

O desenvolvimento e a aprendizagem da Língua Inglesa por meio do brincar: uma perspectiva sócio-histórico-cultural no ensino fundamental II

The development and learning of the English language through play: a socio-historical-cultural perspective in elementary school II

Giovana Golob MORENO

Resumo: Este artigo científico explora a compreensão da teoria sócio-histórico-cultural de Lev Vygotsky (1934) no desenvolvimento e na aprendizagem da Língua Inglesa no Ensino Fundamental II, com foco no brincar e suas regras. O objetivo geral é entender como as atividades do brincar e suas regras podem promover o desenvolvimento e a aprendizagem (Vygotsky, 1934), além de potencializar o processo criativo, compartilhando emoções e produzindo sentidos (Moran & John Steiner, 2003 apud Vendramini Zanella 2013, p. 39). Nesse processo, os alunos podem vir a desenvolver habilidades sociais, como a construção de sentidos com o outro. Com base em Vygotsky (1934), em Liberali (2009), e em Vendramini-Zanella e Delboni (2019, 2020, 2022), este trabalho estuda o brincar inserido em práticas educacionais. A metodologia empregada é a pesquisa bibliográfica. Os resultados apontam que o brincar, quando mediado por regras, contribuem para a aprendizagem da Língua Inglesa ao promover a interação social e o uso criativo da linguagem em um ambiente colaborativo.

Palavras-chave: Ensino. Língua Inglesa. Brincar. Regras. Sócio-histórico-cultural.

Abstract: This scientific article aims at exploring the comprehension over the social, historic and cultural theory of Lev Vygotsky (1934) on the development and learning of English language during Middle School, focusing on playing and its rules. The general objective is to understand how playful activities and their rules may stimulate the absorption of learning (Vygotsky, 1934), thus enhance the creative process, sharing emotions and producing meaning (Moran & John Steiner, 2003 APUD Vendramini-Zanella, 2013, p. 39). Undergoing this process, students can develop social abilities, such as the construction of meanings with others. Based on Vygotsky (1934), Liberali (2009), and recent studies of Vendramini-Zanella and Delboni (2019, 2020, 2022), this paper aims at studying playful activities inserted in educational practices. Implemented methodology is the bibliographic research, and results suggest that playing, when mediated by rules and social interaction, contribute to the learning

of English by fostering social interaction and the creative use of language in a collaborative environment.

Key words: Teaching. English language. Playing. Rules. Socio-historical-cultural

1. Introdução

O ensino da Língua Inglesa no Ensino Fundamental II frequentemente enfrenta desafios relacionados à aplicação de métodos pedagógicos que não se adaptam bem às necessidades e interesses dos alunos. Em muitas salas de aula, ainda prevalecem abordagens tradicionais que focam excessivamente em regras gramaticais rígidas e práticas isoladas, as quais têm se mostrado insuficientes para engajar os estudantes. Essas práticas, ao priorizar a memorização e a repetição mecânica, muitas vezes negligenciam o contexto cultural e social dos alunos, resultando em um processo de aprendizagem que pode parecer desconectado da realidade dos estudantes (Vendramini-Zanella e Delboni, 2019).

Neste cenário, o brincar se apresenta como uma alternativa pedagógica. Segundo Vygotsky (1934 *apud* Liberali, 2009), o brincar não é uma simples atividade recreativa, mas é uma forma de prática social que promove o desenvolvimento dos alunos. Práticas sociais, como as descritas por Vygotsky, referem-se a atividades que envolvem interações significativas e contextuais, permitindo que os alunos adquiram e internalizem novos conhecimentos e habilidades de maneira mais natural e social. O brincar, nesse contexto, oferece um meio de mediação que pode enriquecer a aprendizagem da Língua Inglesa, promovendo a prática social da língua em situações autênticas e colaborativas (Liberali, 2009).

É importante destacar que, embora o brincar seja uma atividade espontânea e criativa, ele também envolve regras, que desempenham um papel fundamental no desenvolvimento humano (Vendramini-Zanella e Delboni, 2019) Para Vygotsky (1934 *apud* Vendramini – Zanella e Delbon, 2019), as regras presentes no brincar não são restrições impostas externamente, mas são internalizadas pelas crianças à medida que interagem socialmente e participam de atividades lúdicas. Essas regras ajudam no processo criativo, incentivam a cooperação e promovem a construção de sentidos. Ao seguir as regras do brincar, os alunos aprendem a negociar significados, resolver conflitos e colaborar com seus pares, o que potencializa o processo de aprendizagem e o uso da língua em contextos autênticos e significativos (Delboni e Vendramini-Zanella, 2022). Assim, as regras do brincar promovem a criatividade, liberdade de expressão e desenvolvem a personalidade criativa do indivíduo em conjunto com o outro (Moran & John Steiner, 2003 *apud* Vendramini Zanella 2013, p. 39).

¹Este artigo foi desenvolvido como parte dos estudos realizados durante meu projeto de iniciação científica, vinculado ao curso de Letras da Universidade de Sorocaba, com foco no tema “O brincar em proposta de ensino-aprendizagem de língua inglesa”, sob orientação da professora Daniela Vendramini-Zanella.

Ademais, a hipótese central deste estudo é que, sob a perspectiva sócio-histórico-cultural, as regras do brincar podem desempenhar papel fundamental na aprendizagem de uma língua estrangeira. Acredita-se que atividades lúdicas, que incorporam regras específicas, possibilitam a prática social da língua inglesa, proporcionando interações reais e contextualizadas que são de suma importância para a aquisição do idioma. De acordo com Liberali (2009), tais atividades oferecem oportunidades para que os alunos se envolvam em práticas comunicativas que não apenas reforçam o uso da língua em situações reais, mas também contribuem para o desenvolvimento de habilidades sociais em ambientes colaborativos.

Este estudo é justificado pela necessidade de compreender mais profundamente como práticas pedagógicas baseadas no brincar podem ser alinhadas com as teorias de Vygotsky e com as diretrizes curriculares atuais, tal qual a Base Nacional Comum Curricular (Delboni & Vendramini Zanella, 2020). Compreender essa relação é fundamental para garantir que as práticas pedagógicas promovam o desenvolvimento socioemocional dos alunos, de forma coerente com os princípios estabelecidos pela BNCC (Brasil, 2018). O brincar vygotkiano é um espaço onde a criança experimenta papéis sociais, exercita a imaginação e desenvolve a autonomia e a regulação emocional (Moran & John Steiner, 2003 apud Vendramini Zanella 2013). Integrar essas ideias à BNCC permite que os educadores ofereçam um ambiente de aprendizagem rico, onde as crianças podem aprender de forma a internalizar o conhecimento, ao mesmo tempo em que respeitam o ritmo e a necessidade de desenvolvimento de cada aluno. Dessa forma, é possível criar uma educação mais inclusiva e dialógica, que valoriza as interações e promove a formação de sujeitos críticos e criativos.

A pesquisa bibliográfica permitirá um estudo científico ao explorar como o brincar pode ser integrado ao ensino da Língua Inglesa, promovendo um estudo com base teórica.

A próxima seção do artigo abordará a teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky (1934) e suas implicações para a prática pedagógica. Será realizado um estudo dos conceitos teóricos e das práticas existentes, destacando como as regras do brincar podem ser integradas ao ensino da Língua Inglesa de forma a criar um ambiente de aprendizagem que leva em consideração a cultura e história do alunado (Vygotsky, 1934).

¹ Este artigo foi desenvolvido como parte dos estudos realizados durante meu projeto de iniciação científica, vinculado ao curso de Letras da Universidade de Sorocaba, com foco no tema “O brincar em proposta de ensino-aprendizagem de língua inglesa”, sob orientação da professora Daniela Vendramini-Zanella.

2 Metodologia

Este artigo intitulado “O desenvolvimento e a aprendizagem da Língua Inglesa por meio do brincar: uma perspectiva sócio-histórico-cultural no ensino fundamental II” explora o uso do brincar como ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa para alunos do Ensino Fundamental II. Baseado na teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky (1934), este trabalho discute que as atividades do brincar, mediadas por regras, desempenham um papel essencial no desenvolvimento humano, como na aprendizagem, na criatividade e produção de sentidos. Nessa direção, este é um trabalho de natureza bibliográfica e está inserido na linha de pesquisa de ensino de inglês do curso de Letras da Universidade de Sorocaba.

O objetivo principal é discutir que, ao introduzir o brincar com regras na mediação pedagógica, os alunos podem se desenvolver e aprender o inglês, além de potencializar o processo criativo, compartilhando emoções e produzindo sentidos (Moran & John Steiner, 2003 *apud* Vendramini Zanella 2013, p. 39). O referencial teórico inclui trabalhos de Vygotsky (1934), Liberali (2009), e de Vendramini-Zanella e Delboni (2019, 2020, 2022), que abordam a importância das atividades sociais e lúdicas na educação.

3- Fundamentação Teórica

Este artigo parte da discussão ao sistema educacional brasileiro, mencionando como a formação inadequada dos professores contribuem para a perpetuação de práticas pedagógicas acríticas (cf. Projeto de Iniciação científica Edital 2024-2025 – Pesquisa de Vendramini-Zanella). Além disso, a necessidade de repensar o papel do professor, que deve ser um mediador, destaca a importância da interação e da construção do conhecimento por parte dos alunos.

As regras do brincar são apresentadas como instrumentos para o aprendizado, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades sociais e criativas em um ambiente de brincadeiras. A centralização do aluno como agente ativo é uma proposta inovadora, contrastando com a visão tradicional de um aprendiz passivo, e sugere que o engajamento e a criatividade são essenciais para um aprendizado significativo.

A proposta de integrar atividades lúdicas com a imaginação no processo educacional, prepara os alunos para os desafios do mundo contemporâneo, formando cidadãos críticos e criativos. A transformação do ambiente escolar, portanto, é vista como um processo de aprendizado para alinhar a educação às demandas da sociedade atual.

4. Fundamentação teórica

O presente estudo sobre o desenvolvimento e a aprendizagem da Língua Inglesa por meio do brincar, com base na perspectiva sócio-histórico-cultural de Lev Vygotsky (1934), fundamenta-se em uma análise das teorias e estudos que exploram a interação entre o brincar, o desenvolvimento dos jovens estudantes e a aquisição de línguas. O referencial teórico abrange três áreas principais: a teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky, a integração do

brincar no ensino de línguas e os estudos recentes sobre essas práticas. Além disso, é fundamental compreender o papel das regras no brincar, já que, de acordo com Vygotsky (1934 *apud* Vendramini-Zanella e Delboni, 2022), elas possibilitam a aprendizagem da língua ao criar contextos em que os alunos podem explorar novas formas de comunicação e aplicar o que aprendem de maneira integrada e interativa. Ademais, as regras possibilitam o aluno articular seus papéis no jogo, fazendo com que numa brincadeira de casinha, por exemplo, ele possa ser criança, adulto ou até mesmo um animal, fazendo com que sua mente imagine, crie, realize, articule o idioma, internalize e finalmente aprenda (Vygotsky, 1934 *apud* Vendramini-Zanella e Delboni, 2022).

4.1. Teoria Sócio-Histórico-Cultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1896-1934) desenvolveu a teoria sócio-histórico-cultural, que enfatiza a importância da interação social e da mediação cultural no desenvolvimento humano. Vygotsky introduziu conceitos-chave como a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e a mediação, que são essenciais para compreender como o brincar pode influenciar a aprendizagem. Para Vygotsky, o brincar fornece um contexto social crucial onde os estudantes podem desenvolver novas habilidades e conhecimentos com o suporte de adultos ou colegas mais experientes (Vygotsky, 2009).

Vygotsky (1934) explora a importância da imaginação e da criatividade no desenvolvimento infantil argumentando que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma forma de mediação que facilita a construção de conhecimentos e habilidades por meio das interações sociais e culturais. Vygotsky (1934) vê o brincar como uma atividade que permite aos jovens experimentarem e internalizarem novas formas de pensamento e comunicação, promovendo o desenvolvimento cognitivo através da interação e da experimentação. Moran e John-Steiner (2003 *apud* Vendramini-Zanella, 2013, p. 39) complementam essa perspectiva ao destacar como a colaboração e a criatividade emergem em contextos sociais, fazendo com que a colaboração entre grupos seja proveitosa nesse processo de ensino-aprendizagem. Para essas pesquisadoras neo-vygotskianas, o brincar, além de estimular a imaginação, cria um ambiente propício para a co-construção do conhecimento, onde as crianças, por meio de interações sociais, inovam e resolvem problemas de maneira conjunta, ampliando suas capacidades cognitivas e criativas.

4.2. Integração do Brincar no Ensino de Línguas

A integração do brincar no ensino de línguas tem ganhado destaque como uma abordagem pedagógica que reflete a importância do contexto lúdico na aprendizagem. Liberali (2009) discute a compreensão da teoria de Vygotsky em propostas do ensino de línguas estrangeiras. A autora explica que atividades lúdicas, quando integradas ao currículo de Língua Inglesa, promovem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, facilitando a aquisição de novas habilidades linguísticas e culturais.

Adicionalmente, Vendramini-Zanella e Delboni (2019, 2020, 2022), abordam a aplicação do brincar em propostas de ensino de Língua Inglesa. Em Vendramini-Zanella e Delboni (2022),

as autoras destacam como o brincar pode ser integrado no processo de ensino, proporcionando um enfoque prático sobre as teorias vygotskianas. O brincar, segundo Vendramini-Zanella e Delboni, contribui para uma aprendizagem mais efetiva da língua ao criar um ambiente onde os alunos são incentivados a usar a língua de maneira criativa e significativa. Elas constataram que essas atividades lúdicas parecem oferecer aos alunos oportunidades para explorar a língua em um contexto de comunicação mais integrativa à sociedade, possibilitando a experimentação e o desenvolvimento gradual de habilidades linguísticas e sociais do alunado.

Outros estudos de Vendramini-Zanella e Delboni (2020) analisam a compatibilidade entre práticas pedagógicas que incorporam o brincar e os objetivos da Base Nacional Comum Curricular – BNCC - (Brasil, 2018). Essas autoras destacam como o brincar pode apoiar o desenvolvimento das competências linguísticas e sociais exigidas pela BNCC (Brasil, 2018), oferecendo uma abordagem que se alinha com as diretrizes curriculares estabelecidas.

As autoras investigam especialmente os eixos de “práticas de linguagem” e “processos de comunicação e interação”, propondo que atividades lúdicas, e suas regras, podem facilitar o engajamento dos alunos com as competências linguísticas e sociais de forma integrada. Elas constataram que o uso do brincar nesses contextos permite que os estudantes pratiquem a comunicação e a colaboração em situações que simulam interações reais, oferecendo oportunidades para que habilidades de escuta, fala, leitura e escrita sejam desenvolvidas conforme sugerido pela BNCC.

4.3 Estudos Recentes e Práticas

A literatura recente fornece estudos práticos sobre a influência do brincar na formação docente e na aprendizagem de línguas. Em Vendramini- Zanella e Delboni (2019) apresentam experiências práticas sobre a aplicação do brincar em propostas de formação de professores. As autoras discutem como atividades lúdicas podem ser incorporadas ao processo de ensino e aprendizagem de maneira criativa e inovadora. Em suas pesquisas, as autoras exploraram o uso de oficinas interativas, dramatizações e jogos de simulação com professores em formação, promovendo um ambiente de aprendizagem onde futuros docentes poderiam vivenciar atividades lúdicas antes de aplicá-las aos seus próprios alunos. A pesquisa de Vendramini-Zanella e Delboni sugere que essas experiências práticas podem ajudar os professores a compreenderem o valor pedagógico do brincar e a desenvolverem abordagens mais flexíveis e criativas para o ensino de línguas. As autoras constatam que esse processo de experimentação e reflexão possibilita que os docentes se familiarizem com as dinâmicas de atividades lúdicas e considerem formas de adaptar o brincar aos diferentes contextos escolares e perfis de alunos, visando potencializar a aprendizagem por meio de metodologias menos tradicionais.

Esses estudos e teorias oferecem uma compreensão de como o brincar e suas regras podem integrar propostas de ensino Língua Inglesa, alinhada com a perspectiva sócio-histórico-cultural (Vygotsky, 1934) e sua relação com a mediação social e desenvolvimento humano.

5. Discussão

A educação brasileira enfrenta desafios significativos que impactam diretamente a qualidade do ensino e o desenvolvimento integral dos alunos. Um dos principais problemas é a falta de políticas públicas eficazes voltadas para a transformação do sistema educacional. Como apontam Vendramini-Zanella e Delboni (2019), a ausência de iniciativas estruturadas e de investimento por parte do governo resulta na manutenção de práticas obsoletas e ineficazes nas escolas, impedindo o avanço em termos de inovação pedagógica. Sem um apoio institucional que promova mudanças efetivas, a educação permanece estagnada, não conseguindo acompanhar as novas exigências da sociedade contemporânea.

Além disso, a formação deficiente dos professores representa outro obstáculo crucial. Muitos educadores não recebem a preparação adequada para lidar com os desafios da sala de aula moderna, sendo formados em métodos tradicionais que não contemplam a diversidade de contextos e as demandas atuais (Zanella e Delboni, 2019). Isso gera um ciclo vicioso em que o professor, sem os recursos necessários, reproduz práticas ultrapassadas que não favorecem o aprendizado significativo. A introdução de atividades lúdicas que respeitem as regras do brincar – como propostas por Vygotsky – pode oferecer aos professores uma nova ferramenta de interação com os alunos, favorecendo tanto a formação continuada quanto o uso de métodos de ensino que incentivem o desenvolvimento de competências sociais e a autorregulação dos estudantes.

Outro fator limitador é o uso de materiais didáticos engessados, que, segundo Vendramini-Zanella e Delboni (2022), frequentemente apresentam diálogos artificiais e descontextualizados, não dialogando com as vivências dos alunos. Essa abordagem rígida e descolada da realidade dos estudantes dificulta a aplicação prática do conhecimento e acaba por tornar a educação um processo mecânico, focado na memorização de informações em detrimento da compreensão e aplicação crítica dos conceitos. As regras do brincar poderiam contribuir aqui como um recurso para tornar o aprendizado mais significativo, oferecendo aos alunos a oportunidade de interagir com os conteúdos de forma contextualizada e prática, a partir de situações de jogo que promovam a cooperação e o desenvolvimento de habilidades linguísticas e sociais. Como consequência, os alunos não apenas decoram os conteúdos para cumprir exigências avaliativas, mas vivenciam o conhecimento de forma ativa e integrada (Vendramini-Zanella e Delboni, 2022).

Ademais, o papel do professor em sala de aula tem sido frequentemente confundido com o de "dono do saber". Em vez de atuar como mediadores no processo de aprendizagem, muitos educadores se posicionam como "joradores de conhecimento", centralizando o ensino em suas próprias falas e perspectivas, e negligenciando a construção ativa de saberes por parte dos alunos. Para Vygotsky (1934), o processo de ensino-aprendizagem deve ser uma troca dialógica, onde o professor desempenha um papel de mediador, auxiliando o aluno em seu desenvolvimento como sujeito histórico. Nesse sentido, a aplicação de atividades lúdicas orientadas pelas regras do brincar permite que o professor crie um ambiente onde o aluno não apenas receba conhecimento, mas construa-o de forma significativa a partir de sua própria experiência e compreensão do mundo, promovendo assim uma aprendizagem mais colaborativa e interativa.

Entretanto, há medidas que podem ser alternativas de mudança neste cenário. Vygotsky (1934 apud Vendramini-Zanella e Delboni, 2022) aponta que o desenvolvimento da imaginação é essencial para o aprendizado, e práticas educativas que estimulem a criatividade e a interação crítica podem transformar o ambiente de ensino. A utilização de métodos que favoreçam a participação ativa dos alunos, como projetos interdisciplinares e brincadeiras colaborativas orientadas por regras, potencializa o desenvolvimento cognitivo e o pensamento sócio-histórico-cultural. As regras no brincar são fundamentais, pois, segundo Vygotsky (1934), elas não apenas estruturam as brincadeiras, mas também facilitam o desenvolvimento de habilidades sociais, promovendo a construção de vínculos entre os alunos e a prática do respeito mútuo, e criando um ambiente de aprendizado dinâmico e envolvente. Além disso, uma formação docente contínua e voltada para essas abordagens pode promover mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, tornando a educação mais conectada com a realidade dos estudantes e mais eficaz em seu propósito de formação integral.

Com essas estratégias, é possível construir um sistema educacional que não transmita conteúdos de forma acrítica, mas que desenvolva plenamente o potencial criativo e questionador dos alunos, preparando-os para os desafios da vida em sociedade.

5.1 A intervenção com potencial de mudança

A intervenção com potencial de transformação no contexto educacional contemporâneo baseia-se na centralização do aluno como agente ativo de seu próprio processo de aprendizagem, conforme defendido por Liberali (2009). Ao posicionar o aluno como agenciador, promove-se sua autonomia e engajamento, permitindo que ele participe de maneira mais significativa na construção do conhecimento. Essa abordagem contrasta com modelos tradicionais de ensino, onde o aluno é frequentemente visto como um receptor passivo de informações, limitando seu desenvolvimento crítico e criativo.

Nesse cenário, o papel do professor se redefine como mediador do aprendizado, seguindo a perspectiva de Vygotsky (1934). Em vez de atuar como mero transmissor de conteúdo, o professor possibilita as interações entre os alunos e os objetos de estudo, criando um ambiente propício para a aprendizagem colaborativa e interativa. Vygotsky (1934 apud Liberali, 2009) enfatiza que a mediação pedagógica é fundamental para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois permite que eles construam conhecimento de forma ativa, com o apoio e a orientação do professor.

As atividades sociais desempenham um papel crucial nesse processo de mediação. Segundo Liberali (2009), atividades sociais envolvem a interação entre os estudantes por meio de compartilhamento de saberes e experiências, promovendo a colaboração e o diálogo. Exemplos dessas atividades incluem trabalhos em grupo, debates, projetos interdisciplinares e dinâmicas que incentivam a comunicação e a cooperação entre os alunos (as famosas brincadeiras). As regras são um elemento estruturante nessas atividades, pois promovem a organização e o engajamento dos alunos dentro do contexto lúdico. Liberali (2009) ressalta

que tais práticas não apenas enriquecem o aprendizado, mas também desenvolvem habilidades sociais e emocionais essenciais para a formação integral dos estudantes.

Além das atividades sociais, Liberali (2009) destaca a importância das regras presentes nas brincadeiras para o processo de aprendizagem. As brincadeiras estruturadas com regras permitem que os alunos aprendam a respeitar limites, trabalhar em equipe, negociar significados e resolver problemas de forma criativa. Essas interações lúdicas facilitam a internalização de conceitos e habilidades, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente. Ao seguir regras em atividades recreativas, os alunos desenvolvem competências cognitivas e sociais que são transferíveis para contextos acadêmicos e cotidianos.

A aplicação prática desses conceitos evidencia a necessidade de uma mudança no campo educacional atual. Implementar os conceitos de Vygotsky (1934) nas propostas de Liberali (2009) pode resultar em melhorias no processo de ensino-aprendizagem. Por exemplo, ao adotar métodos que valorizem a agência do aluno e a mediação do professor, as instituições de ensino podem criar ambientes mais estimulantes e inclusivos. Isso não apenas potencializa o aprendizado de disciplinas como o inglês, mas também promove a relação dos alunos com a língua, conduzindo o desenvolvimento e engajamento nas aulas (Liberali, 2009).

Além disso, ao promover atividades sociais e brincadeiras mediadas pelo professor, os alunos podem desenvolver uma maior criatividade e capacidade de resolução de problemas, habilidades fundamentais para o mundo contemporâneo (Liberali, 2009). Ligado a isso, estudos de Vygotsky (1934) indicam que a imaginação desempenha um papel essencial no desenvolvimento humano, e práticas educativas que estimulam a criatividade e a interação crítica podem transformar o ambiente de ensino. Dessa forma, é provável que os alunos aprendam de forma mais eficaz e com maior prazer, tornando-se agenciadores de seu próprio aprendizado e preparados para enfrentar os desafios futuros.

Em suma, a integração da proposta de Liberali com base em Vygotsky oferece um caminho promissor para a transformação da educação, ao centralizar o aluno como agente ativo, mediar o aprendizado de forma eficaz e promover atividades sociais e lúdicas, é possível criar um sistema educacional mais dinâmico, inclusivo e eficaz.

Ademais, a proposta de inserir o aluno como agente ativo de seu aprendizado, fundamentada na teoria de Vygotsky e defendida por Liberali (2009), apresenta uma forte conexão com as competências gerais da BNCC (Brasil, 2018), que visam formar cidadãos críticos, autônomos e engajados na sociedade. A abordagem de Liberali, ao enfatizar a agência do aluno e a mediação do professor, alinha-se aos princípios da BNCC, especialmente no que diz respeito ao desenvolvimento das competências de conhecimento, pensamento crítico, responsabilidade, argumentação, comunicação e empatia.

Ao posicionar o aluno como participante ativo e mediado, o ambiente de aprendizagem atende ao eixo das competências relacionadas à comunicação e à cooperação, uma vez que as atividades sociais e lúdicas promovem a interação entre os estudantes, o respeito às regras e o compartilhamento de ideias. Essas competências são desenvolvidas em atividades de grupo,

debates e dinâmicas, que incentivam a troca de saberes e a valorização das experiências individuais e coletivas (Liberali, 2009). Tais práticas permitem que os alunos aprimorem sua capacidade de comunicar-se de maneira adequada e respeitosa, conforme preconizado na BNCC (Vendramini-Zanella e Delboni, 2020).

Além disso, o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, enfatizado por Vygotsky (1934) e incorporado nas brincadeiras estruturadas com regras, relaciona-se diretamente com o eixo de competências ligadas ao pensamento científico, crítico e criativo. A BNCC (Brasil, 2018) propõe que o estudante desenvolva habilidades para resolver problemas, formular hipóteses e inovar; ao participar de brincadeiras mediadas que seguem regras, o aluno é desafiado a tomar decisões e resolver problemas de forma colaborativa, competências essenciais tanto no contexto acadêmico quanto no cotidiano.

Por fim, o enfoque na mediação pedagógica e na criação de ambientes que valorizem a diversidade cultural e histórica dos estudantes atende às competências de empatia e responsabilidade, fundamentais para uma formação cidadã. As atividades lúdicas, estruturadas e alinhadas com os objetivos curriculares, promovem o respeito à diversidade, incentivando o aluno a interagir e compreender perspectivas diferentes das suas, preparando-o para atuar de forma inclusiva e ética na sociedade.

Portanto, a aplicação dos conceitos de Vygotsky e Liberali realça um ambiente de aprendizagem dinâmico e criativo e possibilita o desenvolvimento das competências da BNCC (Brasil, 2018), formando estudantes capazes para os desafios da sociedade atual.

5.2 As regras do brincar

O papel das regras nas brincadeiras é de extrema relevância no processo de ensino-aprendizagem, especialmente porque possibilita ao aluno o desenvolvimento de sua criatividade de forma lúdica e espontânea. Conforme Vygotsky (1934, *apud* Vendramini-Zanella e Delboni, 2022) destaca, as brincadeiras permitem à criança criar situações imaginárias, nas quais ela pode expressar sua inventividade e explorar novos papéis. Nessas atividades, a criança tem a liberdade de ser quem ela quiser, uma vez que, no contexto da brincadeira, o ambiente se torna flexível e desprovido das restrições que o mundo real impõe. Para Vygotsky, essa liberdade criativa dentro das regras é essencial para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que o aluno pode experimentar novos comportamentos e adquirir habilidades de forma natural.

Além disso, é importante salientar que o processo de aprendizado pode ser facilitado justamente através dessas atividades lúdicas. Segundo Liberali (2009), a brincadeira, enquanto prática social, oferece a possibilidade de aprender de maneira mais leve, pois o aluno é envolvido de forma ativa em seu próprio processo de aprendizado. Ou seja, ele não apenas repete ou memoriza conceitos, mas internaliza o conhecimento de forma significativa, ao experimentar e vivenciar os desafios e as soluções que as brincadeiras propõem. Nesse contexto, brincar torna-se uma poderosa ferramenta pedagógica.

Por fim, é fundamental ressaltar a importância da imaginação dentro do processo de ensino-aprendizagem. Para Zanella e Delboni (2022), a capacidade de imaginar é crucial para o desenvolvimento de soluções criativas e para a internalização dos conteúdos. Colocar a imaginação no centro das atividades pedagógicas, aliada às regras e às brincadeiras, não só torna o aprendizado mais eficiente como também transforma o ambiente educacional.

5.3 A prática do estudo no curso de Letras na Universidade de Sorocaba

No curso de Letras da Universidade de Sorocaba (UNISO), o estudo de Vygotsky tem se mostrado fundamental para a compreensão de abordagens pedagógicas que incorporam aspectos da cultura e do desenvolvimento humano. Esse estudo foi aprofundado no quinto módulo do curso, no qual exploramos as principais diferenças entre as teorias de Vygotsky, Piaget e Skinner, especialmente no que diz respeito à formação do conhecimento e à aprendizagem. Vygotsky destaca a importância da interação social e do contexto cultural, o que se alinha com as propostas de ensino-aprendizagem baseadas em brincadeiras, uma das quais foi explorada no RIA, projeto almejado pela equipe do “Brincadas” (plano de incentivo à extensão do PIPEXT-PUC/SP-FUNDASP).

Durante o projeto, realizamos atividades lúdicas que, além de estimular o aprendizado, promoviam práticas antirracistas e de decolonialidade, utilizando os princípios das brincadeiras no ensino de temas complexos, como o racismo e a interpretação de discursos racistas. Essa experiência foi enriquecedora, pois possibilitou a aplicação concreta da teoria de Vygotsky (1934) sobre a importância das regras do brincar no processo de aprendizagem. Ao trabalhar com diferentes tipos de museus, como o de música, cinema e artes plásticas, fomos capazes de explorar como as brincadeiras podem se tornar um meio eficaz de ensinar temas sociais críticos, alinhando a teoria vygotskiana com práticas pedagógicas voltadas para a inclusão e a reflexão crítica.

O estudo das regras do brincar, desenvolvido por Vygotsky (1934), também se mostrou relevante, especialmente no contexto do curso de Letras da Universidade de Sorocaba (UNISO), que envolve tanto a formação teórica quanto a prática pedagógica. Nesse sentido, este estudo é crucial para os futuros professores de Língua Portuguesa e Língua Inglesa, pois proporciona uma compreensão mais aprofundada de como as interações sociais e as atividades lúdicas podem facilitar a aprendizagem de conteúdos culturais e linguísticos. A experiência com o projeto RIA, aliada ao conteúdo do curso, reforça a importância de integrar a teoria e a prática, ampliando a visão crítica dos estudantes e a capacidade de aplicar conceitos como a decolonialidade e a antirracismo no ensino de línguas.

Para além das experiências práticas vividas durante o projeto RIA, a minha iniciação científica também se configura como um estudo relevante para o desenvolvimento de minha formação no curso de Letras da Universidade de Sorocaba (UNISO). O tema da minha iniciação científica, que se alinha diretamente com a importância das regras do brincar no ensino de Língua Inglesa, reflete a continuidade da pesquisa sobre como as interações sociais e culturais moldam o processo de aprendizagem, seguindo a linha teórica de Vygotsky (1934).

A iniciação científica tem sido um espaço para investigar a construção de saberes através do brincar, tendo como base a teoria sócio-histórica-cultural de Vygotsky (1934). A pesquisa busca entender como as práticas lúdicas podem ser utilizadas no ensino-aprendizagem de línguas, especialmente no contexto do ensino de inglês, levando em consideração o desenvolvimento dos estudantes. Este estudo também dialoga com os conceitos trabalhados durante o projeto RIA, como a importância das brincadeiras no desenvolvimento de uma aprendizagem crítica e reflexiva, voltada para questões sociais e culturais como o racismo e a decolonialidade.

A iniciação científica tem sido uma oportunidade de aprofundar o entendimento sobre a relevância das atividades lúdicas no ensino de línguas, tanto como mediadoras da aprendizagem de conteúdos gramaticais e culturais, quanto como ferramentas para a construção de uma educação mais inclusiva e crítica. Assim, integrar a experiência da iniciação científica no artigo não apenas reforça a relevância do estudo de Vygotsky dentro do curso de Letras na UNISO, mas também evidencia como essas abordagens teóricas podem ser aplicadas de forma prática e transformadora no campo da educação linguística.

6. Considerações finais

Este estudo teve como objetivo analisar a importância das regras do brincar como uma ferramenta pedagógica no ensino da Língua Inglesa, fundamentada na teoria sócio-histórico-cultural de Vygotsky (1934). A pesquisa buscou compreender como essas regras estruturaram e dinamizaram o processo de aprendizagem, promovendo as habilidades sociais e criativas nos alunos. Ao explorar o papel mediador do professor e a integração do brincar nas práticas educacionais, o estudo observou como as regras lúdicas contribuíram para um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e significativo.

O artigo iniciou apontando os desafios da educação brasileira, destacando a formação inadequada de professores, como apontam Vendramini-Zanella e Delboni (2019). A formação deficiente gerou a repetição de práticas obsoletas, comprometendo o aprendizado

significativo. O uso de materiais didáticos acríticos, que dificultaram a contextualização, foi outra problemática (Zanella e Delboni, 2022).

O papel do professor, frequentemente visto como o "dono do saber", deveria ter sido reconfigurado como mediador, promovendo uma abordagem dialógica, conforme Vygotsky (1934 apud Vendramini-Zanella e Delboni, 2022). As intervenções sugeridas incluíram a centralização do aluno como agente ativo, conforme Liberali (2009), e o uso de atividades sociais e brincadeiras, onde as regras ajudaram no desenvolvimento de habilidades sociais e criativas (Vygotsky, 1934 apud Liberali, 2009). As regras do brincar foram fundamentais, pois estruturaram as atividades lúdicas, promovendo a organização e o engajamento dos alunos, essenciais para a formação de um ambiente de aprendizagem que estimulou a interação e a colaboração.

Essas práticas puderam transformar o ambiente educacional (Liberali, 2009), promovendo um aprendizado mais dinâmico e significativo, essencial para preparar os alunos para os desafios contemporâneos. A integração das regras do brincar foi crucial para o desenvolvimento integral dos estudantes.

As reflexões realizadas ao longo deste estudo enfatizaram a importância do brincar como uma ferramenta pedagógica poderosa para o ensino da Língua Inglesa, especialmente quando fundamentada na teoria sócio-histórico-cultural de Lev Vygotsky. O brincar, longe de ser uma atividade meramente recreativa, assumiu um papel central no desenvolvimento cognitivo e na aprendizagem significativa dos alunos. Através da mediação e das interações sociais, pilares da teoria vygotskiana, o brincar facilitou a internalização do conhecimento, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, envolvente e adaptado às necessidades do sujeito histórico (Vygotsky, 1934 apud Vendramini-Zanella e Delboni, 2022).

A pesquisa revelou que as atividades lúdicas, quando integradas ao ensino de línguas, promoveram o desenvolvimento de habilidades linguísticas e as competências sociais e criativas. O aluno, ao engajar-se em brincadeiras que simulavam contextos reais, foi capaz de experimentar a liberdade de explorar novas identidades e desenvolver sua imaginação (Vygotsky, 1934). Isso sugeriu que o brincar pode ser uma prática eficaz para superar as limitações dos métodos tradicionais de ensino, que muitas vezes se baseiam na memorização e na repetição mecânica de conteúdos (Zanella e Delboni, 2019).

A análise dos estudos também destacou a importância de o professor atuar como mediador do aprendizado, possibilitando a interação entre os alunos e o conteúdo (Vygotsky, 1934 apud Vendramini-Zanella e Delboni, 2022). Essa abordagem contrastou com a figura do professor como o único detentor do saber, propondo uma relação mais dialógica e colaborativa no ambiente educacional. Além disso, as atividades sociais, como sugerido por Liberali (2009),

foram essenciais para que os alunos pudessem aprender de forma significativa, ao aplicarem as regras das brincadeiras para resolver problemas e negociar soluções criativas.

A implementação de aulas que utilizassem o brincar, especialmente na educação básica, pôde ser realizada por meio de atividades lúdicas que envolveram jogos de linguagem, dramatizações e dinâmicas em grupo. Por exemplo, uma atividade de “teatro de fantoches” onde os alunos criaram e encenaram diálogos em inglês, seguindo regras simples de interação, facilitou a prática da língua em um contexto divertido e estimulante. Nesse espaço, as regras não apenas ajudaram a manter a ordem, mas também incentivaram a cooperação, a escuta ativa e a negociação de significados, fundamentais para o aprendizado colaborativo.

Por fim, é importante ressaltar que, apesar das evidências teóricas e empíricas em favor da utilização do brincar em propostas de ensino da Língua Inglesa, sua implementação ainda enfrentou desafios, como a falta de políticas públicas e de formação adequada para os professores (Zanella e Delboni, 2019). No entanto, à medida que essas práticas pedagógicas ganharam mais reconhecimento e suporte, os benefícios para o processo de ensino-aprendizagem tornaram-se cada vez mais evidentes. As contribuições de Vygotsky (1934) e de outros estudiosos da área sugeriram que a incorporação do brincar pode ter sido uma chave para transformar o campo educacional, promovendo um aprendizado mais autêntico e prazeroso para os alunos.

Em síntese, o brincar, quando utilizado de forma consciente e fundamentada, teve o potencial de enriquecer o ensino de línguas, favorecendo o desenvolvimento integral dos alunos. Ao colocar a imaginação e a criatividade no centro das práticas pedagógicas, essa abordagem pode ter contribuído para uma mudança significativa no atual cenário educacional, tornando a aprendizagem da Língua Inglesa mais atrativa e eficiente.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. (2018). Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC.

Delboni, Beatriz Oliveira; Vendramini-Zanella, Daniela Aparecida. (2019). “O brincar e atividade criadora em relato de experiência na formação docente”. Revista X, v. 14, p. 255-271.

Delboni, Beatriz Oliveira; Vendramini-Zanella, Daniela Aparecida. (2020). “O ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, o brincar e as relações com a Base Nacional Comum Curricular”. Educação em Revista, v. 21, p. 119-136.

Liberali, F. (2009). “Atividade social nas aulas de língua estrangeira”. São Paulo: Moderna.

Vendrami-Zanella, Daniela Aparecida; Delboni, Beatriz Oliveira. (2022). “O brincar no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa: produção de conhecimento em perspectiva da Linguística Aplicada”. Letras Escreve, v. 12, p. 38-53.

Vendramini-Zanella, D. A. Por uma formação crítico-criativa de alunas-professoras e professora-pesquisadora na graduação em letras. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, p. 240. 2013.

Vygotsky, Lev Semenovich. (2009). “Imaginação e Criação na Infância”. São Paulo: Editora Moraes.

Agradecimentos

Agradeço à Universidade de Sorocaba por todo o apoio ao longo de minha trajetória acadêmica. À minha orientadora, Profa. Dra. Daniela Aparecida Vendramini-Zanella, pela orientação e incentivo durante todo o processo de desenvolvimento deste trabalho. Também sou grata pela oportunidade de participar do programa de Iniciação Científica, bem como pela experiência enriquecedora proporcionada pelo PIBID ao longo do curso de Letras. Por fim, agradeço à minha família, cujo apoio incondicional foi fundamental para que eu pudesse concluir esta etapa.