

### 3.1.4 Papéis do lúdico na interdisciplinaridade

L.F.CARNEIRO (1)

(1) Mestre do Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Santo Amaro (UNISA). Pós Graduada em Língua Inglesa (UNISA), Especialista em Literatura Inglesa e Norte Americana. Leciona Inglês, Espanhol e Reforço Escolar em regime de aulas particulares, como Vinco-Aulas Particulares. Professora Universitária dos cursos de Letras, Pedagogia e Administração de Empresas. Além disso, pratica contação de histórias em Língua Inglesa para o Ensino Fundamental. Está na área acadêmica desde 1980.  
São Paulo – Brasil.

E-mail: [lilianfc2004@yahoo.com.br](mailto:lilianfc2004@yahoo.com.br)

#### **COMO CITAR O ARTIGO:**

CARNEIRO, L.F. **Papéis do lúdico na interdisciplinaridade.** URL: [www.italo.com.br/portal/cepep/revista eletrônica.html](http://www.italo.com.br/portal/cepep/revista_eletronica.html). São Paulo SP, v.11, n.1, p. 112-137, jan/2021.

## RESUMO

O artigo se caracteriza pelo estudo da representação do lúdico nos livros didáticos de maneira interdisciplinar, específicos para o aprendizado da Língua Inglesa, utilizados em aulas particulares. Assim sendo, pretendeu-se responder como os livros apresentam a ludicidade, de que modo os autores retratam as atividades lúdicas e se, os livros utilizados exploram a interdisciplinaridade enquanto recurso didático pedagógico. Este texto tem o propósito de apontar a aplicação do lúdico em um processo interdisciplinar, utilizado como prática pedagógica para o ensino da Língua Inglesa em aulas particulares on-line realizadas com o público entre 13 e 60 anos, no ano de 2020, durante a pandemia da COVID-19, em adequação ao distanciamento social. Como material de pesquisa, utilizou-se a coleção *English ID* da editora Richmond - São Paulo, composta por sete livros (*Starter*, 1A-B, 2A-B e 3A-B). Para a escolha deste material, tomou-se por princípio as exigências do Programa Nacional do Livro Didático - PNLD, que são regidos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's. A partir destes livros, o método empregado envolveu a observação das atividades que desenvolveram o aspecto lúdico de maneira interdisciplinar. Desta forma, tomou-se por base teórica as ideias do trabalho interdisciplinar defendido por Ivani Fazenda e Hilton Japiassú. Buscou-se ainda, apresentar as possibilidades encontradas em atividades lúdicas justificadas pelo *homo ludens* de Huizinga e dissertada por vários outros autores. Estes procedimentos demonstram que tanto a ludicidade, quanto o estudo interdisciplinar são capazes de promover a construção do conhecimento por meio de interação social e inserção do aluno ao ambiente favorável à aquisição da língua estrangeira.

**Palavras-chave:** Interdisciplinaridade. Lúdico. Língua Inglesa.

## ABSTRACT

The article is characterized by the study of the representation of the ludicity in didactic material in an interdisciplinary way, specific to the learning of the English language, used in private classes. Therefore, it was intended to answer how books present ludic process, how authors portray ludic activities and whether the books used explore interdisciplinarity as a didactic pedagogical resource. This text aims to point out the application of ludicity in an interdisciplinary process, used as a pedagogical practice for the teaching of the English language in private online classes held with the public between 13 and 60 years old, in 2020, during the pandemic COVID-19, in order to adapt to social distance. As research material, we used the English ID collection of the Richmond-São Paulo publisher, composed of seven books (Starter, 1A-B, 2A-B and 3A-B). For the choice of this material, the requirements of the National Textbook Program - PNLD were taken in principle, which are governed by the National Curriculum Parameters - PCN's. From these books, the method employed involved the observation of activities that developed the ludic aspect in an interdisciplinary way. Thus, we took as a theoretical basis the ideas of interdisciplinary work defended by Ivani Fazenda and Hilton Japiassú. We also seek to present the possibilities found in recreational activities justified by Huizinga's *homo ludens* and disserted by several other authors. These procedures demonstrate that both ludicity and interdisciplinary study are capable of promoting the construction of knowledge through social interaction and insertion of the student in a favorable environment for the acquisition of a foreign language.

**Keywords:** Interdisciplinarity. Ludic. English language.

*A imaginação é mais importante que a ciência, porque a ciência é limitada, ao passo que a imaginação abrange o mundo inteiro.*  
(EINSTEIN, A.)

## INTRODUÇÃO

Percebe-se no dia a dia que a Língua Inglesa está presente em quase tudo que se vê, ouve ou vivencia, como por exemplo: filmes, sites, referências no mercado de trabalho, entre outros. Além disso, convém destacar que para se estabelecer a comunicação entre países estrangeiros, a Língua Inglesa é utilizada majoritariamente.

Desta forma, entende-se que o aprendizado de um segundo idioma seja essencial para viabilizar o acesso a estes recursos e interagir de maneira globalizada, lúdica, crítica e interdisciplinar.

Este artigo tem o propósito de apresentar o papel do lúdico na interdisciplinaridade, analisando as possibilidades encontradas na prática pedagógica e sua aplicação em sala de aula. O estudo é parte das observações práticas vivenciadas pela pesquisadora, não somente em aulas presenciais, como também em aulas remotas, durante a pandemia da COVID-19.

Inicialmente, pode-se conceituar o termo lúdico como sendo a representação do ato de brincar, prioritariamente ligado ao prazer e que independe de ter uma obrigatoriedade. Certamente se trata de que a ludicidade está presente em todas as atividades, basta que sejam executadas com o propósito da aquisição de conhecimento por intermédio da diversão.

Adiciona-se a este critério, a importância da interdisciplinaridade, uma vez que todo o processo de aprendizagem favorece interligar as várias disciplinas do currículo escolar.

Aos professores cabe a responsabilidade de levar para a sala de aula, atividades que garantam o aprendizado. Ao trabalhar um filme, por exemplo, será produtivo para a construção do conhecimento, se houver um momento para reflexão sobre a proposta do filme e/ou qual a mensagem transmitida.

A prática pedagógica busca envolver os profissionais da educação, bem como os aprendizes, para um intercâmbio de experiências. Além disso, aos participantes busca-se garantir a interação entre os grupos, considerando-se a multiplicidade social e a interdisciplinaridade.

## PAPÉIS DO LÚDICO NA INTERDISCIPLINARIDADE

A frase de Albert Einstein citada na epígrafe, leva-se a ponderar sobre as várias possibilidades encontradas ao deixar a imaginação fluir. Com isso, a leveza do sentimento lúdico é afluída, em recrear-se enquanto imagina o que quiser.

Neste ambiente de imaginação é pertinente dizer que desde crianças, os indivíduos buscam se divertir, para passar o tempo, estar com os amigos, compartilhar uma nova brincadeira e encontrar ludicidade no dia a dia.

Nesta reflexão acrescenta-se, que ao surgir na face da Terra no período pré-histórico, o homem descobriu a escrita através das pinturas, desenhos e símbolos nas cavernas, como processo de comunicação rudimentar, os quais trazem a ideia da presença de diversão.

Conforme Huizinga, “nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica” (1999, p. 7).

Apreende-se daí, que nesta época, o brincar fazia parte do cotidiano de forma natural. As atividades que eram realizadas por todo o grupo, que consistiam em tarefas essenciais para a sobrevivência como: caça, colheita de alimentos presentes nos campos, envolviam também as crianças e conseqüentemente, o lazer e o entretenimento se manifestava entre eles.

Para representar as brincadeiras, estes povos se utilizavam do próprio movimento com o corpo, ou elementos presentes na natureza – pedras, galhos, folhas – capazes de estimular sua imaginação e criatividade.

Desta forma, percebe-se que o aspecto lúdico faz parte das atividades essenciais da existência de cada um. É um fenômeno cultural, que ultrapassa as necessidades imediatas da vida, envolvendo o corpo e a mente. Articula-se no limite entre a brincadeira e a

seriedade, atingindo um patamar interdisciplinar e multicultural.

Ao mencionar a interdisciplinaridade, compete pontuar que este pensamento tem sido defendido por Japiassú, no qual destaca-se o que Brandão (2015) descreve em seu artigo sobre a busca pela interdisciplinaridade, que no começo do século 20 houve um procedimento de aumentar o número de disciplinas e subdisciplinas, favorecendo o surgimento do especialista.

Porém, esta especialização tornou o sistema cada vez mais engessado e foi perdendo a característica de descoberta, diminuindo assim, as possibilidades de compartilhar conhecimentos. Acrescenta ainda que a partir dos anos 70 os meios acadêmicos educacionais começam a questionar o movimento disciplinar fechado e buscam trabalhar mais a interdisciplinaridade.

Brandão (2015) destaca que Japiassú é a favor desse trabalho interdisciplinar porque acredita que a especialidade acaba engessando o processo de evolução do conhecimento e faz com que o saber fique “fragmentado, em migalhas, pulverizado” (p.43).

Japiassú (1976) defende que a interdisciplinaridade é produtiva e benéfica, no sentido em que as disciplinas se comuniquem entre si. E com isso, leva o indivíduo ao pensamento crítico, favorecendo um olhar plural, que permite ter acesso ao conhecimento nos dias de hoje.

Entende-se nesta perspectiva de olhar plural, a inserção do lúdico ao processo de trabalho com várias disciplinas, porque a brincadeira é o

lúdico em ação que acontece aleatoriamente sem a obrigatoriedade de existir e traz consigo a possibilidade da aquisição do aprendizado.

A produção do conhecimento voltada à observação do corpo discente, no qual envolve o lúdico aplicado no ensino da Língua Inglesa, tem na interdisciplinaridade um recurso essencial para a efetivação da aprendizagem. Mesmo para as aulas particulares, buscou-se entender quais critérios são importantes quando da escolha do material a ser trabalhado. Ao que seguiu-se o que rege o Guia do PNLD (Programa Nacional do Livro Didático), na seção de LEM (Língua estrangeira moderna)

Tal capacidade da LEM de tecer relações com outras áreas do conhecimento científico e tecnológico e com práticas artístico-culturais diversas não se reduz apenas aos momentos pontuais do currículo, ou seja, quando do desenvolvimento de projetos interdisciplinares. Essa função pode ser ativada durante todo o processo de ensino e aprendizagem do idioma estrangeiro por meio de temas transversais que são abordados nos demais componentes curriculares e também tratados nos mais diversos textos, em diferentes gêneros, que integram as unidades dos livros didáticos de LEM. (BRASIL, 2017, p.14-15)

A partir disso, existe a compreensão de que a interdisciplinaridade acontece mediante a colaboração e interatividade entre os docentes, bem como sua busca por desenvolvimento e aquisição de conhecimento. Desta forma, justifica que a metodologia lúdica merece ser investigada de maneira especial para que haja uma efetivação pedagógica.

Se voltar à busca pelo sentido de lúdico e seu senso teórico, percebe-se em Brougère (1997) a descrição do termo com semelhanças de definição em várias culturas. Da mesma forma,

Marcellino (2002) a emprega no uso da palavra lazer e, dentre as possibilidades, incluir o lúdico como prática pedagógica em que seja pertinente trabalhar o entrelaçamento das disciplinas.

Ademais, ao referir-se etimologicamente, o termo lúdico vem do Latim, *ludus*, isto quer dizer: jogo, diversão, lazer, recreação; conectando-se ao momento do brincar. De acordo com Murcia:

A palavra jogo provém etimologicamente do vocábulo latino *iocus*, que significa brincadeira,[...]diversão,[...]passatempo,[...] deve-se considerar também o significado do vocábulo *ludus-i*: o ato de jogar, [...] O aspecto lúdico do jogo (do latim de *ludicrus*) é essa atividade secundária relativa ao jogo, que se cultiva unicamente pelo prazer (2005, p. 16).

Como se pode verificar nessa citação, o lúdico é utilizado tanto em atividades que envolvam o sentidos (olhar, ouvir, pegar), a motricidade (balançar, correr, andar) quanto em atividades simbólicas (ouvir histórias, ler, jogar, brincar). Pode também ser aplicado em várias áreas do conhecimento.

Neste caso, parece pertinente interligar o lúdico à interdisciplinaridade, que traz em seu conceito a afirmação de Ivani Fazenda,

Etimologicamente, interdisciplinaridade significa, em sentido geral, relação entre as disciplinas. Ainda que o termo interdisciplinaridade seja mais usado para indicar relação entre disciplinas, hoje alguns autores distinguem de outros similares, tais como a pluridisciplinaridade e a transdisciplinaridade, que também podem ser entendidas como forma de relações disciplinares em diversos níveis, como grau sucessivo de cooperação e coordenação crescente no sistema de ensino-aprendizagem (2008, p. 161).

Entende-se dessa forma que o termo interdisciplinaridade sugere a palavra "disciplina" como um processo a seguir, e a "interdisciplinaridade" direciona a um grupo de disciplinas com abertura à novos processos em construção.

Sendo assim, interdisciplinar é toda conexão existente dentre duas ou mais disciplinas na área do conhecimento e da aprendizagem. Suero (1986) complementa que "Interdisciplinaridade é o conjunto das interações existentes e possíveis entre as disciplinas nos âmbitos indicados" (p.18).

Ainda segundo Ivani Fazenda,

a interdisciplinaridade é uma nova atitude diante da questão do conhecimento, de abertura à compreensão de aspectos ocultos do ato de aprender e dos aparentemente expressos, colocando-os em questão. [...] A interdisciplinaridade pauta-se numa ação em movimento. Pode-se perceber esse movimento em sua natureza ambígua, tendo como pressuposto a metamorfose, a incerteza (2002, p. 180).

Nota-se na definição da autora, que a interdisciplinaridade possibilita novos olhares, como também novas alternativas de aprendizado. O que pode-se complementar com as ideias de Japiassú (1976, p.74), em que "a interdisciplinaridade caracteriza-se pela intensidade [...] e pelo grau de interação real das disciplinas no interior de um mesmo projeto", seja ele para letramento, focado em pesquisa, ou desenvolver habilidades nos alunos, tanto dentro como fora do ambiente escolar. O autor reforça a ideia que

Interdisciplinaridade se define e se elabora por uma crítica das fronteiras das disciplinas, de sua compartimentação, proporcionando uma grande esperança de renovação e de mudança no domínio da metodologia das ciências humanas (JAPIASSÚ, 1976, p. 54).

Entende-se também, que além da esperança de renovação a partir do processo interdisciplinar há um enriquecimento no intercâmbio de conhecimento, ao ser utilizado para trazer a descontração e a diversão.

No tocante ao intercâmbio de conhecimento e equilíbrio entre disciplinas, este artigo buscou apresentar a observação realizada nos livros didáticos sobre quais atividades apresentaram o caráter lúdico, bem como se tais materiais valorizaram os projetos interdisciplinares.

É perceptível entre os autores, que a interdisciplinaridade transmite a flexibilidade e a oportunidade de trabalhar vários assuntos, sem a rigidez de seguir somente uma linha de pensamento. Pois, na interdisciplinaridade o que importa é a aquisição do conhecimento de maneira leve e eficaz, semelhantemente ao processo lúdico, que busca envolver positivamente os alunos com o propósito de aprender sempre mais.

Assim sendo, realizar uma prática lúdica proporciona prazer e entretenimento ao indivíduo enquanto se realiza a atividade, demonstrando um sentimento de satisfação física e psicológica. Brougère (1998) acrescenta que em se tratando da palavra jogo, o

significado é bem amplo e cada cultura traz a sua especificidade na aplicação e aprendizagem do lúdico.

O autor reforça que a ludicidade manifesta-se como realidade autônoma, ao passo que rompe com o automatismo e com o mecanismo das necessidades imediatas, incluindo a capacidade de adquirir conhecimento. Afirma que o homem não se define somente pelo trabalho, mas pelo jogo e desta forma, remete a Huizinga, quando menciona que somos todos *homo ludens* os quais nos comunicamos com outros povos, semelhantes ou não.

Importa também observar que ao indivíduo pertencente a um grupo são apresentadas ações de cunho ético, que favoreçam a interação entre as pessoas da própria comunidade, mediante a participação nas práticas lúdicas, utilizando-se da interdisciplinaridade.

Em seu artigo, Araújo Lima (2015) aponta que há no lúdico função essencial no que tange à socialização e à convivência entre grupos. Para Brougère o “universo do *ludus* é aquele do ‘não sério’, do ‘sem consequência’”(1998, p. 38).

Já na perspectiva simbólica de Macedo (2005, p. 20), o lúdico refere-se às atividades motivadoras e históricas; que há uma relação entre quem faz e o que é feito ou planejado. Acrescenta-se que, respeitando os níveis sociais dos indivíduos, na realidade em que são inseridos, o lúdico ocorre na manifestação entusiasmada da criança pela sensação de autonomia e descontração, por agir de maneira

diferente do que ocorre rotineiramente.

Assim assevera Friedmann (1998, p. 50):

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. (apud LIMA, 2015, p. 3).

Logo, é importante compreender que o lúdico vai além do espaço e o tempo da vida corrente, brincar para se divertir, interagir com os amigos, viver o passatempo com alegria. Nesse sentido, o lúdico será exemplificado como na brincadeira infantil da "amarelinha". Pode-se apreender várias aprendizagens durante esta atividade: existe a possibilidade de praticar a matemática (contar de 1 a 10), exercitar a coordenação motora (equilibrar-se num pé só), como também respeito às regras e aos demais (se a pedra cair fora da linha - passa a vez).

Não somente tratando da infância, mas desde a Grécia antiga acompanhada dos jogos olímpicos, até os dias de hoje, com toda a tecnologia aplicada aos jogos modernos, estes apresentam semelhanças em sua funcionalidade, isto é, promover divertimento e recreação aos participantes.

Passando rapidamente para o teor histórico da interdisciplinaridade, Campos (2013) assinala em seu artigo que desde os tempos mais remotos os estudos das coisas eram desenvolvidos de maneira agrupada, sem necessariamente separar a qual disciplina dito estudo

pertencia

Tal processo fazia-se por meio de abordagens múltiplas, sem que houvesse a preocupação, para os autores, de definir se estavam estudando Física, Matemática, Química, Biologia, Astronomia, História ou Geografia. A pesquisa e a criatividade concentravam-se no esforço em descobrir as formas mais eficientes de convivência e controle social, nas criações artísticas e filosóficas, que refletiam visões do mundo e o lugar do homem na grande ordem das coisas (p. 180).

Destarte, a partir da reprodução lúdica por intermédio dos jogos e utilizando-se de uma prática pedagógica interdisciplinar, que a convivência em sociedade se estabelece. Ao agrupar pessoas em faixas etárias variadas; representa uma atitude valiosa, enquanto compartilha conhecimentos e apresenta-se propícia para fortalecer vínculos socioculturais.

Acrescenta-se que na atividade lúdica, as experiências vividas são as mais importantes no processo que envolve sensações e desafios, os quais afloram a fantasia e a imaginação de quem brinca. Estas experiências favorecem a ressignificação e o entendimento de reconhecer-se com e no outro. Isso faz com que o indivíduo cresça e seja capaz de entender o mundo que o cerca.

O fenômeno da ludicidade rompe com a dicotomia entre corpo e mente, que busca interligar-se com a emoção e a sensibilidade, independe se ocorre em aulas presenciais ou remotas e toda a reação emocional que este processo provoca no indivíduo, torna-se possível transferir este resultado para o desenvolvimento da educação.

É notório que esta última efetiva-se por intermédio de vivências coletivas, no processo de construção de conhecimentos, utilizando-se de conteúdos que incentivem os educandos a serem conscientes de sua cidadania e atuantes na solução de intercorrências do cotidiano.

Além disso, ao estruturarem-se ambientes que favoreçam tais experiências e práticas interdisciplinares, com a utilização de ferramentas lúdicas, bem como atividades que incentivem o comportamento ético responsável e o respeito ao próximo, tais espaços induzem à livre construção de conhecimentos a partir da percepção do educando.

Entende-se que o caráter lúdico envolvendo a interdisciplinaridade, torna possível transformar a sala de aula em momentos descontraídos e motivadores, ao favorecer a aquisição do conhecimento de maneira plural. Acrescida à esta ideia, Campos (2013) disserta que a elaboração do método interdisciplinar repousa no

diálogo sistemático entre as diversas ciências, que leve em conta as suas especialidades, as suas áreas primitivas e, fundamentalmente, que se disponha a estender as fronteiras entre os diferentes saberes, construindo novos objetos e novas abordagens (p.10).

Desta forma, a análise se deu no aspecto de investigar se os livros utilizados em aulas particulares de Língua Inglesa, oportunizam a inserção do aluno no idioma estrangeiro de forma lúdica e interdisciplinar, de maneira a abrirem novos horizontes, bem como novas expectativas de melhoria para a situação futura deste discente.

Este pensamento vem ao encontro do que o Guia Digital do PNLD 2017<sup>8</sup> (doravante Guia) valoriza enquanto princípios e critérios sobre a visão de ensinar e aprender uma língua estrangeira

o conhecimento deve ser algo partilhado e, portanto, construído em processo conjunto, envolvendo emoções, valores e saberes dos sujeitos que estão em interação. Por isso mesmo, o ensino de língua estrangeira, nesse segmento de ensino, deve considerar o caráter lúdico, criativo e afetivo da produção do conhecimento.

Ainda segundo o Guia, percebe-se o critério de incluir o aspecto lúdico no material didático para Língua Estrangeira Moderna, conforme é mencionado no item 22 da lista de critérios, que durante a avaliação para aprovação das coleções a serem utilizadas, observaram se no conjunto havia

[...] articulação entre o estudo da língua estrangeira e manifestações que valorizam as relações de afeto e de respeito mútuo, a criatividade e a natureza lúdica que deve ter esse ensino, compatíveis com o perfil do estudante das séries finais do Ensino Fundamental (PNLD, 2017).

A escolha do material didático ainda visa encontrar quesitos que interdisciplinarmente envolvam os alunos de forma a possibilitar sua inserção na sociedade, favorecendo um pensamento crítico e

[...]a sua importância como atividade educativa e formação cidadã. Através da aprendizagem de uma língua estrangeira, o estudante torna-se sensível à compreensão e à expressão de si e de outros. [...]requer do estudante a reflexão sobre a diferença, sobre outros modos de ser e de viver, linguísticos e culturais, preparando-se para enfrentar e problematizar estereótipos, preconceitos e todo tipo de discriminação (PNLD, 2017).

O trecho acima direciona à reflexão sobre esta diferença entre os modos de ser e de viver dos educandos, buscando também compreender os níveis de desigualdade linguística ou cultural, porque

---

<sup>8</sup> Guia digital do PNLD 2017 – disponível em: <http://www.fnde.gov.br/pnld-2017/#>. Acesso em 06 mar.2019.

cada idioma é instrumento de comunicação que está intimamente ligado à uma alma nacional, com o poder de atravessar fronteiras, bem como desconstruir preconceitos.

Com isso, “[...]ressaltam a necessidade de se considerar uma concepção [...]de língua estrangeira [...], como construção histórica, dinâmica e que reflete a heterogeneidade de seus usos socialmente marcados” (PNLD, 2017).

Com base na recomendação do PNLD definiu-se o material didático para ser utilizado nas aulas particulares. O critério utilizado justificou-se por ser uma obra voltada à construção do conhecimento, por meio do sociointeracionismo e por apresentar projetos interdisciplinares. Assim descrito

Concretiza, por meio de propostas de projetos, atividades e/ou eventos, o tratamento do lúdico, dos afetos, do respeito mútuo e da criatividade como componentes fundamentais para o processo de aprendizagem por colocar atividades lúdicas, as quais favorecem a construção do conhecimento (BRASIL, 2017, p. 82).

De acordo com o citado acima, entende-se que ao adquirir novos aprendizados, o cidadão passa a sentir-se solidário ao que o rodeia, com isso, conectar-se com a sociedade de maneira democrática e responsável. Para este quesito, tem-se nos PCN’s que aos alunos compete

compreender a cidadania como participação social e política, assim como exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, adotando, no dia-a-dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito (BRASIL, 1998, p. 7).

Este comportamento ético social também está inserido na função da metodologia interdisciplinar para a língua estrangeira, o qual vê-se nos PCN's que

É a função interdisciplinar que a aprendizagem de Língua Estrangeira pode desempenhar no currículo. O benefício resultante é mútuo. O estudo das outras disciplinas, notadamente de História, Geografia, Ciências Naturais, Arte, passa a ter outro significado se em certos momentos forem proporcionadas atividades conjugadas com o ensino de Língua Estrangeira, levando-se em consideração, é claro, o projeto educacional da escola. Essa é uma maneira de viabilizar na prática de sala de aula a relação entre língua estrangeira e o mundo social, isto é, como fazer uso da linguagem para agir no mundo social (BRASIL, 1998, p. 37-38).

Observa-se então, que o aprendizado de um novo idioma favorece a interação entre as pessoas da comunidade, mediante a participação nas práticas lúdicas utilizando-se da interdisciplinaridade, incentivando assim, o agir com pensamento social.

Como apontado anteriormente, o ensino de um idioma estrangeiro, está atrelado ao ensino da cultura referente aos povos que falam essa língua. Na busca pelo aspecto lúdico, inserido nas atividades do livro didático, intencionou-se observar quais os propósitos dos exercícios para que a construção do conhecimento seja efetivada.

Para considerar o que foi exposto neste artigo sobre a presença do lúdico e da interdisciplinaridade no livro didático, o material de análise foi composto pela coleção *English ID*, da Editora Richmond, desenvolvida por Paul Seligson e Ricardo Sili. A obra é composta por sete volumes (*Starter* – iniciante, 1A-B – básico, 2A-B – intermediário e 3A-B –

avanzado) de cinco unidades cada um, distribuídas conforme temas relevantes à atualidade e adequados ao público adolescente e adulto.

Baseado na análise dessa coleção, observou-se que os autores priorizaram recorrer a elementos lúdicos, os quais, ao ensinar o segundo idioma, proporcionam momentos descontraídos e criativos aos alunos, enquanto apresentam diferentes povos e novas culturas. Além disso, os livros apresentaram em suas unidades, projetos interdisciplinares, programas de inclusão, foco na conscientização do cuidado com a natureza, como também destaque à realidade brasileira.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este artigo teve o propósito de apontar a aplicação do lúdico num processo interdisciplinar, utilizado como prática pedagógica para o ensino da Língua Inglesa, respeitando as regras do Programa Nacional do Livro Didático - PNLD e Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's, aos alunos adolescentes e adultos, que buscam um ensino particular.

A reflexão acerca dos benefícios que essa prática pedagógica pode proporcionar ao aprendizado da língua estrangeira, trouxe também a constatação da viabilidade de se utilizar variados recursos didáticos com essa finalidade e a observação de como a aplicação do lúdico, pode proporcionar dinamismo ao aprendizado, por intermédio de uma aula mais dinâmica. A revisão bibliográfica indicou que o lúdico faz parte do cotidiano desde o início das civilizações.

Por representar o ato de brincar, o lúdico remete à ideia da diversão e, no que tange ao ambiente escolar, constatou-se a presença da ludicidade nas atividades de ensino-aprendizagem, sem que se desviasse do foco educacional. Há que se destacar a importância de um planejamento para a realização desses exercícios, justificando assim, o propósito em relação ao tempo dedicado a essas tarefas.

Importa mencionar, que com o advento da pandemia e todos os membros da família no mesmo ambiente, alguns alunos apresentaram dificuldades em realizar os exercícios de reforço, que normalmente são preparados em casa. Na maioria dos casos, alegaram ausência de privacidade, ou falta de momento exclusivo para concentrar-se satisfatoriamente. Nestes casos, optou-se por resolver ditos itens durante a aula, com a supervisão da professora.

Para a realização deste estudo, buscou-se reunir dados, com o intuito de responder em que medida os livros apresentam a ludicidade. Sendo assim, considerou-se necessária a utilização de um método que favorecesse o caráter lúdico durante as aulas, de maneira a provocar nos alunos o interesse pela aquisição do conhecimento por outras culturas e idiomas.

Procurou-se também identificar de que modo os autores retratam as atividades lúdicas como estratégia educacional e, finalmente, se, os livros utilizados exploram a interdisciplinaridade enquanto recurso didático pedagógico.

Desta forma, foram analisadas as atividades presentes no material didático utilizado nas aulas particulares, atendendo adolescentes e

adultos. Por meio desses procedimentos, percebeu-se que os objetivos de cada recurso didático foram alcançados de maneira eficaz.

Para isso, tomou-se por base teórica as ideias do trabalho interdisciplinar defendido por Ivani Fazenda e Hilton Japiassú. Buscou-se apresentar as possibilidades encontradas em atividades lúdicas no material didático e justificadas pelo *homo ludens* de Huizinga, como também dissertadas por vários outros autores.

A análise da coleção *English ID*, direcionada ao público adolescente e adulto, mostrou que, conforme preconiza o PNLD, existiu o cuidado, por parte dos autores, em priorizar a escolha de materiais que utilizassem elementos lúdicos, para motivar os alunos a conhecerem novas culturas, por intermédio do aprendizado de um segundo idioma. Ademais encontrou-se, nessa coleção, o foco interdisciplinar voltado a propostas de inclusão, ao cuidado com o meio ambiente e ao contexto brasileiro.

Estas experiências demonstraram pertinência na adequação do processo da pandemia, para respeitar o isolamento social sem prejuízo da apresentação do conteúdo, pois os alunos sentiram-se acolhidos durante as aulas remotas ao lhes proporcionar momentos de descontração, enquanto adquiriam novos conceitos.

Tais estudos pontuaram que ditos recursos são capazes de promover a construção do conhecimento e a aquisição da aprendizagem por meio da interação social. Acredita-se na possibilidade de desenvolver alunos autônomos e conscientes da função que representam na sociedade.

Além disso, esta reflexão possibilitou constatar que para o ensino da Língua Inglesa há aderência ao uso do lúdico e da interdisciplinaridade simultaneamente, pois são procedimentos favoráveis a visualizar a inserção do aluno ao mundo globalizado, de maneira consciente, motivadora e interdisciplinar.

## REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Jack (org.). **Diálogos interdisciplinares: novos olhares nas Ciências Humanas**. Embu-Guaçu: Lumen et Virtus, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **PNLD 2017: guia de livros didáticos – ensino fundamental anos finais / Ministério da Educação – Secretaria de Educação Básica SEB – Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação**. Brasília, DF: 2015. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/programas/livro-didatico/guias-do-pnld/escolha-pnld-2017>>.ISBN: 978-85-7783-227-9. Acesso em 06 mar.2019

BRASIL. Ministério da Educação. **PNLD 2018: inglês – guia de livros didáticos – ensino médio/ Ministério da Educação – Secretária de Educação Básica – SEB – Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação**. Brasília, DF: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2017. 87 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua inglesa - Brasília: MEC/SEF, 1998.**

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CAMPOS, A.L.A. **A interdisciplinaridade e as radicais transformações do pensamento científico**. São Paulo: Revista Lumen et Virtus, v.4, n.8, p. 179-188, 2013.

EINSTEIN, Albert. **Cosmic Religion: With Other Opinions and Aphorisms**. New York: Covici Friede, 1931, p. 97.

FAZENDA, I. (Org.). **Dicionário em construção:**

**interdisciplinaridade**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

FAZENDA, I. **O Que é interdisciplinaridade?** / Ivani Fazenda (org.). — São Paulo : Cortez, 2008.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JAPIASSÚ, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

LIMA, Antônio J. A. **O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau**. In: II CONEDU Congresso Nacional de Educação, Paraíba: 2015. Disponível em: [http://coral.ufsm.br/righi/EPE/TRABALHO\\_EV045\\_MD1\\_SA6\\_ID6556\\_16082015154402.pdf](http://coral.ufsm.br/righi/EPE/TRABALHO_EV045_MD1_SA6_ID6556_16082015154402.pdf) - 230718. Acesso em: 23 jul.2018.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005

MARCELLINO, Nelson C., 1950. **Estudos do lazer: uma introdução**. 3.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002. 100p.

MURCIA, Juan A.M. **Aprendizagem através do jogo**. Trad. Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SELIGSON, Paul. **English ID: student's book, workbook**. 1.ed. São Paulo: Moderna, 2013.

SUERO, Juan Manuel Cobo. **Inter disciplinarietàad y universidad.**  
Madrid: Universidad Pontificia Comillas, 1986.