

## **LUDICIDADE E O ENSINO DE INGLÊS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PROPOSTA DIDÁTICA COM O JOGO DE TABULEIRO “O MONSTRO DAS CORES”**

Nádia Renó Leopoldino<sup>1</sup>

O tema dessa pesquisa é o trabalho com a ludicidade voltado ao desenvolvimento das habilidades orais nas aulas de Língua Inglesa (doravante LI) para crianças de 4 e 5 anos, nas escolas da rede Municipal de São Sebastião-SP. O tema surge diante das dificuldades enfrentadas no ensino de LI na Educação Infantil municipal, especialmente com a implementação da abordagem participativa por meio de estações de aprendizagem. A experiência dessa pesquisadora no ensino-aprendizagem de LI para crianças evidenciou a necessidade de desenvolver propostas que promovessem o engajamento e o desenvolvimento do público-alvo de maneira lúdica e significativa, na língua alvo. O trabalho tem como objetivo geral analisar a implementação de uma proposta didática para o trabalho com repertório linguístico relacionado a emoções e cores em LI, por meio da articulação entre literatura infantil, bingo, estações de aprendizagem, músicas e atividades lúdicas, a fim de promover o desenvolvimento das habilidades orais e socioemocionais de forma significativa e contextualizada que culminam com a utilização do jogo de tabuleiro “O Monstro das Cores”. Especificamente, busca-se: (1) Elaborar e implementar uma proposta didática lúdica para o ensino de vocabulário de cores e emoções em inglês, englobando o jogo “O Monstro das Cores”; e (2) Avaliar os impactos da implementação da proposta didática no desenvolvimento linguístico e socioemocional das crianças. A proposta parte da justificativa de que os jogos, além de promoverem o engajamento e a ludicidade, são instrumentos pedagógicos potentes para o desenvolvimento integral das crianças, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (Brasil, 2018). A fundamentação teórica apoia-se nas concepções de jogo de Caillois (1990), Huizinga (2000) e Juul (2003), bem como nos aportes de Kishimoto (2011), Montessori (1949), Tomlinson (2013) e Vygotsky (2001, 2003, 2009), para a compreensão do processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil, com ênfase no brincar, na mediação, na autonomia e na diferenciação. A metodologia adotada é qualitativo-interpretativista, conforme (Moita-Lopes, 1994), configurando-se como um estudo de caso (Leffa, 2006; Stake, 1995; Yin, 1994). Ao longo da implementação da proposta didática com uma turma de crianças, serão observadas as interações, o engajamento e o desenvolvimento linguístico e socioemocional dos participantes, utilizando o diário de aula como

---

<sup>1</sup> Mestranda em Linguística Aplicada pela Universidade de Taubaté, Taubaté, São Paulo, SP. [nadia.reno@unitau.br](mailto:nadia.reno@unitau.br). <http://lattes.cnpq.br/5504848289070033>. <https://orcid.org/0009-0007-1866-332X>

instrumento de coleta de dados (Zabalza, 1994). Como resultados esperados, considera-se que a proposta possibilite a ampliação do vocabulário e o fortalecimento das habilidades orais em Língua Inglesa, bem como o reconhecimento das emoções pelas crianças, promovendo também atitudes colaborativas. A análise preliminar aponta que jogos estruturados como “O Monstro das Cores” contribuem significativamente para o processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a construção de significados culturais e o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil; Emoções; Ensino; Jogo de tabuleiro moderno; Língua Inglesa.

**Área Temática:** Educação Infantil e Alfabetização