

EXPLORANDO A LUDICIDADE NO MÉTODO DE ENSINO SOCIOINTERACIONISTA

EXPLORING PLAYFULNESS IN THE SOCIO-INTERACTIONIST TEACHING METHOD

BARAOLI, Antônia Carolina¹

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo analisar o papel da ludicidade no ensino de Língua Inglesa (LI), com base na abordagem sociointeracionista proposta por Vygotsky (1934 - 1998). De tal modo, parte-se da constatação de que métodos tradicionais frequentemente desestimulam os alunos, o que impulsiona a busca por práticas pedagógicas mais envolventes, como o uso do lúdico. No entanto, existe ainda a compreensão limitada sobre a ludicidade que, muitas vezes está reduzida a atividades meramente recreativas. Sob a perspectiva de autores como Luckesi (2000) e Brougère (2006), entende-se que o lúdico pode promover o desenvolvimento cognitivo e social, favorecendo um aprendizado mais significativo. A pesquisa, de cunho bibliográfico e abordagem qualitativa, visa compreender como o ensino lúdico pode ser mediado por interações sociais, com foco na atuação do professor como facilitador no processo de construção do conhecimento. A análise de obras como Bateson e Martin (2013), Katayama (2009) e Heidari-Shahreza (2024), entre outras, aponta para os benefícios do brincar no contexto educacional, especialmente no ensino de línguas, reforçando a importância da ludicidade como instrumento pedagógico que estimula a criatividade, o engajamento e a aprendizagem colaborativa. Conclui-se, portanto, que a integração entre ludicidade e sociointeracionismo possibilita a criação de ambientes mais participativos e eficazes para o ensino de Inglês como segunda língua.

Palavras-chave: ludicidade; ensino de língua inglesa; sociointeracionismo; aprendizagem significativa; educação lúdica.

ABSTRACT: This paper aims to analyze the role of playfulness in the teaching of English as a Foreign Language (EFL), based on the socio-interactionist approach proposed by Vygotsky (1998 [1934]). It starts from the observation that traditional methods often discourage students, which drives the search for more engaging pedagogical practices, such as the use of play. However, there is still a limited understanding of playfulness, often reduced to merely recreational activities. From the perspective of authors such as Luckesi (2000) and Brougère (2006), it is understood that play can promote cognitive and social development, fostering more meaningful learning. The research, of bibliographic nature and qualitative approach, seeks to understand how playful teaching can be mediated by social interactions, focusing on the role of the teacher as a facilitator in the knowledge construction process. The analysis of works such as Bateson and Martin (2013), Katayama (2009), and Heidari-Shahreza (2024), among others, highlights the benefits of play in

¹ Graduando do curso de Pedagogia.

educational contexts, especially in language teaching, reinforcing the importance of playfulness as a pedagogical tool that stimulates creativity, engagement, and collaborative learning. It is concluded that the integration between playfulness and socio-interactionism enables the creation of more participatory and effective environments for teaching English as a second language.

Keywords: Playfulness. english language teaching. socio-interactionism. meaningful learning. playful education.

1 INTRODUÇÃO

O ensino contemporâneo enfrenta constantes desafios no que se refere à promoção de práticas pedagógicas significativas, especialmente diante da crescente diversidade de perfis de aprendizagem nas salas de aula. Nesse cenário, destaca-se a necessidade de métodos que estimulem o engajamento e a participação ativa dos alunos no processo educativo. A ludicidade, entendida como uma experiência pedagógica integradora e prazerosa, surge como uma alternativa promissora ao modelo tradicional de ensino. Mais do que apenas entretenimento, o lúdico representa uma estratégia que possibilita a construção de saberes por meio da interação e da experimentação, principalmente quando aliado a abordagens pedagógicas voltadas para o desenvolvimento integral do educando (LUCKESI, 2000).

A crescente valorização da ludicidade se justifica pelas transformações na forma como se compreende o processo de ensino-aprendizagem. Estudos recentes demonstram que crianças e adolescentes aprendem melhor quando estão emocionalmente envolvidos com o conteúdo, sendo o jogo e as atividades lúdicas elementos que favorecem esse vínculo. Além disso, os métodos lúdicos têm mostrado eficácia no estímulo à criatividade, à resolução de problemas e à autonomia, aspectos essenciais na formação de sujeitos críticos e participativos (ALMEIDA; SILVA, 2025). O desafio, portanto, está em superar a visão limitada que associa o lúdico apenas à recreação, reconhecendo-o como um recurso pedagógico com grande potencial formativo (COSTA; SANTOS, 2023).

Contudo, ainda persiste uma lacuna significativa na compreensão sobre a ludicidade como ferramenta estruturante da prática pedagógica. Muitos educadores, por vezes, subutilizam o potencial do lúdico por não disporem de uma formação que articule teoria e prática de maneira significativa. Essa problemática se agrava quando se observa a predominância de métodos centrados na memorização e na

transmissão de conteúdos, que pouco dialogam com os interesses e as necessidades dos estudantes. Diante disso, é fundamental analisar como a ludicidade, inserida numa perspectiva sociointeracionista, pode favorecer um ensino mais dinâmico e centrado na mediação entre professor, aluno e conhecimento (FREITAS; SALVI, 2022).

Justifica-se, portanto, a realização deste estudo pelo valor pedagógico que a ludicidade adquire quando integrada ao referencial teórico de Lev Vygotsky, cuja abordagem sociointeracionista compreende o aprendizado como um processo social e culturalmente mediado. Ao reconhecer que a interação entre os sujeitos é essencial para o desenvolvimento cognitivo, a proposta vygotskiana amplia as possibilidades de atuação docente, ao passo que reforça o papel do professor como facilitador da aprendizagem. Assim, a ludicidade, quando estrategicamente utilizada, pode transformar o ambiente escolar em um espaço de descobertas, cooperação e construção coletiva do saber (SANTOS; PEREIRA, 2022).

Dessa forma, este artigo tem como objetivo analisar como a ludicidade pode ser aplicada no ensino de língua inglesa a partir da perspectiva sociointeracionista, destacando seu potencial para promover aprendizagens significativas. Pretende-se compreender como o professor pode atuar como mediador nesse processo, promovendo interações que estimulem o desenvolvimento linguístico, cognitivo e social dos alunos, por meio de práticas lúdicas contextualizadas e reflexivas (BARBOSA et al., 2025).

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Referencial teórico

2.1.1 A Ludicidade como Experiência Significativa no Ensino

A ludicidade, enquanto conceito aplicado ao campo educacional, ultrapassa os limites do mero entretenimento e passa a ser compreendida como uma vivência integral que mobiliza dimensões cognitivas, afetivas e sociais do sujeito em aprendizagem. No contexto da educação contemporânea, esse conceito tem ganhado espaço por se mostrar eficaz na construção de ambientes de ensino mais atrativos e interativos, especialmente quando se busca alternativas metodológicas

ao ensino tradicional, centrado na memorização e na passividade discente (LUCKESI, 2000).

Dentro do contexto deste estudo, que investiga o uso da ludicidade no ensino da língua inglesa sob uma perspectiva sociointeracionista, torna-se indispensável reconhecer a relevância desse recurso pedagógico para o desenvolvimento de práticas que promovam aprendizagem significativa. A ludicidade, quando bem aplicada, possibilita o envolvimento ativo do aluno no processo de construção do conhecimento, aproximando os conteúdos escolares de sua realidade social e cultural. Essa aproximação é essencial para manter o engajamento dos estudantes, principalmente em disciplinas que comumente enfrentam resistência, como é o caso do ensino de idiomas (ALMEIDA; SILVA, 2025).

Do ponto de vista teórico, autores como Luckesi (2000) e Oliveira (2025) defendem que a ludicidade deve ser compreendida como uma experiência de plenitude, na qual o aprendiz se sente emocionalmente envolvido, cognitivamente desafiado e socialmente conectado. Trata-se de um estado no qual o conhecimento é construído em meio ao prazer, à espontaneidade e ao senso de liberdade, o que favorece o despertar da curiosidade e da autonomia. De maneira semelhante, a obra de Lieberman (1977) destaca que a ludicidade está associada a comportamentos criativos, espontâneos e imaginativos, que contribuem para a aprendizagem por meio da experimentação e da vivência simbólica do mundo. Ao integrar tais características às atividades pedagógicas, o educador amplia as possibilidades de mediação e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas mais complexas (LIEBERMAN, 1977).

Apesar do consenso teórico sobre os benefícios da ludicidade, ainda existem divergências quanto à sua aplicação prática no ambiente escolar. Enquanto alguns autores a consideram essencial e central na proposta pedagógica, outros a tratam como um recurso complementar, muitas vezes limitado à educação infantil. Freitas e Salvi (2022) apontam que, embora o lúdico seja reconhecido como eficaz em fases iniciais do ensino, ele ainda enfrenta resistência para ser inserido de forma sistemática nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, principalmente por parte de educadores que associam o brincar à imaturidade. Essa visão reducionista tende a comprometer o pleno aproveitamento da ludicidade como estratégia pedagógica. Ademais, alguns críticos argumentam que, sem um planejamento intencional, atividades lúdicas podem se tornar dispersivas e

desarticuladas dos objetivos curriculares, tornando-se improdutivas do ponto de vista educacional (FREITAS; SALVI, 2022).

Ainda que existam tais limitações, o entendimento contemporâneo aponta para a necessidade de reconfigurar o papel do lúdico como eixo estruturante das práticas pedagógicas. Para além das brincadeiras livres, o lúdico pode e deve ser incorporado a práticas intencionalmente planejadas, integrando-se aos conteúdos curriculares de forma estratégica. Garcia (2022) enfatiza que a ludicidade, quando aliada a metodologias ativas e mediada por um docente preparado, favorece a aprendizagem significativa, pois respeita os tempos e ritmos individuais, estimula a participação e contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Nesse sentido, a ludicidade se torna uma ferramenta potente para responder à problemática deste estudo, que investiga formas de tornar o ensino da língua inglesa mais envolvente, acessível e eficaz, sobretudo quando mediado por interações sociais no contexto da abordagem sociointeracionista (GARCIA, 2022).

2.1.2 A Teoria Sociointeracionista e o Papel das Interações na Aprendizagem

A teoria sociointeracionista, formulada por Lev Vygotsky no início do século XX, compreende o processo de aprendizagem como um fenômeno essencialmente social e mediado pela linguagem. Segundo essa perspectiva, o desenvolvimento cognitivo não ocorre de forma isolada no sujeito, mas a partir das interações que ele estabelece com o meio, especialmente com outros indivíduos mais experientes, como professores, pais e colegas. A linguagem, nesse contexto, exerce o papel de ferramenta mediadora do pensamento, sendo o principal instrumento de construção do conhecimento (FONTES, 1991).

No contexto deste trabalho, que investiga o uso da ludicidade como estratégia de ensino na disciplina de língua inglesa, a teoria sociointeracionista surge como base fundamental. A proposta de Vygotsky sustenta que o conhecimento é produzido em contextos colaborativos, onde o aluno participa ativamente de sua aprendizagem, apoiado por interações sociais que promovem avanços em seu desenvolvimento. Essa concepção ganha especial relevância no ensino de idiomas, em que a comunicação, a cooperação e o uso da linguagem são elementos centrais para o processo de aprendizagem. Assim, a sala de aula se torna um espaço

privilegiado para a construção coletiva do saber, onde a mediação do professor é essencial para facilitar a internalização de conceitos (SANTOS; PEREIRA, 2022).

Teoricamente, Vygotsky introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real da criança e aquilo que ela pode alcançar com o auxílio de um mediador. Essa ideia revoluciona a forma de compreender o papel do ensino, deslocando o foco do que o aluno já sabe para aquilo que ele pode vir a saber, desde que inserido em um ambiente social de apoio e incentivo. Em contextos de aprendizagem lúdica, essa mediação se dá por meio de jogos, brincadeiras e atividades interativas, que despertam a curiosidade e a iniciativa do aluno, oferecendo condições favoráveis para seu crescimento intelectual e social (KATAYAMA, 2009).

Apesar da ampla aceitação do sociointeracionismo como base pedagógica nas últimas décadas, ainda há divergências quanto à forma de sua aplicação prática. Alguns estudiosos ressaltam que, embora o modelo valorize a interação e a colaboração, muitas escolas ainda operam sob lógicas pedagógicas conteudistas e autoritárias, que dificultam a criação de ambientes interativos. Outros autores, como Garcia (2022), apontam que o sociointeracionismo pode ser mal interpretado como uma simples delegação de responsabilidades ao aluno, sem o devido planejamento das intervenções pedagógicas. Além disso, há críticas quanto à dificuldade de mensuração objetiva dos avanços obtidos dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal, especialmente em sistemas educacionais marcados por avaliações padronizadas e pouco flexíveis (GARCIA, 2022).

Diante dessas limitações, observa-se a necessidade de preparar o professor para o papel de mediador e organizador do espaço social da aprendizagem. Como apontam Freitas E Salvi (2022), o êxito da abordagem sociointeracionista depende diretamente da formação docente, da intencionalidade didática e da capacidade do educador de reconhecer os momentos adequados para intervir. Tais intervenções precisam respeitar a individualidade dos alunos, ao mesmo tempo em que promovem a cooperação entre pares, criando oportunidades para o desenvolvimento mútuo. A utilização de atividades lúdicas, nesse contexto, potencializa as interações sociais, facilitando a construção de sentido nos conteúdos escolares e ampliando o engajamento dos discentes no processo de aprendizagem (FREITAS; SALVI, 2022).

A aplicação da teoria de Vygotsky ao ensino da língua inglesa por meio da ludicidade oferece, portanto, um caminho promissor para reconfigurar a prática

pedagógica. A mediação do professor, aliada ao uso de recursos lúdicos e interativos, contribui para criar um ambiente de aprendizagem cooperativo, dinâmico e significativo. Como destaca Barbosa et al. (2025), mesmo em contextos de ensino técnico e científico, a utilização de métodos pautados no sociointeracionismo demonstrou resultados positivos ao estimular o envolvimento afetivo, cognitivo e social dos estudantes. Essa abordagem se mostra coerente com a problemática deste estudo, que busca compreender como transformar o ensino de línguas em uma prática mais ativa, motivadora e eficaz, por meio da valorização das interações humanas e da ludicidade como mediação do saber (BARBOSA et al., 2025).

2.1.3 Ludicidade como Mediadora da Aprendizagem na Abordagem Sociointeracionista

A ludicidade, quando integrada ao processo de ensino-aprendizagem sob a ótica sociointeracionista, adquire o papel de mediadora do desenvolvimento intelectual, social e linguístico dos educandos. Trata-se de um recurso pedagógico que ultrapassa a função recreativa e se insere como mecanismo facilitador da internalização de conhecimentos, proporcionando interações que estimulam o pensamento, a expressão e a construção coletiva de saberes. Nesse sentido, o lúdico atua como elo entre o conteúdo formal e o universo simbólico do aluno, favorecendo uma aprendizagem ativa e significativa (LUCKESI, 2000).

Dentro do contexto deste trabalho, que investiga a ludicidade como estratégia de ensino da língua inglesa, é necessário compreender o papel mediador que o lúdico pode exercer no contexto da abordagem sociointeracionista de Vygotsky. Segundo o autor, a aprendizagem ocorre nas trocas sociais e é promovida por instrumentos culturais, entre os quais se destaca a linguagem. A brincadeira, nesse cenário, constitui uma ferramenta potente que cria condições para o desenvolvimento na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), pois permite à criança agir de maneira mais complexa do que seria capaz de forma espontânea. Ao brincar, o aluno simula situações que exigem raciocínio, tomada de decisão e comunicação, possibilitando avanços cognitivos mediados pelo outro (FONTES, 1991).

Autores como Katayama (2009) e Heidari-Shahreza (2024) apontam que o espaço lúdico favorece o engajamento e a cooperação entre os participantes,

ampliando as oportunidades de desenvolvimento por meio da linguagem e da ação compartilhada. Nas aulas de língua inglesa, por exemplo, o uso de dramatizações, jogos de papéis, músicas e dinâmicas interativas permite que os estudantes pratiquem o idioma de forma espontânea e significativa. Essa prática promove a segurança emocional necessária para a experimentação linguística, sendo mais efetiva do que estratégias puramente expositivas. As interações lúdicas potencializam, portanto, a aprendizagem colaborativa, tornando o processo mais prazeroso e motivador (HEIDARI-SHAHREZA, 2024).

Apesar dos benefícios apontados, algumas divergências ainda são percebidas no debate acadêmico sobre o uso da ludicidade como mediação no ensino. Enquanto autores como Luckesi (2000) e Oliveira (2025) defendem uma integração efetiva e contínua do lúdico à prática pedagógica, outros estudiosos alertam para o risco de sua banalização, caso seja aplicada de forma descontextualizada. Freitas e Salvi (2022) argumentam que, sem um planejamento pedagógico intencional, as atividades lúdicas podem perder seu caráter educativo e tornar-se apenas instrumentos de distração. Além disso, há o desafio da resistência por parte de alguns docentes, que não reconhecem a legitimidade da ludicidade como recurso de mediação, especialmente em etapas mais avançadas da escolarização (FREITAS; SALVI, 2022).

Tais críticas apontam para a necessidade de uma formação docente mais aprofundada sobre o potencial da ludicidade no contexto sociointeracionista. Santos e Pereira (2022) ressaltam que o lúdico, ao ser utilizado de forma crítica e consciente, permite a criação de ambientes de aprendizagem que respeitam as singularidades dos alunos e promovem a cooperação. No entanto, essa prática depende de uma postura ativa do professor como mediador e organizador das experiências de aprendizagem. Em consonância, Almeida E Silva (2025) enfatizam que o brincar precisa ser resgatado como elemento essencial da pedagogia, e não apenas como uma estratégia periférica. A mediação lúdica, nesse sentido, exige um olhar sensível do educador sobre as necessidades da turma, bem como domínio de recursos que estimulem a participação e a criatividade (ALMEIDA; SILVA, 2025).

Ao ser abordada dentro da perspectiva de Vygotsky, a ludicidade assume uma função transformadora, sendo concebida como catalisadora de desenvolvimento e aprendizagem. No ensino de línguas, essa mediação é particularmente relevante, visto que o aprendizado de um novo idioma exige experimentação constante,

repetição contextualizada e interação social significativa. Conforme relatado por Costa e Santos (2023), as brincadeiras estruturadas, os jogos verbais e as atividades cooperativas criam um ambiente favorável ao uso real da linguagem, em que os estudantes deixam de ser apenas receptores e passam a ser protagonistas de sua própria aprendizagem. Nesse sentido, a ludicidade torna-se ferramenta valiosa para atender aos objetivos deste estudo, que propõe uma reflexão sobre o ensino lúdico do inglês como uma prática possível, eficaz e socialmente mediada (COSTA; SANTOS, 2023).

2.1.4 Criatividade, Emoção e Engajamento no Ensino por Meio do Lúdico

A relação entre criatividade, emoção e engajamento no processo de ensino-aprendizagem tem sido amplamente discutida na literatura pedagógica contemporânea, especialmente quando vinculada ao uso do lúdico como ferramenta metodológica. A ludicidade, nesse contexto, não se limita à recreação ou ao divertimento, mas se apresenta como uma estratégia que potencializa o envolvimento afetivo e cognitivo dos estudantes. O brincar, enquanto experiência que integra pensamento e emoção, promove ambientes de aprendizagem mais receptivos, motivadores e sensíveis às necessidades individuais, permitindo que os estudantes explorem o conteúdo de maneira criativa e colaborativa (LIEBERMAN, 1977).

No escopo deste trabalho, que analisa a aplicação da ludicidade no ensino de língua inglesa com base na abordagem sociointeracionista, a articulação entre emoção e cognição é um elemento central. Quando o estudante vivencia atividades lúdicas, há um estímulo direto ao seu interesse e à sua participação ativa nas aulas, o que contribui para uma aprendizagem mais significativa e duradoura. Essa vivência está diretamente relacionada aos mecanismos de atenção, memória e motivação, que são favorecidos em contextos pedagógicos nos quais os sentimentos positivos são mobilizados. Conforme destacam Silva E Teixeira (2023), a afetividade desempenha um papel estruturante no processo educativo, sendo mediadora entre a experiência sensível e a construção racional do conhecimento (SILVA; TEIXEIRA, 2023).

Sob o ponto de vista teórico, a ludicidade também se associa ao desenvolvimento da criatividade, compreendida como a capacidade de imaginar,

construir e transformar ideias em soluções originais. O ambiente lúdico cria condições favoráveis para que o estudante se sinta livre para experimentar, errar e refazer, sem o medo de julgamentos ou punições. Oliveira (2025) relaciona a ludicidade com o estado de flow, em que o aluno se entrega à atividade com envolvimento total, demonstrando altos níveis de concentração, entusiasmo e satisfação. Nesse contexto, a criatividade é fortalecida como um caminho para a autonomia intelectual e para o pensamento divergente, ambos indispensáveis no processo de aprendizagem de uma segunda língua (OLIVEIRA, 2025).

Embora amplamente reconhecida, essa abordagem ainda encontra resistência por parte de setores educacionais que priorizam metodologias tradicionais baseadas na memorização e na repetição mecânica. Alguns educadores demonstram dificuldade em abandonar o controle rígido das aulas, o que impede a criação de espaços mais livres e criativos. Freitas E Salvi (2022) observam que, em muitas instituições, a ludicidade é vista como uma estratégia secundária, restrita à educação infantil, sendo raramente aplicada nos anos finais da educação básica ou no ensino de disciplinas consideradas “sérias”. Além disso, há uma carência de políticas públicas e de formação docente que incentivem a inserção efetiva da criatividade e do componente afetivo no planejamento pedagógico, o que dificulta a consolidação de práticas mais inovadoras e humanizadas (FREITAS; SALVI, 2022).

As limitações acima indicam a necessidade de maior valorização das dimensões subjetivas da aprendizagem, que incluem a emoção, a expressividade e a ludicidade. Barbosa et al. (2025) demonstram que, mesmo em contextos de ensino técnico e científico, o uso de metodologias lúdicas, como os serious games, favorece a motivação intrínseca, o engajamento e o desempenho acadêmico dos estudantes. No ensino de línguas, essas evidências se tornam ainda mais relevantes, considerando que o uso da linguagem exige constante mobilização emocional, disposição para o diálogo e abertura à experimentação. A criatividade, nesse sentido, funciona como uma ponte entre a teoria e a prática, permitindo que o aluno utilize a língua estrangeira em contextos simulados, espontâneos e interativos, promovendo maior retenção e fluência (BARBOSA et al., 2025).

Compreendendo a ludicidade como componente mobilizador da criatividade e da emoção, o presente estudo busca justamente destacar sua importância como estratégia pedagógica no ensino da língua inglesa, contribuindo para resolver a problemática identificada: a dificuldade de engajamento dos alunos diante de

metodologias tradicionais e desestimulantes. A mediação lúdica permite integrar os aspectos afetivos e racionais da aprendizagem, favorecendo um ensino mais dinâmico, criativo e centrado no aluno. Como reforçam Almeida E Silva (2025), o ato de brincar, quando planejado com intencionalidade pedagógica, não apenas entretém, mas ensina, transforma e desenvolve capacidades fundamentais para o aprendizado linguístico e para a formação integral do sujeito (ALMEIDA; SILVA, 2025).

2.2 Metodologia

A metodologia adotada neste estudo teve como base uma revisão bibliográfica de natureza qualitativa, realizada com o objetivo de analisar o uso da ludicidade no ensino da língua inglesa sob a perspectiva sociointeracionista. Para isso, foram consultadas bases de dados como Google Acadêmico, SciELO, PubMed e diversas bibliotecas virtuais, a fim de localizar livros, artigos científicos, teses e sites especializados que abordassem os principais conceitos relacionados ao tema. Após o levantamento do material, os dados foram organizados por meio de fichamentos e resumos, permitindo a tabulação e a análise crítica das informações encontradas. A análise priorizou produções publicadas nos últimos cinco anos, complementadas por obras clássicas de referência, possibilitando a identificação de convergências e divergências teóricas relevantes ao campo investigado.

2.3 Resultados e Discussão

A seção de Resultados e Discussão deste estudo apresenta, de forma organizada e objetiva, os principais achados obtidos a partir da revisão bibliográfica realizada com base na literatura científica atual sobre a ludicidade no ensino da língua inglesa, sob a perspectiva da abordagem sociointeracionista. A pesquisa percorreu diferentes etapas, iniciando-se com a fundamentação do conceito de ludicidade como elemento pedagógico, seguido do aprofundamento nos pressupostos teóricos do sociointeracionismo de Vygotsky e, por fim, a análise da intersecção entre esses dois campos dentro do ambiente educacional, com ênfase na criatividade, emoção e engajamento dos estudantes.

No primeiro capítulo teórico, que abordou a ludicidade como experiência significativa no ensino, identificou-se que autores como Luckesi (2000) e Oliveira (2025) compreendem o lúdico como uma vivência educativa plena, que favorece a construção do conhecimento ao integrar emoção, ação e reflexão. A análise demonstrou que o brincar não deve ser encarado apenas como um mecanismo de distração ou recreação, mas como um mediador do processo de aprendizagem. Estudos mais recentes, como o de Almeida e Silva (2025), reforçam esse entendimento ao destacar que atividades lúdicas são capazes de estimular o raciocínio e o pensamento crítico, especialmente quando articuladas aos conteúdos curriculares. Essa abordagem foi comparada à visão mais tradicional, que restringe o lúdico à educação infantil ou à ideia de “tempo livre”, evidenciando uma limitação ainda presente em muitos ambientes escolares.

Na sequência, ao tratar da teoria sociointeracionista e o papel das interações na aprendizagem, os resultados demonstraram que a aprendizagem, segundo Vygotsky, ocorre por meio da mediação social, sendo a linguagem e a interação os principais instrumentos dessa mediação. Autores como Santos e Pereira (2022) e Fontes (1991) confirmam que a construção do conhecimento se dá na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde o sujeito realiza avanços com a ajuda de outros. A ludicidade, nesse contexto, se configura como ferramenta mediadora eficaz, principalmente ao ser inserida em atividades que envolvam cooperação, linguagem e resolução de problemas. As evidências apontadas na literatura indicam que a aplicação da teoria sociointeracionista pode ser otimizada com a adoção de práticas lúdicas, especialmente em contextos de ensino de línguas, onde a comunicação oral e a interação espontânea são fundamentais para o progresso dos alunos.

No terceiro capítulo, voltado para a ludicidade como mediadora da aprendizagem, os resultados apontam que o brincar, ao ser incorporado como estratégia pedagógica consciente, contribui diretamente para o desenvolvimento de competências linguísticas e cognitivas. Katayama (2009) e Heidari-Shahreza (2024) destacam que atividades lúdicas favorecem a participação ativa, a experimentação com a linguagem e a cooperação entre pares, sendo especialmente produtivas no ensino de inglês como segunda língua. Estudos analisados evidenciam que metodologias baseadas em jogos, dramatizações e dinâmicas interativas são capazes de promover o uso espontâneo e contextualizado da língua-alvo. Além

disso, foram identificadas dificuldades relatadas por alguns autores, como Freitas e Salvi (2022), que alertam para a necessidade de planejamento pedagógico intencional, evitando que o lúdico seja aplicado de maneira desarticulada dos objetivos de aprendizagem.

Por fim, no capítulo que abordou a relação entre criatividade, emoção e engajamento no ensino por meio do lúdico, os resultados indicam que a ludicidade desperta emoções positivas que ampliam a capacidade de concentração, memorização e retenção dos conteúdos. Lieberman (1977) e Oliveira (2025) afirmam que o ambiente lúdico favorece o estado de envolvimento total com a atividade, denominado flow, no qual o aluno se sente motivado e emocionalmente conectado com a aprendizagem. Além disso, os estudos recentes de Silva e Teixeira (2023) confirmam que o engajamento emocional promove a aprendizagem significativa e fortalece o vínculo entre aluno, professor e conhecimento. Tais achados corroboram a hipótese inicial deste estudo, que defendia a ludicidade como elemento capaz de aumentar o interesse e a eficácia do processo de ensino-aprendizagem, particularmente no ensino de línguas estrangeiras.

A comparação entre os autores analisados revela que há um consenso consolidado sobre os benefícios da integração entre ludicidade e ensino mediado por interações sociais, sobretudo na educação linguística. Os dados levantados respondem às questões de pesquisa ao demonstrar que a ludicidade, quando fundamentada na teoria sociointeracionista, não apenas contribui para a socialização e a internalização dos conceitos linguísticos, como também promove um ambiente favorável à motivação, ao engajamento e ao desenvolvimento integral dos alunos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste estudo se voltam à retomada reflexiva da temática investigada, centrada na análise da ludicidade como estratégia mediadora no ensino da língua inglesa sob a ótica da abordagem sociointeracionista. A partir do percurso metodológico adotado, ancorado em revisão bibliográfica e análise teórica, buscou-se compreender de que forma a ludicidade pode se integrar à prática docente de forma efetiva, promovendo o desenvolvimento cognitivo, linguístico e social dos estudantes. O trabalho partiu da constatação de que os métodos tradicionais de ensino, frequentemente desprovidos de elementos motivacionais e

afetivos, acabam por desestimular o envolvimento discente, criando a necessidade de alternativas pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas.

Com base nos resultados obtidos, pode-se afirmar que a utilização da ludicidade no ensino de línguas estrangeiras, quando fundamentada na perspectiva sociointeracionista, contribui significativamente para a promoção de aprendizagens mais significativas. As análises realizadas demonstraram que práticas lúdicas, como jogos, dramatizações e atividades colaborativas, favorecem a interação entre os sujeitos, possibilitando a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento da linguagem de forma mais espontânea e funcional. A atuação do professor como mediador nesse processo se revelou essencial, pois é por meio de sua intervenção pedagógica que o espaço lúdico se transforma em um ambiente educativo estruturado, capaz de ampliar as potencialidades dos alunos. Diante disso, constata-se que o objetivo geral da pesquisa foi plenamente alcançado, ao identificar como a ludicidade pode ser desenvolvida e aplicada dentro do ensino de língua inglesa com base na mediação social proposta por Vygotsky.

Os resultados revelam ainda que o brincar não apenas desperta a criatividade e o interesse dos estudantes, mas também amplia a sua disposição para participar ativamente das aulas, promovendo o engajamento emocional e o desenvolvimento de competências socioemocionais. A hipótese inicial, que considerava o lúdico como recurso capaz de transformar o ambiente de aprendizagem em um espaço mais interativo e eficaz, foi confirmada a partir das evidências teóricas analisadas. Estudos recentes reforçam que a ludicidade, quando intencionalmente planejada, tem potencial para superar práticas pedagógicas fragmentadas, contribuindo para uma aprendizagem integrada, significativa e centrada no estudante.

Entretanto, algumas limitações foram identificadas durante a realização do estudo. A primeira delas refere-se à predominância de trabalhos teóricos em detrimento de estudos empíricos mais aprofundados sobre o tema, especialmente voltados ao ensino de língua inglesa no contexto brasileiro. Outra limitação diz respeito à escassez de formações específicas para docentes sobre a aplicação pedagógica do lúdico em estágios mais avançados da educação básica, o que pode dificultar sua adoção de forma sistemática e crítica. Além disso, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, os dados obtidos não puderam ser confrontados com observações diretas de práticas pedagógicas, o que representa uma lacuna a ser explorada em estudos futuros.

Diante do que foi apresentado, conclui-se que a ludicidade, fundamentada na abordagem sociointeracionista, constitui uma via promissora para o aprimoramento das práticas pedagógicas no ensino de língua inglesa. Ao integrar emoção, criatividade e cooperação, o lúdico amplia as possibilidades de mediação docente e favorece uma aprendizagem mais envolvente e significativa. Assim, espera-se que este estudo contribua para o fortalecimento de práticas educacionais mais inovadoras, críticas e sensíveis às necessidades reais dos estudantes, incentivando a formação de ambientes escolares mais humanizados e propícios ao desenvolvimento integral.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. C. de; SILVA, R. C. da. **A ludicidade como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. Monografias Brasil Escola. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-ludicidade-como-ferramenta-facilitadora-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em: 15 maio 2025.

BARBOSA, A. P. et al. **Pressupostos de Vygotsky em serious games para o ensino de parada cardiorrespiratória**. SciELO Preprints, 2025. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/11091/20134/20776>. Acesso em: 15 maio 2025.

COSTA, M. L. da; SANTOS, F. R. dos. Interações e brincadeiras como ferramentas de aprendizagem na educação infantil: uma abordagem sociointeracionista. **Revista Foco**, v. 15, n. 2, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/download/2462/1562/4401>. Acesso em: 15 maio 2025.

FREITAS, L. M. de; SALVI, R. M. O lúdico e as metodologias ativas: uma leitura da teoria da aprendizagem de Vygotsky na educação infantil. **Educação Pública**, v. 22, n. 20, 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/o-ludico-e-as-metodologias-ativas-uma-leitura-da-teoria-da-aprendizagem-de-vygotsky-na-educacao-infantil>. Acesso em: 15 maio 2025.

GARCIA, R. L. (Org.). **Perspectivas educacionais e novas demandas**. São Paulo: SciELO Livros, 2022. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/8d6k9/pdf/garcia-9786559540020.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

FONTES, Amélia. **Vygotsky e o aprendizado sociocultural**. São Paulo: Autores Associados, 1991.

HEIDARI-SHAHREZA, Mohammad Ali. Pedagogy of play: insights from playful learning for language learning. **Discover Education**, v. 3, p. 157, 2024.

KATAYAMA, Hanae. Playfulness in classroom interactions: A sociocultural approach. **Ubiquitous Learning: An International Journal**, v. 1, n. 2, p. 17-31, Melbourne, Austrália: Common Ground Publishing, 2009.

LIEBERMAN, J. Nina. **Playfulness: Its relationship to imagination and creativity**. Academic Press, 1977.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **A Ludicidade como ferramenta pedagógica**. 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Lúdico e Educação: uma construção necessária**. São Paulo: Cortez, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. In: Educação e Ludicidade. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, 2000.

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem significativa: Teorias e práticas**. Campinas: Papirus, 1999.

MOREIRA, Ana. **O Construtivismo na Educação**. 1999.

OLIVEIRA, R. M. de. **Interseções conceituais entre construtivismo, flow e autodeterminação: implicações para o ensino lúdico**. SciELO Preprints, 2025. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/10499/19200/19826>. Acesso em: 15 maio 2025.

SANTOS, A. L. dos; PEREIRA, J. F. **As contribuições da teoria sócio-interacionista para aprendizagem na educação infantil**. Repositório PGSS Cogna, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/handle/123456789/45465>. Acesso em: 15 maio 2025.

SILVA, M. A. da. **A psicologia em contextos educativos infantojuvenis: um corpo que aprende**. São Paulo: SciELO Livros, 2023. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/wrzz4/pdf/teixeira-9786556305189-04.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

SILVA, R. C. da. **O desenvolvimento da linguagem oral das crianças na educação infantil: uma abordagem sociointeracionista**. SciELO Preprints, 2023. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/6252/11963/12515>. Acesso em: 15 maio 2025.

SILVA, R. C. da; OLIVEIRA, M. F. de. **Refletindo sobre a educação inclusiva: perspectivas e desafios**. São Paulo: SciELO Livros, 2022. Disponível em:

<https://books.scielo.org/id/3hs/pdf/sampaio-9788523209155-05.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.

TEIXEIRA, D. M. **A psicologia em contextos educativos infantojuvenis: um corpo que aprende**. São Paulo: SciELO Livros, 2023. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/wrzz4/pdf/teixeira-9786556305189-04.pdf>. Acesso em: 15 maio 2025.