



UEPB
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS INGLÊS

JOSÉ BRUNO FREIRE DOS SANTOS

**JOGOS COMO INSTRUMENTOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA**

GUARABIRA
2019

JOSÉ BRUNO FREIRE DOS SANTOS

**JOGOS COMO INSTRUMENTOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado em Letras Inglês.

Orientador: Profa. Ma. Ana Carolina Dias da Costa

GUARABIRA
2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S237] Santos, Jose Bruno Freire dos.
Jogos como instrumentos pedagógicos para o ensino de língua inglesa [manuscrito] / Jose Bruno Freire dos Santos. - 2019.
40 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Ana Carolina Dias da Costa , Coordenação do Curso de Letras - CH."
1. Jogos. 2. Língua Inglesa. 3. Ensino. 4. Aprendizagem. I.
Título
21. ed. CDD 371.397

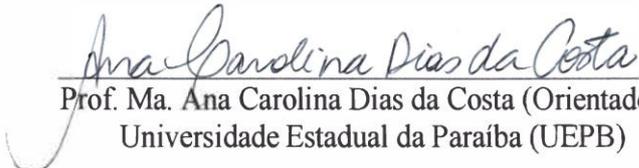
JOSÉ BRUNO FREIRE DOS SANTOS

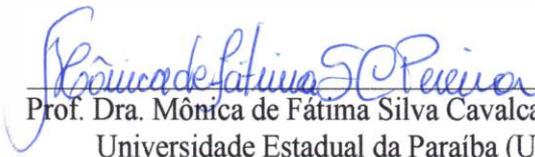
JOGOS COMO INSTRUMENTOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciatura plena em
Letras Inglês.

Aprovado em: 25 / 11 / 2019.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Ma. Ana Carolina Dias da Costa (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dra. Mônica de Fátima Silva Cavalcante Pereira
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Esp. Karla Valéria Araújo Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, o dono de toda ciência, que sempre esteve comigo durante esta longa caminhada de quatro anos difíceis, cheguei até a pensar que não fosse conseguir, principalmente nessa fase final de conclusão, mas Deus disse: “Neste mundo vocês terão aflições, mas tenham coragem; eu venci o mundo” (João 16:33). E é baseado nestas palavras e com a graça dos dons de sabedoria, entendimento e fortaleza que venci!

Agradeço à minha família (minha mãe Maria do Socorro, meu pai José Laurentino, e minhas irmãs Janice e Jane) por todo apoio que me deram, se hoje cheguei até aqui, foi graças a vocês, que sempre estiveram a me incentivar e, acima de tudo, passando-me amor e esperança para a realização deste sonho. Expresso aqui minha gratidão especial aos meus pais, que foram a base de minha formação, que, embora não tendo uma boa alfabetização e em meio às necessidades, sempre se preocuparam em me proporcionar uma boa educação, preocupados e dedicados desde a fase inicial da escola até agora, na fase acadêmica, nunca me deixaram faltar nada, principalmente incentivo para nunca desistir. E hoje, eu me sinto vitorioso, por ser o único da família a se formar em um curso superior, e este diploma não é só meu, mas também é de vocês: Meus amores.

Agradeço à minha orientadora Ana Carolina, pela disponibilidade, ensinamentos e contribuições que foram fundamentais para realizar este trabalho. Agradeço ao professor Auricélio, que foi um dos precursores que me fez realizar a pesquisa nesta área. E agradeço, também, as colaborações dos demais professores, por todo aprendizado adquirido com eles, que serão úteis em minha vida profissional.

Agradeço a todos os meus colegas de classe, por todo companheirismo, pelas trocas de experiências e pelos momentos vividos durante as aulas. Expresso minha gratidão especial ao meu amigo Adriano, que a universidade nos permitiu selar um laço de irmãos, sua companhia foi o que me manteve firme nos momentos de necessidade, estendendo a mão para me ajudar e dizendo sempre que tudo daria certo, levarei sua amizade para toda a vida, obrigado por tudo!

Enfim, agradeço a esta universidade, sua direção e administração, que me oportunizaram a janela do conhecimento superior, acolhendo-me, capacitando-me e formando-me para o exercício profissional.

RESUMO

Em meio ao mundo globalizado, avaliando a importância do ensino de língua inglesa (LI) para o desenvolvimento do aluno, percebe-se que os métodos para o ensino de língua inglesa vêm se modificando, tendo em vista a preocupação com questões de interatividade na sala de aula. Também são notáveis problemas recorrentes na área de ensino da língua inglesa, que perpassam desde a falta de interesse dos alunos, a indisciplina no processo de ensino e aprendizagem até inúmeros problemas no sistema público da educação brasileira. Diante dessa realidade, nosso trabalho pretende investigar o uso do lúdico em sala de aula, observando os diversos benefícios que o uso de jogos traz para a aprendizagem da criança. Portanto, no âmbito deste trabalho, realizamos uma pesquisa de campo, com uma turma de sexto ano do ensino fundamental, em uma escola municipal, situada no Distrito de Canafístula / Alagoa Grande-PB. Acreditamos que os jogos, empregados na sala de aula como ferramenta pedagógica, despertam o interesse na aprendizagem da língua estrangeira e proporcionam aos alunos um ambiente mais interativo e motivador, suscitando a atenção dos mesmos pelos próprios conteúdos expostos na disciplina de língua inglesa. O objetivo geral desta pesquisa é identificar como acontece o processo de ensino-aprendizagem de maneira lúdica. Analisaremos dados obtidos através de um questionário aplicado após a realização de uma atividade envolvendo um jogo. Como aporte teórico sobre ensino e aprendizagem de língua inglesa e uso de jogos no contexto educacional, embasamo-nos em autores como Antunes (2008), Leontiev (2008), Nogueira (2007), Vygotsky (1998), Araújo (2018), Silva (2009) e Campos (2017). Buscamos, através da análise dos dados, fomentar discussão e propor uma reflexão sobre o uso de jogos na aprendizagem de língua inglesa.

Palavras-chave: Jogos. Língua Inglesa. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

In the midst of the globalized world, evaluating the importance of English language teaching for student development, it is perceived that the methods for English language teaching have been changing, in view of the concern with interactivity issues in the classroom. It is also remarkable recurrent problems in the area of teaching the English language, which go through from the lack of interest of students, indiscipline in the teaching and learning process to numerous problems in the public system of Brazilian Education. Therefore, in the scope of this work, we conducted a field research with a sixth grade class of elementary school, in a municipal school, located in the District of Canafístula / Alagoa Grande-PB. We believe that the games employed in the classroom as a pedagogical tool, arouse interest in learning the foreign language, and provide students with a more interactive and motivating ambience raising their attention by themselves content exposed in english discipline. The general objective of this research is to identify how the teaching learning process happens in a playful way. We will analyze data obtained through a questionnaire applied after performing an activity involving a game. As theoretical contribution about teaching and learning of English language and the use of games in the educational context we are based on authors such as Antunes (2008), Leontiev (2008), Nogueira (2007), Vygotsky (1998), Araújo (2018), Silva (2009), Campos (2017). We seek through data analysis to foster discussion and propose a reflection on the use of games in English language learning.

Keywords: Games. English Language. Teaching. Learning.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Percentual de alunos que já utilizaram jogos educativos em sala de aula.....	26
Gráfico 2 – Como os alunos classificam as aulas de inglês	27
Gráfico 3 – Experiência no uso de jogos na aula de inglês	28
Gráfico 4 – Alunos que aprenderam novas palavras em inglês por meio de jogos	29
Gráfico 5 – Habilidades linguísticas mais desenvolvidas por meio dos jogos.....	30
Gráfico 6 – Percentuais de alunos que utilizam jogos em inglês fora da sala de aula.....	32

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Palavras da língua inglesa escritas pelos alunos	30
Quadro 2 – Jogos que os alunos gostariam que fossem usados em sala de aula.....	32

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LA	Linguística Aplicada
LI	Língua Inglesa
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal

.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 O BRINCAR NA REPRESENTAÇÃO DE VYGOTSKY	13
2.1 ZDP e mediação: jogos como elemento mediador	20
3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A INSERÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO	24
3.1 A importância de jogos nas aulas de língua estrangeira.....	15
4 METODOLOGIA.....	25
4.1 Resultados e análise de dados.....	26
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICES	38
Apêndice A – Jogo e aplicação na sala de aula	38
Apêndice B – Questionário	40

1 INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa no Brasil, desde sua concepção, vem atravessando mudanças e se readaptando desde o uso do método de gramática-tradução, perpassando pelo audiolingual, comunicativo entre tantos outros. Contudo, novos métodos de ensino foram surgindo, observando as necessidades de se adequar à realidade do mundo globalizado e às novas formas de se aprender. Nesse sentido, atualmente, percebemos uma preocupação com questões de interatividade na sala de aula, atribuindo um novo conceito ao ato de aprender, especialmente aprender um novo idioma, que passou a ser percebido como um ato de troca, mediação e interação, elementos que encontramos através da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

Celso Antunes (2008), em seu livro *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*, nos diz que “a palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo [...]” (ANTUNES, 2008, p. 11). O dicionário Houaiss (2001) define jogo como sendo uma “atividade cuja natureza ou propósito é a diversão, o entretenimento”.

Dessa forma, percebemos como a palavra “jogo”, em sua real essência, revela-nos múltiplos sinônimos, que estão associados diretamente à ação de quem brinca e à ideia da ludicidade. Ademais, ao pensarmos em jogos, é comum recordarmos da infância, pois se encontra no jogo o mundo das brincadeiras, da descontração, da imaginação, da fantasia e uma prática prazerosa adotada pelas crianças, que tem início na idade pré-escolar, fazendo desse objeto lúdico um importante instrumento durante todas as fases da vida.

É através do jogo que a criança vai desenvolvendo a manipulação dos objetos, e vai se familiarizando melhor na interação com o mundo e com o espaço que lhe cerca, pois “brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver” (ANTUNES, 2008, p. 17). Com isso, fica claro que o uso de jogos propiciam a compreensão e o desenvolvimento da criatividade, construindo, assim, uma ponte acessível, mais próxima de sua realidade, abrindo espaço para a interação. É notável entre um grupo de crianças jogando, haver uma constante comunicação, trazendo benefícios no desenvolvimento mental, que vão do físico-motor ao social.

É sabido que hoje os jogos têm tomado outras dimensões, não se pode negar que é uma prática vivenciada não só pelas crianças, mas que acompanha também os adolescentes, jovens e adultos, ou seja, existe um universo variado de jogos, que vai desde os mais comuns

(cartas, tabuleiro, peças) a jogos mais modernos, como os vídeos games, e, principalmente, nos dias atuais, frente ao avanço tecnológico, o uso de jogos virtuais, digitais, de inteligência artificial, aplicativos, entre outros. A relação direta com esses jogos acontece naturalmente, como simples diversão, distração, passatempo ou desafio. É comum vermos nas praças e ruas de nossas cidades pessoas jogando baralho, dominó, damas, jogos em celulares e aparelhos eletrônicos.

Diante da influência e da relação dos jogos na vida do ser humano, que brinca e interage com este instrumento¹, e baseado nas concepções acima, nosso trabalho investiga o uso do lúdico em sala de aula, observando os diversos benefícios que o uso de jogos traz para a aprendizagem da criança, que perpassa do movimento mental ao social. Nossa pesquisa está inserida na área de Linguística Aplicada (LA), que, de acordo com Moita Lopes (1996), é entendida como uma ciência social, que procura investigar problemas de uso da linguagem dos falantes, ouvintes e escritores dentro e fora da sala de aula no contexto social. Sendo assim, nossa pesquisa se adequa à LA pelo fato de procurarmos abordar o jogo enquanto ferramenta pedagógica, como forma de amenizar as dificuldades do ensino/aprendizagem da língua inglesa.

Esta pesquisa não é considerada um dado novo, uma vez que há muitas pesquisas na área de ensino e aprendizagem de língua inglesa reportando dificuldades enfrentadas por professores e alunos. Dificuldades não apenas de ordem metodológica, mas também estrutural. São reportados nessas pesquisas problemas no campo de ensino da língua inglesa, tais como falta de interesse dos alunos, desmotivação, falta de concentração e indisciplina no processo de ensino-aprendizagem, muitas vezes, advindos de crenças de que a língua inglesa é desnecessária, tanto no currículo escolar, quanto na vida social, o que se configura como problemas assustadores para o professor. Diante dessas questões, há uma constante busca por ferramentas pedagógicas inovadoras que possam despertar o interesse na aprendizagem da língua estrangeira, a fim de proporcionar aos alunos um ambiente mais interativo e motivador, suscitando a atenção dos mesmos pelos próprios conteúdos expostos na disciplina de língua inglesa.

Para melhor realização desta pesquisa, utilizamos o paradigma qualitativo, com a realização de uma pesquisa de campo, aplicada em uma escola pública situada no Distrito de Canafístula, no município de Alagoa Grande-PB. Onde promovemos uma aula fazendo o uso de um jogo e, em seguida, aplicamos um questionário com perguntas objetivas e subjetivas

¹ De acordo com Vygotsky (1998, p. 72), instrumento exerce a função de um elemento mediador, que ao se intervir entre o homem e o mundo, eles ampliam as possibilidades de mudanças da natureza.

sobre a realização da atividade. As respostas que foram obtidas desse questionário foram analisadas de acordo com as teorias que se encontram na fundamentação teórica do trabalho: sobre o uso de jogos na educação, Antunes (2008), Leontiev (2008) e Nogueira (2007); sobre jogos no ensino de língua inglesa, abordamos Araújo (2018), Silva (2009) e Campos (2017); e sobre jogos como instrumento de mediação e interação, baseamo-nos em Vygotsky (1998). E, assim, elegemos como objetivo geral de nosso estudo identificar como acontece o processo de ensino-aprendizagem de maneira lúdica. Buscamos, ainda, trazer propostas de aulas mais dinâmicas, comunicativas, bem como incentivar a interação professor-aluno e aluno-aluno.

São essas as questões que serão investigadas e propostas neste trabalho de pesquisa, que se encontra dividido em três seções: a primeira aborda o brincar, na concepção de Vygotsky; a segunda seção apresenta teorias acerca dos jogos, esclarecendo suas contribuições de sua utilização no âmbito educacional, bem como a utilização dos jogos nas aulas de língua inglesa; e, por fim, na terceira seção, apresentamos a metodologia utilizada para a realização e desenvolvimento desta pesquisa, as análises e resultados dos questionários, seguidos das considerações finais.

2 O BRINCAR NA REPRESENTAÇÃO DE VYGOTSKY

Vygotsky desenvolveu suas pesquisas centradas no desenvolvimento mental da criança, sob a visão sócio-histórica, abordando a função da linguagem e da aprendizagem nesse desenvolvimento, e enfatiza o papel essencial da cultura, como parte integrante do desenvolvimento psíquico de cada indivíduo. Sua teoria postula que o sujeito perpassa dos processos de base biológica aos processos de base sociointeracionista, ou seja, a criança internaliza sua cultura, sua história, suas interações sociais, aprendizagem e, a partir disso, se desenvolve.

Levando em consideração a cultura, convém destacarmos nessa seção o brincar, que é parte importante da cultura da criança e que Vygotsky também tomou como fonte de pesquisa. Como sabemos, a brincadeira é considerada a principal atividade na fase infantil e é indispensável pensarmos em uma criança que não brinca, pois através da brincadeira a criança expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes significantes.

Um dos primeiros aspectos expressados pela criança é a imaginação, uma vez que seu imaginário está em ação e que exerce influência sobre o processo psicológico. Assim, podemos dizer que a brincadeira se distingue das outras diferentes formas de atividades que a criança exerce, e, nessa perspectiva, Vygotsky (1998, p. 62-63) enfatiza:

no brinquedo a criança cria uma situação imaginária. Esta não é uma ideia nova, na medida em que situações imaginárias no brinquedo sempre foram reconhecidas; no entanto, sempre foram vistas somente como um tipo de brincadeira. A situação imaginária não era considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral, mas era tratada como um atributo de subcategorias específicas do brinquedo.

Dessa forma, é impossível pensar na brincadeira real distante de uma situação imaginária, levando a criança a agir além do comportamento habitual da realidade que lhe cerca. Ao brincar, a criança começa a atribuir certos conceitos, novos significados, novas situações ao jogo. Sendo assim, faz-se mais importante a imaginação atribuída ao jogo do que o próprio jogo (objeto). Exemplificando o que proferimos, imaginemos a situação de uma criança brincando com um martelo. Ao brincar com o objeto, este pode assumir a configuração de qualquer outro elemento, por exemplo, uma boneca, se adequando aos seus anseios e necessidades, separando o objeto do significado, retratando um grande avanço à maturidade da criança.

No brincar, a criança também fica sujeita a regras, que podem ser do próprio jogo, consideradas internas, ou regras que, após um tempo, passam a ser cumpridas em situações externas ao brincar. Nesse sentido, Vygotsky (1998, p. 63) nos diz que:

[...] não existe brinquedo sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer as regras do comportamento maternal.

Com isso, podemos notar que o jogo não é associado apenas à diversão, mas também permite a quem joga aprender regras, limites, apresenta resultados, com objetivos claros, determina regras internas do próprio jogo (como saber esperar a vez pra se jogar). Tais regras, aprendidas no jogo, refletem a atuação da criança no âmbito social, que podem ser vistas geralmente em jogos subjetivos ou de enredo, nos quais “a criança que brinca atribui-se uma função social, humana, a qual ela desempenha em suas ações” (LEONTIEV, 2008, p. 133). A criança internaliza essas regras e as reproduz mais tarde, durante o convívio social.

Nesse sentido, o brinquedo é de grande influência no desenvolvimento de uma criança. Vygotsky (1998, p. 126) afirma que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”. Assim, o brincar da criança não fica restrito ao ambiente externo que lhe cerca, mas é uma ação interna, que influencia no processo de aquisição de conhecimento, permitindo à criança agir em novos espaços de entendimento que a encorajam a proceder, a crescer e a aprender.

No brincar, podemos notar a interação, condição que Vygotsky (1998) considera essencial para a aprendizagem do sujeito, ou seja, a interação com o meio, de maneira intra e interpessoal, permite a criança interagir com uma ou mais pessoas (colegas da classe) e também estará interagindo com o objeto (jogo). E “quando os indivíduos se envolvem em uma interação tanto escrita quanto oral, eles o fazem para agirem no mundo social em um determinado momento e espaço” (FRIGOTTO e MOTTER, 2007, p. 5). Neste processo, se percebe o papel da fala, que é social e se faz importante no desenvolvimento cognitivo dos seres humanos. Vygotsky (1998) divide a fala em comunicativa, quando a criança a usa para se comunicar com outras pessoas e em fala egocêntrica, que ocorre quando a criança conversa consigo mesma, em voz baixa. Observando a criança envolvida na brincadeira coletiva, é possível perceber a fala em voz alta, mas quando a criança brinca sozinha, ela emite a voz baixa só pra si, esta fala faz parte da atividade infantil, e caracteriza-se como uma forma de a criança melhor planejar e organizar suas ações durante o momento da brincadeira.

Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (VYGOTSKY, 1998, p. 67).

Logo, ao brincar, a criança exerce a função de colocar o lúdico em ação, trazendo grandes benefícios para o seu aprendizado, pois na brincadeira está contemplada a atenção, a concentração, a motivação, a autoestima e a interação, e todos esses fatores servem como apoio àquilo que mais tarde permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas, que servirão como auxílio para suprir as dificuldades no processo de ensino-aprendizagem. Sobre a interação, destacaremos a seguir o processo que Vygotsky chama de Zona de desenvolvimento proximal.

2.1 ZDP e mediação: jogos como elemento mediador

Vygotsky adotou um princípio denominado Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que é entendido como sendo os níveis de desenvolvimento da criança: o real e o potencial. O real está relacionado ao que a criança consegue fazer sozinha, e o potencial está relacionado ao que a criança é capaz de fazer com a ajuda de uma outra criança, adulto ou pessoa mais experiente. Nestes processos, a interação propicia a aprendizagem e esta promove o desenvolvimento. Vygotsky (1998, p. 112) conceitua a ZDP como sendo

A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.

De acordo com esse princípio, notamos a importância de realizar atividades em grupos, explorando o nível real e o potencial da criança, pois é através das atividades com jogos que estes processos são efetivados, uma vez que a maioria destes é realizada em dupla ou em grupo, propiciando a interação, envolvendo um processo mútuo no ensino-aprendizagem, promovendo uma aprendizagem mais desenvolvida, a qual não aconteceria de maneira espontânea pelo aprendiz.

É considerada função do professor favorecer uma aprendizagem pautada na ZDP, no contexto da sala de aula de LI. Atentando para a necessidade de se aprender um novo idioma, durante o jogo ou outra atividade, o professor pode organizar os alunos em grupos, sendo que socializando o grupo com o domínio maior no idioma com aqueles com pouco domínio, desenvolvendo uma compreensão mútua na LI. Sendo assim, Vygotsky (1998, p. 113) conclui nos dizendo que a ZDP define “aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão em estado embrionário”. Ou seja, aquilo que a criança não consegue realizar sozinha hoje, pode realizar com o auxílio de outras pessoas, de forma autônoma, no futuro.

A zona de desenvolvimento proximal também está relacionada a uma concepção denominada mediação. Vygotsky enfatiza esse processo como sendo uma ideia principal para melhor entender o desenvolvimento como processo sócio-histórico, em que ele considera o indivíduo como um ser que é interativo.

A mediação é a intervenção de um elemento intermediário em uma relação que o homem tem com o objeto, com outros seres humanos e consigo mesmo, e esse elemento mediador pode ser um instrumento (ou ferramenta), um signo ou outros seres humanos (ROMERO, 2015, *apud* FIGUEREIDO, 2019, p. 37).

Desse modo, a mediação ocorre por meio de um elemento que está inserido no convívio social do indivíduo, seja ele um instrumento, um signo, uma pessoa ou um objeto, que age na qualidade de mediador, interferindo na construção dos conhecimentos a serem adquiridos. Em relação ao instrumento, de acordo com Vygotsky (1998, p. 72), este tem a função de um elemento mediador, que, ao intervir entre o homem e o mundo, amplia as possibilidades de controlar, dominar e mudar a natureza, ou seja, o homem, não se adaptando ao contexto de mundo em que vive, cria e transforma a natureza das coisas. Exemplificando: o homem tem a necessidade de cortar uma árvore, ele por si só não tem essa capacidade de se desfazer de uma árvore, mas ele se utiliza de um machado (instrumento) para realizar a ação do corte.

Outro elemento mediador que Vygotsky enfatiza é o signo, que, de acordo com Saussure (2003), os signos linguísticos são psíquicos, formados pela junção do significante e do significado, ou seja, da imagem acústica e do conceito. Enquanto o instrumento está relacionado às ações exteriores, o signo diz respeito às ações interiores, que podem ser notadas através da linguagem. Quando falamos, essa fala se caracteriza como elemento mediador em nossa mente. Exemplificando: ao falar a palavra gato, logo direcionamos, em nossa mente, o significado desta palavra a um animal irracional, que possui patas, pelos, ou seja, imaginamos a imagem do gato sem que precisemos vê-lo.

Uma vez que a mediação se configura como orientação das atividades humanas, vale ressaltar como ocorre a atuação desse elemento no processo de aprendizagem da LI. Segundo Donato e McCormick (1994), “a mediação, no processo de aprendizagem de L2/LE, pode ter a forma de um livro didático, materiais audiovisuais, oportunidades de interação, instruções diretivas etc” (*apud* FIGUEIREDO, 2019, p. 39). Cabe aos professores enquanto mediadores na sala de aula, adequarem-se neste processo de mediação, utilizando de objetos, instrumentos e materiais propícios para ensinar a partir de um processo de interação com o aluno, facilitando a aquisição da LI. Nesse sentido, de acordo com Vygotsky (1998), existem dois tipos de mediação: a metacognitiva e a cognitiva. A metacognitiva “se refere à aquisição, por

parte da criança, de instrumentos semióticos de autorregulação” (KARPOV; HAYWOOD, 1998, p. 27). E a cognitiva “se refere à aquisição, por parte da criança, de ferramentas cognitivas necessárias para solucionar problemas relacionados a um determinado assunto” (KARPOV; HAYWOOD, 1998, p. 28). De acordo com esses tipos de mediação, percebemos a influência que um instrumento ou objeto tem sobre a aquisição da criança, e através do controle e manipulação destes, ela consegue solucionar dificuldades que possam ocorrer na aprendizagem. Por exemplo: na sala de LI, é comum a utilização de dicionário, este objeto, caracterizado também como um elemento mediador, que auxilia a criança na tradução das palavras.

No âmbito dessa pesquisa, compreendemos o uso de jogos como instrumentos mediadores, uma vez que este vai ao encontro da necessidade que a criança tem de aprender e se desenvolver no idioma. Desse modo, compreendemos o jogo não apenas como uma diversão, mas como um material interativo e uma ferramenta cognitiva fundamental para solucionar problemas relacionados à aprendizagem da LI. A seguir, passaremos a discutir de forma mais ampla o conceito de jogo e as contribuições de sua utilização no âmbito educacional.

3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A INSERÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO

Uma característica bastante peculiar atribuída aos jogos pela sociedade é o de vencer. Ganha o jogo quem vence, pois o seu alvo principal não está no resultado, “mas na ação em si mesma. O jogo está, pois, livre do aspecto obrigatório da ação dada, a qual é determinada por suas condições atuais, isto é, livres dos modos obrigatórios de agir ou de operações” (LEONTIEV, 2008, p. 121-122). Ou seja, o importante no jogo, na maioria das vezes, nem sempre é vencer, mas a ação que tal jogo vai provocar no jogador. Dessa forma, o jogo voltado para a educação, propicia uma aprendizagem mais significativa e prazerosa na sala de aula, o jogo é mostrado como uma alternativa eficaz que cada qual é livre para se envolver nos modos de agir e atuar durante a brincadeira, já que os alunos não estarão apenas brincando por brincar, pautados em uma diversão do cotidiano, mas estarão brincando com o objetivo de aprender algo.

Para tanto, podemos afirmar que os jogos permite a significativa interação entre as pessoas, uma vez que muitos deles requerem a formação de grupos, que “tornam-se possíveis não apenas um ao lado do outro, mas também juntos. As relações sociais já surgem nesses jogos de forma explícita – sob a forma de relações dos jogadores entre si” (LEONTIEV, 2008, p. 135). Tais relações sociais são de extrema importância entre os grupos durante o jogo, uma vez que vai ocasionar uma aprendizagem interativa, envolvendo a fala, engajamento, comunicação, podendo haver a ajuda entre si, de modo colaborativo, facilitando alcançar o objetivo do jogo, e, assim, corroborando essa ideia, Nogueira (2007, p. 5) nos diz que o jogo “facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e conseqüentemente a curiosidade e a construção do conhecimento”. Nesse sentido, Antunes (2008) afirma que

O jogo em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre (ANTUNES, 2008, p. 17).

De acordo com o autor, o jogo funciona como um importante e eficiente estímulo das inteligências, dessa forma, a criança desenvolve brincando desde a inteligência verbal ou linguística até as inteligências pessoais. Na atividade do brincar, a criança ou o adulto tem a total liberdade de fazer e realizar ações no sentido de não ver o jogo como algo limitado e

restrito, mas como uma realização ampla e vasta, que, através da imaginação, permite-se realizar e se apossar dessa total liberdade, de aprender livre dos aspectos obrigatórios.

Já que o jogo apresenta esse caráter de estimulação, aproveitamos para ressaltar aqui o seu valor pedagógico. Assim como tantos instrumentos e recursos que fazem parte da educação, o jogo também pode ser considerado como um importante meio no ensino-aprendizagem, pois permite a construção de novas propostas, desenvolve, aprimora e enriquece a personalidade, adequando-se à realidade dos alunos, despertando um maior interesse pela aprendizagem. Para Antunes (2008, p. 36)

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, [...] O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 2008, p. 36).

Nesse sentido, podemos dizer que os recursos empregados nas aulas são de grande importância para estimular a aprendizagem e tornar as aulas mais atrativas. E o professor, como mediador do conhecimento, tem um papel fundamental, pois é o mesmo quem planeja os espaços para suas aulas, é ainda o responsável pelas mudanças que possam ocorrer na sala de aula. Existem várias formas de chamar atenção do aluno, dentre elas, o uso de recursos tecnológicos ou pedagógicos. Rau (2007, p. 51) certifica que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

Mas convém enfatizar que, para a utilização do jogo como instrumento pedagógico, é preciso haver uma elaboração, por parte do professor, aliando o jogo a um propósito educacional. E, assim, Antunes salienta que

Existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercícios aeróbios para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta (ANTUNES, 2008, p. 37).

Desse modo, vale ressaltar que não adianta trazer um determinado jogo para sala de aula sem ter antes um planejamento para fins educativos. É preciso fazer certas adaptações sobre o conteúdo do jogo em uso. Se o professor utiliza um jogo sem nenhuma finalidade, está desperdiçando uma oportunidade efetiva em seu plano de aula, ou seja, o jogo não deve

ser visto apenas como um passatempo e recreação para os alunos, mas como um recurso, além dos demais, usado para mediar a aprendizagem. Rau (2007, p. 38) reforça a importância do planejamento da atividade lúdica, afirmando que o professor: “deve buscar o conhecimento sobre o que faz e sobre por que motivo o faz, visando ao domínio dos instrumentos pedagógicos para melhor adaptá-los às exigências das novas situações educativas”. Exemplificando essa ideia, é como aplicar o jogo da amarelinha na sala de aula sem nenhuma finalidade pedagógica, resultando na brincadeira apenas por diversão, sem levar em consideração o ensino-aprendizagem, sem a intenção evidente de uma aprendizagem séria. Por isso, faz-se importante sempre aliar o jogo a um propósito ou instrumento pedagógico. Na sequência, este trabalho abordará o uso dos jogos e sua importância nas aulas de língua estrangeira, no nosso caso, especificamente, a língua inglesa, de onde parte nosso estudo.

3.1 A importância de jogos nas aulas de língua estrangeira

No contexto do ensino da língua inglesa (LI) nas escolas públicas brasileiras, o aluno só tem o primeiro contato com a disciplina a partir do ensino fundamental II, “atualmente, o ensino de línguas no Brasil é oferecido em contextos distintos de escolas regulares, públicas e particulares e, ainda, em escolas livres de línguas” (NAVES; VIGNA, 2008, p. 36). Ou seja, a língua inglesa está presente tanto nas instituições públicas quanto nas particulares e nos cursinhos de idioma, no entanto, em escolas particulares, o inglês geralmente é apresentado desde cedo, nas séries iniciais, fase em que os alunos têm mais aptidões para desenvolver a aprendizagem da língua.

Assim como o português, o inglês introduzido nas escolas públicas tornou-se uma importante disciplina no currículo escolar, que permite ao aluno se desenvolver e aprender uma nova língua, bem como a pronúncia das palavras, tempos verbais, estruturas gramaticais e as quatro habilidades, *reading* (ler), *writing* (escrever), *listening* (ouvir) e *speaking* (falar). Tendo em vista que o inglês é considerado uma língua globalizada,

Em uma época na qual a LI está inserida no cotidiano e currículo escolar, devido às influências econômicas mundiais de países de LI, os professores de LI têm em seu métier o desafio de transformar as aulas de inglês em aulas interessantes, que façam com que os estudantes sintam prazer ao aprender e, também, percebam a importância dessa língua estrangeira em seus diferentes contextos (CAMPOS, 2017, p. 180).

Grande é o desafio de transformar as aulas de inglês em aulas interessantes, uma vez que muitos desses alunos vão para a escola sem nenhum conhecimento prévio da língua

inglesa, e, ao se depararem com essa disciplina na escola, é comum notar a falta de interesse e desmotivação, “porém a falta de motivação tem sido destaque na maioria das vezes. A abordagem de ensino e as atividades insignificantes têm sido um dos fatores para tal desmotivação” (NOGUEIRA, 2007, p. 3). É preciso criar situações e atividade significantes nas aulas, para que, assim, desperte um maior interesse e incentivo nos alunos. Pois, para alguns alunos, a língua inglesa é vista apenas como uma simples disciplina do currículo escolar, sem levar em consideração a atuação desta em diferentes áreas da sociedade, nas quais se necessita do uso direto ou indireto da língua estrangeira. Além disso, o sistema público de educação brasileira nos apresenta inúmeros problemas, fatores de cunho estruturais, que podem dificultar um ensino com outras ferramentas pedagógicas.

Deve-se considerar também o fato de que as condições na sala de aula da maioria das escolas brasileiras (carga horária reduzida, classes superlotadas, pouco domínio das habilidades orais por parte da maioria dos professores, material didático reduzido a giz e livro didático etc.) podem inviabilizar o ensino das quatro habilidades comunicativas (BRASIL, 1998, p. 21).

Sendo assim, percebe-se que a realidade é bastante desestimulante para termos um ensino de língua inglesa mais eficaz, prazeroso e lúdico, devido a problemas recorrentes do próprio ensino. Com carga horária reduzida a apenas duas aulas semanais, é grande o número de professores que não tiveram e não percorreram uma boa formação, mediando o ensino de língua inglesa de forma limitada ao tradicional, muitas vezes. Assim, o caminho mais acessível a seguir, aquele em que o professor se sente mais confortável para mediar suas aulas de acordo com a realidade, reduz-se apenas à utilização de livro didático e giz, sem se preocupar em adotar uma prática mais abrangente, com materiais e ferramentas de apoio pedagógico, com assuntos distintos, despertando o interesse do aluno. Nessa perspectiva, falando sobre o ensino tradicional, Campos (2017) assevera:

[...] pode ter como característica a fragmentação dos conteúdos, disponíveis em um currículo comum, e sua prática, na maioria das vezes, é desarticulada ao contexto social. Essas características (fragmentação e descontextualização do ensino) podem levar os estudantes a sentirem-se desmotivados e desinteressados pelos seus próprios processos de aprendizagem. A educação precisa ser vista e considerada útil e desafiadora por parte dos estudantes, de forma que os mesmos se sintam motivados e dispostos a aprenderem e se envolverem no processo, articulando conhecimento e prática (CAMPOS, 2017, p. 183).

Baseado nestes pressupostos, discutimos, aqui, a inserção de novas ferramentas metodológicas no contexto escolar, em nosso caso de estudo: os jogos como material e instrumento pedagógico para ensinar a língua inglesa, pensando em aulas que sejam desafiadoras para os estudantes, elevando a motivação na aprendizagem e, nesse sentido,

estudos revelam que práticas docentes que introduzem atividades lúdicas na sala de aula, utilizando jogos, são eficientes no tocante à melhoria na aprendizagem de um novo idioma, “pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva” (NOGUEIRA, 2007, p. 4). Ou seja, dessa forma, através do jogo lúdico, o prazer em aprender a língua inglesa irá fluir sem esforço. De acordo com Silva (2009),

Existem várias razões para usarmos jogos na classe do ponto de vista da linguagem e da motivação. São naturais, crescemos e nos divertimos com eles. Por meio dos jogos o professor pode observar e reconhecer os diferentes estilos de alunos e de aprendizagem. Durante a atividade lúdica, os alunos são expostos a uma nova língua sem ter que carregar o peso de construí-la [...] (SILVA, 2009, p. 3).

Os jogos na sala de aula proporcionam um estímulo através da linguagem por parte dos alunos, já que os mesmos utilizarão a língua inglesa como uma prática prazerosa, vivenciada na infância. Além do mais, os jogos têm o poder de amenizar o peso de um novo idioma, em razão de que o inglês, para os discentes, é visto como uma disciplina considerada, muitas vezes, difícil (por se tratar de uma língua estrangeira), que contém novas palavras, sons e estruturas gramaticais totalmente diferentes da sua língua materna. Esse recurso, permite ao professor melhor conhecer a realidade da turma, de acordo com a aprendizagem, ou seja, com qual intensidade a turma está aprendendo por meio dos jogos. “Neste contexto, a educação assume um caráter amplo e não se restringe às situações formais de ensino-aprendizagem. Os conceitos têm início numa atividade mediada em relação ao objeto” (SILVA, 2009, p. 4).

Ainda sobre o uso dos jogos para ensinar a língua inglesa, Araújo (2018, p. 77) salienta que haverá “uma melhora na aprendizagem, visto que, através do jogo, o aluno pode, por exemplo, aprender novos itens lexicais, estruturas gramaticais da língua, repetir palavras, aprender pela correção do colega e pela autocorreção”. Dessa forma, a aprendizagem da língua inglesa irá se desenvolver melhor, ocasionando a participação de toda a turma, pois se sabe que alguns alunos, durante a aula de inglês, sentem-se retraídos para falar alguma palavra na língua-alvo, quase não ocorre comunicação no idioma em sala de aula formal, pois os alunos não são estimulados e, quando passa a ser estimulado com o jogo, permitindo-se envolver nas nuances do idioma, passando a aprender os itens lexicais, estruturas gramaticais, a repetição das palavras, com uma comunicação constante pautada pelo uso do jogo, permite-se ao aluno desenvolver e aprender pela correção do colega, uma vez que alguns jogos são vivenciados em grupo, propiciando a interação. Sobre tal questão, os PCN (BRASIL, 1998, p. 57) da língua estrangeira versam que

[...] a aprendizagem é de natureza sócio interacional, pois aprender é uma forma de estar no mundo social com alguém, em um contexto histórico, cultural e institucional. Assim, os processos cognitivos são gerados por meio da interação entre um aluno e um participante de uma prática social, que é um parceiro mais competente, para resolver tarefas de construção de significado/conhecimento com as quais esses participantes se deparem.

A interação assume um papel de grande importância na sala de aula de língua estrangeira, além de favorecer os alunos nos processos de cognição, a interação permite a construção do conhecimento na relação com o outro. A interação, aqui, também se dá entre professor e aluno, pois o jogo com este caráter interativo propõe o contato do professor com a turma, não será apenas um profissional ativo, mas será aquele profissional de via dupla: ativo e passivo, já que o professor, durante a atividade lúdica, também se envolve na brincadeira, ensina e aprende ao mesmo tempo.

Assim, Nogueira (2007) enfatiza

[...] que o processo ensino/aprendizagem não é linear e sim cíclico, por isso os alunos não aprendem da mesma maneira e no mesmo momento. Eles têm diferentes maneiras de raciocínio, fazem conexões entre conceitos já conhecidos, inferem novos saberes. Portanto nossas aulas não devem ser lineares, enfadonhas e apenas reprodução de conhecimento. Devemos proporcionar aos alunos o desenvolvimento de várias estratégias de aprendizagem em sala de aula (NOGUEIRA, 2007, p. 6).

Ainda, de acordo com Nogueira (*op. cit.*), o processo de ensino/aprendizagem acontece de modo natural, social, cultural, pois os alunos se desenvolvem de diferentes maneiras, por isso não se pode considerar o aluno como uma “tábula rasa”, sem levar em consideração o que o mesmo já sabe. Pelo contrário, deve-se levar em conta todo conhecimento pré-estabelecido, neste caso, a utilização do jogo enquanto recurso para produção de conhecimento, proporcionando um melhor avanço na aprendizagem, permitindo “a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, em espaços organizados que, com a parceria do professor, aparecem como um inerente recurso para a realização das atividades educativas” (SILVA, 2009, p. 5).

Enfim, por meio dos jogos, a criança aprende se apropriando de uma esfera imaginária, em que aprender a língua inglesa é considerado o principal objetivo do jogo, introduzindo “novas ideias que vão desde a cooperação entre os pares até o desenvolvimento de um ambiente de baixo estresse. Isso colaborou para que a audição e compreensão da língua alvo ocorressem com mais facilidade” (FRIGOTTO; MOTTER, 2007, p. 7). Podemos dizer que o jogo, na sala de aula, permitirá à criança aprender sem “estresse”, por se tratar de algo prazeroso e dinâmico, assim, elas encararão todas as dificuldades brincando, com facilidade. Por mais simples que seja o jogo, quando é apresentado como uma atividade

educativa para o aluno, esse se transforma em um verdadeiro incentivo, que irá contribuir diretamente com o ensino-aprendizagem diferenciado e significativo. A seguir, abordaremos de como ocorreu uma aula de LI de maneira lúdica, se utilizando de um jogo.

4 METODOLOGIA

Esta pesquisa propõe investigar o uso de jogos no ensino e aprendizagem de língua inglesa. Pautados nesse propósito, tomamos como abordagem a pesquisa de campo, que “consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises” (RUIZ, 2002, p. 60). Sendo assim, faz-se necessário que o pesquisador vá até um determinado local e apresente o problema a ser estudado e analisado.

Tomamos como campo de nosso estudo uma Escola Municipal, localizada no Distrito de Canafístula, no município de Alagoa Grande-PB, onde aplicamos uma atividade baseada em jogos, bem como um questionário, posterior à atividade, em uma turma de 6º ano do turno vespertino, composta por vinte e oito alunos, na faixa etária entre 11 e 12 anos. Nossa pesquisa foi realizada em 02 de setembro de 2019. A opção por essa turma se deu pelo fato de que é nessa série que o aluno está adentrando no ensino fundamental II, tendo, assim, o primeiro contato com a língua inglesa.

Inicialmente, sentamos com a professora da escola campo, para identificar o assunto que estava sendo abordado com a turma, e, então, partir para a elaboração do jogo a ser aplicado na sala de aula. A professora estava trabalhando o vocabulário *The Family*. Após esse primeiro momento, confeccionamos o jogo baseado no conteúdo previamente estabelecido. Decidimos que um *memory game* sobre a família dos Simpsons² seria uma ferramenta instigante, divertida e de fácil manuseio para os alunos. Metade das cartas do jogo continham as imagens dos personagens e a outra metade as palavras na língua inglesa representando o vocabulário referente a *family* (*father, mother, brother, sister, grandparents etc.*), cujo objetivo era montar pares de figuras e palavras correspondentes.

Para a aplicação do jogo, procuramos levar em consideração o conhecimento prévio e a cultura dos alunos em relação ao desenho Os Simpsons, e ficou comprovada a familiaridade de todos, ao afirmarem que assistiam o desenho. Já que se tratava de uma turma numerosa, baseando-nos na ZDP, dividimos a turma em dois grupos, por fim, após o jogar, aplicamos um questionário contendo sete questões entre objetivas e subjetivas sobre a realização da atividade, dialogando com a experiência da utilização do jogo na aula de inglês. As respostas

² Os Simpsons é uma série animada, criada por Matt Groening para a Fox Broadcasting Company, foi exibida na TV pela primeira vez no ano de 1989 e que é reportada até os dias atuais. Seu tema principal é o humor e a ironia para representar o estilo de vida da classe média dos Estados Unidos, vivenciada pela família protagonista Simpson.

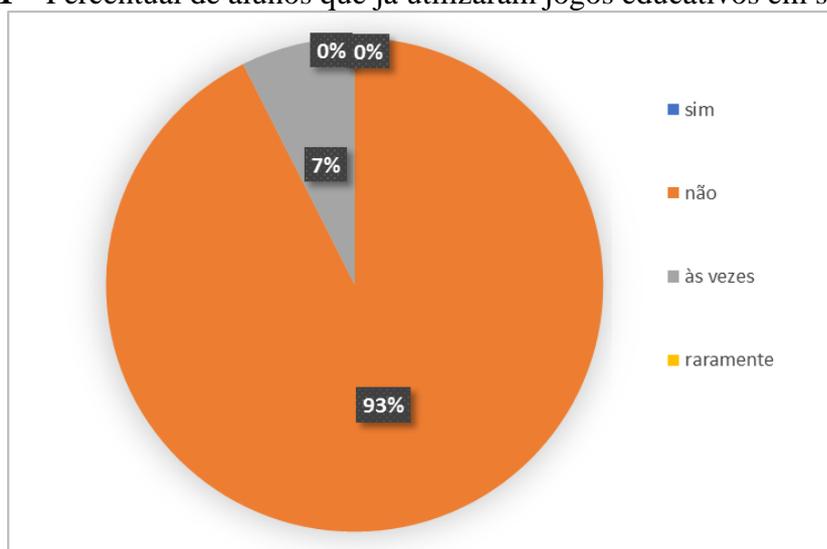
obtidas no questionário foram coletadas no mesmo dia da pesquisa e, a seguir, serão discutidas e analisadas.

4.1 Resultados e análise de dados

De acordo com as teorias e hipóteses discutidas na nossa fundamentação teórica, partiremos agora para os resultados e análise de dados que foram levantados no questionário, através de gráficos ilustrativos dos resultados obtidos em cada questão. Na primeira questão, procuramos identificar se os alunos já se utilizaram de algum tipo de jogo nas aulas de inglês. Vejamos:

1) Nas aulas de inglês, seu professor já utilizou algum tipo de jogo?

Gráfico 1 – Percentual de alunos que já utilizaram jogos educativos em sala de aula



Fonte: Autoria própria, 2019.

Como demonstrado no Gráfico 1, 93% dos alunos responderam que o professor não utiliza jogos em sala, apenas 7% responderam “às vezes”. Percebemos que o professor, na maioria das vezes, apoia-se em aulas tradicionais, sem fazer o uso de uma metodologia diferenciada pautada no lúdico, seguindo os preceitos do ensino tradicional. Campos (2017) define este como sendo o ensino em que os assuntos são fragmentados, não levando em consideração uma prática articulada ao contexto social, o que nos leva a discutir, por exemplo, questões relacionadas à tecnologia e às novas ferramentas metodológicas aplicadas no contexto escolar. O professor que acompanha as mudanças nas tendências pedagógicas pode e deve fazer uso desses recursos como instrumentos de mediação de suas aulas, para

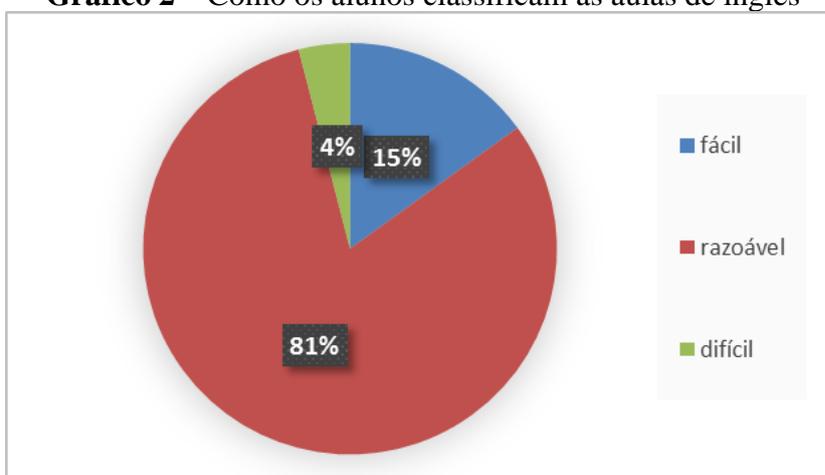
proporcionar aos alunos um ambiente mais interativo e motivador, fomentando o interesse dos alunos pelos conteúdos expostos na disciplina de língua inglesa. Ainda de acordo com Campos (2017), a educação precisa ser desafiadora para que os estudantes se envolvam no processo, aliando conhecimento e prática. Nesse caso, o uso de jogos permite este elemento desafiador, uma vez que proporciona o desenvolvimento da autonomia e fomenta o interesse nas práticas de aprendizagem na sala de aula, aliando teoria e prática.

Para o professor, desvincular-se do ensino tradicional não é uma das tarefas mais fáceis, pois implica romper com um padrão já instituído, já internalizado nas escolas públicas de nosso país. Além de inúmeros problemas no sistema público de educação brasileira, há questões de cunho estrutural, que podem inviabilizar o ensino lúdico por meios dos jogos, ou até mesmo com outras ferramentas educacionais. Os PCN (BRASIL, 1998) apontam alguns desses problemas, por exemplo, uma carga horária reduzida para a disciplina de língua estrangeira ou problemas que são amplamente debatidos e veiculados, tais como classes superlotadas, materiais didáticos insuficientes para o número de alunos, poucos recursos metodológicos, para citar alguns dos fatores que dificultam e até impossibilitam um ensino com viés mais lúdico.

Diante disso, fica inviável ao professor ministrar aulas lúdicas e o ensino tradicional torna-se, assim, o “melhor” caminho, ou, ao menos, aquele que sente mais confortável e acessível para mediar suas aulas. Em relação ao tema, na questão 2, os alunos classificam essas aulas de inglês, respondendo à seguinte questão:

2) Como você classifica suas aulas de inglês?

Gráfico 2 – Como os alunos classificam as aulas de inglês



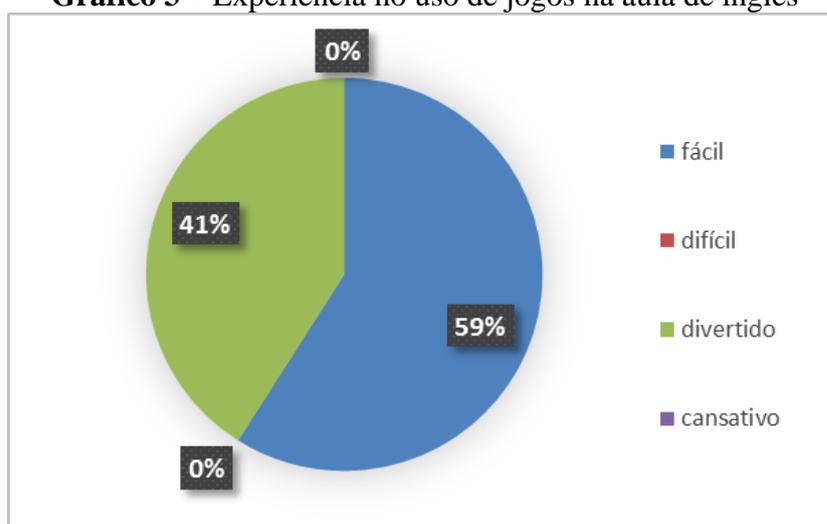
Fonte: Autoria própria, 2019.

O resultado de 81% foi contundente ao chamar atenção para a percepção dos alunos sobre as aulas como sendo razoáveis, outra parte, 15%, como sendo fáceis, e 4% apontaram como difíceis. Sendo assim, percebemos que a percepção dos alunos em relação às aulas tradicionais é relevante/boa, ou seja, são aulas que mais se adequam à realidade de uma turma de ensino fundamental, uma vez que esse método acompanha esse público desde as séries iniciais, em todo o currículo, e na disciplina de língua inglesa os conteúdos são pautados na tradução literal das palavras, através do ensino da gramática normativa e dos tempos verbais, diferente de uma metodologia mais ativa, em que “o estudante apresenta um papel ativo e é corresponsável pelo seu processo de aprendizagem e a concepção de ensino e aprendizagem é posta em prática em um viés crítico e reflexivo” (CAMPOS, 2017, p. 5). Em outras palavras, a metodologia ativa assume a função de promover as condições, de construir, refletir, compreender, transformar, características de um ensino dinâmico que podemos ver no jogo lúdico.

Com os resultados obtidos na questão 3, adentramos a temática da utilização do jogo nas aulas de inglês, e questionamos os alunos sobre como foi essa experiência, que para eles é considerada uma prática nova, uma vez que a maioria alegou (na questão 1) que a utilização de jogos não era uma prática considerada constante na sala de aula. Vejamos:

3) Como foi a experiência de usar um jogo na aula de inglês?

Gráfico 3 – Experiência no uso de jogos na aula de inglês



Fonte: Autoria própria, 2019.

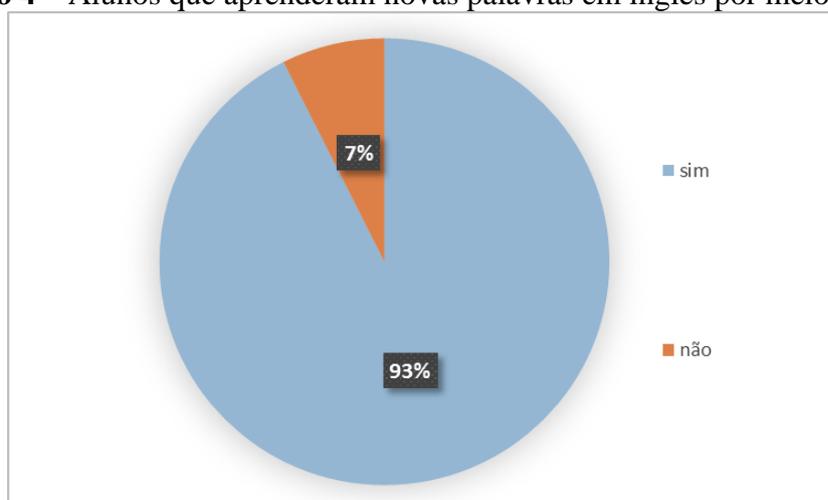
O Gráfico 3 indica que 59% dos alunos acharam fácil e 41% divertido jogar durante as aulas de inglês. Tais resultados, para nossa pesquisa, são muito relevantes, pois comprovam que os jogos, como ferramenta pedagógica, interferem de maneira positiva no aprendizado do

aluno e, de acordo com Antunes (2008), em seu sentido de origem, o jogo expressa um divertimento, logo é procedente para os alunos ser uma experiência fácil e divertida. Ainda assim, baseado na teoria de Silva (2009), é natural a criança crescer e se divertir com os jogos, e durante a atividade por meio dos jogos o aluno ficará exposto a uma nova língua, mas sem necessariamente com o peso ou grau de dificuldade que a mesma traz consigo, ou seja, o jogo tem o potencial de amenizar esta dificuldade e torna a aprendizagem mais acessível às crianças, que é justamente o brincar ao mesmo tempo em que se aprende. E nessa perspectiva, Vygotsky (1998, p. 126) nos diz que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo os incentivos fornecidos pelos objetos externos”. Com isso, o brincar exerce grande influência no processo de aquisição de conhecimento da criança, que não é uma simples atividade simbólica visual, mas uma ação interna, que permite à criança agir em novos espaços de entendimento, que a encorajam a proceder, a crescer e a aprender.

A seguir, apresentaremos as análises das respostas das questões 4 e 7, por elas se correlacionarem, de acordo com as teorias que serão discutidas. Na pergunta 4, indagamos aos alunos se por meio do jogo eles aprenderam mais palavras em inglês. E na pergunta 7 perguntamos o que foi mais fácil fazer durante o jogo, de acordo com as quatro habilidades da língua inglesa. Atentemos para os gráficos abaixo:

4) Esse tipo de atividade por meio dos jogos ajudou você a aprender mais palavras em inglês? Quais?

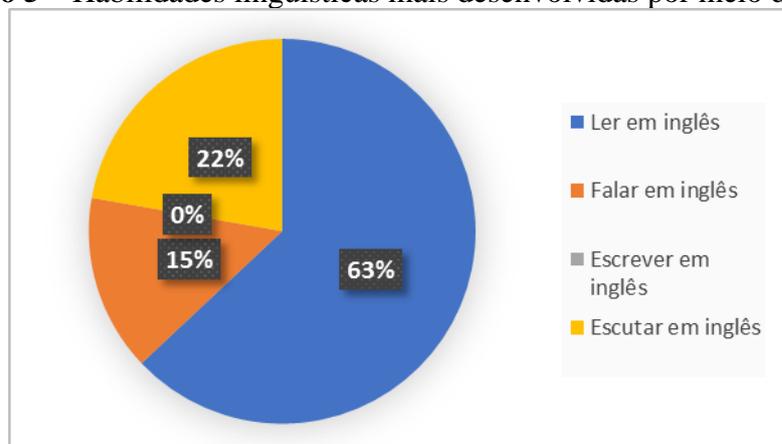
Gráfico 4 – Alunos que aprenderam novas palavras em inglês por meio de jogos



Fonte: Autoria própria, 2019.

7) O que foi mais fácil fazer durante o jogo?

Gráfico 5 – Habilidades linguísticas mais desenvolvidas por meio dos jogos



Fonte: Autoria própria, 2019.

Na pergunta 4, a maioria dos alunos (93%) disse que o jogo ajudou na aprendizagem de mais palavras em inglês; e uma quantidade mínima de 7% disse que não. O jogo que aplicamos abordou o vocabulário *Family*, tema este que os alunos já tinham um certo conhecimento, pois já vinha sendo trabalhado nas últimas aulas com a professora da escola campo. E nesta pergunta também solicitamos que os alunos escrevessem essas palavras, como forma de medir o conhecimento dos mesmos, atentando para a forma escrita. Vejamos o quadro abaixo, que mostra algumas respostas obtidas de alguns dos alunos:

Quadro 1 – Palavras da língua inglesa escritas pelos alunos

Aluno 1	Uncle, aunt, sister e grandparents
Aluno 2	Family, grandfather, grandmother, cousin, etc
Aluno 3	Mother, father, brother
Aluno 4	Sons, Brother, family
Aluno 5	Family, mother, etc
Aluno 6	Brother, grandparents, mother
Aluno 7	Grandfather, parents, sons, mother
Aluno 8	Uncle, aunt, sons
Aluno 9	Father, mother, cousin, uncle
Aluno 10	Father, brother, mother etc

Fonte: Autoria própria, 2019.

De acordo com o Quadro 1, embora sendo palavras que os alunos tinham um conhecimento prévio, detectamos que o jogo permitiu o aprendizado mais abrangente dessas palavras, mas o mais relevante foi perceber a capacidade de escreverem as palavras da forma correta na língua inglesa, dentro do vocabulário abordado, uma vez que, no momento do jogo, não foi solicitada a utilização da escrita. Dessa forma, o jogo serviu para internalizar ainda mais as palavras que fazem parte do vocabulário da temática família.

Na pergunta 7, o Gráfico 5 aponta que 63% dos alunos consideraram que foi mais fácil ler em inglês, 22% escutar em inglês e apenas 15% apontaram a habilidade de falar em inglês. Como foi mencionado, nessa questão, abordamos as quatro habilidades da língua inglesa: *reading*, *speaking*, *writing* e *listening*. Entretanto, no momento do jogo, não trabalhamos uma habilidade específica, sendo que melhor solicitavam a atenção dos alunos as habilidades de ler em inglês (*reading*) e escutar em inglês (*listening*), uma vez que eles precisavam ler as palavras das cartas e associar com a carta ilustrada para que se formassem os pares correspondentes. Nesse sentido, Menezes (2012) caracteriza essa atividade como sendo uma estratégia direta de aprendizagem, que envolve as faculdades de memória, as cognitivas e as de compensação. Exemplificando as de memória, é justamente a associação entre palavra e imagem, que funciona como uma excelente maneira de ajudar os alunos a memorizar significados.

Considerando que o falar em inglês (*speaking*) é uma habilidade quase sempre reportada como a mais difícil, não encontramos dificuldades de comunicação durante a realização do jogo, sendo possível perceber a comunicação de alguns em língua inglesa, falando as palavras contidas no jogo, como fica comprovado na porcentagem de 15% que consideraram mais fácil falar em inglês durante o jogo, ainda de acordo com o Gráfico 5.

Dessa forma, levantando as teorias que dialogam com essas questões, Araújo (2018) afirma que o jogo permite ao aluno aprender novos elementos lexicais, estruturas gramaticais da língua inglesa, gerando comunicação entre os alunos pautada pelo uso do jogo e, assim, o aluno também se desenvolve e aprende pela autocorreção do colega. Em nossos dados, mesmo que poucos alunos da turma demonstrassem certo domínio de falar em inglês, foi possível ver a interação e comunicação na língua inglesa em alguns momentos, antes e durante o jogo. Em conformidade com Antunes (2008), o jogo funciona também como um importante e eficiente estímulo das inteligências, ou seja, através do jogo, brincando, a criança desenvolve desde a inteligência verbal ou linguística até as inteligências pessoais.

Por fim, vamos discutir e analisar as questões 5 e 6, que também foram agrupadas para melhor dialogarmos com as teorias. Tanto na questão 5 como na 6, procuramos levar em

consideração o conhecimento de mundo do aluno. Na questão 5, tentamos detectar qual outro tipo de jogo eles conheciam e gostariam que fossem abordados nas aulas de inglês. Na questão 6, indagamos se eles faziam o uso de jogos em inglês no dia a dia, fora da sala de aula. Dos 28 alunos, destacamos apenas um recorte das respostas de 10 alunos. Vejamos:

5) Qual outro tipo de jogo você conhece e gostaria que fosse trabalhado na sala de aula, para ensinar a língua inglesa?

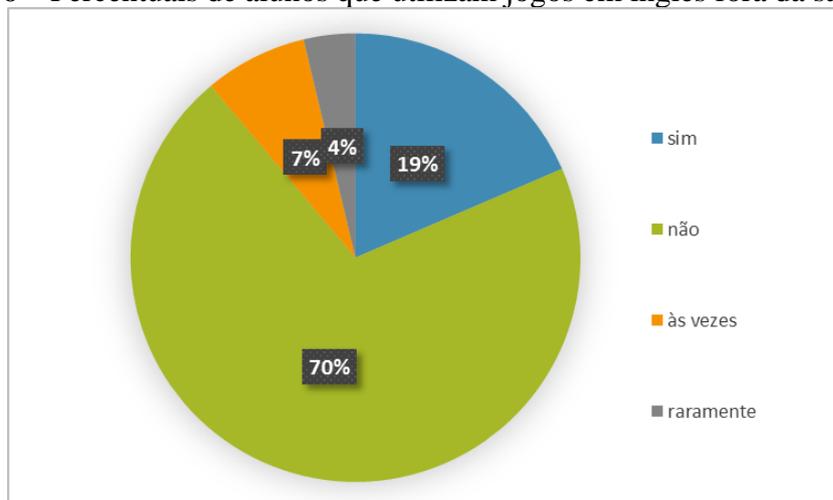
Quadro 2 – Jogos que os alunos gostariam que fossem usados em sala de aula

Aluno 1	Futebol, amarelinha
Aluno 2	Adivinhações, dinâmica
Aluno 3	Futebol
Aluno 4	Futsal
Aluno 5	Jogo da velha
Aluno 6	Adedonha
Aluno 7	Jogo da forca
Aluno 8	Jogo da velha, jogo do percurso e jogo de futebol
Aluno 9	Quebra cabeça
Aluno 10	Amarelinha que pra jogar tem que acerta a palavra em inglês.

Fonte: Autoria própria, 2019.

6) Você costuma jogar/brincar com jogos em inglês no dia a dia (até no celular), fora da sala de aula?

Gráfico 6 – Percentuais de alunos que utilizam jogos em inglês fora da sala de aula



Fonte: Autoria própria, 2019.

Sobre a questão 5, apresentamos as respostas obtidas de alguns alunos da turma, como podemos ver no Quadro 2. Dessa forma, observamos que os jogos mencionados nas respostas fazem parte da cultura e convívio social dos alunos. Esses jogos, que de alguma forma eles praticam, conhecem e que gostariam de reproduzir na sala de aula, representam suas práticas e conhecimentos sociais, ademais as respostas nos levam ainda a perceber que esses alunos já demonstram alguma noção sobre aliar o jogo ao ensino e aprendizagem de língua inglesa, como fica claro na resposta do aluno 10: “Amarelinha, que pra jogar tem que acertar a palavra em inglês”. Tal resposta foi bem relevante, uma vez que o aluno já supõe como o jogo vai ocorrer e pode até mesmo ser adaptado em contextos de aprendizagem. Por isso a importância de, ao se aplicar o jogo na sala de aula, ter este olhar para a cultura da turma, pois, de acordo com a teoria de Vygotsky (1998), os seres humanos utilizam instrumentos a partir dos contextos sociais e culturais para mediar suas relações sociais, como o discurso e a escrita, possibilitando um melhor desenvolvimento da aprendizagem, ou seja, ao aplicar um jogo na sala de aula, faz-se necessário detectar qual jogo está mais aproximado da cultura daquela turma, questioná-los se já jogaram determinado jogo, para que assim o ensino-aprendizagem ocorra com relação direta e ativa entre eles.

Em contrapartida, temos os resultados obtidos na questão 6, na qual a maioria dos alunos, cerca 70%, alega não brincar com jogos em inglês fora da sala de aula. Apenas 19% afirmam que brincam. Com isso, percebemos duas vertentes a serem discutidas nesta questão. Uma delas é o nível sociocultural desses alunos, ou seja, talvez a maioria não tenha acesso a aparelhos eletrônicos ou celulares que disponibilizem esses tipos de jogos e, como foi mencionados por eles na questão 5, os jogos que estão mais próximos à realidade deles não estão disponíveis em meio digital, como: futebol, amarelinha, adedonha, jogo da forca, dinâmica etc. Sendo assim, Menezes (2012, p. 40) nos diz que “uma forma de legitimar a independência é valorizar o que os aprendizes costumam fazer fora da sala de aula para aprender inglês”, ou seja, é justamente levar em consideração a prática que melhor se aproxima dos alunos e inseri-la no contexto da língua inglesa. Outro ponto a ser mencionado aqui, é que os jogos inseridos na sala de aula podem funcionar como um incentivo para que o aluno utilize jogos em inglês, possibilitando ver a aprendizagem não como um saber apenas da escola, mas levando-o a ver a disciplina como uma prática prazerosa de ser vivenciada também fora da sala de aula, no dia a dia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos trazem em sua essência a promoção das brincadeiras, da descontração, da imaginação e da fantasia, resultando na ludicidade. É comum o uso dos jogos pelas crianças, especialmente na idade pré-escolar, fazendo desse objeto lúdico um importante instrumento durante todas as fases da vida, havendo uma relação direta no convívio social entre as pessoas, frente ao avanço do mundo globalizado e tecnológico. É frequente vermos jovens e adultos utilizarem principalmente jogos virtuais, digitais, aplicativos entre outros. Diante deste contexto, nossa pesquisa, ao pensar e propor jogos no âmbito da educação direcionada à aprendizagem da língua inglesa, levou em consideração as dificuldades no ensino, tais como a falta de interesse dos alunos, a desmotivação, a baixa concentração e a indisciplina no processo de ensino-aprendizagem, dentre outras questões. Como a pesquisa está inserida no campo da LA, através da investigação do problema, procuramos abordar o jogo enquanto ferramenta pedagógica, como forma de amenizar as dificuldades do ensino-aprendizagem da língua inglesa, pois encontramos no jogo uma importante ferramenta pedagógica, capaz de mediar o ensino-aprendizagem, propiciando um ambiente favorável na sala de aula, com comunicação, alta motivação e interesse do aluno pela LI, além de funcionar como um eficiente estímulo das inteligências.

No entanto, a inserção de jogos no ensino de língua inglesa ainda é considerada um desafio para alguns dos professores, pois os próprios PCN nos apresentam fatores de cunho estrutural, como: a carga horária de aulas restrita, classes lotadas e materiais reduzidos a livro didático e giz, esses fatores podem impossibilitar um ensino diferenciado e lúdico, o qual leva o professor a abordar suas aulas de modo tradicional, sem levar em consideração as novas formas de aprender. Por isso, optamos por desenvolver esta pesquisa, para analisar como se dá a utilização de jogos na sala de LI, especificamente no ensino fundamental II, em uma turma de 6º ano de uma escola pública, onde executamos uma aula fazendo o uso de um jogo e, em seguida, aplicamos um questionário objetivo e subjetivo sobre a realização da atividade, objetivando colher os dados para a análise.

Dessa forma, de acordo com os dados apresentados em nossa análise, é possível concluirmos que a utilização dos jogos em sala de aula não é uma prática vivenciada pelos alunos daquela escola pública e foi notável o quanto as crianças ansiavam por aulas lúdicas no ensino da LI, a fim de amenizar as dificuldades e aprender através de algo mais próximo da realidade. A utilização do jogo propiciou uma aprendizagem fácil e divertida, foi prazeroso e gratificante ver o envolvimento e a motivação da turma com a atividade lúdica, auxiliando de

tal forma no desenvolvimento cognitivo, de modo que ao serem expostas ao momento da brincadeira, as crianças fizeram compreensões de situações reais por meio de situações imaginárias, provenientes tanto da ação do brincar como do jogo por si só.

Através de uma atividade com jogo é possível haver uma exploração das habilidades da LI. O uso do *memory game* nos permitiu observar ainda as habilidades de *reading* e *listening*. Percebemos também a atuação do *speaking*, embora esta habilidade tenha sido retratada como difícil pelos alunos, foi possível realizar momentos de *speaking* permitidos pelo jogo, em uma comunicação constante na LI, oportunizando o emprego de linguagem significativa em contextos reais, propiciando a interação na sala de aula. Além disso, por meio dos jogos inseridos na sala de aula, foi possível incentivar a utilização de jogos em inglês fora da sala de aula, no dia a dia, vivenciando a disciplina como uma prática agradável.

Portanto, acreditamos que os objetivos desta pesquisa foram alcançados, uma vez que identificamos como ocorre o processo de ensino-aprendizagem de maneira lúdica. O jogo, como elemento mediador, permite uma aprendizagem mais significativa, duradoura e comunicativa, bem como incentiva a interação professor-aluno e aluno-aluno. Diante disso, consideramos que essa pesquisa será importante tanto para o aluno, quanto para o professor. O aluno passará a ter mais familiaridade com a língua inglesa, com mais interesse e motivação. Interagindo através dos jogos ele vai se sentir desafiado, como se estivesse em uma disputa, desenvolvendo a autoconfiança e trazendo mais situações comunicativas às aulas. Por sua vez, o professor, recebendo esta troca de conhecimentos, entenderá e passará a refletir sobre sua prática docente, que não apenas existe um método de ensinar, limitando-se talvez ao livro didático, mas que é possível inovar, implementando os jogos como forma de amenizar as dificuldades reportadas pelos alunos na sala de aula. Ao jogar e brincar, aluno e professor passam a perceber a importância de aprender e ensinar através do lúdico. Espera-se, ainda, com essa pesquisa, abrir novos espaços pra inserção do lúdico nas salas de aulas de nossas escolas públicas. Esperamos que o jogo não seja referenciado apenas em projetos, momentos de recreação, salas de multiuso ou em gincanas, mas que, além dos demais instrumentos pedagógicos, o jogo também possa assumir seu real papel de instrumento mediador no ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 15. Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- ARAÚJO, Marco Andre Franco de. O jogo como atividade interativa e colaborativa na aprendizagem de inglês por alunos adolescentes de uma escola pública. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 5, n. 1, p.76 – 85, 2018. Disponível em: <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/564/491>>. Acesso em: 20 ago. 2019.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 120 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2019.
- CAMPOS, Ilana Cecília Galicki de. O ensino de língua inglesa (LI) e as metodologias ativas: teoria e prática. **Diálogo e Interação**, v. 11, n.1, 2017. Disponível em: <<http://www.faccrei.edu.br/wp-content/uploads/2018/07/11-O-ENSINO-DE-L%C3%8DNGUA-INGLESA-LI-E-AS-METODOLOGIAS-ATIVAS-TEORIA-E-PR%C3%81TICA.pdf>>. Acesso em: 05 jun. 2019.
- FIGUEIREDO, Francisco José Quaresma de. **Vygotsky: a interação no ensino/aprendizagem de línguas**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.
- FRIGOTTO, A. R; MOTTER, R. M. B. **O uso significativo dos jogos na aula de inglês**. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_alice_rech_frigotto.pdf>. 2007. Acesso em: 20 ago. 2019.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2001.
- KARPOV, Y. V; HAYWOOD, H. C. Two ways to elaborate Vygotsky's concept of mediation: Implications for instruction. **American Psychologist**, v. 53, n. 1 p. 27-36, 1998.
- LEONTIEV, N. A. Os princípios psicológicos da brincadeira Pré-escolar. In: VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- MENEZES, Vera. **Somos mestres**. 1. ed. São Paulo: ABDR, 2012.
- MOITA LOPES, L. P. **Oficina de lingüística aplicada: a natureza social e educacional dos processos de ensino-aprendizagem de línguas**. Campinas: Mercado de Letras, 1996.
- NAVES, R. R; VIGNA, D. Os Parâmetros Curriculares Nacionais e o ensino de inglês no Brasil. **Revista de Letras (Taguatinga)**, v. 1, p. 33-38, 2008. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RL/article/viewFile/29/20>>. Acesso em: 23 jul. 2019.

NOGUEIRA, Z. P. **Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua Inglesa**. Maringá: SEED, 2007.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpe, 2007.

RUIZ, J. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SILVA, Eliana Palmira da. **O lúdico, uma alternativa prazerosa de ensinar e aprender inglês**. 2009. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2540-8.pdf>>. 2009. Acesso em: 15 ago. 2019.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. 25 ed. São Paulo: Cultrix, 2003.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICES

Apêndice A – Jogo e aplicação na sala de aula





Apêndice B – Questionário**1. Nas aulas de inglês, seu professor já utilizou algum tipo de jogo?**

- sim
- não
- as vezes
- raramente

2. Como você classifica suas aulas de inglês?

- fácil
- razoável
- difícil

3. Como foi a experiência de usar um jogo na aula de inglês?

- fácil
- difícil
- divertido
- cansativo

4. Esse tipo de atividade por meio dos jogos, ajudou você a aprender mais palavras em inglês? Quais?

- sim
 - não
-

5. Qual outro tipo de jogo você conhece e gostaria que fosse trabalhado na sala de aula, para ensinar a língua inglesa?

6. Você costuma jogar/ brincar com jogos em inglês no dia a dia (até no celular), fora da sala de aula?

- sim
- não
- as vezes
- raramente

7. O que foi mais fácil fazer durante o jogo?

- ler em inglês
- falar em inglês
- escrever em inglês
- escutar em inglês