



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

**CRISTINA DOS SANTOS SILVA BARBOSA**

**ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NÃO DIGITAIS:  
UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

**GUARABIRA-PB**

**2022**

CRISTINA DOS SANTOS SILVA BARBOSA

**ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NÃO DIGITAIS:  
UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

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

**Orientadora:** Prof. Dr<sup>a</sup>. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos

**GUARABIRA-PB**

**2022**

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.

B238e Barbosa, Cristina dos Santos Silva.  
Ensino de inglês por meio da utilização de jogos não digitais  
[manuscrito] : uma proposta de sequência didática / Cristina  
dos Santos Silva Barbosa. - 2022.  
27 p. : il. colorido.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras  
Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de  
Humanidades , 2022.  
"Orientação : Profa. Dra. Clara Mayara de Almeida  
Vasconcelo , Coordenação do Curso de Letras - CH."

1. Jogos. 2. Lúdico. 3. Ensino. 4. Proposta. I. Título  
21. ed. CDD 371.337

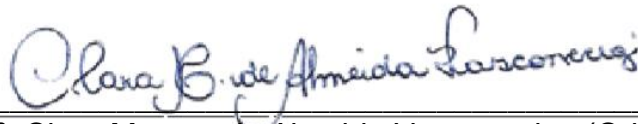
CRISTINA DOS SANTOS SILVA BARBOSA

ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NÃO DIGITAIS: UMA  
PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA


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

Aprovada em: 25/07/2022.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr<sup>a</sup>. Clara Mayara de Almeida Vasconcelos (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Me. Anilda Costa Alves  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Rafael Francisco Braz  
Universidade Federal de Campina Grande



Dedico esta pesquisa, primeiramente a Deus, pois sem ele, eu não teria conseguido e a minha família por todo apoio e dedicação que me deram durante toda a sua realização.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a **Deus e a Nossa Senhora**, que sempre me deram forças para permanecer firme em toda essa caminhada acadêmica. Durante essa trajetória de dias difíceis cheguei a pensar em desistir de tudo, mas lembrei do que a palavra de Deus vem nos dizer em Provérbios (16, 3), “consagre ao Senhor tudo o que você faz, e os seus planos serão bem-sucedidos”, essa passagem bíblica fez com que eu permanecesse firme e passasse por todas as tribulações e dificuldades durante todos esses anos.

Agradeço à minha família, minha mãe **Valdilene André dos Santos**, meu pai **José Antônio de Sales Silva**, que me apoiaram desde que eu era criança e me ajudaram a chegar até aqui. Se hoje eu cheguei nessa fase da minha, foi porque vocês lutaram muito para dar o melhor para mim, expresso aqui toda a minha gratidão por tudo que fizeram na minha vida.

Ao meu esposo **Euclides dos Santos Barbosa**, que me incentivou a entrar no curso e que em todos os momentos de tribulações ao qual pensei em desistir, ele esteve ali presente do meu lado me incentivando a continuar com todo companheirismo e amor.

Ao meu tio **Carlos André dos Santos** (in memorian), que não pôde viver esse momento junto comigo, mas que foi uma das pessoas que sempre acreditou que eu conseguiria.

A minha grande amiga **Ester da Silva oliveira**, que acreditou em mim e no meu potencial e que sempre confiou que eu era capaz de atingir meus objetivos.

Aos meus **amigos** que a Universidade me presenteou, os quais foram muito importantes e que me ajudaram muito, bons momentos vivemos.

Aos **professores** do curso de Letras Inglês que colaboraram muito com minha formação, obrigada por toda sabedoria e conhecimentos que transmitiram durante as aulas.

A todos, muito obrigada!

“O que é impossível aos homens é possível a Deus.”

(Santa Rita de Cássia)



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	12
3. OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA.....	13
4. INTERNÊTES.....	14
5. SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	16
6. METODOLOGIA.....	18
7. PROPOSTA DIDÁTICA.....	19
8. CONSIDERAÇÕES.....	24
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25
11. APÊNDICE.....	26
12. ANEXO.....	29

## ENSINO DE INGLÊS POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS NÃO DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Cristina dos Santos Silva<sup>1</sup>

### RESUMO

O presente trabalho discute sobre o ensino da língua inglesa por meio da utilização de jogos (não digitais), uma proposta de ensino para o fundamental II (8º e 9º ano), com o interesse de investigar os benefícios que os jogos e a ludicidade trazem para o contexto escolar. O objetivo dessa pesquisa é propor uma Sequência Didática através de jogos, pretendendo observar quais benefícios a ludicidade traz para o ensino-aprendizagem de inglês, inserindo essa ferramenta em sala de aula para complementar o conteúdo e proporcionar ao aluno condições para desenvolver a interação e comunicação de forma prazerosa. Sendo assim, esse artigo pretende realizar uma pesquisa bibliográfica, documental e de natureza qualitativa, trazendo para os docentes uma proposta de Sequência Didática sobre o conteúdo *Internetês* na disciplina de Inglês. Para o fundamento teórico, usamos como suporte o texto de Rau (2013), que aborda sobre a ludicidade no ensino; Vygotsky (1991), com a teoria da formação da mente; Santos e Pereira (2019), que nos mostra a importância dos jogos no ensino; Alves (2014), que traz uma reflexão sobre o *internetês*; Komesu e Tenani (2009), com algumas considerações sobre a linguagem da internet; Castellar e Machado (2016), que abordam pontos relevantes sobre a Sequência Didática.

**Palavras-chave:** jogos, lúdico, ensino, proposta.

### ABSTRACT

The present work discusses the teaching of the English language through the use of (non-digital) games, a teaching proposal for elementary II (8th and 9th grade), with the interest of investigating the benefits that games and playfulness bring to the school context. The objective of this research is to propose a didactic sequence through games, intending to observe what benefits the playfulness brings to the teaching and learning of English, inserting this tool in the classroom to complement the content and provide the student with conditions to develop interaction and communication in a pleasant way. Therefore, this article intends to carry out a bibliographical, documentary and qualitative research, bringing to teachers a proposal for a didactic sequence on Internet content in the English course. For the theoretical foundation, we used as support the text by Rau (2013), which deals with playfulness in teaching; Vygotsky (1991), with the theory of mind formation; Santos and Pereira (2019), which shows us the importance of games in teaching; Alves (2014), which reflects on the Internet; Komesu and Tenani (2009), with some considerations about the language of the internet; Castellar and Machado (2016), which address relevant points about the didactic sequence.

**Keywords:** Games, ludic, teaching, proposal.

---

<sup>1</sup> Estudante do Curso de Licenciatura Plena em Letras com habilitação em Língua Inglesa.  
E-mail: cs4693599@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Os professores de língua Inglesa têm enfrentado desafios ao ensinar uma língua estrangeira aos alunos nas escolas públicas, que acaba muitas das vezes não tendo resultado satisfatório, isso acontece devido a vários fatores, falta de motivação, desinteresse dos estudantes, ausência de material para as aulas, dentre outras coisas. Assim, nos questionamos quais medidas tomar para suprir a necessidade de recursos tecnológicos nas aulas de inglês e também como implementar essas aulas a partir de novas ferramentas de ensino e estimular os alunos no processo de aprendizagem.

Este artigo traz a temática sobre o uso significativo de jogos educacionais não digitais no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, tendo como o objeto de estudo propor uma Sequência Didática com a utilização do tema. Os jogos são recursos didáticos que tem grande relevância nas aulas de inglês, possibilitando a transformação do ambiente escolar e favorecendo o desenvolvimento do alunado de maneira dinâmica. Essa ferramenta pedagógica proporciona nas aulas o interesse maior nos alunos, que acaba sendo positivo para o processo de aprendizagem do mesmo.

Diante dessa problematização, essa pesquisa tem como interesse propor práticas docentes para suprir a falta de recursos tecnológicos e tornar as aulas produtivas e motivadoras, através da aplicação de jogos (não digitais), estimulando os alunos a despertar o interesse em aprender a língua inglesa. A escolha dessa ferramenta didática é pensando nas dificuldades que o sistema de ensino brasileiro tem em relação ao ensino de inglês em escolas públicas, como a falta de recursos tecnológicos mencionados anteriormente.

Este estudo traça como principal objetivo propor uma Sequência Didática através de jogos e atividades lúdicas, pretendendo observar quais benefícios a ludicidade traz para o ensino-aprendizagem de inglês. Com essa finalidade, iniciaremos com a abordagem do assunto proposto, que é o uso do *internêtes*, tratando seus principais pontos a ser estudado como, por exemplo, a evolução que ocorre e vem ocorrendo na linguagem no decorrer dos anos. Com isso, para proporcionar ao aluno condições de desenvolver a comunicação de forma prazerosa,

iremos inserir ferramenta de jogos em sala de aula, para complementar o conteúdo que já foi ministrado.

Essa pesquisa pretende utilizar o lúdico como um recurso pedagógico nas aulas de língua Inglesa, servindo de apoio e incentivo para os docentes. A abordagem de ensino por meio dessa ferramenta faz com que os alunos sejam expostos a língua-alvo (nesse caso o inglês) de forma dinâmica, o que é vista como algo positivo, pelo fato de que muitas vezes os mesmos não terem interesse nessa disciplina.

Como sabemos, trabalhar com alunos/adolescentes é algo delicado, e principalmente nas aulas de inglês, pois frequentemente os mesmos não têm interesse pelas aulas e acabam não dando a devida atenção e importância a essa disciplina. Existem inúmeros fatores no âmbito escolar que interrompem o desenvolvimento do aluno, mas um dos principais nas aulas de Língua Inglesa é a desmotivação, sendo assim, o uso de jogos pode ocasionar grande progresso para os alunos.

Essa pesquisa iniciou no componente curricular pesquisa aplicada à língua e literatura inglesa, onde surgiu a necessidade de apresentar uma Sequência Didática com atividades que facilite o desenvolvimento do aluno, de maneira dinâmica e diferente, buscando analisar e esclarecer as contribuições dos jogos em sala de aula. Trabalhar em sala de aula com jogos é algo que muitos professores já executam, muitas formações e até mesmo alguns livros didáticos trazem essa pauta. No entanto, devemos saber utiliza-los de maneira coerente, não podemos apenas vê-los como algo para passar o tempo, mas como uma estratégia para conseguir alcançar várias habilidades dos estudantes.

A utilização da ludicidade nas aulas de inglês pode possibilitar o desenvolvimento, pois exige do aluno a estimulação da imaginação, memorização e consequentemente cativando a sua atenção, o que pode proporcionar bons resultados no processo de aquisição da língua-alvo por meio da interação entre professor e aluno.

A fundamentação teórica que recorreremos nessa pesquisa teve como base *A ludicidade na educação* de Rau (2013), abordando a importância da utilização do lúdico como recursos pedagógicos nas aulas. A discussão sobre jogos em sala de aula é fundamentada também nos estudos de Vygotsky (1991), em sua obra *A formação social da mente*. Também, o estudo de Alves (2014), que traz uma reflexão sobre o *internetês*; Komesu e Tenani (2009), com algumas considerações sobre a linguagem

da internet; Castellar e Machado (2016), que abordam pontos relevantes sobre a Sequência Didática.

Esse trabalho está organizado em sete seções de desenvolvimento que envolvem discussões teóricas nos tópicos: 2 O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM; 3 OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA; 4 O QUE É O INTERNETÊS?; e 5 SEQUÊNCIA DIDÁTICA. Um tópico metodológico: 6 METODOLOGIA e o tópico de desenvolvimento da proposta de Sequência Didática: 7 PROPOSTA DIDÁTICA.

## **2 O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Segundo Rau (2013), “a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar” (RAU, 2013, p. 30), esse brincar caracteriza-se muitas das vezes como diversão e entretenimento. Como sabemos, as atividades lúdicas estão presentes na sociedade há muito tempo, porém com a percepção de lazer e passatempo, “algo tido como não sério e, assim, desprovido de qualquer possibilidade de aprendizagem para o educando [...]” (RAU, 2013, p. 29). No entanto, esse instrumento ao longo do tempo passa a ter importância para o aprendizado, sendo “um elemento que está relacionado ao desenvolvimento humano, principalmente durante a infância” (SANTOS; PEREIRA, 2019, p. 486), capaz de proporcionar grandes resultados no ensino.

O lúdico é caracterizado por dois elementos:

O prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional. (NOGUEIRA, 2007, p. 11)

A utilização de brincadeiras tem uma contribuição significativa para o processo de aprendizado, acaba sendo uma ferramenta com capacidade de facilitar o ensino e ter um bom retorno dos educandos. A brincadeira em sala de aula influencia o processo de ensino/aprendizagem de forma divertida e motivadora, mudando a ideia que os alunados têm sobre as aulas, que muitas vezes são taxadas como chatas e repetitivas.

O brincar é visto como uma estratégia capaz de mudar o cenário escolar e atender as necessidades dos alunos, muitos não são participativos, não tem interesse

e nem motivação pelos conteúdos. A partir da ludicidade os estudantes são cativados a aprender e acaba usando sua criatividade e seu intelecto, isso faz com que melhore o seu desempenho escolar e também favorece a socialização.

Através da ludicidade o aluno forma conceitos, estabelece relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimula seu raciocínio no desenvolvimento que exigem reflexão, vai se socializando, se sente mais a vontade, mais motivado, aprende e conseqüentemente melhora seu desempenho. Mas, vale salientar que tais atividades só terão o seu devido valor, se o professor estiver preparado para realizá-las e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos das mesmas. (NOGUEIRA, 2007, p. 3)

Como podemos perceber na citação acima, a autora nos mostra que a ludicidade favorece para que o indivíduo crie interações com a turma, além de estimular o seu lado intelectual, essa prática favorece também o mesmo a se sentir a vontade, pois alguns alunos sentem-se retraídos ao se comunicar na aula (por inúmeros motivos), a partir das brincadeiras, o mesmo poderá atingir essa comunicação de modo espontâneo.

Na ludicidade, segundo o autor Rau (2013), estão “incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte” (RAU, 2013, p. 30) Sendo assim, iremos abordar um pouco sobre uma dessas ferramentas do lúdico, que é o jogo como recurso pedagógico.

### **3 OS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

Segundo Santos e Pereira (2009), “o jogo não representa algo naturalmente educativo, mas que pode tornar-se educativo a partir do processo metodológico utilizado [...]” (SANTOS; PEREIRA, 2009, p. 481). Na maioria das vezes os indivíduos têm uma percepção superficial sobre os jogos, associando geralmente à diversão e prazer, no entanto esse instrumento pode ser utilizado como suporte na área da educação, pois permite uma socialização entre os estudantes, sendo significativo para o processo de ensino/aprendizagem.

Logo, o jogo didático é relevante para ser utilizado como apoio em sala de aula de LI, para reforçar conteúdos já ministrados, pois é através da brincadeira que a “criança torna possível a construção de um universo próprio, passível de sua manipulação e vivenciando em sua realidade as situações existentes em seu imaginário” (SANTOS; SILVEIRA, 2009, p. 481). Isso proporciona um ambiente

natural fazendo com que o aluno desenvolva sua criatividade e outros aspectos importantes para a aprendizagem.

Para Vygotsky (1991), “ao brincar, a criança está sempre acima da própria idade, acima de seu comportamento diário, maior do que é na realidade” (VYGOTSKY, 1991, p. 85). Assim sendo, os alunos ao brincarem criam certa autonomia, sente-se à vontade para se expressar e acabam desenvolvendo seu intelecto.

No ensino de Língua Inglesa em escolas públicas os jogos (não digitais) têm uma grande importância na sala de aula, pois é uma das ferramentas pedagógica que possibilita os professores a conseguirem auxílio para estimular nos estudantes o interesse de aprender um novo idioma de uma forma motivadora, pois muitos se sentem desmotivados. Os jogos podem também suprir falta de recursos tecnológicos e de matérias didáticas, construindo novas concepções de ensino.

Podemos observar que não cabe apenas inserir essa ferramenta no ensino de língua inglesa, deve ter um bom planejamento para que tenha efeitos positivos. Segundo Frigotto e Motter (2008):

Não pode se limitar ao exercício de uma mera prática de formas lingüísticas (SIC) descontextualizadas, sendo vista apenas como uma atividade lúdica. O jogo, nas aulas de inglês, deve ocupar espaço definido com objetivos claros, podendo ser usado em todos os estágios da aula e para todas as idades, desde que haja escolha adequada e cuidadosa e previamente planejada. (FRIGOTTO; MOTTER, 2008, p. 7)

Os jogos são um bom aliado para a sala de aula de Língua estrangeira, no entanto devemos ter cuidado na maneira de usá-los, como os autores afirmam, não pode ser aplicado de forma descontextualizada, dessa maneira não teria resultados. É importante ressaltar que os nossos alunos merecem mais do que escrever e ler, o professor pode ir além e proporcionar momentos produtivos para as crianças. O educador tem uma grande responsabilidade na utilização desse material pedagógico para que aconteça um processo satisfatório e desejado na aprendizagem do alunado, ensinando a criança a conviver em grupo, a ter regras, a se sentir motivado.

#### **4 O QUE É O INTERNETÊS?**

Ao longo do século XX, a tecnologia começou a passar por inúmeras inovações, gerando grandes efeitos em todas as áreas da sociedade. Assim, como objeto de estudo dessa pesquisa, destaca-se aqui a comunicação que é veiculada por meio do avanço tecnológico, bem como as suas interferências na linguagem. Pois

também é importante salientar que esse aperfeiçoamento que o mundo enfrenta desde então também trouxe mudanças na maneira dos indivíduos se comunicarem. Como sabemos, a linguagem está em constante modificação e ela se transforma conforme as necessidades do meio em que pertence. Sendo assim, com o avanço desses conhecimentos de técnicas, aconteceu o aperfeiçoamento da internet dando vida à era da comunicação por meios digitais, pois as comunidades linguísticas começaram a utilizar progressivamente essa ferramenta.

O uso desse instrumento digital desenvolveu uma nova variação de linguagem informal, como palavras e expressões que surgiram para suprir as necessidades da comunicação no meio eletrônico. O “*internetês*” (termo em inglês conhecido como *Netspeak*) é o termo utilizado para a linguagem que “é conhecida como forma grafolinguística” (KOMESU; TENANI, 2009, p. 624), tendo como características a função de simplificar as palavras e o objetivo de tornar as mensagens instantâneas.

Atualmente vivemos em um mundo que tudo acaba rápido demais e isso não seria diferente em relação à língua. A comunidade que utiliza ferramentas tecnológicas para se comunicar criou essa nova variação linguística que se distancia da norma padrão para suprir a necessidade de tornar a escrita semelhante à fala. Uma linguagem com formas grafolinguística vai ajudar no cotidiano das pessoas no presente momento, por ser algo rápido e prático. Portanto, o *Internetês*:

Para Crystal, o *netspeak* é “mais do que um híbrido de fala e escrita”. Trata-se, para o autor, da constituição de textos eletrônicos que demonstram fluidez, simultaneidade, não degradação material, transcendência das limitações tradicionais da disseminação do texto, além da inter-relação entre textos, facultada pelo advento do *link* (CRYSTAL, 2005; *apud* KOMESU; TENANI, 2009, p. 625).

Contribuindo bastante para o desempenho da comunicação entre as pessoas, esse novo gênero de escrita vem a cada dia conquistando seu espaço no âmbito virtual, como redes sociais, *blogs*, bate-papo, *e-mails* e conversas instantâneas em diversos aplicativos de mensagem. Na contemporaneidade, o acesso ao mundo virtual aumentou bastante e por isso o surgimento dessa variação adaptada a essas mudanças que a sociedade vem passando.

A linguagem apropriada para o ambiente virtual vem deixando a população dividida, alguns acham essa metamorfose da língua algo normal e outros acabam tendo certo medo das consequências negativas, considerando a “deterioração de padrões” e “regras tradicionais da língua escrita” (KOMESU; TENANI, 2009, p. 626),



pois, o *internetês* em sua forma escrita não se preocupa com a norma padrão e sim com sua forma fonetizada, as abreviações são criadas a partir de um objetivo de ralação letra e o som, como podemos perceber na palavra “*you*” (Você), que no gênero virtual fica “*U*”.

Essa variação linguística não pode ser marginalizada, “ignorar-la é estagnar no tempo” (ALVES, 2014, p. 2), é importante ressaltar o papel da escola diante desse fenômeno. Os educadores precisam criar a possibilidade dos alunos entrarem em contato com as variações existente na sociedade, não para deixar de lado a norma padrão, mas para proporcionar o pensamento crítico do aluno e prepara-lo para as mutações que ocorrem na língua diante da sociedade. A partir do momento que esses assuntos são abordados em sala de aula, acaba expandindo o conhecimento do alunado a respeito de temas tão presentes no nosso dia a dia.

Valer-se do espaço e do tempo escolares para formar cidadãos e cidadãs conscientes da complexidade da dinâmica social, conscientes das últimas escalas de valores que empregamos a todo o momento em nossas relações com as outras pessoas por meio da linguagem. (BAGNO, 2007, p.82 apud ALVES, 2014, p. 4).

É de extrema importância conscientizar os alunos sobre a característica que a língua tem, pois a mesma é considerada Heterogênea, isso quer dizer que ela tem uma forma diversificada dependendo da realidade do falante, vários fatores influenciam a língua, como por exemplo, cultura, classe social, religião, política, dentre outros que irão refletir na formação e transformação do comportamento linguístico de cada indivíduo.

## **5 SEQUÊNCIA DIDÁTICA**

A Sequência Didática pode ser compreendida como um conjunto de atividades planejadas sobre um determinado tema a ser abordado em sala de aula, com uma proposta esquematizada para chegar ao objetivo almejado, sendo que os níveis de cada etapa (aulas) vão aumentando conforme o desenrolar do processo, levando os estudantes a construírem seu próprio conhecimento e pensamento sobre o assunto.

Assim, o planejamento da proposta esquematizada da Sequência Didática se constitui como uma maneira eficaz de ensino e aprendizagem de línguas, “[...] pois a necessidade de ter uma base teórica e sua cronologia favorecem atividades voltadas para inúmeras competências comunicativas [...]” (CASSEB-GALVÃO; DUARTE, 2018, p. 25). Logo, o planejamento cronológico das atividades é estruturado

considerando o desenvolvimento gradual da temática a ser abordada em sala de aula, o que leva ao desenvolvimento progressivo do processo de ensino-aprendizagem dos discentes.

É de suma importância que os educadores, independentes de sua área de atuação, estejam conscientes que esse procedimento é necessário, pois possibilita a construção do aprendizado a partir do processo. Sendo assim, é uma ordem de aulas elaboradas com a finalidade de alcançar as metas desejadas.

Paulo Freire, em *Pedagogia da autonomia*, salienta que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p. 13), ensinar não é passar o que sabemos para o alunado, não é tão fácil assim, devemos procurar caminhos para facilitar o entendimento dos mesmos.

Segundo Zabala (1998, p. 18 *apud* CASTELLAR; MACHADO; 2016, p. 15), a Sequência Didática é “[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos”. Esse processo pedagógico serve para encadear e articular todos os conteúdos programados para um bimestre ou até mesmo o ano letivo.

Zabala (1998) enfatiza também que a Sequência Didática não deve ser conhecimento apenas do docente, mas também dos discentes. Os estudantes devem ter acesso a algumas informações referentes ao processo de ensino, como por exemplo, o que vai ser estudado, como vai ser e quais metas pretende-se alcançar com esses segmentos de aulas.

Perrenoud (2000, p. 33 *apud* CASTELLAR; MACHADO; 2016, p. 19) ressalta que os professores precisam ter e seguir uma programação de conteúdos e aulas, para evitar o “acaso” em sala de aula. Com a Sequência Didática podemos manter um roteiro, deixando de lado os improvisos, pois isso pode gerar um resultado negativo para os estudantes.

O docente para elaborar uma Sequência Didática para uma determinada turma, precisa se atentar a várias questões, tais como a série dos estudantes, o local em que a escola está inserida, o conhecimento de mundo dos alunos, o nível da turma, dentre outros requisitos. Avaliando essas e outras problemáticas, já podem começar na

elaboração das atividades, tendo em vista que durante a execução das mesmas, pode surgir a necessidade de mudanças nas propostas escolhidas.

“[...] Assim, as atividades que constituem uma Sequência Didática não são escolhidas aleatoriamente. O professor as encadeia a partir de sua hipótese sobre as necessidades de aprendizagem, de modo que cada atividade potencialize a outra, permitindo que os estudantes reelaborem conhecimentos, coloquem em uso e/ou ampliem o que já aprenderam. O professor cria nesses encadeamentos desafios perante os conteúdos apresentados [...]” (SÃO PAULO, 2007, p. 85 *apud* CASTELLAR; MACHADO; 2016, p.22)

Levando em consideração tudo que foi mencionado, essa pesquisa apresenta uma proposta de ensino na disciplina de língua inglesa, para trabalhar o tema *Internetês*, com alunos do fundamental II entre as séries de 8º e 9º ano. A escolha das séries teve finalidade pelo fato de que essa faixa etária possui uma capacidade para melhor entender sobre as variações linguísticas que ocorre no mundo.

## 6 METODOLOGIA

O presente artigo trata-se de uma pesquisa bibliográfica e documental de natureza qualitativa, que proporrá uma Sequência Didática para a utilização dos jogos não digitais em sala de aula. Sendo assim, segundo Fonseca (2002), citado por Gerhardt e Silveira, “os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos”. (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p.32).

Esse artigo é embasado em estudos de livros e artigos que nos ajudaram fundamentar a nossa pesquisa. Pertencente à área de ensino de língua inglesa, com sua abordagem relevante para ser aplicada em escola pública que não usufrui de tecnologia.

A proposta dessa pesquisa traz um cronograma que foi elaborado com seis aulas, seguindo aproximadamente o equivalente a três semanas de estudos, sendo duas aulas por semana, sobre o tema *Internetês*. Essa atividade traz consigo também o uso de recursos didáticos que contém ludicidade, como jogos não digitais, pensando nas situações de algumas escolas públicas que não têm recursos tecnológicos suficientes para suprir a necessidade da comunidade escolar.

O tema trabalhado foi escolhido pelo motivo de ser algo que não é muito empregado nas aulas de Inglês, e que é um assunto tão presente nos dias de hoje e que vem se destacando cada vez mais com o uso da internet. Pensando assim, em

construir o conhecimento dos alunados para que eles não fiquem perdidos sem entender o que está ao seu redor.

Com o intuito de chegar aos objetivos dessa pesquisa, foi proposta uma Sequência Didática com a finalidade de alcançar o desenvolvimento dos alunos sobre o assunto escolhido. Essa proposta foi elaborada pensando nos alunos do fundamental II, das séries de 8º e 9º ano, alunos esses que já devem estar desenvolvendo esse lado crítico.

O presente trabalho teve início no período de março a agosto de 2020 com a escolha do tema, que sofreu modificações ao longo das orientações. Em seguida, ocorreu o levantamento bibliográfico preliminar, que se deu entre julho e agosto do mesmo ano, seguido de leitura e fichamentos dos textos; entre o mês de agosto e outubro, deu-se início à escrita do então projeto. No ano de 2021 e 2022 deu-se a continuidade dessa pesquisa.

## 7 PROPOSTA DIDÁTICA

A proposta didática dessa pesquisa é pensada para ocorrer em seis aulas, o que é referente a três semanas, com o tema *Internetês*, na disciplina de língua Inglesa e com a inserção de jogos para complementar o conteúdo estudado. Assim, observamos que a:

Sequência de atividades e exercícios, organizados de maneira gradual para permitir que os alunos possam, progressivamente, apropriar-se das características discursivas e linguísticas dos gêneros estudados, ao produzir seus próprios textos. O planejamento dos módulos didáticos parte do diagnóstico das capacidades iniciais dos alunos, permitindo identificar quais instrumentos de ensino podem promover a aprendizagem e a superação dos problemas apresentados. (BRASIL, 1997, p. 88)

Para tanto, propomos a organização das aulas, conforme ilustrado pelo quadro a seguir:

**Quadro 1 – Esquematização das aulas**

AULA	OBJETIVOS	METODOLOGIA
1º aula: (45 min)	Sondar o conhecimento dos alunos sobre o assunto.	Texto informativo sobre o <i>internetês</i> , seguido de discussão sobre o tema.

2º/3º aula: (90 min)	Analisar a formalidade e a informalidade da linguagem no mundo da internet.	Conversar com os alunos sobre linguagem padrão e as variações linguísticas. Depois pedir para os alunos entrevistarem outra pessoa da escola, para responder um questionamento sobre o tema.
4º/5º aula: (45 min)	Debate com os alunos, discutindo os pontos positivos e negativos do <i>internetês</i> .	Uma discussão sobre o resultado da pesquisa; Jogo (dominó): <i>internetês</i> na língua inglesa e a frase ou expressão ao qual se refere.
6º aula: (45 min)	Revisão dos conteúdos que foram estudados acerca do tema.	<i>Feedback</i> , com o jogo da memória.

**Fonte:** Quadro criado pela autora

Tomando como base as discussões acerca do que é Sequência Didática e *Internetês* e a sua organização apresentada no quadro acima, organizamos a sequência da seguinte forma:

#### **a) 1º AULA: Sondagem sobre o tema**

Essa etapa inicial utilizará apenas uma aula introdutória sobre o conteúdo. Inicialmente o docente deverá informar o novo assunto a ser trabalhado, e sondar o conhecimento prévio dos estudantes, esse momento ocorrerá de modo informal para que cada um consiga se expressar.

Em seguida, após o diálogo com todos e a familiarização com o conteúdo, será entregue um pequeno texto característico da comunicação da internet (em Inglês). Esse texto terá algumas abreviações que são mais conhecidas na língua Inglesa.

**Figura 2 – Texto Netspeak**

**Netspeak... Sempre?**  
Published 29/05/2015. Dispositivo Digital , Imprensa Digital , Tipografia Digital  
Fechado  
 Etiquetas: alunos

Netspeak é um modo de comunicar que foi criado especificamente para o uso nas mensagens e nos 3chats na internet. Um dos objectivos da criação deste tipo de comunicação foi o de não se ter de escrever todas as letras das palavras e explicar os nossos sentimentos de maneira mais rápida e curta, não só para por tempo como também porque muitos dos dispositivos par mandar mensagens tinham um limite de caracteres por mensagem.

O Netspeak foi criado em inglês mas rápido esta ideia de utilização de abreviaturas e emoticons (símbolos para mostrar emoções e estados de espírito) tornou-se mundial.

Como alguns exemplos de Netspeak temos:

'lol'-laughing out loud;  
 'l8'- late

'l8'- late  
 'idk'- I don't know  
 'CU'-see you  
 'u'- you  
 Bff=best friend forever  
 B4- before  
 4-for

Estes são só alguns exemplos depois temos também os emoticons, exemplos destes são:

J (feliz)  
 L (triste)

E com estes as pessoas explicam o que sentem sem usar uma única palavra!

Claro que eu não critico o uso de tudo isto, porque eu também o uso mas tudo deve ser usado com peso e medida e nas alturas correctas. Não deve ser por o netspeak ser mais fácil e rápido que o devemos usar em tudo ou em todas as mensagens, pois com isso acabamos por perder a capacidade de desenvolver as nossas ideias e explica-las com todo o seu significado.

E temos de admitir quando alguém usa esta for de escrever sempre deixa de ser levada tão a serio e deixa de ser perceptível se sabe escrever ou não correctamente.

Devemos sempre fazer um esforço para escrever o mais correctamente possível, podemos usar algumas abreviaturas e emoticons mas não fazer disso a regra!

**SMS ENGLISH**

& = and 2 = two, to or too 2DAY = today 2MORROW = tomorrow B = be B4 = before BF = boyfriend BRO = brother BT = but C = see D8 = date F8 = fate GF = girlfriend GR8 = great L8 = late L8r = later M8=mate PLS = please SIS = sister U = you UR = your ASAP = as soon as possible CUL = see you later HAND = have a nice day	HRU = how are you LOL = laughing out loud LTNS = long time no see MU = I miss you IC = I see RUOK – are you ok? U4E = you forever. X = kiss
--	--

**Read and translate these sentences:**  
 A: I mu m8. Ltns. Hru?  
 B: Oh, I'm fine. I mu 2. How is ur sis?  
 A: My sis is Ok. She is on a d8 2day.  
 B: Ic. That's gr8. It's getting l8. We should go b4 it get's dark. I hope I will cu l8r. Maybe 2morrow?  
 A: Ok! Hand. CUL.

Filipa Silva

**Fonte:** Printscreen do texto *Netspeak*

(Texto: Netspeak. Disponível em: <https://digartmedia.wordpress.com/2015/05/29/netspeak-sempre/>)

Nesta aula, buscamos contextualizar o tema estudado junto aos estudantes, bem como iniciar a apresentação dessa variação linguística aos estudantes. Assim, além de conhecer novos termos na língua inglesa, também apresentaremos a discussão sobre variação linguística com vistas ao reconhecimento da utilização da língua como algo sempre em movimento, em contínua mudança de acordo com as necessidades dos falantes e as interferências dos contextos sócio-históricos e culturais.

Desse modo, o texto *Netspeak* servirá como elemento introdutório para essa discussão, haja vista que ele traz de maneira mais simples e didática uma discussão sobre essa variação. Além disso, o texto está disponível no *site* da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra<sup>2</sup>, o que pode oferecer duas formas de trabalhá-lo

<sup>2</sup> Texto disponível em: <https://digartmedia.wordpress.com/2015/05/29/netspeak-sempre/>.

em sala de aula: a) em caso de escassez de recursos tecnológicos, o professor pode imprimir o texto e levar para os alunos em sala de aula; b) em caso de possibilidade de utilizar recursos digitais e de ter acesso à internet, pode ser lido e discutido em sala por meio de uma pesquisa pelo *link* que pode ser oferecido pelo docente e os alunos utilizam *smartphones*, *tablets* e/ou computadores. Assim, o professor pode se adaptar à realidade escolar e/ou aproveitar os recursos disponíveis.

### b) 2º/3º AULA: Forma padrão e variações linguísticas

Na primeira parte da aula, o professor poderá construir um diálogo para falar sobre a linguagem padrão, mostrando que a língua está sempre em modificações para poder suprir a necessidade da sociedade, essas transformações pelas quais a língua passa chamam-se variações linguísticas. Essa parte tem como o objetivo fazer com que os estudantes analisem a formalidade e a informalidade da comunicação no mundo da internet.

A segunda parte da aula será destinada para que os estudantes façam uma pesquisa de campo, onde cada um entrevistará uma pessoa do âmbito escolar, para preencher um questionário sobre o assunto que está sendo debatido nas aulas de inglês.

#### Quadro 2 – Proposta de questionário

1. Você tem acesso à internet?
( ) Sim
( ) Não
2. Quanto tempo você passa na internet?
R: _____
3. Você usa redes sociais para se comunicar?
( ) Sim
( ) Não
4. Ao se comunicar, você escreve palavras abreviadas ( <i>internetês</i> )?
( ) Sim

( ) Não
5. Você consegue entender a linguagem da internet no idioma Inglês?
( ) Sim
( ) Não
6. Você considera a linguagem da internet algo positivo ou negativo para a sociedade? Justifique sua resposta:
R: _____

**Fonte:** Questionário criado pela autora

### c) 4º/5º AULA: Debate sobre a pesquisa de campo e aplicação do jogo

Na primeira aula, o docente retornará a pontos passados para saber o resultado da pesquisa. Com o objetivo de debater os pontos positivos e negativos do *internetês* para a sociedade linguística, bem como discutir os resultados do questionário e observar o posicionamento dos discentes acerca das respostas em relação ao que eles aprenderam sobre variação linguística.

Neste sentido, essa atividade pode se tornar um processo de autoavaliação dos discentes, que colocarão em perspectiva os seus conhecimentos prévios, o que já sabiam sobre a língua inglesa, o que sabiam sobre as variações linguísticas e o que eles passaram a saber após as três primeiras aulas. Com os resultados dos questionários, o professor pode, em meio ao progresso dos discentes, avaliar a expansão do horizonte de perspectivas que os alunos apresentam em relação ao processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Em seguida, finalizaremos a aula com um jogo didático, o dominó, confeccionado justamente com tema que está sendo estudado em sala, esse jogo terá siglas da linguagem da internet em língua inglesa, com o objetivo de os alunos encontrarem a parte que corresponde às abreviações, e assim formar o seu conhecimento.

### d) 6º AULA: *Feedback*: Jogo da memória



Para finalizar o estudo sobre esse tema, serão disponibilizados quatro jogos da memória, com a intenção de formar quatro grupos não tão numerosos, a fim de gerar a participação de todos para a realização da atividade. Essa aula servirá como *feedback* para retomar todos os pontos que foram estudados em cada etapa dessa proposta.

O jogo da memória aqui mencionado poderá ser confeccionado a partir das expressões que foram estudadas nas aulas anteriores, com no máximo 12 siglas da linguagem da internet em inglês, sendo que terá a mesma quantidade de cartas para os significados das abreviações, ficando ao todo 24 cartas.

Para iniciar o jogo, faz-se necessário separar a turma em quatro grupos (dependendo do tamanho da turma) tendo em vista que a quantidade de membros de cada grupo seja par. Como o jogo contará com vinte e quatro cartas, um componente por vez terá a chance de tirar dois cartões que deverão estar virados para baixo, com a finalidade de encontrar o par correspondente. Se o estudante não conseguir encontrar a carta equivalente, este deverá colocar as mesmas novamente viradas para baixo, dando a vez ao outro colega do grupo.

O jogo da memória tem o objetivo de estimular a mente do alunado, e isso é um fator muito importante para o desenvolvimento do estudante tanto na sua vida escolar como fora desse âmbito. Essa ferramenta também possibilita o foco e a concentração dos envolvidos na busca incessante para encontrar o par, nesse momento os jogadores (alunos) começam a fugir das distrações e se concentra apenas no momento prazeroso que está sendo proporcionado e acaba sendo fixado o assunto que está sendo trabalhado durante todas essas aulas aqui mencionadas.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A elaboração dessa pesquisa foi bastante significativa, pois trata de uma proposta de ensino para disciplina de língua Inglesa. Inicialmente, este artigo vem tratar de uma temática sobre a utilização dos jogos em sala de aula, propondo uma Sequência Didática para o uso dessa ferramenta pedagógica eficaz, para isso, foi escolhido o tema a ser trabalhado em sala de aula, o *internetês*, com o foco na língua inglesa. Como sabemos, os jogos são importantes para o aprendizado, pois possibilitam o desenvolvimento do alunado de maneira prazerosa e divertida, chamando a atenção do aluno para o assunto proposto.

O brincar não é uma maneira de entreter sem finalidade pedagógica, mas é uma estratégia de ensino crítico que tem o poder de mudar o ambiente escolar, deixando mais acessível para os estudantes. O contato com a ludicidade pode causar nos estudantes sentimento de motivação pelos conteúdos ministrados em sala, isso é sem dúvidas um resultado bastante positivo. Mas o mesmo também pode causar algo negativo, quando usado inadequadamente, sendo assim, esse artigo vem mostrar que para utilização dessa ferramenta pedagógica precisa-se pensar em uma sequência didática para que os objetivos almejados pelo educador possam ser alcançados.

Com tudo, concluímos que a sequência didática é um processo que serve para alinhar o conteúdo de forma que as atividades sejam esquematizadas de maneira coerente. Foi elaborado então um conjunto de atividades para passar o conteúdo citado anteriormente, essas etapas foram organizadas de acordo com os objetivos a serem obtidos. O assunto foi programado para no mínimo seis aulas, dentre esses espaços de tempo foi inserido no processo os jogos, com a intenção de proporcionar momentos produtivos para os adolescentes.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Teresa Cristina. **O internetês e o ensino de língua portuguesa: uma reflexão sociolinguística**. XVII congresso internacional asociación de linguística y filología de America Latina. João Pessoa, 2014.
- CASTELLAR, Sonia M. V; MACHADO, Júlio C; **Metodologias ativas: sequências didáticas**. 1º edição. São Paulo, 2016.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FRIGOTTO, A. R; MOTTER, R. M. B. **O uso significativo dos jogos na aula de inglês**. 2008. Disponível em:  
<[http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes\\_pde/artigo\\_alice\\_rech\\_frigotto.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_alice_rech_frigotto.pdf)> Acesso em: 07 Set. 2020.
- KOMESU, Fabiana; TENANI, Luciani; **Consideração sobre o conceito de “Internetês” nos estudos da linguagem**. Linguagem em (Dis)curso, Palhoça SC, V. 9 n. 3, 2009.
- NOGUEIRA, Zélia Paiva. **Atividades Lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa**. Maringá: SEED, 2007. Disponível em:  
<[http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes\\_pde/artigo\\_zelia\\_paiva\\_nogueira.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_zelia_paiva_nogueira.pdf)> Acesso em: 20 de Set. 2020.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 1. Ed. Editora Ibpex, 2013

SANTOS, Adriano Alves. PEREIRA, Otaviano José. **A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil**. Revista Eletrônica Pesquiseduca. V. 1, n.25, p.480-493. 2019.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CORDOVA, Fernanda Peixoto. A Pesquisa Científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. UFRGS, 2009. cap. 2, p. 31-32.

VALENTE, Joana. Introdução aos novos média: Netspeak. Faculdade de letras da universidade de Coimbra, 2015. Disponível em:

<<https://digartmedia.wordpress.com/2015/05/29/netpeak-3/>> Acesso em: 20 de junho de 2022.

YOGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

\_\_\_\_\_. **A construção do pensamento e da linguagem**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

## APÊNDICE A – PLANO DE AULA PROPOSTO PARA O DESENVOLVIMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

PLANO DE AULA
<b>HORÁRIO DE AULA:</b> (Depende do horário do professor)
<b>TEMPO PREVISTO:</b> 6 aulas (270 min)
<b>TURMA (S):</b> 8º ano / 9º ano
<b>TEMA:</b> Variação Linguística
<b>CONTEÚDO:</b> <i>Internetês</i>
<b>1. OBJETIVO GERAL:</b>
Desenvolver o conhecimento do alunado em relação às variações linguísticas presente no mundo da internet.
<b>1.1 Objetivos específicos:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sondar o conhecimento prévio dos alunos;</li> <li>• Analisar a formalidade e a informalidade;</li> <li>• Debater com os alunos sobre o conteúdo;</li> </ul>
<b>2. METODOLOGIA:</b>
<b>2.1 Recursos técnico-pedagógicos:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação de <i>slides</i> por meio do <i>PowerPoint</i>;</li> <li>• Jogos não digitais (confeccionado pelo professor);</li> <li>• Folhas impressas com o texto a ser trabalhado;</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Questionário;</li> </ul>
<b>2.2 Estratégias:</b>
Primeiramente sondar os alunos a respeito do tema a ser trabalhado, em seguida aplicar o texto sobre <i>intenetês</i> para eles adentrarem mais no assunto. Logo após um questionário para eles saberem a opinião de outras pessoas sobre o tema e assim formar seu próprio pensamento a respeito. Para finalizar serão passados dois jogos (Dominó e jogo da memória) em aulas diferentes como forma de complementar o assunto estudado.
<b>HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS NA AULA (BNCC):</b>
(EF09LI13) Reconhecer, nos novos gêneros digitais ( <i>blogues</i> , mensagens instantâneas, <i>tweets</i> , entre outros), novas formas de escrita (abreviação de palavras, palavras com combinação de letras e números, pictogramas, símbolos gráficos, entre outros) na constituição das mensagens.
<b>AVALIAÇÃO:</b>
A avaliação desse conteúdo será de maneira contínua no decorrer de cada aula, com a participação dos alunos;
<b>REFERÊNCIAS:</b>
BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: < <a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf</a> > SOARES, Angélica. <b>Gêneros Literários</b> . 7. ed. São Paulo: Ática, 2007.

## APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO

### Questionário

1. Você tem acesso a internet?

( ) Sim

( ) Não

2. Quanto tempo você passa na internet?

R: \_\_\_\_\_

3. Você usa rede sociais para se comunicar?

( ) Sim

( ) Não

4. Ao se comunicar você escreve palavras abreviadas (internetês)?

( ) Sim

( ) Não


5. Você consegue entender a linguagem da internet no idioma Inglês?

( ) Sim

( ) Não

6. Você considera a linguagem da internet algo positivo ou negativo para a sociedade, justifique sua resposta:

R: \_\_\_\_\_

ANEXO I – TABELA DE INTERNETÊS<sup>3</sup>


## Common Internet Abbreviations

1. <b>LOL:</b> laugh out loud	30. <b>GL:</b> Good luck
2. <b>OMG:</b> Oh my God	31. <b>gr8:</b> Great
3. <b>ILY:</b> I love you	32. <b>GTG:</b> Got to go
4. <b>LMAO:</b> laughing my a** off	33. <b>GMV:</b> Got my vote
5. <b>TTYN:</b> Talk to you never	34. <b>HTH:</b> Hope this helps
6. <b>FBO:</b> Facebook official	35. <b>OT:</b> Off topic
7. <b>TTYs:</b> Talk to you soon	36. <b>PC:</b> Personal computer
8. <b>HMB:</b> Hit me back	37. <b>pls:</b> Please
9. <b>SFW:</b> Safe work work	38. <b>POS:</b> Parent over shoulder
10. <b>PTFO:</b> Passed the f*** out	39. <b>ppl:</b> People
11. <b>ASL:</b> Age/Sex/Location	40. <b>Txt:</b> Text
12. <b>AFAIK:</b> As far as I know	41. <b>BRB:</b> Be Right Back
13. <b>IMHO:</b> In my humble opinion	42. <b>B4N:</b> Bye for Now
14. <b>IRL:</b> In real life	43. <b>BCNU:</b> Be seeing you
15. <b>ISO:</b> In search of	44. <b>BFF:</b> Best Friends Forever
16. <b>J/K:</b> Just Kidding	45. <b>CYA:</b> Cover You're A**
17. <b>L8R:</b> Later	46. <b>TY:</b> Thank you
18. <b>POV:</b> Point of view	47. <b>w/e:</b> Whatever
19. <b>RBTL:</b> Read between the lines	48. <b>W8:</b> Wait
20. <b>RT:</b> Real time	49. <b>XOXO:</b> Hugs and kisses
21. <b>BTW:</b> By the way	50. <b>Y:</b> Why
22. <b>CTN:</b> Can't talk now	51. <b>YOLO:</b> You only live once
23. <b>CYE:</b> Check your email	52. <b>Ynt:</b> Why not
24. <b>dl:</b> Download	53. <b>YW:</b> You're welcome
25. <b>ETA:</b> Estimated time of arrival	54. <b>ZZZ:</b> Sleeping
26. <b>FWIW:</b> For what it's worth	55. <b>MMB:</b> Message me back
27. <b>FYI:</b> For your information	56. <b>msg:</b> Message
28. <b>GG:</b> Good game	57. <b>NC:</b> No comment
29. <b>GJ:</b> Good job	58. <b>noob:</b> Newbie
	59. <b>GMV:</b> Got my vote
	60. <b>HTH:</b> Hope this helps

<sup>3</sup> Tabela disponível em: <https://www.pinterest.com/pin/435019645263952350/>. Acesso em 18 de jul. de 2022.