

O USO DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA: RELATOS DE EXPERIÊNCIA DE UMA RESIDENTE DO NÚCLEO LÍNGUA INGLESA

NATHALIA VITÓRIA REINEHR¹; CAROLINE BLANK MESQUITA²; EDUARDO MARKS DE MARQUES³

¹Universidade Federal de Pelotas – nathaliavreinehr@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – cblankmesquita@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – eduardo.marks@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa em escolas da rede pública é um desafio enfrentado por todos os professores, desde o pouco tempo disponível, normalmente apenas uma aula semanal, até a falta de importância dada ao ensino de línguas estrangeiras pelos alunos e pelo sistema educacional no geral. Além disso, o desafio também se apresenta quando o objetivo é apresentar o conteúdo de uma maneira que estimule o interesse e a curiosidade do aluno conforme é previsto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As aulas tradicionais focadas na aquisição de vocabulário e no ensino de regras gramaticais de forma descontextualizada não contribuem para mudar essas concepções. Para isso, um aliado do professor para tornar a aula mais interessante é o elemento dinâmico encontrado no lúdico. Tornar a aula mais prazerosa dá ao aluno um motivo para aprender, possibilitando a participação e permitindo que o conteúdo seja assimilado naturalmente por meio do chamado “esforço espontâneo” por Teixeira (1995), que explicita as vantagens de um estudo de forma lúdica ao explicar que “o ser que brinca e joga é também o ser que age, pensa, aprende e se desenvolve”.

Dessa forma, além de desenvolver habilidades de língua inglesa, os jogos e atividades lúdicas são também ferramentas para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos, como Teixeira aponta em:

Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (TEIXEIRA, 1995).

A proposta de atividades dinâmicas de trabalho em grupo, jogos de tabuleiro, *quizzes* e atividades artísticas busca aproximar os alunos da língua por meio do jogo, despertando o interesse e possibilitando que eles encontrem prazer nas aulas e possam aprender com mais tranquilidade e de forma significativa. Trabalhar essas habilidades através de jogos de tabuleiro, brincadeiras, debates, entre outros, também é uma habilidade prevista pela BNCC (2017) para ser abordada no Ensino Fundamental em Língua Estrangeira e pelo currículo proposto para escolas municipais da cidade de Pelotas/RS, já que incentiva a participação e interação dos alunos e aproxima o que está sendo aprendido da realidade deles fora da escola.

Essas atividades também buscam abarcar o conceito de multiletramentos proposto pela BNCC (2017), que entende que a língua inglesa aproxima diferentes semioses e linguagens, verbal, visual, corporal e audiovisual, a

multimodalidade (RIBEIRO, 2016). Levando isso em consideração, são tipos de atividades que foram pensadas para serem diversificadas, apresentando diferentes formas de aprender, engajar a turma, exercitar a imaginação e desenvolver diferentes habilidades.

Tendo esses pontos em vista, este trabalho tem como objetivo relatar e refletir sobre a elaboração e aplicação de três atividades lúdicas e jogos em aulas de Língua Inglesa para uma turma de 7º ano de Ensino Fundamental da escola municipal Olavo Bilac composta por 20 alunos. Essas aulas compõem um recorte do Módulo I do Programa de Residência Pedagógica (RP) em Língua Inglesa de uma residente. O Projeto institucional do Programa de Residência Pedagógica na UFPel (PRP/UFPel) tem como proposta aprimorar a formação prática dos graduandos de licenciaturas através do planejamento e aplicação de atividades de ensino em escolas da rede pública de Educação Básica de Pelotas com orientação de professores da escola e universidade.

2. METODOLOGIA

O objeto de análise deste relato de experiência são três jogos e/ou atividades lúdicas elaborados e aplicados por uma professora do Programa de Residência Pedagógica, núcleo Língua Inglesa, em aulas de inglês com uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental da escola municipal Olavo Bilac - Pelotas, RS.

A primeira atividade realizada foi um tabuleiro com perguntas sobre diferentes gostos e hobbies em inglês. A proposta era trabalhar o uso do tempo verbal '*Simple Present*' e o '*Speaking*', habilidade normalmente secundarizada no ensino de língua inglesa em escolas. O jogo consistia na formação de duplas que jogariam o tabuleiro repleto de perguntas em língua inglesa, realizando-as para o colega quando este caísse no espaço indicado e as respondendo em inglês. Já o segundo jogo proposto foi também um tabuleiro para ser realizado em duplas. A proposta deste é diferente do anterior, já que é composto de imagens com intuito de que os alunos escrevessem frases sobre a última semana deles ou período de férias. Assim, seria trabalhado o '*Writing*' e o tempo verbal '*Simple Past*', conteúdo gramatical que estava sendo estudado nas aulas anteriores. Além disso, por se tratar de um jogo realizado em dupla, há o incentivo de troca de ideias e ajuda dos colegas na formação das frases.

A terceira atividade lúdica realizada com a turma foi uma proposta dividida em 2 partes: a primeira de completar dez frases em língua inglesa com palavras entregues; a segunda era a escrita de cinco frases utilizando as palavras selecionadas, trabalhando a habilidade de '*Writing*'. Essa proposta foi realizada a partir de uma pontuação entre os grupos de alunos de forma a instigar a colaboração e união entre eles para que ganhassem. Na primeira parte, a turma seria dividida em quatro grupos, sendo entregue uma lista de frases faltando uma palavra e também um envelope com algumas palavras para cada grupo. Durante 10 minutos, cada grupo deveria completar as frases com as palavras dadas, buscando fazer isto a partir da leitura e interpretação do sentido delas. Já na segunda parte, os quatro grupos deveriam elaborar, em 15 minutos, cinco frases utilizando as palavras selecionadas, levando em consideração que frases mais elaboradas seriam mais pontuadas. Como as palavras distribuídas nas duas partes consistiam em verbos no passado ou então indicadores de tempo do passado, essa atividade também aborda o ensino do tempo verbal '*Simple Past*'.

Neste trabalho, será exposto as experiências vivenciadas nessas atividades de caráter lúdico realizadas no primeiro módulo, apontando aspectos mais marcantes para a residente e a percepção geral e da turma sobre a realização delas em termos de envolvimento e ensino-aprendizagem.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das aulas observadas, do decorrer das aulas iniciais aplicadas no Módulo I e das experiências de sala de aula prévias da professora residente, pôde-se perceber dificuldades dos alunos com conteúdos gramaticais e produção escrita e oral em língua inglesa. Dessa forma, foram elaboradas atividades que priorizassem essas habilidades e que também buscassem abordá-las de forma interativa e atrativa para os alunos.

Na realização do 1º jogo de tabuleiro de perguntas, o engajamento da turma foi grande, com todos se envolvendo na atividade e buscando fazer as perguntas e respondê-las em inglês. Normalmente os alunos se sentiam receosos e envergonhados de tentar falar em inglês e treinar a oralidade na frente de toda turma, mas como a atividade foi proposta em duplas e com um lado lúdico por trás - já que se tratava de um jogo com perguntas sobre *hobbies* e gostos pessoais dos alunos -, isso pareceu ter os incentivado a falar em inglês e tentar se expressar sem tanto receio de ser cobrado ou "errar". Dessa forma, foi uma atividade bem positiva e que mostrou uma possibilidade de trabalhar o '*Speaking*' no ensino básico mesmo com turmas de 6º e 7º anos.

A realização do 2º jogo de tabuleiro, que tinha como objetivo o trabalho com '*Writing*' e o uso e estrutura do '*Simple Past*', também se mostrou positiva e contou com o envolvimento grande de muitos alunos. A atividade demandou mais conhecimento gramatical da turma e um preparo para a escrita em língua inglesa que foi trabalhado em aulas anteriores. Algumas turmas ou adiantamentos podem não ter facilidade ou preparo para a produção em língua estrangeira, o que dificultaria a realização desta proposta. Apesar disso, a turma se mostrou bastante empenhada em escrever as frases e contar sobre suas férias, já que isso era necessário para avançar no tabuleiro e vencer o jogo. Através dessa dinâmica, os alunos estavam praticando a produção escrita em inglês e trabalhando o uso de um conteúdo gramatical que estava sendo estudado ao usar o passado para falar de atividades que eles fizeram nas férias.

A última atividade relatada neste trabalho é o jogo das frases que trabalhou as habilidades '*Reading*' e '*Writing*'. A realização das duas partes do jogo contou com o envolvimento de todos alunos da turma, que exercitaram a interpretação de texto e compreensão na primeira parte e a escrita na segunda. O jogo foi dividido em dois momentos com intuito de abordar diferentes habilidades e também trabalhar a escrita apenas em uma das partes, já que a produção demanda mais conhecimento gramatical e de língua dos alunos e também mais tempo. Apesar da atividade contar com diversas frases para os alunos lerem e analisarem e a escrita de cinco frases, a turma se mostrou engajada na participação. Além disso, a atividade gerou uma maior atenção dos discentes na busca por pistas nas frases que indicassem o contexto que ajudaria no preenchimento da lacuna. Durante outras aulas aplicadas, atividades de leitura e interpretação de textos também foram propostas, mas normalmente os alunos levavam mais tempo ou então não eram todos que tentavam realizar a atividade. Já através da dinâmica lúdica, toda turma se envolveu bastante e realizou os exercícios propostos rapidamente e de forma acertada.

Como resultado geral das atividades lúdicas e jogos realizados, foi obtido, da maioria dos estudantes, um retorno muito satisfatório e gratificante, tendo em vista que a dedicação e envolvimento da turma foram visíveis durante a realização das atividades. O aprendizado também se tornou visível nas frases elaboradas e na fala dos alunos, que utilizavam o inglês e o que aprendiam em aula de forma correta e muitas vezes bastante elaborada. Apesar do enfoque positivo dado ao elemento do lúdico nas aulas, é importante destacar que a preparação e organização dessas atividades necessitam de tempo do professor, que muitas vezes está sobrecarregado e com muitas turmas.

4. CONCLUSÕES

A experiência no Programa de Residência Pedagógica - núcleo Língua Inglesa - contribuiu para, além do aprofundamento da formação teórico-prática, a imersão dos professores em formação em escolas da rede pública de educação básica, experienciando a dinâmica escolar de forma intensiva e a prática docente. Além disso, possibilitou também uma reflexão sobre essa prática e a experimentação de diferentes metodologias de ensino-aprendizagem e propostas para as aulas.

A realização das diferentes atividades lúdicas e jogos que vão além do ensino gramatical tradicional se mostrou positiva na turma tanto em relação à participação e envolvimento dos alunos quanto ao resultado visto na produção oral e escrita e também nos exercícios feitos. O trabalho com atividades que envolvam mais a prática e que engajem os alunos tende a ser produtivo, além de prazeroso para os discentes, tornando o aprendizado de língua inglesa mais próximo deles e algo atrativo, muitas vezes influenciando no maior gosto pela língua estrangeira e maior aproveitamento das aulas.

O contexto de realização do estágio de residência retratado neste trabalho pode ser diferente daquele encontrado pelas professores regentes regulares nas escolas, portanto é importante pontuar que a oportunidade de realização das atividades relatadas é privilegiada. Dessa forma, é necessário pontuar que muitos professores enfrentam cargas de trabalho pesadas de 40 ou 60 horas semanais e a organização para essas aulas toma um tempo que muitos podem não ter. Apesar disso, a realização das atividades mostra o potencial que jogos e atividades lúdicas têm na aprendizagem de língua estrangeira no ensino básico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> . Acesso em 25 de julho 2023.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.