

Game on: avaliando o uso de jogos pedagógicos em aulas de Inglês no Estágio Supervisionado

Game on: evaluating the use of pedagogical games in English classes in the Supervised Internship

 Francisco Gabriel Cordeiro Silva

 Ana Patrícia de Farias Aires

 Mayara Monick de Pereira Gusmão

Resumo: O uso de tecnologias e jogos têm sido adaptados, paulatinamente, para o ambiente educativo nas aulas de língua inglesa. Assim, este trabalho apresenta experiências com o uso de tecnologias digitais e jogos pedagógicos, provindas do Estágio Supervisionado do curso de Letras-Inglês. Como aporte teórico, basear-nos-emos nas contribuições de Kapp (2012), Alves *et al.* (2014) e Ramos e Oliveira (2022), que discutem sobre a gamificação, e Kumaravadivelu (2003) que corrobora a discussão do pós-método e o ensino de línguas. Ademais, Frigotto e Motter (2008) e Almeida Filho (1998) apresentam a importância do lúdico no âmbito escolar, bem como a relevância do uso de aparatos tecnológicos, trazidas por Cortelazzo (1996), dentre outros. Diante do exposto, essa pesquisa classifica-se como qualitativa, pesquisa

Francisco Gabriel Cordeiro Silva. Mestre em Linguagem e Ensino pela UFCG. Professor de Língua Inglesa vinculado ao Departamento de Letras e Artes da UEPB. Email: gabrielcordeiro3@gmail.com

Ana Patrícia de Farias Aires. Graduada em Letras-Inglês pela UEPB. Email: patricya.farias.3764@gmail.com

Mayara Monick de Pereira Gusmão. Graduada em Letras-Inglês pela UEPB. Email: mayaramonick28@gmail.com

de campo e exploratória (PRODANOV; FREITAS, 2013). Como resultados, constatamos que, através de jogos, os alunos desempenharam as atividades com êxito, além de mostrarem-se motivados e engajados nas aulas.

Palavras-chave: Estágio Supervisionado. Ensino de língua inglesa. Jogos pedagógicos.

Abstract: The use of technologies and games have been gradually adapted to the educational environment in English language classes. Thus, this work presents experiences with the use of digital technologies and pedagogical games, coming from the English language Supervised Internship. As theoretical contribution, we base ourselves on the contributions of Kapp (2012), Alves *et al.* (2014) and Ramos and Oliveira (2022), who discuss gamification, and Kumaravadivelu (2003) who corroborates the discussion of post-method and language teaching. Furthermore, Frigotto and Motter (2008) and Almeida Filho (1998) present the importance of play in the school environment, as well as the relevance of the use of technological devices, brought by Cortelazzo (1996), among others. Given the above, this research is classified as qualitative, field research and exploratory (PRODANOV; FREITAS, 2013). As a result, we found that, through games, students performed the activities successfully, in addition to being motivated and engaged in classes.

Keywords: Supervised internship. English language teaching. Pedagogical games.

Introdução

O presente trabalho ocorre em decorrência da disciplina de Estágio Supervisionado II, do curso de licenciatura em Letras-Inglês, da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). O intuito deste componente é permitir o contato dos licenciandos com o campo de atuação profissional, bem como uma etapa de observação do professor regente.

Além disso, o estágio torna-se uma experiência indispensável na formação docente, visto que analisa e participa da realidade teórico-prática ora estudados durante a jornada acadêmica. “[...] o estágio curricular é atividade teórica de conhecimento, fundamentação, diálogo e intervenção na realidade, esta, sim, objeto da práxis [...]” (Pimenta, 2004, p. 45).

De acordo com Kumaravadivelu (2003), a experiência é a única referência real que os professores compartilham, sendo estas, experiências com alunos que influenciam suas visões de ensino, experiências de preparação profissional e a vivência como membros da sociedade. Esta base heterogênea e diversificada de experiência une pessoas que ensinam, mas não constitui uma base disciplinar. Sob esse viés, as experiências provindas do estágio transmitem a compreensão do ambiente em que se está inserido. As regências ministradas no estágio supervisionado permitem um olhar crítico do professor supervisor acerca da formação docente, visto que as práticas pedagógicas vão além dos conhecimentos e fundamentos transmitidos.

Dessarte, as atividades aplicadas durante o período de regência são o foco deste trabalho, especificamente a utilização de jogos pedagógicos nas aulas de Língua Inglesa (doravante LI). Como objetivo desta pesquisa, analisamos a relevância do uso dos jogos, bem como as experiências particulares das estagiárias durante as aulas ministradas. Além disso, abordamos sobre o uso de tecnologia como mediação no processo de ensino-aprendizagem e a facilidade promovida por esta. É de notório conhecimento que o Inglês, como componente curricular, desperta desafios e dificuldades para a maioria dos estudantes, principalmente pelas divergências em relação à língua materna. Contudo, a aplicação de atividades lúdicas são uma alternativa para facilitar a aprendizagem da língua (Rolim, 2008).

Para fundamentar as teorias discutidas no decorrer dessa pesquisa, tem-se como aporte teórico os trabalhos de Ramos e Oliveira (2022), Kasdorf (2013) e Helfer (2015), que discutem sobre o uso de jogos como uma ferramenta pedagógica de ensino, bem como os letramentos digitais envolvidos nas práticas docentes, discutidos por Cortelazzo (1996) e Nascimento, Santos e Silveira (2019). Além disso, Kumaravardivelu (2013) que aborda sobre o pós-método em relação ao de ensino de línguas, e Rolim (2008) que reitera sobre a ludicidade no ensino.

Ademais, a metodologia desta pesquisa baseia-se em uma pesquisa de campo, por objetivar conhecimentos acerca de um problema e busca comprovar hipóteses, além de descobrir novos fenômenos. Além disso, possui caráter exploratório, por objetivar novas informações acerca do objeto analisado, e qualitativo, que busca interpretar os fenômenos que ocorrem no ambiente provedor dos dados (Prodanov; Freitas, 2013). Neste caso, o ambiente provedor dos dados foi o contexto de da escola pública, em parceria com Estágio Supervisionado, a qual foi responsável por dispor de ferramentas para a efetivação das atividades aplicadas pelas estagiárias durante o período de regência.

Diante desta realidade, é papel do professor motivar o desenvolvimento dos alunos por meio da sua intervenção didático-pedagógica. Desta forma, os jogos interativos auxiliam na ampliação do processo de aprendizagem e potencializam o ensino (Frigotto; Motter, 2008). Os jogos no ensino de LI estão ganhando destaque, paulatinamente, por trazer leveza e dinamicidade às aulas. As vantagens dessa estratégia vão ainda além disso: por meio de jogos, as turmas se tornam engajadas e mais interativas.

Por fim, visualiza-se que as atividades desenvolvidas durante o estágio permitiram a ludicidade e engajamento da turma, ajudando na superação de barreiras e dificuldades de pronúncia. Além disso, a partir

das dificuldades visualizadas pelas estagiárias, foi possível realizar uma intervenção a partir das atividades propostas, visando o aprimoramento das habilidades linguísticas. Antemão, os jogos despertaram a curiosidade e instigaram a motivação dos alunos durante as aulas regidas.

Pedagogia pós-método e o ensino de línguas

A perspectiva pós-método é um construto baseado no conceito de que é necessário que os professores ultrapassem o método proposto pela instituição onde trabalham. Ademais, é preciso que os professores compreendam as necessidades e especificidades seus alunos e, a partir dessa definição, teorizar sua própria prática para que possam contextualizar e ressignificar o ensino de uma língua estrangeira e, assim, construir com seus alunos um mundo de possibilidades a partir dessas descobertas (Kumaravadivelu, 2003).

Sob o viés das pesquisas de Kumaravadivelu (2003), o pós-método é uma abordagem para o ensino de línguas estrangeiras, e sugere uma abordagem além das restrições tradicionais dos métodos de ensino de línguas. Além disso, o teórico argumenta que, os métodos tradicionais de ensino de línguas como o método gramatical ou o método audiolingual, têm suas limitações e não são suficientes para atender às necessidades complexas dos alunos.

Além disso, Kumaravadivelu (2003) propõe uma abordagem mais holística e aberta, que leva em consideração os contextos e as necessidades individuais dos alunos. Ademais, pós-método é baseado em três princípios fundamentais: o primeiro, que é o parâmetro da particularidade e especificidade, favorece a evolução de uma pedagogia sensível ao contexto e estabelecida, baseada numa percepção real de especificidades locais, políticas e socioculturais. Para o progresso de

uma teoria e de uma prática sensível ao contexto, o professor deve desenvolver uma prática reflexiva e crítica, adaptando seus métodos de acordo com as necessidades dos alunos e com as demandas do contexto. O professor necessita, com precisão, envolver-se no ciclo contínuo de observação, reflexão e ação.

Em contrapartida, vem o segundo princípio, da praticidade. Esta vê o professor como produtor de teorias a partir de sua prática. Segundo Kumaravadivelu (2003), é o professor que, de posse de ferramentas de exploração adequadas, está mais apto para produzir a teoria prática. No que se refere ao princípio de possibilidade, é procedente especialmente da pedagogia crítica de Paulo Freire, assumindo a posição de qualquer pedagogia. Para o autor, o princípio da possibilidade proporciona programas de professores em formação, tornando possível o surgimento de consciência sociopolítica entre todos os participantes, para que eles possam formar ou transformar suas identidades pessoais e sociais (Kumaravadivelu, 2012).

Jogos no ensino de inglês: promovendo ludicidade

Os jogos estão presentes há alguns anos na vida dos indivíduos, graças ao contexto globalizado em que estamos inseridos. O entretenimento promovido pelos jogos ganhou destaque nos últimos anos, por introduzir-se nas salas de aula como uma ferramenta de ensino. Ademais, é de suma importância lembrar que os alunos fazem parte da geração tecnológica e lidam espontaneamente com as ferramentas que os professores, porventura, utilizam.

Conforme cita Helfer (2015), “os jogos educacionais proporcionam um enfoque em determinados assuntos, conteúdos, matérias e são voltados diretamente ao ensino” (Helfer, 2015, p. 21). Jogos com teor

educativo buscam o engajamento dos alunos nas aulas, assim como promovem ludicidade e interação. Sob esse viés, a aplicação de atividades lúdicas é uma das alternativas para amenizar as dificuldades de aprendizagem da língua. Afinal,

O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino aprendizagem (Rolim; Guerra; Tassigny, 2008, p. 177).

Desta forma, os jogos são aparatos mediadores do processo de aprendizagem, podendo assim, serem introduzidos pelo professor. Portanto, selecionar o jogo certo para determinada classe é indispensável, mas não é tão fácil quanto parece. Para adquirir o objetivo, alguns cuidados devem ser tomados (Frigotto; Motter, 2008). O docente não pode deixar os estudantes brincarem por brincar, sendo assim, é aconselhável selecionar um jogo cujo propósito principal seja praticar o conteúdo utilizado em sala de aula. O jogo deve ser usado como uma forma de atividade de aprendizagem ou de revisão.

Sob esse ponto de vista, mesmo que exista uma vasta gama de jogos que podem ser utilizados com o viés educacional, se o docente não fizer o uso dessa ferramenta de maneira didática, o objetivo não será alcançado. Dessarte, as atividades lúdicas propostas contribuem no intelecto de crianças e adultos, visto que elas

[...] têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Além disso, a ludicidade não influencia apenas as crianças, mas traz também

vários benefícios aos adultos, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem (Nunes, 2004, p. 12).

Os jogos são associados a diversão, mas também torna agradável a experiência em sala de aula. A interatividade pode ser representada por imagens gráficas que permitem o aprendizado por associação de imagem e vocábulo (KASDORF, 2013). Outrossim, os jogos lúdicos promovem desafios e competição, sendo estes motivação das aulas gamificadas, que possuem pontos, *rankings*, regras, *storytelling*, desafios e recompensas, conforme apresenta Kapp (2012) em seus estudos sobre gamificação. Além disto, esses elementos exigem atenção aos comandos para que a aprendizagem seja efetivada, conforme elucida Ramos e Oliveira (2022):

Ao jogar é necessário compreender os comandos, o que faz com que a descoberta de novas palavras seja motivada pelo desejo de entender o estímulo oferecido e alcançar o objetivo proposto pelo jogo. Dessa forma, o jogador passa a prestar mais atenção nas palavras que estão sendo utilizadas, o que favorece a aquisição da linguagem (Ramos; Oliveira, 2022, p. 234).

Ademais, os elementos supracitados contribuem para a motivação dos alunos em sala de aula. O aluno sente-se desafiado a participar, assim como a interagir com os colegas, efetivando o processo de aprendizagem de maneira dinâmica. Também, Alves, Minho e Diniz (2014) dialogam acerca da gamificação como uma conexão do ambiente escolar com o universo dos jovens, visto que os jogos e as tecnologias já estão presentes na realidade de todos. Além disso, Almeida Filho (1998, p. 55) argumenta que o lúdico contribui na aprendizagem por permitir interação do aluno com a aprendizagem.

Em síntese, o lúdico, os jogos e as brincadeiras trazem alegria ao âmbito escolar, permitindo que a aprendizagem saia do tradicional e seja atrativa aos olhos dos alunos. Além disso, ao utilizar esses métodos de ensino, o aluno consegue interagir de maneira proveitosa, visto que alguns demonstram dificuldades na disciplina de Inglês. O professor deve usar a seu favor as metodologias que permitam a efetividade do processo de ensino-aprendizagem, trazendo “o contexto do mundo real para sala de aula” (Prescher, 2010, p. 30).

Tecnologias e jogos digitais nas aulas de língua inglesa

Ao longo dos anos, o processo educacional muda paulatinamente com o avanço da tecnologia. Atualmente, ferramentas surgidas com a era digital vêm se destacando e ganhando mais espaço, transformando as formas como o aprendizado de LI acontece dentro e fora de sala de aula (Nascimento; Santos; Silveira, 2019). O uso da tecnologia nas aulas de LI é cada vez mais frequente, visto que a tecnologia oferece muitas ferramentas que podem auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos, estimulando o uso do Inglês de forma prática e interativa.

Conforme destaca Nascimento, Santos e Silveira (2019), o uso de ferramentas digitais para o ensino de línguas estrangeiras é essencial, pois se destaca pela viabilidade de propiciar a aplicação de materiais autênticos. Além disso, possibilita a prática da comunicação, fala, leitura, escrita e compreensão dos alunos, permitindo também que eles desenvolvam suas habilidades linguísticas de forma autônoma e divertida.

Outrossim, a internet também oferece uma variedade de recursos para enriquecer as aulas de LI. Os professores podem utilizar sites de aprendizagem online, onde os alunos podem encontrar exercícios, áudios, vídeos e material de leitura para complementar o conteúdo

aprendido em sala de aula. Além disso, as Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante TICs) estão sendo utilizadas para incentivar os alunos a interagirem nas aulas de Inglês, sobretudo através do uso de Internet, TVs e computadores nas aulas.

Se faz necessário observar que o uso das TICs aumentou devido ao distanciamento social que foi ocasionado pela pandemia da COVID-19. Os professores tiveram que se adaptar, e o ensino remoto passou a ser prioridade nas aulas, obtendo as tecnologias digitais como principal fundamento para que o ensino se concretizasse. Diante da imensa importância das ferramentas tecnológicas para o novo contexto educacional que estamos vivendo, surge a necessidade de se entender como estão sendo utilizadas essas ferramentas e de que forma esse avanço tecnológico tem auxiliado professores no ensino-aprendizagem dos alunos, especificamente nas aulas de LI.

No entanto, é importante lembrar que o uso da tecnologia nas aulas de LI não deve substituir as atividades tradicionais, como a interação oral e a leitura de textos autênticos. A tecnologia deve ser utilizada de forma complementar e integrada ao currículo, de modo que venha maximizar o aprendizado dos alunos, como uma ferramenta valiosa para estimular a prática e a vivência de LI de forma autônoma e interativa. Esse argumento pode ser reiterado seguindo o pensamento de Nascimento, Santos e Silveira (2019):

o uso da tecnologia não envolve necessariamente o desenvolvimento de novas formas de construir o conhecimento, podendo reproduzir as mesmas práticas da sala de aula tradicional, tais como o uso de memorização, repetição, cópia, tradução desenvolvida de forma descontextualizada, dentre outros aspectos (Nascimento; Santos, Oliveira, 2019, p. 56).

Vale salientar que, as TICs já se mostraram indispensáveis para o ensino e estão cada vez mais presentes na realidade escolar. Com eles, é possível trabalhar metodologias ativas condizentes com a rotina de crianças e jovens, que estão familiarizados com os aparelhos tecnológicos em suas atividades diárias. Deste modo, Cortelazzo (1996) discute acerca da contribuição da tecnologia na aprendizagem. Segundo seu pensamento,

O uso das TIC no ambiente escolar como formas de mediação pode contribuir para melhorar a aprendizagem devido à versatilidade de linguagens envolvidas. Elas podem ser usadas para integrar vários conteúdos, ensinando, revisando, corrigindo e reforçando conhecimentos, usando diferentes tipos de representações que são trabalhadas por diferentes estilos de aprendizagem e diferentes talentos. Isso porque revestem os processos educativos com movimentos, cores, sons, emoções, relacionamentos com pessoas e dados concretos, além de permitirem que a aprendizagem se constitua por meio de outras abordagens (Cortelazzo, 1996, p. 57).

Em suma, a tecnologia e os dispositivos tecnológicos vieram agregar no contexto escolar, permitindo um novo olhar e novos caminhos para a aprendizagem. Diante dessa perspectiva, a construção do conhecimento deve estar alinhada ao uso das TICs, especialmente nas aulas de Inglês, de modo que venha contribuir com as dificuldades no idioma e permitir a interação com os alunos.

Contexto da pesquisa

Esta pesquisa se caracteriza como exploratória, pesquisa de campo, e qualitativa. De acordo com Prodanov e Freitas (2013), pesquisas de caráter exploratório têm como intuito promover maior proximidade com o problema, podendo tornar mais compreensível o projeto que

pode ser construído com base em hipóteses ou intuições. Sendo assim, esta pesquisa busca deixar claro os benefícios do uso de tecnologias e jogos nas aulas de LI.

Ademais, caracteriza-se como pesquisa de campo, por objetivar conhecimentos acerca de um problema e buscar comprovar hipóteses, além de descobrir novos fenômenos. Com isso, a pesquisa busca novos fundamentos para o ensino de idiomas, sobretudo comprovando os argumentos com base nas experiências do estágio supervisionado. Além disso, é qualitativa, por buscar interpretar os fenômenos que ocorrem no ambiente provedor dos dados (Prodanov; Freitas, 2013). Nesse caso, o ambiente provedor dos dados será a escola, responsável por dispor de ferramentas para a efetivação das atividades, que serão os dados coletados pelas estagiárias durante o período de regência.

Adicionalmente, o estágio supervisionado é um componente curricular do curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, disponibilizado obrigatoriamente no oitavo período do curso. Dessa maneira, a discussão de teorias e produção de atividades teve início no mês de março, sendo finalizado no início de abril para que as observações das aulas na escola pudessem ser realizadas.

As observações das aulas da professora supervisora da escola iniciaram no mês de abril, contribuindo decisivamente para a formação docente das estagiárias. A partir dessa prática, foi possível avaliar o nível de Inglês da turma, bem como a interação deles nas aulas. Assim, facilitaria na produção dos planos de aula para as regências. Sob essa perspectiva, foi realizada a produção dos planos de aula para que as regências pudessem ser efetuadas. Levou-se em consideração a disponibilidade dos recursos que posteriormente seriam utilizados, bem como a realidade dos alunos e quais objetivos seriam alcançados.

A dupla de estagiárias se dividiu para a produção dos planos de aula, que estava sob a orientação do professor formador, responsável por ministrar o componente curricular de Estágio Supervisionado II. No que se refere às reflexões acerca das experiências de estágio, estão dispostas nessa pesquisa, por meio dos resultados obtidos a partir da aplicação de jogos e tecnologias durante as aulas.

Ademais, os dados foram gerados no contexto de uma escola pública estadual, localizada na cidade de Campina Grande, estado da Paraíba. As regências ocorreram nos meses de maio e junho, na turma de 8º ano do Ensino Fundamental: anos finais. O nível de Inglês dos alunos era básico, sendo possível observar que eles não possuíam espontaneidade na comunicação em LI, permitindo que as estagiárias usassem diferentes abordagens na elaboração dos planos de aula.

A turma possuía 32 alunos, mas apenas 23 atuantes na sala de aula. A sala de aula possui tamanho razoável e disponibiliza carteiras em quantidade suficiente para a turma. A mesa para o professor e quadro branco também estão disponíveis, sendo o último elemento essencial nas aulas. As estagiárias dividiram-se entre as atividades durante o período de regência, visto que eram 90 minutos de aula. No que concerne a interação entre os alunos, alguns destacavam-se por participarem mais, outros permaneciam calados.

A turma destacava-se na escola por ter alunos agitados, e por manterem-se dispersos e fazer o uso de celular. Observou-se também durante as regências a desmotivação na realização das atividades no livro didático, outro ponto que foi levado em consideração na elaboração dos planos de aula. Alguns não levavam o material didático, nem produziam as atividades enviadas para casa, afetando diretamente no processo de aprendizagem.

Apesar das dificuldades apresentadas acima, visualizou-se a aprendizagem dos alunos, por meio das atividades aplicadas. Indubitavelmente, alguns não interagiam como planejado, mas a maioria contribuiu de modo positivo durante as aulas. As atividades por possuírem um viés gamificado, geram euforia nos alunos, estes que já eram agitados. Contudo, obtiveram êxito nas atividades, bem como na prática nas habilidades linguísticas promovidas no decurso.

Na próxima seção, analisamos algumas atividades desenvolvidas no decorrer do período de estágio, evidenciando como os estudantes se engajaram em cada uma, corroborando, assim, as discussões sobre a relevância de inclusão de jogos digitais no planejamento e, consequentemente, no ensino de línguas.

Analisando os resultados: *game on* nas aulas de língua inglesa

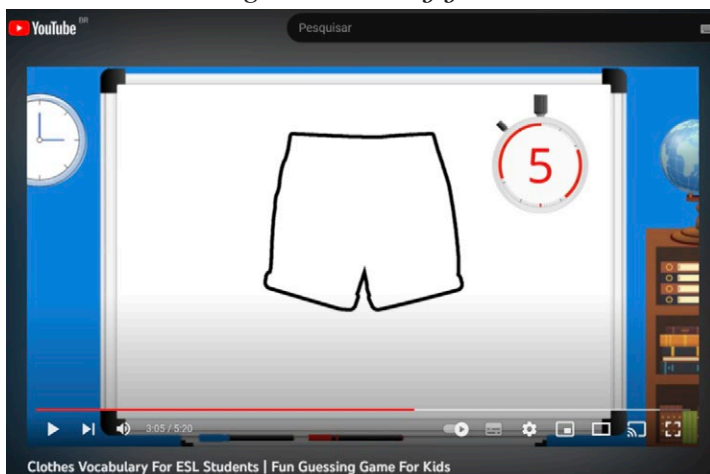
Discorreremos, nessa seção, sobre os resultados dessa pesquisa. Dessa forma, apresentaremos as questões ora analisadas, bem como os jogos selecionados no planejamento das aulas. Em seguida, sob à luz do aporte teórico deste trabalho, analisaremos o feedback dos alunos, de modo que possamos assegurar-nos nos argumentos teórico-práticos e concluir as reflexões acerca das práticas pedagógicas contempladas durante o decurso.

Durante o período de regências, optou-se por uma didática de ensino mais interativa, à luz do pós-método no ensino de línguas, discutido por Kumaravadivelu (2003). Desse modo, as habilidades linguísticas de fala, escuta, escrita e leitura puderam ser desenvolvidas através das atividades propostas. Sendo assim, no decorrer das experiências, alcançava-se o objetivo traçado pelas estagiárias, de promover o uso da língua através dos jogos selecionados.

Para uma compreensão efetiva dos resultados obtidos nessa pesquisa, observamos as atividades supracitadas, bem como a metodologia de ensino utilizada pelas professoras em formação inicial. Durante a elaboração dos planos de aula, levou-se em consideração a faixa etária dos estudantes, além da quantidade de alunos na sala. Estes, mostraram-se atentos durante atividades que envolvem jogos e/ou brincadeiras através das TICs, e se tratando de uma turma numerosa, tornava-se mais fácil dividi-los em grupos, e assim realizar as atividades.

No que concerne ao primeiro dia de regência, não foi aplicada nenhuma atividade de cunho lúdico, visto que se tratava de uma aula introdutória para promover o contato das estagiárias com os alunos. Na segunda aula, foi possível inserir as ferramentas citadas no decorrer dessa pesquisa, como é possível observar no anexo a seguir:

Figura 1. *Guessing game*



Fonte: retirado do *YouTube* (2020)

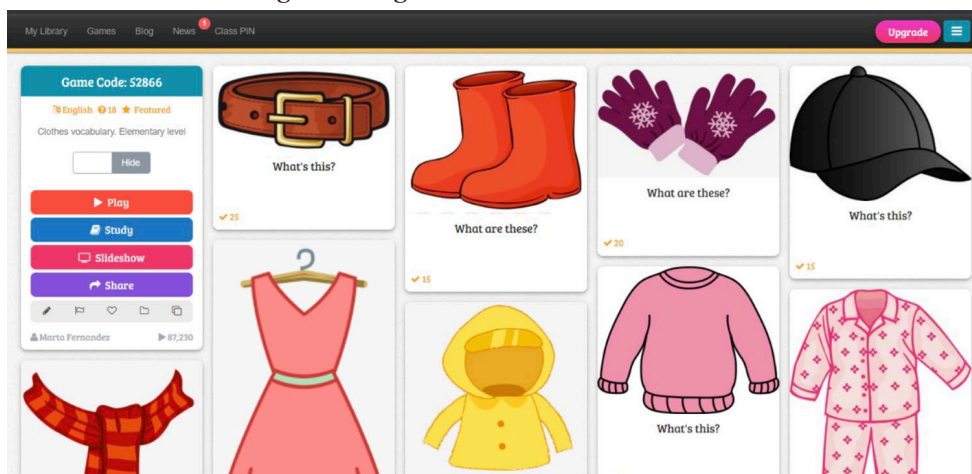
A priori, a proposta para essa aula consistia em um jogo de adivinhação sobre o conteúdo de roupas. Dessa forma, como discute Rolim (2008), o lúdico contribui para o enfrentamento das dificuldades, es-

pecialmente no processo de aprendizagem de LI. Além disso, através das TICs, os alunos participaram ativamente da aula, por meio da interação com a tecnologia. As estagiárias optaram por um vídeo pré-disponibilizado no *YouTube*, que possuía propostas desafiadoras aos alunos, como cronometrar o tempo e adivinhar o objeto desenhado.

Além disso, a partir da leitura dos estudos de Kapp (2012), foi possível compreender a aplicação da gamificação nas aulas. Desse modo, os objetivos traçados na escolha dessa atividade foram atingidos, através das regras, desafios, recompensas e pontos distribuídos aos vencedores da dinâmica. Ademais, observou-se a euforia nos alunos durante a execução, visto que estavam interessados em participar e contribuir na atividade, mesmo com dificuldades na pronúncia das palavras.

Dessarte, Kasdorf (2013) contribui para a nossa análise sobre o uso de imagem e vocábulo em atividades, promovendo aprendizagem por meio da associação. Isto posto, a atividade selecionada para a terceira regência também abordava o conteúdo de roupas, propiciando, mais uma vez, o uso de tecnologia e jogos durante a aula.

Figura 2. Jogo *Baamboozle – Clothes*



Fonte: retirado a partir do *Baamboozle* (2023)

Sob o viés de práticas sociais (Kleiman *et al.*, 2019), recorreremos às tecnologias como ferramenta primordial no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa. Neste caso, utilizamos o *Baamboozle*, um site cuja proposta são jogos para aulas de LI. Além disso, é possível editar os jogos já existentes na plataforma, bem como elaborar o jogo de acordo com o conteúdo/objetivo a ser atingido pela aula. Vale salientar que alguns recursos extras disponíveis na plataforma são bloqueados para usuários *premium*, porém não altera a efetividade da atividade.

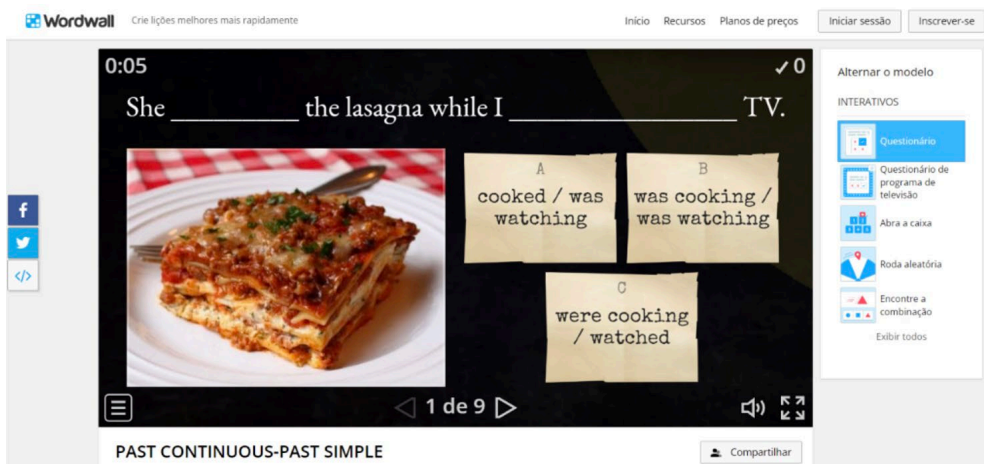
Outrossim, as estagiárias optaram por um material já disponibilizado no site, visto que os vocábulos existentes nos jogos foram os mesmos utilizados na explanação do conteúdo. Então, para que os alunos pudessem participar da aula, foi necessário a utilização da sala de vídeo da escola. Contávamos com uma TV, computadores, um quadro branco e cadeiras, tornando flexível a aplicação da atividade. Vale ressaltar que, mesmo com os aparatos tecnológicos da escola, optamos por levar o nosso notebook de uso pessoal, sendo o acesso à Internet um dos motivos para tal.

Seguidamente, mesmo que a escola dispusesse de Internet, o acesso era escasso e lento. Dessa forma, as estagiárias fizeram uso de Internet móvel, desempenhando a execução da atividade. Ao projetar o material para TV, os alunos que já estavam divididos em dois grupos, tinham por objetivo adivinhar o nome da peça de roupa a partir da imagem apresentada. A própria plataforma disponibiliza a pontuação das equipes, tornando mais prático para as professoras, bem como promovendo o uso de gamificação e ludificação.

Não obstante, outra plataforma foi utilizada com o mesmo viés, desta vez com um conteúdo gramatical, passado simples e passado contínuo. Dessa forma, o *Wordwall*, que é um site para criar lições das mais diversas formas, foi aplicado em forma de questionário para os alunos.

O site também possui um limite para usos gratuitos, além de ser fácil para edição e possuir benefícios como tabela de pontuação, contagem regressiva e alternativas.

Figura 3. Questionário no *Wordwall* sobre passado simples e passado contínuo



Fonte: retirado a partir do *Wordwall* (2023)

Mais uma vez, a sala de vídeo foi palco para execução de atividades que envolvem tecnologias. Desse modo, como discute Cortelazzo (1996), o uso de recursos tecnológicos em sala de aula permite integrar diversos conteúdos, fazendo uso de diferentes mecanismos, gráficos, cores e efetivando a aprendizagem a partir de outras abordagens. Por isso, o *Wordwall* contribuiu precisamente durante a aula, os alunos interagiram entre si e discutiram possíveis respostas, a partir do que compreenderam da explanação do conteúdo.

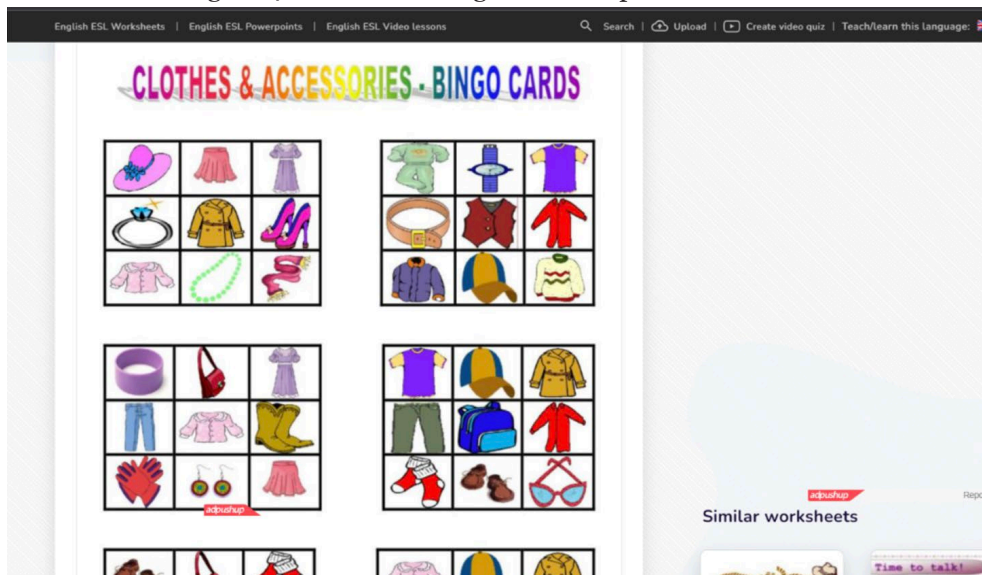
Mais uma vez, a sala de vídeo foi palco para execução de atividades que envolvem tecnologias. Desse modo, como discute Cortelazzo (1996), o uso de recursos tecnológicos em sala de aula permite integrar diversos conteúdos, fazendo uso de diferentes mecanismos, gráficos, cores e efetivando a aprendizagem a partir de outras abordagens. Por

isso, o *Wordwall* contribuiu precisamente durante a aula, os alunos interagiram entre si e discutiram possíveis respostas, a partir do que compreenderam da explanação do conteúdo.

Sob esse ponto de vista, usufruindo dos recursos pré-disponibilizados na plataforma, foi possível, mais uma vez, promover uma aula gamificada, dividindo os alunos em grupos e pontuando à medida que acertavam a resposta. Além disso, as estagiárias recompensaram a equipe vencedora com pontos extras, estimulando os alunos a participarem das atividades e provocando uma sensação positiva. Alves, Minho e Diniz (2014) citam sobre tais elementos fazerem parte da gamificação, que é uma metodologia ativa de ensino que engaja e permite que os alunos alcancem seus objetivos enquanto protagonistas do seu processo de aprendizagem.

Uma próxima atividade foi aplicada, dessa vez sem uso de aparatos tecnológicos, resultando em um bingo adaptado para uso pedagógico. Esse jogo resultou em um dos dias mais proveitosos durante o período de regência, onde foi possível observar a maior participação dos alunos na aula. Tudo isso é resultado das aplicações de atividades lúdicas, conforme reitera Nunes (2004), permitindo que facilite o processo de ensino, bem como o progresso intelectual e moral do aluno. Observemos abaixo a disposição do jogo, cartelas com imagens de roupas e acessórios:

Figura 4. Cartelas do bingo sobre roupas e acessórios



Fonte: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/general-topic/clothes-and-fashion/clothes-accessories-bingo-cards/61116> (2013)

Para a realização desta atividade, a turma foi dividida em trios, onde cada equipe possuía uma cartela. As estagiárias sorteavam os nomes de cada referido objeto, e as equipes marcavam em suas cartelas. Sendo assim, ganhava a equipe que marcasse toda a cartela, resultando em pontos para os alunos. Observou-se então um maior engajamento dos alunos na aula, visto que eles precisavam dialogar entre si para marcar a peça correta. Além disso, a pronúncia dos vocábulos era em língua inglesa, contribuindo para a prática do *listening* dos alunos.

Além dos elementos supracitados acerca do uso dos jogos, Prescher (2010) discorre acerca da forma natural de aprendizagem que a ludicidade propõe. Os alunos conseguem absorver o conteúdo programático por meio de dinâmicas que os envolve, motivando a cooperação entre eles e tornando a sala de aula um ambiente interativo. Dessa forma, ao aplicar o bingo na turma, as estagiárias tiveram um *feedback* “positi-

vo”, onde os alunos revisaram o conteúdo através de um jogo, simples e prático para elaborar.

Para a conclusão dos conteúdos de revisão, as estagiárias elaboraram um jogo de revisão com todos os assuntos abordados, seguindo o viés da gamificação (Kapp, 2012). Os elementos dos jogos utilizados nessa dinâmica consistem nas regras do jogo, recompensas para a equipe vencedora, níveis de dificuldade das perguntas e pontos às equipes que acertaram as perguntas. Algumas perguntas foram elaboradas, e a turma foi dividida em duas equipes, permitindo a realização da atividade.

Por fim, este jogo contribuiu, com êxito, à revisão dos conteúdos, bem como promoveu a socialização dos alunos. Desse modo, as estagiárias concluíram os dias de regência, marcados pelo uso das tecnologias digitais a favor da aprendizagem, além das propostas de atividades que envolvem elementos da gamificação. Por isso, os jogos possuem cunho pedagógico, e como visualizado, nem sempre precisa da mediação tecnológica, sendo necessário apenas adaptá-los para a realidade da turma e do objetivo que queira ser alcançado.

Considerações finais

Ao final do presente artigo, chegamos à conclusão de que a inserção dos jogos utilizados em sala de aula contribuiu para interação dos alunos com as atividades propostas. As atividades aplicadas obtiveram efetividade, bem como engajamento dos alunos durante a execução, visto que alguns alunos se sentem desmotivados nas aulas de Inglês. Dessa forma, os jogos propiciaram um ambiente interativo e dinâmico.

As atividades lúdicas serviram como uma aliada nas aulas de Inglês, sendo benéfico tanto na prática das atividades de fixação que foram

ministradas, quanto como componente avaliativo. Os jogos estimularam o engajamento oral, físico e de escrita dos alunos durante a realização, e por isso, permitiram que os alunos entendessem que a língua inglesa faz parte do seu cotidiano.

Outrossim, o uso de jogos pedagógicos nas aulas de Inglês vai além da diversão, pois contribuem e promovem na evolução do raciocínio lógico do aluno, bem como sua evolução intelectual e mental. Notamos que as dinâmicas usadas em sala foram essenciais para a socialização de alguns alunos, por trazerem descontração e leveza para as aulas. Além disso, o uso dos jogos desviou um pouco da forma tradicional de ensino, que se baseava apenas no uso do livro didático.

Com base em nossa experiência e na análise ora realizada, constatamos que os jogos e as tecnologias digitais podem integrar o planejamento de aulas de línguas frequentemente, e que os docentes devem incluir, sem restrição, jogos em suas ações pedagógicas, não unicamente como ferramenta ou maneira de lecionar, mas, sim, com a convicção da sua relevância para a construção íntegra do aluno.

Em síntese, o ressaltamos que o estágio se fez e se faz imprescindível na formação docente inicial, visto que permite o contato direto dos licenciandos com a realidade escolar nas aulas de LI, nos levando a vivenciar o processo de ensino-aprendizagem sob uma ótica crítico-reflexiva em turmas de escola pública. Assim, asseguramos que o ensino de Inglês de modo significativo institui um fator relevante para que qualquer indivíduo inserido no meio social possa ter admissão ao mundo cultural e digital.

Referências

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. *Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas*. Campinas, SP: Pontes, 1998.
- ALVES, L. R. G; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et al. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.
- CORTELAZZO, I. B. C. *Redes de comunicação e educação escolar: a atuação de professores em comunicações telemáticas*. Dissertação (Mestrado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996.
- HELFER, F. *Os jogos digitais como ferramenta para o aprendizado de língua inglesa*. 2015. 33 f. Monografia (Graduação em Letras), Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, 2015.
- FRIGOTTO, A.; MOTTER, R. *O uso significativo dos jogos na aula de inglês*. Secretaria de Educação do Paraná: Paraná, 2008. Disponível em: < http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_alice_rech_frigotto.pdf >. Acesso em: 03 jan. 2024.
- GONSALVES, E. P. *Conversas sobre iniciação à pesquisa científica*. 3a ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2003.
- KASDORF, Luíza. *Jogos no ensino de línguas estrangeiras*. 2013. 57 f. Monografia (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013. Disponível em: < https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/18995/2/CT_CELEM_2012_1_04.pdf >. Acesso em: 03 jan. 2024.
- KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KLEIMAN, A.; VIANNA, C.; DE GRANDE, P. A Linguística Aplicada na contemporaneidade: uma narrativa de continuidades na transformação. *Calidoscópio*, v. 17, n. 4, p. 724-742, 2019. Disponível em: < <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2019.174.04> >. Acesso em 17 dez. 2023.

KUMARAVADIVELU, B. *Beyond Methods: Macrostrategies for Language Teaching*. New Haven: Yale University Press, 2003.

KUMARAVADIVELU, B. *Language Teacher Education for a Global Society*. New York: Routledge, 2012.

NASCIMENTO, A.; SANTOS, G.; SILVEIRA, T. Letramentos digitais e a formação inicial de professores: entre ser discente e tornar-se docente. *Revista (con)textos linguísticos - letramentos e educação linguística*, v. 13 n. 26, 2019. Disponível em: < <https://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/27607> >. Acesso em: 06 jun. 2023.

NUNES, A. *O Lúdico na aquisição da segunda língua*. Curitiba, 2002.

PIMENTA, S. Estágio: diferentes concepções. In: PIMENTA, S.; LIMA, M. *Estágio e docência*. São Paulo: Cortez, 2004.

PRESCHER, E. *Jogos e atividades para o ensino de Inglês: the book of activities and games*. Barueri, SP: DISAL, 2010.

PRODANOV, C.; FREITAS, E. *Metodologia do trabalho científico*. 2ed. Novo Hamburgo, RS, 2013.

RAMOS, D.; OLIVEIRA, M. Jogos digitais e aprendizagem da língua inglesa em contexto não escolar: um estudo com crianças do ensino fundamental. *Temática*, n. 02, p. 230-246, 2022. Disponível em: < <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/62262/35101> >. Acesso em: 06 jun. 2023.

ROLIM, A.; GUERRA, S.; TASSIGNY, M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Rev. Humanidades*, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008. Disponível em: < https://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20_vygotsky.pdf >. Acesso em: 03 jan. 2024.

Recebido em: 05/01/2024

Aprovado em: 21/03/2024

Licenciado por

