



## **OS JOGOS COMO METODOLOGIAS ATIVAS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA**

Luan Vítor Ferreira de Souza<sup>1</sup>  
Maria Núbia Lopes Soares<sup>2</sup>  
Natália Bezerra Rodrigues Ferreira<sup>3</sup>  
José Rilton de Carvalho Viana<sup>4</sup>  
Fabiane Gomes da Silva<sup>5</sup>

Este trabalho descritivo, do tipo relato de experiência, tem como objetivo relatar os caminhos teórico-metodológicos para a aplicação de uma intervenção pedagógica em língua inglesa, realizada pelos bolsistas do subprojeto Residência Pedagógica Letras – Inglês, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, campus de Cajazeiras, Paraíba, em uma Escola Cidadã Integral (doravante ECI), no 2º ano do ensino médio, no mês de março de 2023, utilizando atividades lúdicas em uma abordagem de aprendizagem por jogos, na perspectiva das metodologias ativas.

Justificamos o presente relato, no fato de que a utilização de jogos e dinâmicas como ferramentas de ensino e aprendizagem nas aulas de língua inglesa (doravante LI) está em diálogo contemporâneo com um pensar o processo educacional, a partir das realidades, contextos e vivências do cotidiano dos alunos, em busca da construção de caminhos para a produção de conhecimentos motivadores, compartilhados, dialógicos, autorais e com protagonismo ativo, transformando a sala de aula em lócus produção de saberes relevantes e significativos. A pergunta norteadora que elaboramos para dar materialidade ao planejamento e elaboração da intervenção foi: Quais medidas poderiam ser adotadas para quebrar o paradigma de que o ensino de gramática é irrelevante, desinteressante e repetitivo? O meio que optamos para traçar caminhos pedagógicos para a resolução dessa problemática se deu por

---

1 Graduando do Curso de Letras - Língua Inglesa da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [luanvitorsouza@gmail.com](mailto:luanvitorsouza@gmail.com)

2 Graduanda do Curso de Letras - Língua Inglesa da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [mnlopes123@gmail.com](mailto:mnlopes123@gmail.com)

3 Graduanda do Curso de Letras - Língua Inglesa da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [nataliarodrigues20111@gmail.com](mailto:nataliarodrigues20111@gmail.com)

4 Professor Preceptor. Graduado em Letras, Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, [riltonvianna58@gmail.com](mailto:riltonvianna58@gmail.com)

5 Professor Orientador. Doutor em Educação, Universidade Federal de Campina Grande–UFCG. [fabiane.gomes@professor.ufcg.edu.br](mailto:fabiane.gomes@professor.ufcg.edu.br)



meio da elaboração de uma dinâmica interativa que relacionou o desenvolvimento das habilidades linguísticas em inglês, com as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (doravante BNCC), tais como: comunicação; empatia e cooperação; e autonomia.

Em termos de organização, na primeira parte do relato apresentamos o referencial teórico, utilizado como arcabouço científico, a fim de sustentar as nossas concepções de língua e linguagem, de ensino de LI, bem destacamos estudos que serviram para validar os conceitos das metodologias ativas, da aprendizagem baseada em jogos, e das definições e usos dos jogos como ferramentas lúdicas no contexto educacional. Na segunda parte, trazemos a metodologia e os métodos empregados na aplicação da intervenção pedagógica, seguida das discussões e resultados, e por fim, apresentamos as nossas considerações finais.

Para a execução desta atividade, nos fundamentamos, em primeiro lugar, na epistemologia sociocultural e histórica de Vygotsky (1987; 2002), que concebe a linguagem como constituída e construtora dos sentidos e significados de mundo, nas diversas interações comunicativas. Para a concepção de jogos como instâncias lúdicas relevantes de desenvolvimento cognitivo, aliando ludicidade e aprendizagem, buscamos o nosso arcabouço teórico nos estudos de (KRESS, 2003; GEE, 2013; SANTAELLA, 2013; KRESS; VAN LEEUWEN, 2020), entre outros. O ensino e

aprendizagem de língua inglesa está alicerçado na abordagem pedagógica das metodologias ativas, colocando o aluno no centro do processo de construção do conhecimento, atuando ativamente com protagonismo e autonomia (PRENSKY, 2006; MORAN, 2015).

Os jogos englobam uma rede complexa de linguagem, pensamento e ação, podendo se constituir em práticas eficazes no processo de ensino e aprendizagem, como observa Santaella (2012). De acordo com a autora, são várias as contribuições para a educação, em que o jogo é um dos meios de motivação para o aluno na aquisição do conteúdo, desenvolvendo competências e ampliando “a capacidade cognitiva e intelectual dos estudantes” (p.188). Em termos de (multi)letramentos envolvidos nas práticas sociais utilizando os jogos, Gee (2013), enfatiza que não são somente as habilidades de escrita e leitura que são acionadas no processo, uma vez que outras linguagens como imagens, símbolos, gráficos, diagramas e muitos outros símbolos compõem os significados materializados nas atividades envolvendo os jogos.

As metodologias ativas surgiram da necessidade de se pensar um processo educacional que dialogasse com mais profundidade com as mudanças e transformações sociais em nível mundial, principalmente com o advento das tecnologias digitais e o fenômeno da globalização. Nesse contexto, cremos que aulas prescritivas, pautadas em práticas obsoletas necessitam urgentemente ser revisitadas e reconfiguradas, tendo em vista as novas necessidades de comunicação e interação de uma sociedade altamente conectada. Além do mais, justificamos a escolha da abordagem das metodologias ativas na elaboração da intervenção pedagógica, uma vez que estas dialogam diretamente com as competências e habilidades da BNCC (2018), no que diz respeito à construção de uma aprendizagem crítica, reflexiva, oportunizando a participação ativa, com protagonismo e autonomia nas diversas práticas sociais, seja na esfera pessoal, do mundo do trabalho ou na dimensão cívica. Nesse contexto, a elaboração dos materiais das atividades propostas no presente relato, com o objetivo de trabalhar estruturas gramaticais, partiu da premissa de que os jogos se configuram como práticas lúdicas que materializam diversas formas de linguagem e produzem efeitos de sentidos múltiplos (KALANTZIS; COPE, 2010), sendo eficazes no desenvolvimento das habilidades comunicativas em língua inglesa,

O percurso metodológico para a proposta de intervenção pedagógica constitui-se em primeiro lugar, da formulação de um plano de aula, sistematizando atividades de elaboração de frases com verbos regulares e irregulares, nas formas afirmativas, negativas e interrogativas, utilizando a estrutura gramatical do *simple past*, por meio da realização de uma gincana, com a escolha prévia dos verbos a serem trabalhados e com a formação de equipes, sendo nesse percurso acompanhados pelos bolsistas residentes, que promoveram espaços para esclarecimentos e saneamento de dúvidas, com respeito às tarefas que foram executadas na tarefa. Para a realização da gincana, a turma foi dividida em grupos e, para estimular a participação de todos, o grupo vencedor receberia um total de 2,0 pontos na próxima avaliação. A gincana se deu por meio de duas etapas que consistiram na procura de alguns papéis com verbos no passado e na elaboração de frases com os verbos encontrados por cada equipe.

As atividades foram planejadas segundo o modelo de aprendizagem baseada em jogos das metodologias ativas (GEE, 2013). Desse modo, as gincanas e outras atividades lúdicas propostas, almejam favorecer uma interação social, visando uma construção social mais colaborativa, promovendo a cooperação além de uma busca pela excelência de aprendizagem do estudante, tornando a aprendizagem mais relevante e significativa.

A gincana contou com duas etapas colaborativas: a etapa 1 e a etapa 2. Na etapa 1 os alunos foram divididos em grupos, e foram escondidos no pátio da escola diversos papéis que continham um verbo em inglês no *simple past* para que os alunos encontrassem e trouxessem de volta para a sala de aula. Essa busca pelos papéis em questão foi realizada em duplas, onde cada dupla teve um total de tempo de um minuto para encontrar o máximo de verbos possíveis voltar para a sala. Na etapa 2, logo após todas as duplas retornarem à sala de aula e se juntarem novamente com seus grupos, os alunos agora deveriam criar frases com os verbos que encontraram na etapa 1 da gincana. O principal desafio desta etapa era elaborar as frases que estivessem com o tempo verbal no passado, já que todos os verbos da brincadeira estavam no *simple past*. Neste ponto, os alunos tiveram dez minutos para elaborar as frases.

Ao todo, foram espalhados 16 papéis contendo os verbos regulares e irregulares, e cada grupo conseguiu no mínimo três papéis. Após a elaboração, as frases foram corrigidas e, para cada frase correta, foi atribuído dez pontos ao grupo. Cada grupo também recebeu cinco pontos por cada verbo encontrado.

O planejamento e efetiva aplicação da atividade nos provocou avaliações e reflexões críticas, no sentido de que o educador, mesmo ainda em formação, tem o dever de tornar o ensino mais atrativo, e sempre ir em busca de atividade e gincanas que melhorem a interação em classe.

Nesse contexto, as atividades propostas na gincana se mostraram eficientes, além de ampliar a capacidade do aluno de se comunicar em língua inglesa utilizando o tempo verbal *simple past* em suas formas afirmativa, negativa e interrogativa, com verbos regulares e irregulares, também proporcionou vivências e oportunidades de resolver problemas, avaliar possibilidades, exercitar a criatividade e criticidade, além de mobilizar mecanismos linguístico- cognitivos, promovendo uma interação comunicativa efetiva com seus pares, ampliando a sua forma de acesso e participação social, nesse sentido, dialogando diretamente com a BNCC (2018), no que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades e competências que os capacitem a utilizar a língua inglesa nas mais diversas situações de interações sociais.

Ao final da atividade, foi possível concluir que a gincana utilizada como recurso metodológico se mostrou eficiente, uma vez que, com o objetivo de praticar os conhecimentos sobre o conteúdo gramatical *simple past*, foi uma atividade dinâmica e envolvente para os alunos. Dividida em duas etapas colaborativas, a gincana proporcionou uma experiência divertida e educativa. Além disso, é importante ressaltar que a atividade executada utiliza-se de habilidades linguísticas adequadas às diferentes situações comunicativas, sem preconceitos linguísticos, tendo como foco o aproveitando do inglês como língua global e promovendo

expressão e atuação em processos criativos, com base em referências estéticas, culturais e conhecimentos diversos, conforme é tido como base pela BNCC (2018).

Além do mais, a experiência nos ajudou enquanto docentes ao compreender os cenários no espaço de sala de aula, desde a idealização de uma aula lúdica, passando pelo planejamento da aula, sua execução e o aproveitamento da atividade enquanto nota. Sendo assim, podemos afirmar que a experiência no programa Residência Pedagógica atua como um dos principais pilares para uma formação docente efetiva de qualidade.

**Palavras-chave:** Ensino de Língua Inglesa; Residência pedagógica, Lúdico, Gincana.

Agradecemos à Universidade Federal de Campina Grande/UFCG, à Escola Cidadã Integral Professor Crispim Coelho, e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/CAPES.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us: About learning and literacy**. New York: Macmillan, 2013.

KALANTZIS, M.; COPE, B. The teacher as designer: Pedagogy in the new media age. **E-learning and Digital Media**. Vol. 7, No. 3, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: The grammar of visual design**. Routledge, 2020.

KRESS, Gunther. **Literacy in the new media age**. routledge, 2003.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

PRENSKY, Marc. **Don't bother me, mom, I'm learning!:** How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!. St. Paul, MN: Paragon house, 2006.

SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. **Revista Teias**, v. 13, n. 30, p. 11, 2012.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VYGOTSKY, Lev. S. **Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores**. Ciudad de la Habana, Editorial Científico Técnica, 1987.