

A FINALIDADE DOS JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTÍMULOS E ESTRATÉGIAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA PARA ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL UM.

Tatianne Melo Dantas ¹

INTRODUÇÃO

Este artigo traz uma análise sobre a finalidade dos jogos didáticos como estímulo e estratégia no ensino e aprendizagem da língua inglesa para estudantes do ensino fundamental I. No âmbito escolar podemos destacar que com o uso das estratégias certas e através dos jogos didáticos as crianças aprendem brincando o vocabulário da língua inglesa e assim estimulando o aprendizado de forma dinâmica onde os professores podem fazer com que os alunos se sintam motivados a participar e aprender um idioma estrangeiro.

Os jogos didáticos são ferramentas fundamentais para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, uma vez que eles aprendem interagindo, brincando e se divertindo, ou seja, podem aprender de forma dinâmica proporcionando uma interação que colabora no aprendizado da língua inglesa com crianças do ensino fundamental I. Apresentando a contribuição teórica de Presky (2012) aprendizagem baseada em jogos está de acordo com as necessidades e estilos de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações.

Sendo assim, buscar informações sobre o uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa e demonstrar como a prática pedagógica e o uso desses jogos nas aulas de inglês estão associados positivamente no aprendizado do aluno na sala de aula, e assim demonstrar essa variedade de jogos que devem ser executadas nas escolas. Comenta Kischimoto “que educar é ir em direção à alegria, conhecer o mundo, aprender coisas novas e que dão significado a nossa vida, e nos dão alegria”. (Kischimoto, 1993, p.36)

É de suma importância o uso das ferramentas de pesquisa na internet para a aprendizagem, que vem colaborando de forma eficaz no aprendizado da língua inglesa com

¹ Graduada do Curso de Letras Língua Inglesa do Centro Universitário do Norte UNINORTE – AM. Pós Graduada com Especialização em Docência da Língua Inglesa da Escola Superior Batista do Amazonas ESBAM-AM tatianne.m.dantas@gmail.com.

crianças do ensino fundamental I. E assim proporcionando um conhecimento propício e adequado ao aprender um novo idioma.

A contribuição do Youtube é indispensável ao pesquisar aulas lúdicas e com dinâmicas fornecendo informações sobre atividades com aprendizados que envolvam os alunos a um conhecimento necessário dependendo do conteúdo abordado pelo professor.

Essa pesquisa tem como contribuição demonstrar atividades através de jogos didáticos que o professor pode aplicar dentro e fora da sala de aula com a responsabilidade de compartilhar o conteúdo com os alunos de forma alegre e satisfatória para o aprendizado dos alunos. Assim, estimulando professores a pesquisarem no youtube atividades divertidas para que as crianças aprendam e se divirtam de forma espontânea e que o resultado seja positivo para o conhecimento adquirido pelo aluno durante as aulas de inglês.

A pesquisa é um relato da professora que utilizou jogos didáticos durante as aulas de inglês proporcionando um aprendizado satisfatório durante aquisição da língua inglesa dentro e fora da sala de aula, foi realizada com crianças dos primeiros e terceiros anos do ensino fundamental I e teve a contribuição do canal do youtube para fazer pesquisas para aplicar com os alunos.

METODOLOGIA

Nesse contexto atual, a língua inglesa possui uma importância fundamental para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, por isso, atualmente existem diversas estratégias com uso de jogos didáticos para serem desenvolvidos de maneira adequada para alunos do fundamental I. Uma das atividades elaboradas pela professora na quadra coberta de uma escola privada para as turmas dos primeiros anos com idades entre seis e sete anos foi a brincadeira da amarelinha com uso de fitas coloridas onde as turmas foram divididas em duas equipes meninos e meninas; um aluno de cada equipe participava pronunciando os números em inglês, caso não houvesse erro, outro membro da equipe iria jogar, e a equipe que primeiro finalizasse ganhava o jogo (Figura 01). No segundo jogo a professora montou na sala de aula para as turmas dos terceiros anos com crianças entre oito e nove anos atividade do quebra-cabeça que foi desenvolvida em pequenos grupos onde a equipe que primeiro montasse o quebra-cabeça sobre as partes do corpo humano e repassasse as informações em inglês, ganhava a etapa (Figura 02).

As atividades práticas aplicadas a partir do conhecimento adquirido com o uso de jogos didáticos são significativos considerando o aprendizado de cada aluno no seu

devido tempo, com o propósito de aproximá-los a realidade do idioma, utilizar esses jogos didáticos nas atividades envolvendo conteúdos abordados na sala de aula de maneira lúdica presenciou-se o interesse dos alunos de aprender inglês através do uso de jogos didáticos. E através dessa observação da professora durante as aulas decidiu relatar as possíveis soluções para o problema do aprendizado em um idioma estrangeiro, a língua inglesa, por ser um idioma global vem despertando o interesse dos alunos em aprender a falar inglês.

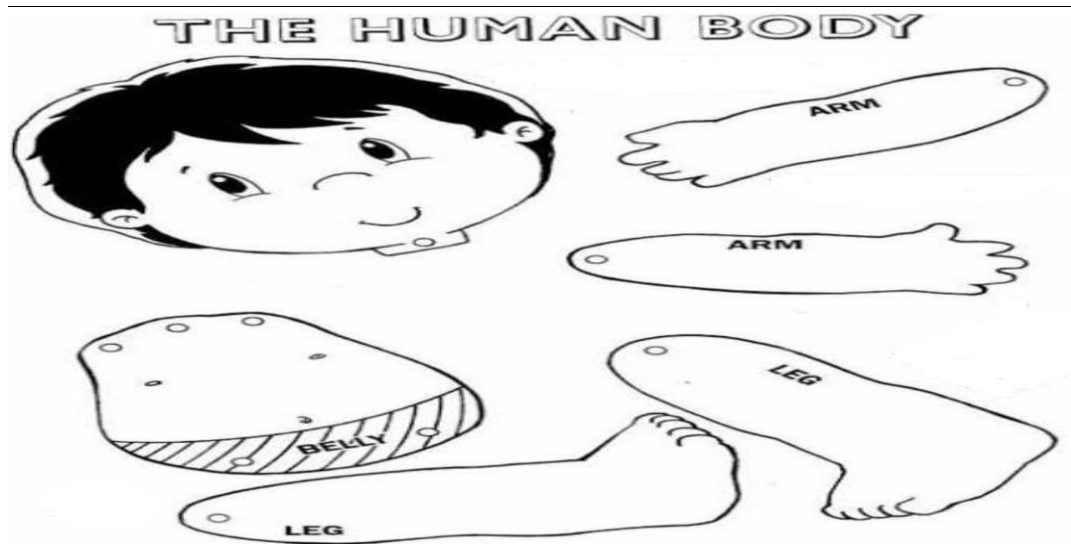
Segundo, Veiga (2007) destaca que o professor criativo, de espírito transformador, está sempre buscando inovar sua prática e um dos caminhos como tal fim seria dinamizar as atividades desenvolvidas na sala de aula. Uma alternativa para dinamização seria a variação de técnicas de ensino utilizadas; outra seria a introdução de inovação nas técnicas já amplamente conhecidas e empregadas (Veiga, 2007, p. 35).

Figura 01



Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

Figura 02



Fonte: Pinterest (2024)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos dados coletados, constatou-se que o uso de jogos didáticos nas aulas é relevante para o aprendizado de inglês, e assim fortalecendo esse aprendizado e a compreensão para aprender um idioma estrangeiro, foi interessante a professora ter a oportunidade de analisar e relatar como as crianças aprendem inglês através dos jogos didáticos que é uma importante ferramenta na estratégia do ensino aprendizagem dos alunos do fundamental I. Para Bolognini (2007) o professor deve prosseguir seu ensino com facilidade e despertar a atenção do aluno, para que dessa forma o aluno possa ter seu processo de aprendizagem satisfatório.

Foi verificado que as aulas se tornaram dinâmicas e interessantes mostrando o interesse dos alunos pela língua inglesa. Esses alunos sentem-se mais instigados e motivados, sendo assim, questionam mais sobre os conteúdos e o professor estará preparado para responder suas dúvidas durante as aulas. Confirmando-se, que realmente o uso de jogos didáticos na sala de aula traz todo o envolvimento dos alunos nos conteúdos abordados, e para esse aluno é uma gama de aprendizado onde o maior beneficiador será ele mesmo. Para Grandó (2000) o uso de jogos e curiosidades em sala de aula tem o objetivo de mudar a rotina da classe, despertando o interesse do aluno envolvido. Aprendizagem através de jogos permite que o aluno tenha uma compreensão interessante e divertido.

Com a contribuição de Kischimoto (1993), podemos entender melhor que a utilização de jogos facilitará o trabalho do professor e potencializará a capacidade de aprendizagem dos alunos. Os conteúdos ensinados na disciplina de língua inglesa, podem ser assimilados por meio de jogos, e assim, possibilitando maior satisfação na aprendizagem.

Para Richard, embora os alunos do fundamental um estejam adaptadas as brincadeiras, não podemos desassociar a importância dos jogos didáticos na prática pedagógica. O mesmo é válido para o ensino das línguas estrangeiras quando associado ao conteúdo trabalhado em sala de aula, “os jogos podem se mostrar motivadores, relevantes, interessantes e compreensíveis” (Richard, 1989, p. 147).

É de fundamental importância que os professores atuem como detentores de conhecimento e que tenham propostas inovadoras para levar a sala de aula, principalmente com alunos do fundamental um. Essas propostas de ensino devem ser aplicadas, beneficiando o aprendizado dos alunos e despertando o interesse em aprender um idioma estrangeiro.

Sendo assim, pode-se afirmar que o ensino da Língua Inglesa, através do lúdico, propicia aos estudantes o interesse em aprender porque “a melhor aprendizagem ocorre quando o aprendiz assume o comando de seu próprio desenvolvimento em atividades que sejam significativas e lhe despertem o prazer.” (Papert apud Sabadin, 2003, p. 59).

Portanto, é papel do docente estimular o desenvolvimento dos alunos a partir de sua interferência didático-pedagógica recriando, em sala de aula, através de jogos interativos, maneiras de fortalecer e expandir o processo de aquisição de conhecimento dos aprendizes (Frigotto, 2008).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos dados obtidos, percebeu-se que o uso dos jogos didáticos contribui de maneira relevante na aprendizagem de língua estrangeira, sendo que a internet também auxilia bastante em pesquisas sobre aulas lúdicas sendo um meio de investigação utilizado com muita frequência; tornando-se também uma ferramenta para aprendizes que buscam por novos conhecimentos.

Ademais, a internet oferece uma ampla quantidade de práticas pedagógicas, que permite compartilhamento, pesquisa e interatividade, entre outros objetos de

aprendizagem, assim permitindo que a criança aprenda a falar inglês, além de aprender o vocabulário de inglês de forma mais dinâmica e eficiente.

Dessa forma, entendemos que essa pesquisa pode contribuir em uma perspectiva favorável de aprendizado por meio de jogos didáticos com crianças, no qual foi demonstrado que brincar é um meio significativo de impulsionar o desenvolvimento infantil. As discussões aqui apresentadas é um relato de experiência de uma professora, no qual demonstrou que no processo de ensino aprendizagem de inglês com crianças no ensino fundamental I funciona através do lúdico. Portanto, demonstrando que através do uso de jogos didáticos, de pesquisas na internet e o uso do YouTube, mostrar que os professores podem e devem fazer pesquisas minuciosas para ter uma aula mais dinâmica e divertida e assim contribuir positivamente no aprendizado dos alunos em língua inglesa.

REFERÊNCIAS

BOLOGNINI, C.Z (org) **Discurso e Ensino: a língua inglesa na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2007.

FRIGOTTO, Alice Rech; MOTTER, Rose Maria Belim. **O Uso Significativo Dos Jogos Na Aula De Inglês**, 2008.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo de ensino/aprendizagem na matemática**. Campinas, São Paulo: 2000.

KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais Infantis: O jogo, A Criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era digital**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PRENSKY, Mark. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

RICHARD – Amato, Patricia A. **Making it happen**. Editora: Pearson ESL, 2003.

ROCHA, C. H e BASSO, E. A. **Ensinar e aprender língua estrangeira nas diferentes idades**. Reflexões para professores e formadores. São Carlos – SP: Ed. Claraluz Ltda, 2008.

SABADIN, Marlene Néri. **Novas Tecnologias e o Ensino de Língua Inglesa**. In: Anais da XV Semana de Letras Cultura Clássica e Formação do Homem Contemporâneo, Cascavel, 2003.



VEIGA, I. P. A. (Org.). **Técnicas de ensino: por que não?** Campinas-SP: Papyrus Editora, 2007.