

DOI: 10.46943/IX.CONEDU.2023.GT19.032

O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA POR MEIO DO VOCABINGO: ENTRE DESAFIOS E CONQUISTAS

INAYARA ÉLIDA AQUINO DE MELO

Mestra em Linguística e Ensino pelo MPLE/UFPB. E-mail: inayara.elida@academico.ufpb.br;

FABIOLA JERÔNIMO DUARTE DE LIRA

Mestra em Linguística e Ensino pelo MPLE/ UFPB. E-mail: fabiolla-mf@hotmail.com;

ADILMA GOMES DA SILVA MACHADO

Mestra em Linguística e Ensino pelo MPLE/UFPB. E-mail: adilmalibrasp@gmail.com;

MARIA ZILDA MEDEIROS DA SILVA

Mestra em Linguística e Ensino pelo MPLE/ UFPB. E-mail: zilda.libras@gmail.com.

RESUMO

O ensino de línguas, em especial o da língua inglesa, requer dos docentes metodologias cada vez mais inovadoras e que proporcionem uma aprendizagem de qualidade, sobretudo no cenário pós-pandemia, no qual tivemos a retomada das aulas presenciais e alunos altamente desestimulados. Diante disso, neste estudo apresentamos um relato de experiência realizado no ano de 2022, por meio de uma sequência didática, na qual criamos e utilizamos o **Vocabingo**, ou seja, um bingo com vocabulários da língua inglesa aplicado nas séries dos 7º e 8º ano do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Fátima Aranha, localizada na cidade de Montanhas-RN. Nesta intervenção, a utilização do **Vocabingo** deu-se conforme a demanda, isto é, o conteúdo que estava sendo ministrado no bimestre e em cada série. Ao final de nossa intervenção, notamos que houve um desenvolvimento significativo na aprendizagem dos discentes participantes, ao mesmo tempo em que eles se sentiram motivados a vivenciarem novas intervenções nas quais houvesse a utilização do **Vocabingo**, uma vez que por meio da aplicação deste, os alunos conseguiram um melhor desempenho tanto na escrita quanto na pronúncia das palavras estudadas. Ademais, por ser uma atividade que envolvia a ludicidade, até mesmo os alunos menos participativos nas aulas, apresentaram uma participação ativa e também resultados significativos na aprendizagem da língua inglesa.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa, Aprendizagem, Vocabingo.

INTRODUÇÃO

A pandemia da Covid-19 ocasionou a suspensão das aulas das escolas de todo o país, fazendo com que ao longo dos anos de 2020 e 2021 as aulas fossem ministradas de forma remota. Essa suspensão das aulas trouxe inúmeros desafios à tona, dentre os quais a importância de repensar às condições sobre a prática docente e a aprendizagem dos discentes, assim como a inserção da tecnologia dentro do contexto educacional (SOARES; PORTO, 2023).

Ademais, é inegável que, diante de aulas remotas e da falta de recursos tecnológicos que muitos alunos apresentaram no momento de terem aulas online, além dos desafios enfatizados acima, outro de suma relevância também surge, ou seja, a preocupação com o interesse dos alunos, em face da crescente quantidade de “alunos desestimulados, ansiosos e depressivos, especialmente nos anos finais” (ROCHA, 2022, p. 34).

Alunos que desacostumaram com a rotina escolar, diante do medo pelo retorno à convivência social e, até mesmo, para com a dinâmica da sala de aula, visto que, muitos alunos, por não ter condições de assistir as aulas, vivenciaram a experiência de terem sua aprendizagem praticamente estagnada.

Em face de tal realidade, as escolas e os professores precisaram se reinventar, investindo em atividades como “reforço escolar, atividades diferenciadas e adaptações curriculares para seguir o ritmo em que a sala se encontra” (ROCHA, 2022, p. 34). Um ritmo lento e repleto de dúvidas, medo e insegurança, não apenas sobre como se portar em sala, mas também sobre como retomar a rotina de estudos, mesmo após dois anos estudando em uma modalidade de ensino nunca utilizada na realidade de alunos do Ensino Fundamental de inúmeras escolas brasileiras.

Assim, não apenas nas aulas das demais disciplinas, mas principalmente nas aulas de língua inglesa é essencial que os professores buscassem desenvolver metodologias que reforçassem a atenção e o interesse dos alunos, “de forma que o professor passa a conhecer melhor seus alunos, habilitando-se a melhorar o desempenho dos seus educandos atendendo as necessidades de cada um” (NASCIMENTO; SILVA; MORAIS, 2019).

Diante disso, neste artigo apresentamos um relato de experiência acerca da junção da tecnologia ao ensino da língua inglesa, bem como do desenvolvimento de uma prática docente na qual os alunos puderam aprender mais sobre o vocabulário da língua inglesa por meio de um jogo muito comum na realidade brasileira,

ou seja, o bingo. Este jogo foi adaptado para as aulas de língua inglesa e nomeado de **Vocabingo**, dado que consistia em um bingo não formado por números, como comumente se observa, mas por palavras, ou melhor, vocabulários da língua inglesa.

Neste caso, foi uma atividade didática realizadas com alunos do 7º ano B e 8º ano B do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Fátima Aranha. Sendo que, com os alunos do 7º ano, trabalhou-se com o vocabulário **"Parts of the body"**, ou seja, partes do corpo, enquanto que, com os alunos do 8º ano, trabalhou-se com o vocabulário **"Clothes"**, isto é, roupas ou vestiário. Porém, em ambas as turmas, objetivou-se a realização de uma atividade que trouxesse um pouco de descontração para as aulas, além da oportunidade de aprender de forma mais lúdica e prazerosa.

Como resultado, ao final de nossa intervenção, notamos que houve um desenvolvimento significativo na aprendizagem dos discentes participantes, ao mesmo tempo em que eles se sentiram motivados a vivenciarem novas intervenções nas quais houvesse a utilização do **Vocabingo**, uma vez que por meio da aplicação deste, os alunos conseguiram um melhor desempenho, tanto na escrita quanto na pronúncia das palavras estudadas.

Além disso, por ser uma atividade que envolvia a ludicidade, até mesmo os alunos menos participativos nas aulas apresentaram uma participação ativa e também resultados significativos na aprendizagem da língua inglesa. Mostrando que "para qualquer aprendizagem, tão importante como adquirir, é sentir os conhecimentos" (ORTIZ, 2005, p. 10).

1 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Na concepção de Ortiz (2005), o jogo está diretamente relacionado à espécie humana e faz parte da rotina de diversos povos e culturas. Assim, desde o período da infância, isto é, ainda criança, os jogos são introduzidos na perspectiva de não apenas trazer a diversão, mas também de consolidar a identidade de um povo. Por isso,

o jogo é criança, adolescente, homem, velho, percorre as etapas evolutivas, nasce, viaja, acompanha o ser humano e morre com ele. Nasce, desenvolve-se e morre com o sentimento ou o campo das emoções do ser humano. Há uma necessidade escondida de crescer, amadurecer e ser junto ao jogo espontâneo, como deferentes etapas evolutivas. O jogo não morre com o final da infância ou da adolescente, mas deve crescer e

evoluir em suas formas junto ao homem para ajudá-lo em suas diferentes etapas (ORTIZ, 2005, p. 22).

Percebe-se nesta afirmação que a ideia de que o hábito de jogar, assim como os efeitos que jogos e brincadeiras apresentam é algo que se restringe apenas à infância. Quando na verdade, os valores éticos e morais transmitidos pelos jogos são perpetuados ao longo de toda a vida.

É neste sentido que a escola deve considerar a importância de inserir no processo de ensino “as atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, como as artísticas e musicais, ajudam a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios na vida” (ORTIZ, 2004, p. 11).

Nas experiências vivenciadas a partir de jogos também há, segundo estudos como os de Cruz, Gomes-da-silva e Ribas (2015, p. 685), o desenvolvimento de questões motoras, sociais e emocionais, pois o jogo tradicional é “[...] como uma situação de movimento cultural, passível de análise da circunstância comunicativa, na qual os jogadores semiotizam o ambiente para agir, e como produtora de subjetividade”.

Além do mais, o jogo favorece a produção de sentido, ao ser configurado como uma linguagem que permitir ao ser humano não apenas codificar, mas também decodificar, cumprindo duas funções primordiais dentro do contexto educacional: “a educação através do jogo e para o jogo. A aprendizagem, necessária para alcançar o desenvolvimento completo, está continuamente presente, tanto na escola quanto na própria vida” (ORTIZ, 2004, p. 10).

2 A IMPORTÂNCIA DA INTRODUÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) destaca que “aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural” (2018, p. 241).

No entanto, a aprendizagem de uma segunda língua, sem dúvida, é um processo que exige muito dos professores, assim como dos alunos, visto que não basta apenas o querer ensinar e aprender, é preciso estar atento às dificuldades que vão surgindo dentro da sala de aula. E para que o enfrentamento dessas dificuldades e desafios seja exitoso, é essencial que o professor busque meio de conhecer melhor a realidade dos alunos e de aproximá-los do idioma estudado.

Neste sentido, segundo Nascimento, Silva e Moraes (2019), a utilização de atividades lúdicas em sala de aula pode ser uma ferramenta eficaz, visto que o uso de jogos, por exemplo, é uma forma de levar os alunos a conhecerem a si, a desenvolverem laços de cooperação e de manterem-se estimulados a aprenderem.

Por isso, é essencial que os professores, ainda na concepção de Nascimento, Silva e Moraes (2019, p. 7), “faça uso do lúdico através de jogos que desafiem o intelecto dos alunos na busca pelo conhecimento da LE”, através do planejamento de atividade que favoreçam a aquisição dos conteúdos de forma significativa e prazerosa. Dessa forma,

o professor precisa utilizar-se de atividades variadas, principalmente, numa língua estrangeira, uma vez que a motivação é mais externa (visual) do que interna, porque os alunos não conseguem concentrar -se numa atividade por muito tempo. Assim, cabe ao professor como facilitador do ensino e com a ajuda das tecnologias como computador, som, dvd, vídeos, filmes, entre outros, variar sua metodologia e tornar aulas mais dinâmicas, para que seja possível conquistar e manter à atenção dos alunos, envolvendo -os nesse processo de ensino-aprendizagem, estimulando o entusiasmo pela língua estrangeira como o inglês, espanhol, etc. (NASCIMENTO; SILVA; MORAES, 2019, p. 8)

Entretanto, é sugestivo que a ludicidade como ferramenta de aprendizagem, apareça em momentos como os de revisão de conteúdo e reforço, para que os alunos não observem as aulas dos professores de língua estrangeira como monótonas e, conseqüentemente, acabem ficando desinteressados (NASCIMENTO; SILVA; MORAES, 2019, p. 7)

Logo, na aprendizagem da língua inglesa, “a autenticidade do ambiente, principalmente na pessoa do facilitador, aliado ao caráter das atividades, especialmente as de caráter lúdico, são mais importantes do que qualquer planificação didática predeterminada” (MARTINS, 2015, p. 9), o que significa dizer que a aprendizagem de um outro idioma depende não apenas do aprendiz, mas dos estímulos dados por aquele que está conduzindo este processo, no caso, o professor.

À vista disso, os jogos que apresentam um caráter competitivo, quando utilizado de forma correta, contribuem para o ensino e aprendizagem dos alunos, assim como para “o trabalho com emoções e percepções, ajudando-os a internalizar conceitos que os auxiliarão a lidar com seus sentimentos em particular e dentro de grupos, preparando-os para a vida em sociedade” (MEDEIROS et al., 2021, p. 78).

Conseqüentemente, a escolha de jogos interessantes e adaptáveis às aulas de língua inglesa passa a ser algo de suma importância. Sendo assim, para Medeiros et al, jogos como o de bingo “[...] normalmente, é utilizado como atividade de lazer na sociedade, e é facilmente adaptável para outras realidades, o que o torna assaz relevante ao contexto educacional” (2021, p. 77), tendo em vista que é possível utilizar o bingo em diversas atividades escolares e na abordagem de conteúdos que estejam sendo trabalhados em sala.

A relevância da inserção de jogos como o bingo ou qualquer outro nas aulas, dessa maneira, dar-se em decorrência de ser observado que, “para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança. (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019, p. 40).

O destaque dos autores acima reforça não apenas a importância de uma ação convidativa, mas também sinaliza que a maior parte de atividades que envolvem a ludicidade são realizadas com crianças. Fazendo com que os alunos adolescentes, por exemplo, não tenham muito a oportunidade de aprender brincando, por muitos considerarem que o brincar já não faz mais parte da vida deles.

No entanto, independente da idade, é preciso levar os alunos a terem oportunidade de aprender por atividades que sejam significativas e que façam com que cada um dos discentes se veja como peças importantes e relevantes na sua própria aprendizagem (COTONHOTO; ROSSETTI; MISSAWA, 2019).

Com este pensamento, os alunos participantes da ação que descreveremos no próximo tópico foram convidados a participarem e optamos por selecionar um jogo que pudesse agradar a todos os gostos, dado que o público era diverso e composto por adolescente. Assim, optou-se pela escolha do bingo, por reconhecermos que é um jogo fácil de ser aplicado e que atenderia aos objetivos definidos para a ação.

3 O CONTEXTO NO QUAL A AÇÃO FOI REALIZADA

A Escola Municipal Fátima Aranha fica localizada na cidade de Montanhas, interior do estado do Rio Grande do Norte (RN). Esta escola atualmente atende alunos do Ensino Fundamental I, no turno da tarde e alunos do Ensino Fundamental II, no turno da manhã.

Ao longo do ano de 2022, a escola atendia um total de quase 270 alunos, divididos em duas turmas de 6º anos, três turmas de 7º anos, duas turmas de 8º

anos e duas turmas de 9º anos. Deste total de alunos, uma média de quase 50 alunos não conseguiram ter acesso às aulas remotas que ocorreram de junho de 2020 a outubro de 2021. Sendo, assim, um público que era basicamente atendido por meio de atividades impressas, mas sem o acompanhamento síncrono dos professores.

Algo que, de certo modo, potencializou um ensino ineficaz para estes alunos, dado que muito estavam sendo acompanhado por estas atividades impressas, justamente por não ter acesso à tecnologia, ou seja, além de não poderem assistir às aulas que estavam sendo ofertadas pelos professores da escola, eles também não tinham condições de ter acesso às fontes que poderiam auxiliá-los em seus estudos, como o canal do *Youtube*.

Assim, viver a realidade de não ter acesso às aulas online e por motivos diversos, que iam desde a falta de disponibilidade para ir acessar às aulas online na escola até à ausência de recursos tecnológicos para ter acesso às aulas, acabou impactando não apenas estes alunos, mas os demais alunos também, visto que, quando houve o retorno desses alunos para a sala de aula, além das dificuldade deles, em face de uma atraso de quase dois anos, havia a necessidade de dar seguimento aos conteúdos programados para a série atual.

À vista disso, mesmo diante da aplicação de reforços, os alunos com mais dificuldades também precisam dar continuidade aos seus estudos. Por isso, observou-se a necessidade de propor atividades e metodologias que, ao mesmo tempo em que apresentavam novos conteúdos, também consideravam às lacunas que os alunos haviam sentido diante de uma aprendizagem online e praticamente autônoma.

Portanto, ao reconhecermos que os jogos têm a capacidade de instigar à curiosidade (CHATEAU, 1987), refletimos a importância de introduzir nas aulas recursos que pudessem fazer com que os alunos se sentissem motivados para estudarem e reaprender a aprenderem. Logo, ressaltamos que o Vocabingo foi aplicado em todas as turmas de 6º ao 9º ano, no entanto, selecionamos as turmas do 7º ano B e 8º ano B para detalharmos a ação realizada, por reconhecermos que eram as duas turmas nas quais havia um número mais expressivo de alunos que estavam com dificuldade nas aulas, sobretudo nas de língua inglesa.

4 DA PRODUÇÃO DAS CARTELAS DO VOCABINGO À APLICAÇÃO EM SALA

4.1 SITE GERADOR DE CARTELA DE BINGO V3

Ao propor a utilização do bingo em sala de aula, houve a necessidade de produzir cartelas em conformidade com o objetivo da aula, isto é, com a utilização de vocabulário, ao invés de números. Assim, após uma pesquisa no Google, encontrou-se o site <https://www.doug.dev.br/geradorcartelabingo/>, no qual há um gerador de cartelas com a opção de escolha entre o bingo padrão (com números) ou o bingo com palavras, como observa-se abaixo.

Figura 1 – Site gerador de cartelas



Fonte: Doug dev (2022).

Além da possibilidade de escolher o nome do bingo, a quantidade de cartelas e poder tematizá-las, mediante a inserção de uma imagem opcional ao centro das cartelas, neste aplicativo, a quantidade de inserção de palavras é ilimitada, porém somente é possível gerar 120 cartelas. Sendo que, quando impressas, há a distribuição de 3 cartelas por folha.

Cada cartela apresenta o formato fixo 5x5, ou seja, é composta de cinco colunas e cinco linhas, sendo que o espaço ao centro da cartela, quando não for preenchido com uma imagem opcional de elaborar, aparecerá com uma imagem aleatória e disponibilizada pelo próprio gerador de cartelas, como os exemplos que aparecem respectivamente nas Fig. 2 e 3.

Figura 2 – Cartela com imagem selecionada pelo elaborador

BINGO				
SHORTS	JACKET	DRESS	T-SHIRT	BRACELET
T-SHIRT	OVERCOAT	SHORTS	SHORTS	EARRINGS
NECKLACE	BELT		UNDERWEAR	NIGHTGOWN
GIRDLE	JACKET	BRACELET	SHORTS	BRIEFCASE
SHORTS	BELT	OVERCOAT	BRASSIERE	UNDERWEAR

Fonte: Doug dev (2022).

Figura 3 – Cartela com imagem aleatória selecionada pelo gerador

BINGO				
SKIRT	SANDALS	BOOTS	NECKLACE	BRIEFCASE
BATHING SUIT	JEANS	NECKLACE	BATHROBE	RAINCOAT
COAT	BERET		BATHING SUIT	OVERCOAT
UNDERWEAR	COAT	WATCH	WATCH	GLASSES
OVERCOAT	JACKET	BERET	DRESS	JEANS

Fonte: Doug dev (2022).

Concernente à inserção da imagem pelo elaborador das cartelas, é preciso seleccionar a imagem desejada e abri-la em uma nova guia do seu navegador. Esta seleção é opcional e pode ser realizada somente com imagens que estejam disponíveis na internet. Feito este procedimento de seleção, copia-se o *link* da imagem e cola no espaço da “Url para a imagem central”, como aparece no final da Fig. 1. Caso este espaço fique em branco, automaticamente o gerador de cartelas seleccionará uma imagem para preencher o espaço central.

Outro aspecto fundamental para pensar, é que as palavras que estarão presentes nas cartelas serão sorteadas de forma manual. Por isto, recomenda-se que, antes de inserir as palavras no gerador de cartela, já se tenha uma lista pronta com estas palavras (em *word*) para que elas sejam cortadas, dobradas e postas em um local onde sejam facilmente manuseadas no momento do sorteio.

4.2 DESCREVENDO A AÇÃO

1º MOMENTO - EXPLICAÇÃO

O *Vocabingo* foi o nome dado a adaptação do bingo convencional para o trabalho com vocabulários da língua inglesa, como já destacamos anteriormente. A definição deste termo decorre apenas da associação da expressão “voca”, de vocabulário, com o termo “bingo”.


A aplicação da atividade do *Vocabingo*, tanto na turma do 7º ano quanto a do 8º ano iniciou-se com um momento de orientação, no qual os alunos foram instruídos sobre como funciona um bingo, ou seja, foram destacadas as regras do jogo, tais como a forma de marcação das cartelas e da chamada das respectivas palavras, assim como enfatizou-se a necessidade de extrema atenção à chamada dos números, uma vez que, caso houvesse distração por parte dos alunos participantes, poderia ocorrer o clássico “passar batido”, isto é, o número que preenche a cartela do jogador é chamado, e diante da falta de atenção, este não percebe que venceu e um novo número é chamado, fazendo com que se tenha um novo vencedor.

2º MOMENTO - APLICAÇÃO

Após o esclarecimento sobre as regras, houve a distribuição das cartelas para os jogadores. Na turma do 7º ano houve a distribuição de 25 cinco cartelas, ao

passo que na turma do 8º ano houve a distribuição de 32 cartelas, ambas idênticas as dos modelos que aparecem respectivamente abaixo.

Figura 4 – Cartela sobre “Partes do corpo”

VOCABINGO				
ELBOW	FOREHEAD	EYE	ABDOMEN	BACK
LEG	NECK	TOES	ARM	NOSE
CHIN	HEAD		HAIR	THIGH
ARMPIT	HIP	BUTTOCK	FOOT	BEARD
WAIST	NAVEL	SHOULDER	FOREARM	KNEE

Fonte: Doug dev (2022).

Figura 5 – Cartela sobre “Roupas”

VOCABINGO				
DRESS	UNIFORM	STOCKINGS	SOCKS	GIRDLE
CAP	GLOVES	PANTIES / KNICKERS	DRESS	WATCH
SKIRT	PANTIES / KNICKERS	CLOTHES	WATCH	BRACELET
HAT	JEANS	BERET	GLASSES	BATHROBE
BRACELET	GLOVES	UMBRELLA	BERET	SWEATER

Fonte: Doug dev (2022).

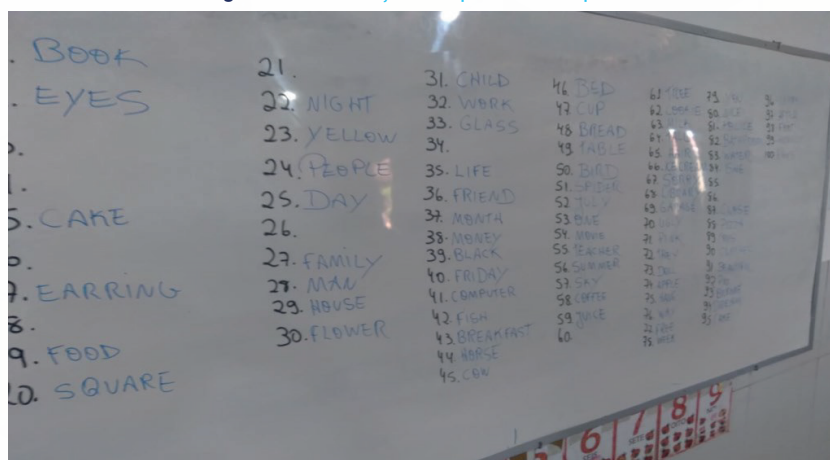
Após a distribuição das cartelas, nas duas turmas, foi feita a organização da sala, deixando as cadeiras em fileiras, para que os alunos não ficassem tão próximos, além disso, destacou-se a necessidade de atenção à pronúncia das palavras no momento da chamada do bingo e ao uso de canetas ou marcadores de textos para destacar as palavras sorteadas.

Posteriormente, iniciou-se o sorteio das palavras. A professora responsável pela ação deu início ao sorteio, retirando uma palavra aleatória dentre todas as do bingo que estavam dispostas em um estojo. Conforme as palavras iam sendo sorteadas, a professora responsável por aplicar a ação ia escrevendo as palavras no quadro e era atribuído a cada palavra um número que sinalizava a ordem da chamada das palavras. Contudo, antes da escrita das palavras no quadro, dava-se destaque para a pronúncia das palavras, com o objetivo de que o aluno conseguisse compreender cada uma das palavras sorteadas e pudesse localizá-las em sua cartela. Trabalhando, assim, a habilidade de escuta dos alunos.

A importância desse tempo, não é apenas para que o aluno se esforce para compreender a palavra que está sendo pronunciada, mas também para que ele tenha tempo para localizar e marcar a palavra em sua cartela, permitindo que todos tenham um tempo hábil para focarem apenas na palavra que está sendo sorteada no momento e, assim, não acabem deixando ocorrer o chamado “passar batido”.

A disposição das palavras no quadro branco pode ser feita conforme o exemplo que aparece na Fig. 6.

Figura 6 – Ordenação das palavras no quadro



Fonte: Elaboração própria (2022)

Esta imagem apresenta as palavras sorteadas em uma outra turma, mas o modelo de organização serve para aplicação do **Vocabingo** com qualquer vocabulário que esteja sendo trabalhado em sala.

A duração da aplicação é de, em média, duas aulas de 50 minutos, quando o vocabulário utilizado para compor as cartelas é de mais ou menos 50 palavras. Por isso, a importância de ter um controle do tempo, visto que o bingo deve ser finalizado dentro da mesma aula, pois caso não seja finalizado no mesmo dia, poderá haver o comprometimento da ação, com a perda das palavras que ainda faltam ser sorteadas, por exemplo.

Com relação ao propósito em si do jogo, os alunos sempre esperam uma recompensa, já que comumente o bingo sempre apresenta uma premiação ao final. Por isso, pode-se utilizar como premiação pontuações ou **brindes**, como caixas de chocolate. No caso de nossa ação, a premiação mais esperada era pontuações, já que os alunos estavam precisando aumentar suas notas.

Entretanto, é interessante destacar para os alunos que o mais importante do jogo não é ganhar ou perder, e sim, aprender e ao mesmo tempo divertir-se e interagir com os colegas de sala.

3º MOMENTO - RESULTADOS

A aplicação do **Vocabingo** ocorreu ao longo dos quatro bimestres de 2022, com todas as turmas da disciplina de língua inglesa do Ensino Fundamental II. Porém, as turmas do 7º B ano e 8º B ano foram as que mais se destacaram, não apenas pela participação, mas principalmente pela competitividade e melhoramento do vocabulário. Eram turmas que estavam com um quantitativo grande de alunos apresentando dificuldade de participação e aprendizagem, e após a intervenção por meio do **Vocabingo**, os alunos mostraram um melhoramento significativo.

Os dias nos quais o **Vocabingo** estava programado para ser aplicado era ansiosamente aguardado pelos alunos. Por isso, optamos por realizá-lo ao final dos bimestres, mas antes das provas bimestrais, para que além de um momento de descontração, os alunos também tivessem a oportunidade de revisar o conteúdo passado e assimilá-lo para as atividades dos próximos bimestres e, nas quais, consequentemente, os conteúdos seriam retomados.

Logo, à medida que os alunos foram vivenciando a experiência de aprender por meio de uma atividade lúdica, foi possível observar uma maior participação,

interação e expectativa com o momento no qual a ação aconteceria. Fazendo com que, até mesmo os alunos faltosos ou que não faziam as atividades do dia a dia da sala de aula, participassem e aprendessem também.

Dessa forma, a aplicação do **Vocabingo** foi uma atividade que possibilitou a aprendizagem, mas também a integração dos alunos e a retomado do ânimo para estudar e recomeçar a rotina da sala de aula, mesmo diante dos desafios e resquícios de quase dois anos de aulas estritamente online.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de prática de sala de aula que vivenciamos e apresentamos neste estudo é apenas um recorte das incontáveis outras experiências positivas que ocorrem em um cenário pós-pandemia, não apenas em nossa escola, mas em diversas outras do nosso país, no qual o ensino tornou-se ainda mais desafiador. Não se tratava apenas de retomar uma rotina escolar, mas também de fazer com que essa rotina ganhasse contornos significativos e passasse a ser convidativa.

A escola, assim, teve seu caráter de espaço de aprendizagem e socialização ainda mais enfatizado, visto que precisava trazer a uma realidade adaptada alunos que estavam em isolamento há quase dois anos. Assim, neste propósito, o professor tornou-se uma peça de grande destaque, pois através de sua sensibilidade para reconhecer as dificuldades dos alunos e buscar elaborar metodologias mais ativas e atrativas, poderia converter o desinteresse em participação e entusiasmo para com os estudos.

Logo, a proposta de trabalhar com um jogo, como o bingo, nas aulas de língua inglesa, trouxe dinamicidade e diversão às aulas, além de um novo olhar dos alunos sobre a aprendizagem, principalmente a aprendizagem de um segundo idioma. Mostrando que possível aprender por meio de novas atividades e em conjunto com jogos e brincadeiras que também podem ser implementadas, não apenas para crianças, mas também para adolescentes, como podemos observar.

Portanto, é preciso sermos cientes de que, no contexto educacional pós-pandemia, podemos esperar que inúmeros desafios surjam, mas também é preciso sermos cientes de que, como educadores, precisamos buscar meios e caminhos que facilitem e cooperem para que a aprendizagem aconteça e o conhecimento possa continuar sendo repassado de forma eficiente.

REFERÊNCIAS

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

CRUZ, R. W. S.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; RIBAS, J. F. M. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 96, n. 244, p. 683–701, out. 2015.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. (Guido de Almeida, trad.). São Paulo: Summus Editorial, 1987.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Constr. psicopedag.**, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415=69542019000100005-&lng=pt&nrmiso>. Acesso em 01 ago. 2023.

NASCIMENTO, Francimaria Machado do. SILVA, Fabio Rafael Dias da. MORAES, Patrícia Vieira de. Jogos no ensino da Língua Inglesa: um facilitador do ensino-aprendizagem. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 04, Ed. 07, Vol. 02, pp. 05-15. Julho de 2019. ISSN: 2448-0959

MEDEIROS, Jocineia; LÜBECK, Marcos; LINS, Graciela; ANDRETTI, Fernando. **Utilização do jogo de bingo como instrumento educativo nas aulas de matemática**: um relato de experiência. Editora Científica. V. 1, p. 70-79, 2021. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/artigos/a-utilizacao-do-jogo-de-bingo-como-instrumento-educativo-nas-aulas-de-matematica-um-relato-de-experiencia> DOI: 10.37885/210404348

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

ROCHA, Raphaela. **A relevância do reforço escolar no enfrentamento dos déficits de aprendizagem durante a pandemia da Covid-19**. 43f Trabalho de conclusão de curso (graduação em Pedagogia) João Pessoa, 2022.

SOARES, M. de O.; PORTO, A. P. T. Educação como reinvenção da vida pós-pandemia. **Educação em Foco**, [S. l.], v. 27, n. 1, p. 27072, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/38690>. Acesso em: 1 ago. 2023.