

**PLAYING AND LEARNING (JOGANDO E APRENDENDO):
Jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa**

**Érica da Silva Costa¹
Paulo Lúcio Scheffer Lima²**

RESUMO

O presente artigo busca apresentar uma metodologia complementar à comumente empregada no ensino da Língua Inglesa nas escolas, já que a abordagem restrita à gramática com que tal idioma normalmente é ensinado tem gerado alunos desinteressados e desmotivados em aprendê-lo. Diante disso e a fim de projetar alunos instigados e empenhados, a adoção de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa se faz um recurso bastante eficiente e acessível. Isso porque os jogos são dotados de dinamismo e criatividade, e envolvem e atraem o aluno para o conteúdo ministrado. Este trabalho apresenta os resultados do Projeto de Iniciação Científica (PIC) intitulado “Elaboração de Jogos Didáticos para Aulas de Língua Inglesa” e usa conceitos de Brown (1994) para justificar o uso de jogos em turmas de diferentes faixas etárias. Mostra, também, outras variáveis a serem consideradas na preparação e aplicação de jogos didáticos no ensino de língua inglesa.

Palavras-chave: metodologia, jogos didáticos, Língua Inglesa, motivação.

ABSTRACT

This article intends to present a complementary methodology to the one usually applied in the teaching of English in regular schools, once the grammar based approach often applied has generated uninterested and unmotivated students, who are not involved in the English learning process. Therefore, in order to create motivated and involved learners, adopting games in English Language Teaching (ELT) proves to be an efficient and accessible resource. This is due to the fact that educational games are dynamic and interactive and attract students to the contents being taught. This paper presents the results of the scientific initiation project entitled “Creation of Educational Games for English Language Classes” and uses some of Brown’s concepts (1994) to justify the use of games in classes of different age groups. It also shows other variables to be considered in the preparation and use of educational games in ELT.

Keywords: methodology, educational games, English, motivation.

¹ Acadêmica do quarto período do curso de Licenciatura em Letras do Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB/ FERP), orientada pelo Prof. MSc. Paulo Lúcio Scheffer Lima. Trabalho de Conclusão de Projeto.

² Mestre pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, professor do Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB)

INTRODUÇÃO

Ensinar a Língua Inglesa nas escolas se tornou um enorme desafio; o idioma é tido como difícil e enfadonho para a grande maioria dos alunos. Inicialmente é importante pautar que o ensino do inglês, comumente, é delimitado à gramática e a extensas e repetitivas traduções. Essa forma de apresentar aos alunos o idioma decerto não é bem-sucedida; o enfoque à gramática tem causado aversão e falta de credibilidade no inglês ensinado nas escolas. Vale enfatizar que alunos desmotivados e dispersos promovem professores também desmotivados. Nota-se um ciclo, tampouco positivo.

Dada essa problemática, criar um ambiente propício à evolução da língua estrangeira nas escolas é a proposta deste trabalho. Os jogos didáticos vinculados ao ensino asseguram, alunos mais interessados e mais simpáticos ao idioma. Isso implica em resultados positivos, incluindo uma mudança de postura dos alunos em relação à aprendizagem do Inglês. Vale acrescentar que, devido à sua grande versatilidade, dependendo da finalidade, os jogos didáticos podem auxiliar o ensino de estruturas gramaticais, a ampliação de vocabulário, o desenvolvimento da leitura, da escrita, da compreensão, da pronúncia e de qualquer conteúdo, habilidade ou competência necessária ao aprendizado de uma língua estrangeira. Além disso, os jogos também viabilizam um contexto interativo, o qual beneficia o convívio em sala de aula, promovendo, segundo Silvia, “um ambiente mais acolhedor” (2012, p.12).

METODOLOGIA

Este trabalho se embasou em materiais que primam por assessorar o ensino da Língua Inglesa. Um dos suportes bibliográficos utilizados foi a abordagem do professor e autor Douglas H. Brown (2007), o qual trata, em seu capítulo 6, do ensino do inglês de acordo com cada faixa etária. Considerar a idade como fator relevante ao aprendizado do inglês é essencial. Cada faixa etária tem suas habilidades e suas necessidades, o que requer diferentes formas de trabalhar o idioma com cada uma.

Como expõe Brown, as crianças são capazes de aprender e reter um vasto vocabulário, mas são extremamente dispersas. Os adultos, por sua vez, têm habilidade cognitiva superior.

Contudo, geralmente, não têm a autoconfiança encontrada nas crianças para lidar com o idioma. Já os adolescentes, estes estão em fase de transição e afirmação, demandando maior atenção do professor a esse aspecto. Assim, com base nesse e em outros autores e também em várias discussões realizadas nas reuniões do PIC (Projeto de Iniciação Científica), foram desenvolvidos jogos didáticos como apoio ao ensino do inglês nas escolas.

Face ao exposto, a presente metodologia se constrói através do planejamento de aula, do direcionamento e da postura; todos adequados a cada faixa etária. Vale assinalar que o planejamento de aula engloba a preparação de jogos limitados a dado conteúdo. O direcionamento está relacionado a como o professor conduz a aula e o conteúdo. A postura é consequência do direcionamento; se o professor é capaz de direcionar bem a sua aula, naturalmente ele também é capaz de se situar quanto às características de cada faixa etária e agir como tal.





No Projeto de Iniciação Científica ao qual este artigo pertence, foi elaborado um quadro informativo contendo as variáveis a serem consideradas pelo docente ao decidir que jogo utilizara para cada turma e finalidade. O objetivo do quadro é auxiliar na produção dos jogos, focando na ação didática do professor em sala de aula. Nele, são levados em consideração o tipo de jogo (conforme o dinamismo, os materiais e o tempo a serem utilizados), o tipo de aluno (segundo a faixa etária, os objetivos a longo prazo e o tipo de escola ou curso onde estuda), o objetivo linguístico e o objetivo do jogo a ser utilizado (de acordo com o conteúdo, habilidades e competências que os alunos precisarão adquirir a partir do jogo aplicado).

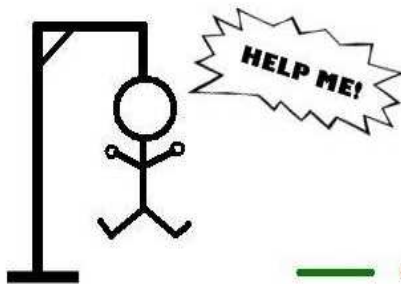
| VARIABLES TO CONSIDER WHEN USING GAMES IN THE EFL CLASSROOM | | | |
|---|--|---|---|
| TYPE OF GAME | TYPE OF STUDENT | LANGUAGE TARGET | GOAL OF THE ACTIVITY |
| <ul style="list-style-type: none"> - Guessing games - Miming games | Age groups: <ul style="list-style-type: none"> - Children - Teens - Adults | Grammar: <ul style="list-style-type: none"> - Verb tenses - Degrees of Adjectives - Prepositions - Vocabulary - Reading - Writing - Pronunciation - Listening - Speaking | <ul style="list-style-type: none"> - Introduce language - Practice language - Review language - Involve students - Facilitate learning something difficult |
| Board games: <ul style="list-style-type: none"> - Tic-tac-toe - Monopoly - Chess - Checkers - Snakes and Ladders | Type of school: <ul style="list-style-type: none"> - public - private - language school - university | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Hangman - Card games - Dominoes - Spelling games - Auction | Level: <ul style="list-style-type: none"> - Beginner - Elementary - Intermediate - Advanced General or Professional: <ul style="list-style-type: none"> - Business - Medical - Information Technology, etc. | | |

RESULTADOS

Abaixo há algumas ilustrações dos jogos que foram desenvolvidos neste Projeto de Iniciação Científica:

PRIMEIRO JOGO: *HANGMAN* (JOGO DA FORCA)

| OBJECTS | | |
|---------|-----------|--|
| 1 | Telephone |  |
| 2 | Book |  |
| 3 | Scissors |  |
| 4 | Clock |  |



a B C d e F g
 H i J K L m N
 O P Q R S T
 U V W x Y Z

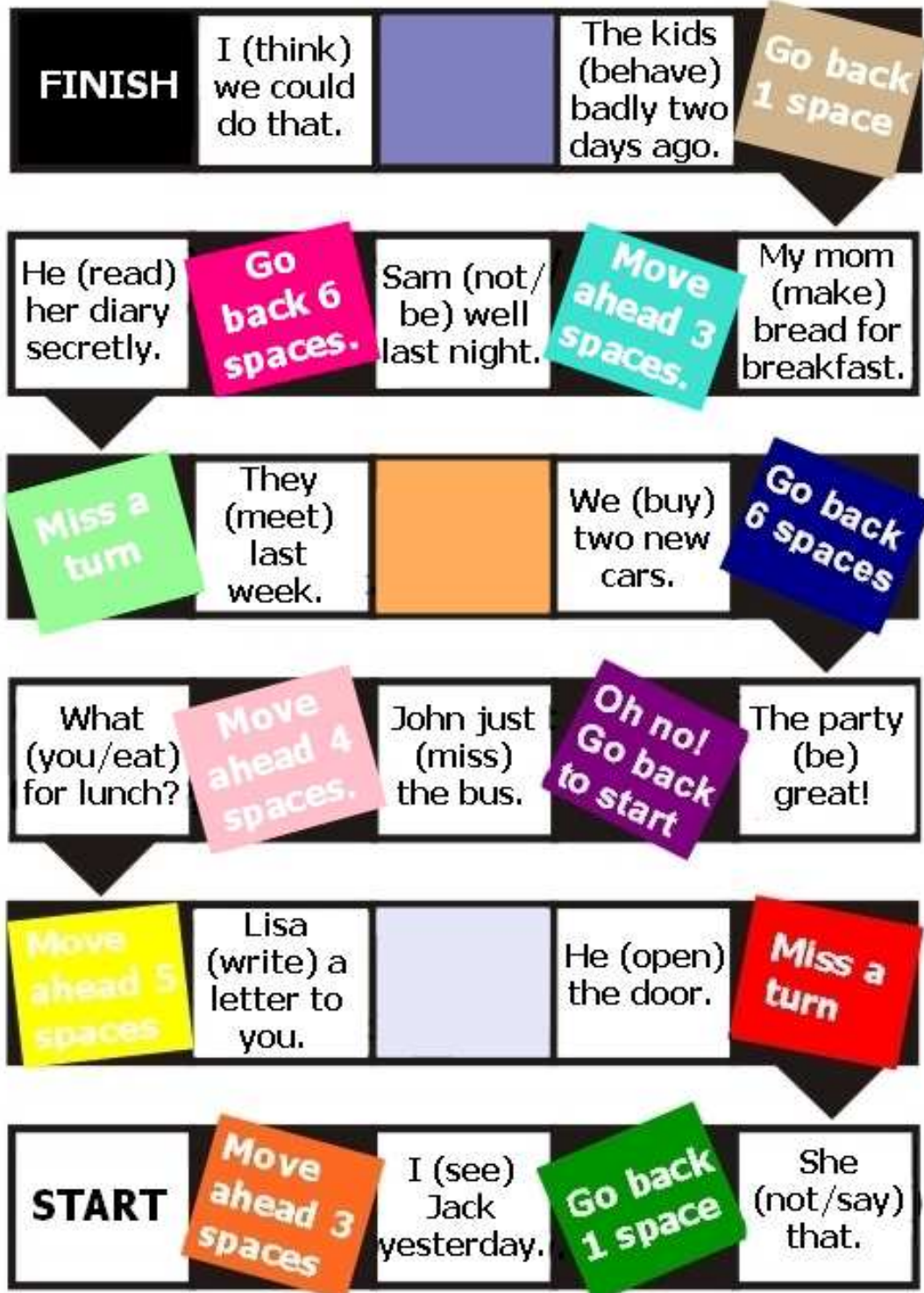
O Jogo da Forca é adaptável a vários tipos de alunos, sendo recomendado para a fixação de vocabulário de várias áreas. A turma será dividida em grupos. Um aluno de cada grupo irá até o professor e retirará uma carta de um bloco - que estará nas mãos do professor. Na carta haverá quatro palavras, cada uma relacionada a um tema e todas em inglês. O aluno escolherá uma palavra para, então, iniciar o jogo da forca direcionado ao seu grupo. Ele dará uma dica,

em inglês, ao grupo, explicitando a que tema aquela palavra pertence. O grupo terá três minutos para acertar a palavra, dando palpites de letras em inglês, tentando formar a palavra. A cada palpite errado, um traço da força será desenhado. Caso a força esteja completa antes do tempo acabar, a vez passa para o próximo grupo. Cada aluno terá a sua chance de participar, ao se alternarem os grupos. O grupo que acertar mais palavras ganha. Caso haja empate, o grupo que acumulou o menor tempo ganha. Os temas das cartas são variados, tais como *Objects* (Objetos), *Occupations* (Profissões), *Animals* (Animais), *Furniture* (Móveis), *Colors* (Cores), *Fruit* (Frutas), etc. Acima, há uma exemplificação da carta com o tema *Objects* (Objetos) e uma exemplificação de lacunas para a palavra *scissors* (tesoura) e do desenho completo da força.

SEGUNDO JOGO: BOARD GAME (JOGO DE TABULEIRO)

Este Jogo de Tabuleiro foi elaborado focando em tempos verbais e pode ser usados para adolescentes mais velhos e adultos de nível intermediário de aprendizado da Língua Inglesa. A turma será dividida em grupos. Entretanto, o jogo é individual. Isso se deve ao fato de ser recomendável, no máximo, seis alunos para esse tipo de jogo. Assim, cada grupo de seis alunos terá um tabuleiro do jogo, porém, cada um jogará por si. O primeiro aluno lançará o dado e avançará, com um pino, a quantidade de espaços equivalente ao número que saiu no dado. O objetivo do jogo é muito simples: fazer com que os alunos apliquem o que aprenderam nas aulas sobre *Simple Past*. Eles terão que flexionar o verbo entre parênteses no passado (*Simple Past*). Caso erre, o aluno terá que voltar um espaço, e, caso acerte, ele avançará cinco espaços. Se o participante parar em um espaço sem nada escrito, nada também acontecerá, ele apenas terá que esperar a sua vez novamente. Lembrando que o aluno deverá respeitar os dizeres de cada espaço, seja ele *miss a turn* (fique uma rodada sem jogar), *move ahead 4 spaces* (avance 4 espaços), *go back 6 spaces* (volte 6 espaços) e assim por diante. O aluno que chegar ao final primeiro ganha.

 REVISTA EPISTEME TRANSVERSALIS



TERCEIRO JOGO: SKIP (PULAR)

Este jogo de tabuleiro também é direcionado a adolescentes e adultos, sendo outra forma de praticar o passado simples dos verbos. A turma será dividida em grupos e cada grupo terá um jogo de tabuleiro com um dado e dois marcadores de diferentes cores. Cada aluno jogará o dado e moverá o seu marcador de acordo com o número no dado, seguindo a ordem das setas. Ao parar em um espaço, deve-se passar o verbo para o passado. Se um aluno parar num espaço vermelho, deve saltar para o verbo indicado no espaço. Se parar num espaço amarelo, volta para START (início). A primeira pessoa a chegar ao espaço END, ganha. Este jogo foi desenvolvido pela aluna Marlen (cf. FERREIRA, 2013, p. 7), assim como o quarto e o quinto.

QUARTO JOGO: LET'S PLAY SPELLING (VAMOS BRINCAR DE SOLETRAR?)

Let's Play Spelling é um jogo de soletração adaptável a diferentes níveis linguísticos, dependendo dos vocábulos escolhidos. Utiliza um tabuleiro, uma moeda, trinta e cinco botões/ marcadores de cinco cores diferentes sendo sete de cada cor e um jogo de quarenta e cinco cartas, cada uma com duas palavras diferentes e com uma dica para cada palavra.

Regras do jogo:

Idade: entre 11 e 14 anos

Para começar o jogo, embaralhe as cartas e coloque-as na mesa, formando um monte. Sorteie ou escolha um jogador para cada cor. O tabuleiro será usado para marcar as rodadas e a pontuação de cada jogador. São cinco rodadas, em caso de empate os jogadores empatados disputam mais rodadas de desempate até que haja um vencedor. Sempre que responder corretamente, o jogador marcará seu ponto no tabuleiro. Se errar, deixará a casa da referente rodada vazia. Caso o tabuleiro seja feito no computador e exibido em telão, o referente marcador ficará vermelho. Na sua vez de jogar, o jogador tira cara ou coroa com a moeda e o jogador à sua esquerda tira uma carta e lê a palavra correspondente. O jogador da vez repete a palavra, soletra-a e ao final da soletração novamente diz a palavra. Se estiver com dúvidas o jogador pode pedir a dica. Depois de ler a dica, o jogador tem 10 segundos para começar a soletrar. Se acertar, marcará o ponto no tabuleiro com o botão com a sua cor ou marcará no computador com a cor verde o quadro de sua linha referente à rodada na qual está. Se errar, não marca nada no tabuleiro, ou marca vermelho no computador, e passa a vez para o próximo jogador, que deverá proceder da mesma forma. O vencedor será aquele que ao final de todas as rodadas tiver acertado mais palavras. A imagem abaixo ilustra o tabuleiro, que pode ser confeccionado em papel, manualmente ou impresso, ou ainda executado em PowerPoint, com recursos de cores e animações.

| | 1st ROUND | 2nd ROUND | 3rd ROUND | 4th ROUND | 5th ROUND | TIEBREAKER |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| A | | | | | | |
| B | | | | | | |
| C | | | | | | |
| D | | | | | | |
| E | | | | | | |
| F | | | | | | |
| G | | | | | | |

REVISTA EPISTEME TRANSVERSALIS

A imagem a seguir mostra um conjunto de cartas, contendo as palavras a serem soletradas e respectivas dicas.

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <p>1 ONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • I have one brother and two sisters. <p>2 ORANGE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color, fruit • An orange jacket. | <p>1 TWO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • I have one brother and two sisters. <p>2 BLUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • The color of the sky. | <p>1 THREE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • This house has three bathrooms. <p>2 BROWN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • The color of chocolate. | <p>1 FOUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • A square has four sides. <p>2 BLACK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • He was dressed all in black. | <p>1 FIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • We work five days a week. <p>2 YELLOW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Yellow car. |
| <p>1 SIX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • The hexagon has six sides. <p>2 PURPLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Ornamental plant. | <p>1 SEVEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Week has seven days. <p>2 WHITE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • White means peace. | <p>1 EIGHT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Eight people are coming to dinner. <p>2 GREEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • The grass is green. | <p>1 NINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • He is nine years old. <p>2 GRAY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • shampoo gray | <p>1 TEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Cardinal number that is equivalent to a dozen. <p>2 PINK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Hat is pink. |
| <p>1 ELEVEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Eleventh <p>2 RED</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Color very much alive. | <p>1 TWELVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Twelfth <p>2 LILAC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Flower that has the similar color to purple. | <p>1 THIRTEEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Thirteenth <p>2 VIOLET</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Resulting color mixing blue with red. | <p>1 FOURTEEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Fourteenth <p>2 SPELLING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Read letter by letter | <p>1 FIFTEEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Number • Fifteenth <p>2 NAME</p> <ul style="list-style-type: none"> • Word that distinguishes people, things or animals. |

QUINTO JOGO: TIC-TAC-TOE (JOGO DA VELHA)

O jogo da velha pode ser jogado por dois jogadores (a turma é dividida em duplas) ou dois times (cada um com metade dos alunos da turma). Esta versão exercita a conversação e a habilidade de fazer perguntas e respostas em Inglês. Pode ser usada para adolescentes, mas atinge muito bem os alunos de idade adulta nos estágios iniciais do aprendizado da língua. No próprio quadro da sala de aula ou no computador, desenha-se uma grade com nove divisões numeradas, que corresponderão a nove frases, sendo perguntas ou respostas, escritas em uma lista à parte; o primeiro jogador escolhe um número e o professor faz a pergunta ou lê a resposta. O aluno responde ou faz a pergunta para a resposta lida. Se acertar, marca um **X**, mas se errar, passa a chance para o outro aluno que, caso acerte, marca um **O**. O jogo continua dessa forma até terminarem as perguntas ou um aluno (ou time) marcar ponto em linha reta.

Algumas perguntas ou respostas que podem ser utilizadas:

1. How are you?
2. What does Lady Gaga do?
3. Can Edu Guedes cook?
4. She stays at home on Monday.
5. I study English.
6. They study every day.
7. He doesn't swim.
8. How often do you play tennis?
9. They work at CSN.

SEXTO JOGO: SNAKES AND LADDERS (COBRAS E ESCADAS)

O jogo *Snakes and Ladders* é tradicional em países de língua inglesa e é apresentado por Mario Rinvolucri (1984), em seu livro *Grammar Games*, como um jogo didático. Aqui ele foi adaptado trabalhar com as estruturas gramaticais, especificamente com o verbo TO BE no presente e as estruturas interrogativas do presente simples em Inglês. O tabuleiro é bem colorido, de forma a prender a atenção dos jogadores e possui trinta e uma casas, atravessadas por cobras e escadas. Pode ser jogado em dupla, trio ou em grupo, com jovens e adolescentes entre 16 e 20 anos do ensino fundamental e médio de escolas públicas. Os participantes do jogo devem tirar par ou ímpar para ver quem jogará primeiro o dado e começará na parte inferior do percurso. O objetivo é avançarem, jogando o dado até chegarem ao topo. Se o peão parar em uma casa com a cabeça de uma cobra, ele é comido e desce até o seu rabo, muitas casas para baixo. Se, ao contrário, o peão parar na base de uma escada, corta caminho, subindo até o topo. Nas demais casas, o jogador tem uma tarefa para cumprir, que consiste em dizer algo em Inglês utilizando o conteúdo proposto, tornando assim o jogo mais motivador e desafiador. A imagem abaixo mostra o tabuleiro do jogo, contendo as cobras e escadas, além de uma tarefa a cada casa. Este jogo foi desenvolvido pela aluna Ana Paula (cf. LUCINDO DA SILVA, 2013), assim como o sétimo.



SÉTIMO JOGO: WORD SEARCH (PESQUISA DA PALAVRA)

Word Search é um Jogo que pode ser jogado em dupla, trio ou em grupos, com adolescentes entre 14 e 18 anos, no ensino fundamental e Médio, visto que o professor deve mudar as palavras e expressões de acordo com a faixa etária de cada aluno. O professor pode dar uma leitura, e a partir daí criar uma situação que leve o aluno a pensar e procurar as palavras e expressões utilizadas no dia-a-dia do educando.

REVISTA EPISTEME TRANSVERSALIS

O objetivo do jogo é encontrar as palavras em meio a tantas letras. Com intuito de ampliar o vocabulário do aluno, interação um com outro, contato diretamente com a Língua Estrangeira. Se for possível, o professor pode fazer um desafio entre os jogadores de forma estratégica para levá-los à motivação total durante o jogo. A partida finalizará quando um aluno encontrar primeiro todas as palavras em destaque, havendo assim, uma motivação para que todos tentem chegar ao final como aluno vencedor e ganhar um brinde que o professor estipular. A imagem abaixo mostra uma versão para alunos de Ensino Médio, com expressões usadas normalmente em conversas.

Find words and expressions normally used in conversation

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F | O | R | Q | U | I | T | E | A | W | H | I | L | E | B |
| R | N | I | A | T | O | M | O | V | E | O | N | Z | D | A |
| E | V | G | D | A | F | T | E | R | W | A | R | D | S | Z |
| A | A | H | V | A | E | I | I | L | O | V | E | Y | O | U |
| K | C | T | I | L | F | D | G | O | O | D | I | D | E | A |
| I | A | N | C | O | T | O | H | A | N | G | O | U | T | L |
| N | T | O | E | V | C | A | T | C | H | U | P | W | P | K |
| G | I | W | P | E | Z | Y | E | X | C | U | S | E | M | E |
| O | O | G | G | O | O | D | N | I | G | H | T | Z | L | Z |
| U | N | I | D | O | N | T | M | I | N | D | T | H | V | O |
| T | N | V | E | R | Y | M | U | C | H | Z | T | H | V | A |
| T | T | O | G | E | T | U | P | B | Y | E | B | Y | E | E |

| | | | | |
|----------------|----------------|--------------|---------------|-------------|
| * Good night | * Freaking out | * Right now | * To hang out | * Good Idea |
| * Very much | * Catch up | * Afterwards | * To move on | * Bye bye |
| * I don't mind | * I love you | * Excuse me | * Love | |
| * To get up | * Vocation | * Advice | * Vacation | |

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os alunos estimulados e entretidos pelos jogos tendem a aprender mais. Aplicados corretamente, observando a faixa etária dos alunos e os fatores que levam um professor a escolher determinado tipo de atividade, os jogos fazem com que os aprendizes pratiquem aquilo que assimilaram da matéria, de forma divertida e interativa. Abordamos aqui sete jogos trabalhados no PIC “Elaboração de Jogos Didáticos para Aulas de Língua Inglesa”. Muitos outros foram abordados, discutidos e desenvolvidos, mas neste trabalho ficaram alguns dos mais

relevantes. Cada jogo pode abordar uma temática diferente, o que permite jogá-lo ao final de uma explicação sobre *Simple Past*, por exemplo, substituindo uma série de exercícios repetitivos. Desse modo, o aluno além de aplicar aquilo que aprendeu ao jogar, também está hábil a consolidar tal conhecimento. E é válido ressaltar: ao conseguir motivar seus alunos, o professor fica ainda mais motivado.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasília: MEC/SEF, 1999.
- BROWN, H. Douglas. **Teaching By Principles: An Interactive Approach To Language Pedagogy**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1994.
- FERREIRA, Marlen de Fatima. **Jogos Didáticos: Instrumentos para Auxílio nas Aulas de Língua Inglesa**. 2013. 14 f. TCC (Licenciatura em Letras) – Instituto Superior de Educação. Centro Universitário Geraldo Di Biase, Volta Redonda/RJ, 2011.
- LUCINDO DA SILVA, Ana Paula. **A importância dos jogos didáticos nas escolas para despertar o interesse dos alunos pela língua estrangeira**. 2013. 08 f. TCC (Licenciatura em Letras) – Instituto Superior de Educação. Centro Universitário Geraldo Di Biase, Volta Redonda/RJ, 2011.
- RINVOLUCRI, Mario. **Grammar games**. Cambridge: CUP, 1984.
- SILVA, Solimar. **Dinâmicas e jogos para aulas de idiomas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.