

# Políticas Públicas na Educação Brasileira

Ensino Aprendizagem e Metodologias

Atena Editora



Atena Editora

**POLÍTICAS PÚBLICAS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA:  
ENSINO APRENDIZAGEM E METODOLOGIAS**

---

Atena Editora  
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

**Editora Chefe:** Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

**Edição de Arte e Capa:** Geraldo Alves

**Revisão:** Os autores

#### Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Pesquisador da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Carlos Javier Mosquera Suárez – Universidad Distrital de Bogotá-Colombia  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª. Drª. Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

P769 Políticas públicas na educação brasileira: ensino aprendizagem e metodologias / Organização Atena Editora. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018.  
354 p. – (Políticas Públicas na Educação Brasileira; v. 11)

Formato: PDF  
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: World Wide Web  
Inclui bibliografia  
ISBN 978-85-93243-85-1  
DOI 10.22533/at.ed.851182604

1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais.  
3. Professores – Condições de trabalho. 4. Professores – Formação.  
I. Série.

CDD 379.81

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

O conteúdo do livro e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

E-mail: [contato@atenaeditora.com.br](mailto:contato@atenaeditora.com.br)

## Sumário

### CAPÍTULO I

O ENSINO DE BIOLOGIA NO PRÉ-VESTIBULAR SOLIDÁRIO: IMPLEMENTANDO MODALIDADES DIDÁTICAS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

*José Jailson Lima Bezerra e Joseclécio Dutra Dantas..... 7*

### CAPÍTULO II

O USO DE JOGOS DIDÁTICOS E O ENSINO DE BIOLOGIA: APRENDENDO BOTÂNICA

*Layane Pereira de Brito, Rafael Marinho Sousa, Kildery Muniz de Sousa, Antonio Edinardo Araújo Lima e Lucilene Silva Pereira Soares ..... 17*

### CAPÍTULO III

PERCEPÇÃO DOS ALUNOS SOBRE METODOLOGIAS INOVADORAS E SUAS IMPLICAÇÕES NO ENSINO DE BIOLOGIA EM ESCOLA PÚBLICA DE TERESINA-PI

*Evandro Bacelar Costa, Raymara Sabrina Soares dos Santos, Alberto Alexandre de Sousa Borges, Adna Dallyla Torres Lopes e Marlúcia da Silva Bezerra Lacerda..... 26*

### CAPÍTULO IV

A BOTÂNICA NA CONCEPÇÃO DE PROFESSORES DE CIÊNCIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL E AS DIFICULDADES ENFRENTADAS PARA ENSINÁ-LA

*Andreia Quinto dos Santos, Guadalupe Edilma Licona de Macedo e Ricardo Jucá Chagas.....35*

### CAPÍTULO V

A CONSTRUÇÃO DO MÉTODO ESTUDO DE CASO SOBRE O ENSINO DE CIÊNCIAS PARA OS DISCENTES DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

*Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga e Gerson Tavares do Carmo ..... 43*

### CAPÍTULO VI

ATIVIDADES LABORATORIAIS: A IMPORTÂNCIA DAS MACROMOLÉCULAS NO NOSSO ORGANISMO

*Hudson Guilherme Silva da Costa, Ranyelly Gomes Alves e Thiago Emmanuel Araújo Severo ..... 56*

### CAPÍTULO VII

AVALIAÇÃO EM AULAS DE BIOLOGIA: OLHARES DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

*Carlos Bruno Cabral de Oliveira, Mariana Guelero do Valle e Brenna Yonarah Santiago Avelar ..... 63*

### CAPÍTULO VIII

CONHECIMENTOS PRÉVIOS DE ESTUDANTES DO FUNDAMENTAL II SOBRE PLANTAS

*Anna Clara Targino Moreira Spinelli, Adrielly Ferreira Silva, Pietra Rolim Alencar Marques Costa e Rivete Silva Lima ..... 76*

## CAPÍTULO IX

### INSERÇÃO DE ATIVIDADES PRÁTICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO CONTEXTO DO ESTÁGIO DOCENTE- RELATO DE EXPERIÊNCIA

*Rosália Rodrigues da Costa Silva, Rayane Santana da Silva, Rose Kelly dos Santos Sousa e Emanuel Souto da Mota Silveira..... 86*

## CAPÍTULO X

### O EFEITO DOS GÊNEROS TEXTUAIS NO ENSINO DE CIÊNCIAS EM UMA ESCOLA MUNICIPAL

*Nilson Soares de Vasconcelos Júnior, Maríllia Danielli Rodrigues Pontes e Lígia Gabriela da Cruz dos Santos..... 94*

## CAPÍTULO XI

### O TEATRO CIENTÍFICO EXPERIMENTAL: UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO E DE POPULARIZAÇÃO DA ASTRONOMIA E CIÊNCIAS AFINS

*Énery Gislayne de Sousa Melo e Antônio Carlos da Silva Miranda ..... 101*

## CAPÍTULO XII

### O USO DE MATERIAL DIDÁTICO ADAPTADO PARA ALUNOS CEGOS: EXPLORANDO O PERCEPTUAL TÁTIL ACERCA DAS CAMADAS DA TERRA

*Ester Silva Chaves, Josiel de Oliveira Batista, Lucas Gomes de Sousa e Luciane Ferreira Mocrosky ..... 115*

## CAPÍTULO XIII

### PROPOSTAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS POR INVESTIGAÇÃO A PARTIR DE OBSERVAÇÕES EM UM LICEU FRANCÊS

*Helaine Haddad Simões Machado, René Lozi e Nicole Biagioli ..... 132*

## CAPÍTULO XIV

### USO DA DINÂMICA “VOCÊ NA TEIA ALIMENTAR DO MANGUEZAL” PARA O ESTUDO DAS TEIAS ALIMENTARES

*Nathalya Marillya de Andrade Silva, Márcia Adelino da Silva Dias, Josley Maycon de Sousa Nóbrega, Viviane Sousa Rocha, Cristiana Marinho da Costa e Silvana Formiga Sarmento ..... 149*

## CAPÍTULO XV

### A RÍTMICA DE DALCROZE E O ORFF-SCHULWERK DE CARL ORFF PERSPECTIVAS BASEADAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

*Tássia Luiz da Costa Porto e José Tarcísio Grunennvaldt ..... 158*

## CAPÍTULO XVI

### PRINCÍPIOS HISTÓRICO-PEDAGÓGICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA: BASES EPISTEMOLÓGICAS PARA O ENSINO E PESQUISA

*Marlon Messias Santana Cruz, Pedro Alves Castro, Ana Gabriela Alves Medeiros e Sebastião Carlos dos Santos Carvalho..... 166*

## CAPÍTULO XVII

### A GEOGRAFIA ESCOLAR: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA E O ENSINO NA SALA DE AULA

*Sílvio César Lopes da Silva, Maria do Socorro Guedes, Islany Caetano de Souza, Chistiane Jéssika Vidal Santos e Naéda Maria Assis Lucena de Moraes ..... 178*

## CAPÍTULO XVIII

### O ENSINO DA CARTOGRAFIA NO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA DO IFPE SOB UMA ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA

*Wagner Salgado da Silva e Ana Paula Torres de Queiroz..... 187*

## CAPÍTULO XIX

### O USO DAS GEOTECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA REPRESENTAÇÃO FITOBOTANICA DAS PALMEIRAS EM MT – UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA

*Zuleika Alves de Arruda, Barbara Albues Campos, Valeria Rodrigues Marques Rosa e Ythallo Henrique Sebastião Gomes Costa..... 197*

## CAPÍTULO XX

### O USO DE SIMULADOR COMO RECURSO DIDÁTICO-METODOLÓGICO EM AULA DE GEOGRAFIA

*Thayana Brunna Queiroz Lima Sena, Deyse Mara Romualdo Soares, Gabriela Teles, Luciana de Lima e Robson Carlos Loureiro ..... 209*

## CAPÍTULO XXI

### EXPLORANDO A HISTÓRIA E A CULTURA NA LINGUAGEM DE CINEMA DE ANIMAÇÃO COM O SOFTWARE PIVOT

*Giselle Maria Carvalho da Silva Lima ..... 222*

## CAPÍTULO XXII

### A ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

*Larisse Carvalho de Oliveira, Tiago Alves Nunes e Jorge Luis Queiroz Carvalho..... 230*

## CAPÍTULO XXIII

### OS DESAFIOS DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: UM CONVITE A REFLEXÃO E AÇÃO

*Zaira Dantas de Miranda Cavalcanti e Marcelo Silva de Souza Ribeiro ..... 241*

## CAPÍTULO XXIV

### A INFLUÊNCIA DO PERFIL ESTUDANTIL NO DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO PEDAGÓGICO: UM TRABALHO REALIZADO NO ÂMBITO DO ESTÁGIO III DO IFBA DE VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

*Amanda Moreira de Oliveira Melo e Wdson Costa Santos..... 254*

## CAPÍTULO XXV

### A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA DINAMIZAR O ENSINO DE

## QUÍMICA

*Weslei Oliveira de Jesus e Grazielle Alves dos Santos*..... 261

### CAPÍTULO XXVI

CONSUMO SUSTENTÁVEL DE MATERIAIS: CONHECIMENTOS DE QUÍMICA E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A SOCIEDADE COM CIDADANIA.

*Joaldo Bezerra de Melo* ..... 270

### CAPÍTULO XXVII

ENSINO DA QUÍMICA: DESIDRATAÇÃO OSMÓTICA DE UM PONTO DE VISTA CONTEXTUALIZADO, INVESTIGATIVO E PROBLEMATIZADOR, COM DISCENTES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO

*Aline Maria Herminio da Mata, Francivaldo de Sousa, Anely Maciel de Melo, Bruno Rodrigues Dantas, Valéria Marinho Leite Falcão e Max Rocha Quirino* ..... 280

### CAPÍTULO XXVIII

ENSINO DE QUÍMICA: DESENVOLVIMENTO DE EXPERIMENTO DIDÁTICO DE GALVANOPLASTIA UTILIZANDO MATERIAIS DE BAIXO CUSTO

*Antonio Zilverlan Germano Matos, Marco Aurélio da Silva Coutinho, Eziel Cardoso da Silva, Abraão Leal Alves, Francisco Dhiêgo Silveira Figueiredo e Dihêgo Henrique Lima Damacena*..... 290

### CAPÍTULO XXIX

EXTRAÇÃO DE CAFEÍNA: COMO TEMA CONTEXTUALIZADO GERADOR DO CONHECIMENTO, ATRAVÉS DA TEORIA E PRÁTICA NO ENSINO DE QUÍMICA

*Francivaldo de Sousa, Aline Maria Hermínio da Mata, Bruno Rodrigues Dantas, Anely Maciel de Melo, Valéria Marinho Leite Falcão e Max Rocha Quirino*..... 306

### CAPÍTULO XXX

PRÁTICA PROFISSIONAL II: UMA ANÁLISE DA METODOLOGIA E APLICAÇÃO DE MATERIAIS LTERNATIVOS NO ENSINO DA QUÍMICA

*Alisson de Lima Xavier, Maria das Graças Negreiros de Medeiros e Rafael Batista Reinaldo* ..... 316

### CAPÍTULO XXXI

VIVÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO DE QUÍMICA: O PAPEL DA EXPERIMENTAÇÃO NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NO NÍVEL MÉDIO

*Adriana Lucena de Sales, Emmanuele Maria Barbosa Andrade, Iessa da Silva Dias, Érica Araújo de Almeida e Alberlane da Silva Alves* ..... 325

Sobre os autores.....336

## **CAPÍTULO XXII**

### **A ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

---

**Larisse Carvalho de Oliveira  
Tiago Alves Nunes  
Jorge Luis Queiroz Carvalho**

## A ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

### **Larisse Carvalho de Oliveira**

Universidade Regional do Cariri, Departamento de Letras e Literaturas  
Crato - Ceará

### **Tiago Alves Nunes**

Universidade Federal da Bahia, Pós-graduação em Língua e Cultura  
Salvador – Bahia

### **Jorge Luis Queiroz Carvalho**

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Departamento de Letras  
Estrangeiras  
Mossoró - Rio Grande do Norte

**RESUMO:** Em decorrência do mundo tecnológico e de programas como “Idiomas sem fronteiras”, para a internacionalização de universidades, a língua inglesa (LI) continua em ascensão no cenário educacional brasileiro. Admitindo o prestigiado lugar dessa língua na sociedade e seu papel ainda pouco explorado em instituições de ensino médio, o estudo que expomos é resultado do projeto *English all Around*, desenvolvido numa escola estadual de ensino médio em Maracanaú - Ceará. Como ações do dito projeto, podemos citar a inserção do aluno em um ambiente linguístico com maior *input* visual, auditivo e sinestésico. Com este trabalho, propusemos a criação de jogos educativos pelos alunos, a fim de fornecer materiais diferenciados de ensino à comunidade escolar, melhorando sua participação em sala de aula. Apresentamos dados quantitativos e qualitativos concernentes à análise dos materiais adquiridos. Primeiramente, explicamos o conceito de jogo (ALMEIDA, 2014; TRISTÃO, 2010) e falamos sobre a criação de materiais didáticos para o ensino e aprendizagem de LI (SARACENI, 2003; TOMLINSON, 2001; RICHARDS, 2005), orientando sobre a finalidade da atividade. Posteriormente, dividimos os alunos em grupos, os quais deveriam apresentar um jogo na semana seguinte para toda a classe, tratando de seu funcionamento e explicando suas regras. Como estabelecido, os estudantes narraram o processo de criação, estruturação e prática de seus jogos. Salientamos que os alunos foram protagonistas, proporcionando, de modo informal e lúdico, o estudo de aspectos linguísticos em LI. O material produzido pelos alunos foi disponibilizado na escola para toda a comunidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de Língua Inglesa, Jogos, Elaboração de Materiais Didáticos.

## 1. INTRODUÇÃO

É do conhecimento comum que as escolas públicas de nosso país têm alunos de variados extratos sociais, e que boa parte enfrenta problemas sociais. Tais fatores são significativos para o desenvolvimento e aprendizagem em sala de aula. Quando se menciona o aprendizado de uma língua estrangeira (LE), há uma

parcela de não aceitação, uma vez que não se vislumbra, por uma série de razões, o propósito ou objetivo de se estudar uma LE quando se tem poucos recursos. No entanto, há exceções à regra, como os autores deste artigo.

Admitimos que o ensino de uma LE requer práticas, políticas e preparo diferenciado, principalmente para que deixe de ser a 'disciplina faz de conta', como não raro se escuta, por não ter o *status* do Português e da Matemática em exames a nível nacional. Levando-se em consideração as inteligências múltiplas (GARDNER, 1995), faz-se relevante, para a *práxis* educativa, atentar no desenvolvimento de seu público em várias esferas do saber, sem se deter em abordagens conteudísticas, esquecendo-se da prática. Por isso, optamos por desenvolver materiais lúdicos e didáticos para as aulas de Língua Inglesa (LI), tomando os alunos como protagonistas nesse trabalho.

Com o avanço tecnológico e o crescimento da importância da LI em acordos mundiais, desde os tempos imperialistas da Inglaterra ao poderio militar dos Estados Unidos, alcançado nas duas guerras mundiais, autores como Ke (2015) e Crystal (2003) falam de uma língua global, que hoje não se pode dizer que ela pertença a um país, tamanha a sua disseminação. É válido lembrar que, durante a antiguidade, o Latim era a língua do Império Romano, que desbravou grande parte da Europa. Por sua vez, na Idade Média, a língua francesa obteve seu auge, sendo utilizada nas cortes e nos documentos oficiais de vários países, inclusive da Inglaterra.

Este trabalho faz parte do projeto *English all Around*, coordenado e desenvolvido por nós numa escola pública estadual do município de Maracanaú-Ceará. Uma versão preliminar deste texto foi apresentada e publicada nos anais do III Congresso Nacional de Educação (2016). O projeto visava inserir o aluno em um ambiente linguístico propício ao aprendizado de LI, fornecendo *input* visual, auditivo e sinestésico para os estudantes. O objetivo desse trabalho foi colaborar para a construção de jogos educativos pelos alunos, com o intuito de fornecer materiais extra, para dispor à comunidade escolar.

Para nosso arcabouço teórico, dispomos das contribuições de Richards (2005), Tomlinson (2011), Saraceni (2003), além de outros autores que discutem o desenvolvimento de materiais didáticos. Em relação ao lúdico, voltamo-nos para Almeida (2014) e Piaget (1988), entre outros.

No tópico que apresentamos a seguir, abordamos as etapas de planejamento, elaboração e apresentação da atividade em sala de aula, relatando o processo de criação dos materiais pelos alunos.

## 2. LÚDICO, JOGOS EDUCATIVOS E PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS

Nesta seção apresentamos alguns conceitos sobre o papel do lúdico e dos jogos educativos na educação, principalmente sobre a sua aplicação ao ensino de LI, bem como sobre a elaboração e produção de materiais didáticos para o ensino e aprendizagem de LE.

## 2.1. O papel do lúdico

É de nosso entendimento que o papel do professor não é o de transmitir informações e esperar que os alunos, como ‘copos vazios’, sejam preenchidos com o conhecimento. Acreditamos no ensino como um fazer pedagógico, político e social, o qual pode colaborar para o crescimento do ser humano como partícipe da sociedade em que vive. Nesta concepção, o profissional é o mediador e o facilitador que colabora para a construção do conhecimento de seus alunos, fazendo uso de inúmeras técnicas e abordagens pedagógicas para que seu alunado adquira conhecimento e criticidade.

Tomando o exposto acima, elegemos o uso de jogos educativos em contextos de ensino e aprendizagem de LE como uma ferramenta de suma importância para a apropriação do conhecimento por parte dos alunos, posto que uma parcela dos estudantes sente-se obrigada a estudar LE por imposição das leis que orientam a educação no país, não vislumbrando, assim, que ela possa ser necessária no seu percurso de maturação do conhecimento, ou seja, não percebem ou não lhes mostram que saber uma LE, para além das questões do mercado de trabalho, proporcionar-lhes-á ter uma nova visão de mundo, uma vez que a língua corrobora para criar novas realidades e novas formas de ver a cultura de determinado povo assim como a sua própria.

Admitimos que as manifestações lúdicas, brincadeiras e jogos fizeram/fazem parte da vida de todos, seja em contexto de entretenimento ou de aprendizagem, colaborando para a interação entre povos em nossa sociedade (ALMEIDA, 2014). É por meio dos jogos de infância que damos início às nossas experiências com o outro, com a sociedade que nos rodeia.

Conforme Tristão (2010, p.16), o lúdico relaciona-se à palavra de ordem latina, ludus, jogo, particularmente ligado ao brincar. A autora acrescenta que “o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano”, ganhando uma ótica maior de abrangência de seu significado. Na visão de Piaget (1988, p.59), “[o]s jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias da criança, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

É importante ressaltarmos que não só a criança, mas os adolescentes e adultos também podem fazer uso de jogos como ferramenta de aprendizagem, especialmente na era digital e com as tendências dos multiletramentos se desenvolvendo com vigor (BENJAMIN, 1984). Ratificamos que entendemos multiletramentos como múltiplas formas que as linguagens podem ser tomadas como prática social. Desde a pedagogia dos multiletramentos ou letramentos múltiplos, deve-se atentar para a multiplicidade de modos semióticos que a linguagem pode se apresentar e para as variadas culturas intrínsecas às práticas, sempre desde uma perspectiva crítica.

Nesse contexto, páginas da web, aplicativos para smartphones, vídeo games e outros suportes tecnológicos oferecem jogos como forma de dinamizar o

aprendizado, tornando-o menos cansativo e divertido ao mesmo tempo. Um exemplo é o aplicativo Duolingo, que trabalha com jogos de associação e que pode ser gratuitamente instalado em aparelhos com sistema Android.

Na perspectiva vygotskyana, os humanos, por meio das brincadeiras, constroem relações com outros sujeitos e geram conhecimentos. É preciso destacar, no entanto, que numa perspectiva histórica, deparamo-nos com o lúdico sendo tratado como uma atividade perigosa e de caráter desvirtuado pela Igreja; depois como um aparato epistemológico, com o avanço dos estudos filosóficos e, por último, como prática pedagógica (DUFLO, 1990). Para Friedmann (1996, p.20), o jogo não é só um passa tempo, “é uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, envolvemo-nos com paixão no jogo, sem precisarmos, em absoluto, sem saber o que ele significa”. No âmbito do ensino de LE, o jogo é uma ferramenta adicional de motivação e incentivo ao aprendizado de uma nova língua-cultura, de novas formas linguísticas; é uma alternativa às aulas conteudísticas. E, em conformidade com Ortiz (2009, p.85), pode-se dizer que o jogo colabora para com a criatividade e com a personalidade dos seres humanos, pois mescla particularidades práticas, comunicativas e intelectuais de forma dinâmica e agradável ao ambiente de interação com os outros. A seguir, abordamos, brevemente, questões sobre a produção de materiais didáticos em LE.

## 2.2. Língua estrangeira e produção de materiais didáticos

No Brasil, de acordo com Guimarães (2005), o ensino de LI começou por volta do início do século XIX. Desde então, abordagens e métodos têm se desenvolvido e instituições de ensino alcançaram grande notoriedade; no entanto, a realidade das escolas públicas progride a passos relativamente lentos. Portanto, a possibilidade de inovar com novos recursos e estratégias não pode ser descartada e, acreditamos, a necessidade de se usar novos materiais didáticos se torna cada vez mais iminente. Essa prática se refere a todos os processos usados por profissionais para avaliar, explorar e melhorar o desempenho dos aprendizes, proporcionando um ambiente interativo de aprendizagem.

Saraceni (2003) advoga que é necessário inserir os estudantes na adaptação dos materiais que eles utilizam. Para isso, essa estudiosa propõe que os materiais sejam escritos tendo essa adaptação em mente, almejando ser centralizados nos alunos, flexíveis, relevantes, universais, abertos a mudanças e com opções variadas. A autora frisa que é primordial proporcionar um material motivador e com tópicos provocativos, para que o estudante se sinta desafiado a aprender. Esse ponto de vista corrobora com o exposto por Rizzo (2001) quando salienta que o uso de atividades de cunho lúdico é um recurso imensurável para o professor, auxiliando no desenvolvimento da inteligência de seus estudantes.

Por sua vez, Tomlinson (2011) afirma que, no futuro, a maioria dos materiais será disposto eletronicamente, o que já acontece graças a popularização da internet, porém em menor escala, dado os problemas sociais e econômicos

enfrentados por muitas nações, como é o caso do Brasil. Já Richards & Farrell (2005, p.251) comentam que “materiais instrucionais geralmente servem de base para a maioria do *input* que os estudantes recebem nas salas de aula”. É importante comentar, ademais, que o papel do ensino de uma LE, como consta nos Parâmetros Curriculares Nacionais, é de possibilitar “autopercepção do aluno como ser humano e como cidadão” (BRASIL, 1998, p.15). Ou seja, a partir do convívio com outras práticas linguísticas, os estudantes poderão se conhecer, também, dentro de sua própria comunidade, relacionando suas vivências com aquelas de outra cultura que não a sua.

Fundamentados nesses postulados, damos continuidade ao nosso trabalho percorrendo acerca dos aspectos teórico-metodológicos que orientaram a execução e o desenvolvimento do projeto que aqui apresentamos.

### 3. PERCURSO METODOLÓGICO

O *locus* de realização deste estudo se deu em uma escola pública que está localizada no município de Maracanaú, região metropolitana da capital do estado do Ceará, Fortaleza. O ambiente atende por volta de setecentos alunos, nos turnos manhã, tarde e noite, englobando os três anos do ensino médio e duas turmas de EJA (Educação para jovens e adultos). A escola é frequentada, majoritariamente, por alunos egressos de escolas municipais do mesmo município, ou de escolas particulares de médio custo da vizinhança.

Após uma observação diagnóstica, notamos que a escola se constituía como um ambiente pouco explorado em relação ao desenvolvimento de eventos, manifestações artísticas e materiais extra voltados para o ensino de LE. Na instituição são ministradas aulas de LI e língua espanhola, cada uma com direito a cinquenta minutos por semana. Descobrimos que, em anos anteriores, a escola não dispunha de professores efetivos para essas disciplinas, contando com professores temporários, o que pode ter ocasionado a não longevidade ou criação de projetos pedagógicos voltados para o ensino de LE. Por conseguinte, sob o aval da coordenação pedagógica e gestora da escola, comprometemo-nos a elaborar um projeto voltado, exclusivamente, para o ensino de LE.

No início, propomos às turmas da terceira série do ensino médio da escola uma atividade avaliativa diversa, fora dos padrões formais de ‘enunciado e itens resposta’. Em primeiro lugar, abordamos a funcionalidade do jogo no ambiente educativo, ressaltando suas vantagens, principalmente na prática de conteúdos abordados em sala. Explicamos em que consistia o projeto English all around – Inglês por todo lado – seus objetivos e suas metas, e pedimos que alguns jogos, que poderiam ser conhecidos ou não, pudessem ser criados, transformados ou adaptados linguisticamente à LI.

Os alunos tiveram duas semanas para fazerem pesquisas e prepararem os materiais para demonstração e explicação em sala de aula. Após discussão do processo de maturação de ideias e orientações, os alunos foram divididos em

equipes – no máximo cinco integrantes em cada. O jogo elaborado deveria envolver algum aspecto (de gramática, de compreensão textual, de compreensão oral, de produção escrita, vocabulário, etc.) da LI. Três turmas de terceiros anos participaram do projeto. Após a produção do material, os jogos foram apresentados às outras equipes e devidamente arquivados na escola, onde estão à disposição de outros professores que queiram utilizá-los, ou adaptá-los em suas práticas.

A quase totalidade dos estudantes que se voluntariaram a participar deste estudo não havia feito um curso de LI, apenas cinco deles já tinha tido acesso a um curso de LI de, no mínimo, seis meses. Os voluntários pertencem a faixa etária entre 16 e 18 anos, alguns já trabalham em comércios do bairro, ou fazem cursos técnicos no turno da tarde ou noite (Instituto Federal do Ceará – IFCE, ou no Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial – SENAI). O restante colabora em casa na organização das tarefas domésticas, ou toma conta dos irmãos mais jovens.

Na seção seguinte, expomos os dados quantitativos referentes à classificação dos jogos obtidos. Apresentamos, também, uma visão qualitativa de todo o processo com vistas a analisá-lo através de um viés interpretativista.

#### 4. TRAJETÓRIA ANALÍTICA

Nesta seção, abordaremos como foram catalogados e analisados os jogos educativos produzidos pelos alunos da escola lócus deste estudo. Vejamos o quadro, a seguir, com a contabilização de todos os jogos produzidos pelas três turmas de 3ª série do ensino médio, perfazendo um total de 15:

Tabela 01 – Quantidades e tipos de jogos

Jogo da memória	4
Caça palavras	3
Tabuleiro	2
Jogos com números	2
Música	2
Perguntas e respostas	2
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>

Fonte: elaborado pelos autores

É válido afirmar que a iniciativa resultou na elaboração de objetos educacionais relevantes e foi capaz de mostrar os alunos como detentores de conhecimentos e atores dessa ação socioeducativa. Durante o processo de produção/reconfiguração dos jogos, os alunos ficaram livres para escolherem o tema (vocabulário, gramática, compreensão textual, escuta) e o material a ser utilizado. Dada a praticidade de elaboração dos jogos de memória, houve uma maior produção destes. Estes foram variados, predominando exercícios de vocabulário relacionado a animais, a cores, a roupas, a frutas e temas diversos. Alguns traziam figuras ou desenhos, tendo o jogador que encontrar o correspondente em inglês; outros constavam de fotos com o correspondente, tendo a palavra em inglês e português. A seguir, apresentamos alguns exemplos dos

materiais produzidos pelos estudantes no decorrer do projeto.

Figura 01



Fonte: arquivo dos autores

Figura 02



Fonte: arquivo dos autores

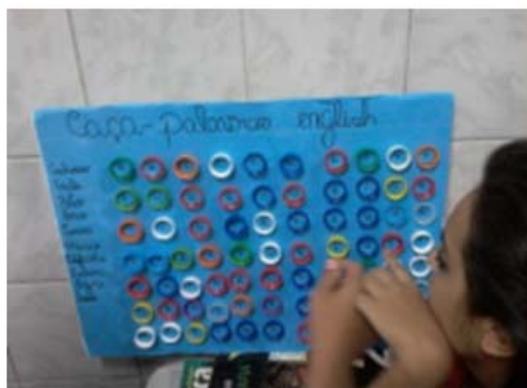
Já no que diz respeito aos caça-palavras, produziram-se três (3), elaborados com tampinhas de garrafas, papelão e/ou cartolina. Esses jogos são constituídos de uma lista de palavras – em português e inglês – que devem ser encontradas pelo(s) jogador(es). Para marcar as palavras achadas, foi sugerido que se utilizasse um elástico. A seguir, há alguns exemplares que foram testados em outras turmas da escola, também de LI, em outro momento. Os alunos participantes, aqueles que não produziram os jogos, avaliaram positivamente a atividade e mostraram-se descontraindo e satisfeitos ao utilizarem o material.

Figura 03



Fonte: Arquivo dos autores

Figura 04



Fonte: Arquivo dos autores

Dentre os jogos criados, há o exemplar da figura 05, que poderia ser adaptado ao ensino de matemática; este é um tipo de ábaco, em que os jogadores deveriam somar, multiplicar, subtrair ou dividir os números, de acordo com que jogavam um dado, de modo que toda a equação deveria ser dita em inglês. Esse jogo, assim, corrobora para um ensino e aprendizagem numa perspectiva transdisciplinar e promove a articulação do conhecimento linguístico ao

conhecimento lógico-matemático. Já a figura 6, por seu turno, traz palavras em LI anexadas a um elástico, como um jogo de adivinhação; o jogador deve colocar a palavra, de LI, em sua testa, sem que a veja. Após todos os participantes tiverem feito o mesmo, os jogadores se reúnem em um círculo e cada um tem direito a uma pergunta por jogada, que pode ser feita em português ou inglês, levando-se em consideração o nível da turma, para adivinhar, através das respostas dadas pelos colegas, qual palavra é mostrada em sua testa.

Figura 05



Fonte: Arquivo dos autores

Figura 06



Fonte: Arquivo dos autores

Os jogos com música, por fim, seguiam a dinâmica de dividir a turma em grupos, um participante de cada equipe teria que retirar uma palavra, em LI, de um envelope. A medida que os participantes do grupo em questão fossem falando ou cantando músicas com a palavra escolhida, o grupo obtinha dez pontos por música.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, expomos conceitos sobre os jogos educativos e sobre o lúdico, ressaltando o seu importante papel no ensino e aprendizagem de língua, em especial de LE, e seu papel dinamizador nas aulas. Tratamos, também, de um tema necessário a todo professor de LE: a elaboração de materiais didáticos, quesito que pode modificar e customizar as ferramentas disponíveis aos professores dessa área. Portanto, acreditamos que a aprendizagem de uma LE é cara à formação cultural dos alunos e, desse modo, o uso de jogos em sala de aula é de grande valia para os estudantes e é mais uma ferramenta para os alunos da rede pública que têm menores recursos e possibilidades de contato com a LI fora do ambiente escolar.

Constatamos, ainda, que o nível de estímulo na rotina dos discentes melhorou devido ao seu protagonismo como criadores do próprio material de estudo. Os alunos mostraram-se receptivos a novos estímulos que não fossem somente centrados em músicas, que por vezes escutam. O que propomos com a

criação dos jogos diz respeito a uma série de iniciativas que os professores de LI da escola *locus* desta investigação puseram em prática como forma de promover um melhor ensino e aprendizagem de LI na escola pública.

O trabalho com materiais que tiram os educandos de sua rotina educacional tradicionalista é mais proveitoso, visto que a prática e o manejo com a língua estão em sua autenticidade, dão mais finalidade à atividade e, assim, à aprendizagem do idioma. O trabalho com os multiletramentos ou letramentos múltiplos, desse modo, possibilita o desenvolvimento de habilidades para além da estrutura linguística, e os jogos, lúdicos por natureza, possibilitam o fomento desses letramentos, além da diversão, que é a característica singular desse tipo material.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. Brincar uma aprendizagem para vida. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). **Brincar, amar e viver**. 1ª Ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança o brinquedo, a educação**. São Paulo: Sumos, 1984.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Língua Estrangeira**, Brasília: MECSEF, 1998.

Crystal, D. **English as a global language**. Cambridge, UK Cambridge University Press, 2003.

DUFLO, C. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artemed, 1990.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**. São Paulo: Moderna, 1996.

GARDNER, H. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GUIMARÃES, N. A. D. **O Ensino de inglês como língua estrangeira: um estudo de caso sobre a competência desenvolvida nos alunos do ensino médio**. Dissertação de mestrado. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2005.

KE, C. "A Global Language without a global culture: from basic English to global English". In: **English as a Global Language Education (EaGLE) Journal: Vol. 1 No.1**, 2015, p.65-87.

ORTIZ, O. **Jugando También se aprende**. Madrid: Didáctica, 2009.

PIAGET, J. **A linguagem e o pensamento da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

RICHARDS, J.C; FARRELL, T.S.C. **Professional Development for Language Teachers: Strategies for Teacher Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: A construção do raciocínio na Escola Natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SARACENI, C. Adapting courses: a critical view. In: TOMLINSON, B. **Developing Materials for Language Teaching**. Londres: Continuum, 2003.

TOMLINSON, B. **Materials development in language teaching**. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

TRISTÃO, M.B. **O lúdico na prática docente**. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

VYGOSTKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989

**ABSTRACT:** As a result of the technological world and programs like "Languages without borders", for the internationalization of universities, the English language (EL) continues to rise in the Brazilian educational scene. Assuming the prestigious place of this language in society and its role still little explored in high schools, the study we present is the result of the Project English all Around, developed in a public high school in Maracanaú - Ceará. As actions of this project, we can mention the insertion of the student in a linguistic environment with greater visual, auditory and synesthetic input. With this work, we proposed the creation of educational games by students in order to provide differentiated teaching materials to the school community, improving their participation in the classroom. We present quantitative and qualitative data concerning the analysis of the acquired materials. Firstly, we explain the concept of game (ALMEIDA, 2014; TRISTÃO, 2010) and talk about the creation of didactic materials for the teaching and learning of EL (SARACENI, 2003; TOMLINSON, 2001; RICHARDS, 2005) activity. Subsequently, we divided the students into groups, which were to present a game in the following weeks for the whole class, dealing with its functioning and explaining its rules. As established, the students narrated the process of creating, structuring and practicing their games. We emphasize that the students were protagonists, providing, in an informal and playful way, the study of linguistic aspects in EL. The material produced by the students was made available at school for the whole community.

**KEYWORDS:** Teaching English Language, Games, Elaboration of Didactic Materials.

[tiagopark@gmail.com](mailto:tiagopark@gmail.com)

**Valéria Marinho Leite Falcão:** Graduanda em Licenciatura em Ciências Agrárias pela Universidade Federal da Paraíba; Grupo de pesquisa – Grupo de Pesquisa em Ensino Química - GPEQ; E-mail para contato: [valeriafalcao001@gmail.com](mailto:valeriafalcao001@gmail.com)

**Valeria Rodrigues Marques Rosa:** Estudante do Ensino Médio Integrado em Agrimensura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus Cuiabá. E-mail: [valeriarrosa@gmail.com](mailto:valeriarrosa@gmail.com)

**Viviane Sousa Rocha:** Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual da Paraíba (2016). Foi monitora dos componentes curriculares Filosofia da Educação e Pensamento Pedagógico Contemporâneo. Desenvolveu pesquisas na Empresa Brasileira de Agropecuária (Embrapa), como bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), entre os anos de 2013 à 2015. Mestranda no programa de pós graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática.

**Wagner Salgado da Silva:** Graduação em Licenciatura em Geografia pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE – *Campus Recife*; - Grupos de Pesquisa: Educação: Políticas e Práticas Pedagógicas e Grupo de Estudos e Pesquisas em Ensino de Ciências – GEPEC; Bolsista do PIBIC financiado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE – *Campus Recife*; E-mail: [wagnersalgado@hotmail.com.br](mailto:wagnersalgado@hotmail.com.br)

**Wdson Costa Santos:** Professor de Química do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia – IFBA – *Campus de Vitória da Conquista*; Graduação em Licenciatura em Química pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB (2009); Mestrado em Química Analítica pela Universidade Federal da Bahia - UFBA (2012); Grupo de pesquisa: Coordenador do subprojeto PIBID/CAPES

**Weslei Oliveira de Jesus:** Acadêmico do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí. Bolsista do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Têm interesse na área de Ensino de Química.

**Ythallo Henrique Sebastião Gomes Costa:** Estudante do Ensino Médio Integrado em Agrimensura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus Cuiabá. E-mail: [ythallo.henrique@gmail.com](mailto:ythallo.henrique@gmail.com)

**Zaira Dantas de Miranda Cavalcanti:** Professora da Universidade do Estado de Pernambuco (UPE); Graduação em Letras - Português e Inglês pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP); Mestrado Profissional em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares (UPE); Grupo de pesquisa: Linguagem em Contexto Educacional/UPE; E-mail para contato: [zairacavalcanti@hotmail.com](mailto:zairacavalcanti@hotmail.com)

**Zuleika Alves de Arruda:** Professora de Geografia do Ensino Médio e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus “ Octayde Jorge da Silva” - Cuiabá. Mestrado em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); Doutorado em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Pós-Doutorado no Departamento de Geoinformática da Universidade Friedrich Schiller - Universitat Jena, FSU, Alemanha. E-mail: zuleika.arruda@cba.ifmt.edu.br

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-93243-85-1



9 788593 243851