

# O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA EM TURMAS REGULARES DO SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO NA ESCOLA ESTADUAL PADRE LUÍS RUAS

*Data de submissão: 30/03/2023*

*Data de aceite: 02/05/2023*

### **Ketna Suelem Monteiro**

Mestra em Ciências da Educação pela  
Universidade Del Sol.  
Docente na Secretaria de Educação  
e Desporto do Estado do Amazonas  
(SEDUC).  
Manaus – Amazonas.  
<http://lattes.cnpq.br/7534465150391636>

### **Joselia Maria Pereira dos Santos**

Mestra em Ciências da Educação pela  
Universidade Del Sol.  
Docente na Secretaria de Educação  
e Desporto do Estado do Amazonas  
(SEDUC).  
Manaus – Amazonas.  
<http://lattes.cnpq.br/9221300935703569>

**RESUMO:** O presente artigo é uma síntese da dissertação de Mestrado de mesmo título. O objetivo geral foi compreender de que maneira os jogos educativos auxiliam os professores de Língua Inglesa das turmas de 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Padre Luís Ruas durante o desenvolvimento das quatro habilidades e competências básicas de língua inglesa pelos discentes. A perspectiva da investigação realizada foi de natureza mista (quantitativa e qualitativa) através da aplicação de questionários pré e

pós pesquisa e dois jogos. Os resultados da pesquisa demonstraram que os jogos contribuíram para a aprendizagem da Língua Inglesa, principalmente das habilidades de ler, escrever, ouvir e falar; para despertar a motivação e o interesse dos alunos pela aprendizagem de outro idioma; bem como tornar as aulas e as atividades mais dinâmicas, atrativas, interessantes e desafiadoras.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Língua Inglesa. Ensino. Aprendizagem. Habilidades.

### **THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING IN REGULAR SECOND YEAR HIGH SCHOOL CLASSES AT PADRE LUÍS RUAS STATE SCHOOL**

**ABSTRACT:** This article is a synthesis of the Master's thesis with the same title. The general objective was to understand how educational games help English language teachers in the 2nd year of high school at Padre Luís Ruas state school during the development of the four basic skills and competences of the English language by the students. The perspective of the investigation carried out was of a mixed nature (quantitative and qualitative) through the application of pre and post survey

questionnaires and two games. The results of the research demonstrated that the games contributed to the learning of the English Language, mainly of the skills of reading, writing, listening and speaking; to awaken students' motivation and interest in learning another language; as well as making classes and activities more dynamic, attractive, interesting and challenging.

**KEYWORDS:** Games. English language. Teaching. Learning. Skills.

## 1 | INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras no Brasil é garantido e regulamentado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) atribuindo à disciplina a importância que as demais do currículo possuem para formação do indivíduo. Além disso, o ensino de uma língua estrangeira, a Inglesa no caso deste estudo, possibilita aos alunos que ao adquirirem os conhecimentos e habilidades necessários, uma aproximação com as diferentes culturas e integração no mundo globalizado.

Todavia, a Língua Inglesa enfrenta desafios para concretizar seu ensino e aprendizagem devido à sua complexidade. Muitos alunos apresentam dificuldades de aprendizagem do idioma, isto porque na maioria das escolas públicas os recursos didáticos são limitados, a qualificação dos professores é baixa, o tempo de duração das aulas é insuficiente para trabalhar todos os conteúdos necessários, que contribuem para o desinteresse, desmotivação e dificuldades dos alunos.

Para uma aprendizagem completa da Língua Inglesa, é necessário adquirir as quatro habilidades básicas: escuta (*listening*), escrita (*writing*), leitura (*reading*) e fala (*speaking*), somente com a prática e domínio dessas habilidades é que os aprendizes conseguirão se comunicar com os outros.

Esse cenário do ensino da Língua Inglesa motivou a realização desta pesquisa com alunos do 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Padre Luís Ruas. Observou-se o desinteresse, a falta de motivação e participação dos alunos nas aulas e atividades solicitadas, bem como dificuldades na aprendizagem da disciplina e a necessidade de utilização de estratégias inovadoras para o ensino dos conteúdos. Assim, buscou-se compreender de que maneira os jogos educativos auxiliam os professores de Língua Inglesa das turmas de 2º ano do Ensino Médio durante o desenvolvimento das quatro habilidades e competências básicas da língua pelos discentes.

Para alcançar os resultados esperados, o estudo teve como objetivos específicos: pesquisar a efetividade do uso das atividades lúdicas no desenvolvimento das quatro habilidades e competências básicas de língua inglesa pelos discentes do Ensino Médio; verificar os benefícios das atividades lúdicas em turmas de 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Padre Luís Ruas e refletir sobre a importância de atividades lúdicas no ensino da Língua Inglesa em turmas de 2º ano do Ensino Médio.

## 21 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Ao tratar de ludicidade é necessário esclarecer que o seu conceito não é hegemônico entre estudiosos, mas é de extrema importância identificar que se torna cada vez mais um assunto abordado pela ciência. Grandes pensadores dedicaram-se estudar sobre a construção do pensamento humano na infância, exemplo é Piaget (2017) e Vygotsky (1991), ambos consideram que a inteligência humana pode ser identificada como um aprendizado que vem de muito antes do que imaginamos. Onde a imitação e racionalidade nos acompanham desde muito cedo e também podemos aprender a lidar com situações que nos ajudem a superar obstáculos.

Neste sentido, o Lúdico pode ser considerado como uma maneira de superar situações do dia-a-dia, já o modo comportamental do ser humano pode apreender e compreender a partir da ideia do seu envolvimento com diversas situações. Com este contexto, o lúdico é compreendido por Bacelar (2009) como o ato envolvido, o lazer, a brincadeira, a diversão, a dinâmica executada por alguém. Já a Ludicidade é o estado de sensações que este sujeito se encontra quando está envolvido no lúdico e como ele racionaliza ou assimila estas sensações para determinadas atividades.

A Ludicidade se preocupa com os aspectos emocionais e mentais durante o lúdico onde se questiona que uma ação só é realmente lúdica quando o sujeito passa por esse processo de plenitude, satisfação durante sua experiência, ou seja, se aquela ação é capaz de ser considerada transformadora por quem a vivencia. Assim, a ludicidade é conceituada como uma experiência interna do sujeito, afirma Bacelar (2009, p. 30) que “é o estado interno que se processa enquanto o indivíduo realiza uma atividade lúdica”.

Para a autora, o lúdico é um estado que permite o ser humano está completamente envolvido, e ludicidade é a experiência pessoal de como ele vivencia o estado lúdico de cada situação que lhe é proposta. A ludicidade acrescenta a alegria, o prazer interno quando o sujeito encontra o interesse nos jogos e brincadeiras que tenham como finalidade o estímulo de aprendizagem, considerando que esta experiência é pessoal, e os resultados alcançados são diferentes para as pessoas.

Sendo assim, para Bacelar (2009, p.25):

[...] no estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena. Nessa perspectiva, não há separação entre esses elementos. A vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal. Portanto, só o indivíduo pode expressar se está em estado lúdico. Uma determinada brincadeira pode ser lúdica para uma pessoa e não ser para outra.

Segundo a autora, não há como desvincular as ações, pois uma pessoa pode sim gastar energia, relaxar, espalhar com uma brincadeira, e absorver algum tipo de

aprendizado, entretanto, para ser um estado lúdico é necessário plenitude, pois envolve aspectos emocionais, físicos e mentais. Portanto, é preciso considerar a individualidade, pois cada ser humano vai observar o ambiente e encontrar estratégias que lhe agradam conforme o seu interesse.

Uma vez que o lúdico deixa de pertencer apenas ao patamar de lazer, brincadeira e processo de alfabetização infantil, podemos notar o crescente uso das atividades lúdicas como estratégia de aprendizado, pois se considera a importância da experiência vivida, ou seja, da ludicidade experimentada e nos impactos que pode causar ao ser humano em qualquer faixa etária.

Assim, é notório os investimentos empregados em várias áreas da sociedade, inclusive na área da educação através das escolas. Sobre isso, Santos (2001, p. 14) descreve que:

Ao deixar de ser uma especificidade da infância, o lúdico, nestes últimos anos, transformou-se numa ferramenta de trabalho para muitas áreas e seus resultados positivos repercutiram em diferentes setores da sociedade, como é o caso das empresas, das universidades, dos hospitais, das clínicas, das escolas e de muitos outros que investiam nesta área. No entanto, em nenhum destes setores a ludicidade foi tão utilizada como nas escolas.

É cada vez mais comum pensar na importância da ludicidade, onde é possível compreendê-la a partir dos aspectos teóricos e científicos que revelam a atuação cerebral no desenvolvimento humano. Isso permite que o lúdico seja direcionado para qualquer faixa etária em qualquer instituição que compreenda a relevância da ludicidade para as pessoas.

De acordo com o que foi exposto até aqui, o lúdico envolve o brincar, o brinquedo, os jogos e outras atividades, tendo um importante papel para o desenvolvimento da criança.

Os jogos tornaram-se a partir da virada do século XX algo de grande valor psicopedagógico para o campo da educação escolar porque possuem a incrível capacidade de construir a atenção, a participação e a apropriação do conteúdo por parte dos participantes, e são estes fatores biopsicossociais potencializadores de positividade, geralmente ausentes das aulas tradicionais, que podem vir a melhorar a metodologia, a autonomia, a inventividade, entre outras do professor, e com isso a qualidade dos resultados escolares e a qualidade do alcance social da educação escolar.

Por meio da ludicidade ocorre uma aprendizagem significativa dos conteúdos ministrados, tendo em vista que os jogos inseridos no ambiente educacional fornecem certa naturalidade a este processo, pois permitem ao educando uma interação mais constante e ativa com o que é ensinado no ambiente escolar. Tiba (1998) destaca que o adolescente, geralmente, mostra desinteresse porque a escola não está sabendo despertar sua curiosidade. Quando ele gosta de algo, se compromete e vai bem.

Nesse contexto, os jogos lúdicos surgem com o intuito de gerar nos estudantes uma

espécie de motivação, para que o processo de ensino seja simultaneamente frutífero e prazeroso. Santos (2001) afirma que os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolvem ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, contribuem na diminuição do desinteresse e da indisciplina, devolvendo à escola a sua função de agência responsável por pessoas mais realizadas.

O brincar, o brinquedo e jogo tornam-se útil no contexto escolar quando é utilizado para a resolução de problemas, desencadeando situações desafiadoras para os alunos e que estes passam a conseguir construir conhecimentos a partir dessa ação lúdica. O lúdico torna-se importante para o processo de desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes, pois contribui para o desenvolvimento intelectual, dos aspectos motores, morais, sociais, cognitivos, emocionais, para a linguagem, bem como propicia a construção de um indivíduo autônomo, criativo, crítico e responsável.

O professor tem um papel importante nesse processo. Nas atividades lúdicas não basta o professor utilizar jogos em sala de aula, é preciso que os utilize com os objetivos definidos para cada disciplina e/ou conteúdo, como recurso didático para contribuir para a aprendizagem do aluno de uma maneira mais interessante, dinâmica e prazerosa. Conforme afirma Freire (1996, p. 61):

Sou tão melhor professor, então, quanto mais eficazmente consiga provocar o educando no sentido de que prepare ou refine sua curiosidade, que deve trabalhar com minha ajuda, com vistas a que produza sua inteligência do objeto ou do conteúdo de que falo. Na verdade, meu papel como professor, ao ensinar o conteúdo *a* ou *b*, não é apenas o de me esforçar para, com clareza máxima, descrever a substantividade do conteúdo para que o aluno o fixe. Meu papel fundamental, ao falar com clareza sobre o objeto, é incitar o aluno a fim de que ele, com os materiais que ofereço, produza a compreensão do objeto em lugar de recebê-la, na íntegra, de mim.

É preciso que o professor tenha consciência que os alunos não são seres desprovidos de conhecimentos, que antes de chegarem à escola já possuem conhecimentos adquiridos do seu meio social, portanto não são meros receptores de conteúdo.

### **3 | A REALIDADE BRASILEIRA DO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

A língua inglesa tem um papel muito importante na globalização, é a língua escolhida como universal capaz de aproximar a cultura, indústria, política, ideologias, comunicação, arte, tecnologia, educação dentre outras formas de vida que aos poucos busca um mundo hegemônico. A língua mais falada do mundo é mais que uma forma cultural de se comunicar, é ainda uma forma política de ganhar territórios que o mundo globalizado produz.

Nos currículos escolares brasileiros, o idioma só vai se tornar obrigatório após a chegada da família real portuguesa no século XIX, quando há um grande interesse de colonização no povo brasileiro, mas ainda assim o ensino da língua inglesa não é de grande

destaque entre a sociedade brasileira, apresentava menos prestígio do que outros idiomas de colonizadores, tal como o latim e grego que já eram ensinados à época (PEREIRA E LOPES, 2017).

Em 1998, o currículo brasileiro não deixa obrigatório o ensino da língua inglesa, mas de uma língua estrangeira, é marcado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs, em 2006 também é lançada a Orientações Curriculares para o Ensino Médio – OCEM e conforme Pereira e Lopes (2017, p.23) “ressaltar a importância dada às principais habilidades a serem desenvolvidas no ensino médio, que são a leitura, prática, escrita e a comunicação”.

Os fatores ensino e aprendizado seguem sendo afetados por muitos outros problemas brasileiros, principalmente nas escolas públicas. E nem sempre o preparo para o mercado de trabalho possibilita a oportunidade de vida melhor, sonhos realizados, condições de vida melhores. Muitos alunos nem conseguem acesso aos estudos, materiais didáticos, ensino e possibilidades básicas de educação. Neste sentido, temos a reflexão de Pereira e Lopes (2017, p.17) dizendo que:

Grandes desafios têm marcado o processo de ensino de língua inglesa, principalmente em escolas públicas, que são as mais afetadas por fatores que dificultam o processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, como, por exemplo, salas de aula muito cheias, falta de formação dos professores, estrutura física ruim, crenças desmotivadoras, carga horária pequena da disciplina etc. São desafios que fazem com que este ensino geralmente não alcance os resultados esperados.

Essas dificuldades não são particulares do ensino da língua inglesa, pelo contrário, é uma questão de educação pública que é precária desde a infraestrutura das escolas, a formação dos professores e ensino/aprendizado dos alunos no Brasil.

É difícil pensar em um futuro acadêmico de conhecimento de um idioma quando com os anos estudados não se alcança um conhecimento capaz de permitir minimamente a compreensão de uma leitura, conversação, uma comunicação em outro idioma.

O idioma é tratado como um caminho que permite o acesso ao mercado de trabalho, mas o acesso público é ineficiente, e caso se faça importante, o indivíduo precisa buscar o ensino particular, uma situação que muitas vezes torna distante este desejo, uma vez que em muitos casos não há recursos financeiros suficientes para este investimento. Assim explicam os autores que:

No Brasil, há uma dupla percepção sobre a língua inglesa: é uma língua considerada importante e necessária, capaz de criar oportunidade de sucesso profissional, mas, ao mesmo tempo, é uma língua que ninguém aprende na escola e poucos podem pagar para aprender em cursos de idiomas. (FERREIRA E MOZZILLO, 2020, p. 146).

É diante de tanto desafio que os docentes e alunos buscam e necessitam de motivação para prosseguir na aprendizagem. Os docentes buscam oportunizar aos alunos

uma aprendizagem significativa, de forma que os alunos demonstrem interesse nos conteúdos ministrados; e os alunos desejam aulas dinâmicas e diferenciadas que facilitem a aprendizagem, diferentes das aulas tradicionais onde pouco conseguem absorver os conteúdos repassados.

## 4 | PERCURSOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Nesta pesquisa optou-se pela utilização dos métodos mistos, que combina os métodos quantitativo e qualitativo, possibilitando uma maior precisão nas análises. O levantamento dos dados foi realizado por meio das pesquisas bibliográficas e de campo.

A pesquisa de campo foi realizada na Escola Estadual Padre Luís Ruas, localizada na Rua Bom Jesus, S/N - Zumbi dos Palmares, Manaus-Amazonas-Brasil com aplicação de questionários pré e pós pesquisa com perguntas fechadas e de múltipla escolha aos alunos do 2º ano do Ensino Médio com o objetivo de avaliar a satisfação, o desenvolvimento e os resultados nas atividades avaliativas com relação ao processo de ensino e aprendizagem e do uso das habilidades e competências do componente curricular.

Também foram utilizados dois jogos lúdicos com o intuito de observar de que maneira a inserção destas atividades lúdicas em sala de aula contribuem para uma melhora no processo de ensino da Língua Inglesa. O primeiro jogo aplicado foi o intitulado “Bingo” com o objetivo de analisar duas habilidades em Inglês: a auditiva (*listening*) e escrita (*writing*). O segundo jogo intitulado “*Speak Yourself*” tinha como objetivo avaliar as habilidades de *reading* (ler) e *speaking* (falar) em Língua Inglesa.

As turmas selecionadas foram 2º ano 01 e 2º ano 02, por serem as que apresentaram mais dificuldades de aprendizagem, baixo resultado nas avaliações escritas e orais propostas e pouca participação durante as aulas de Inglês ministradas. Estas turmas são compostas em média por 35 alunos cada, porém, devido à covid-19 muitos alunos não retornaram às aulas na modalidade presencial e por tal motivo, a amostra desta pesquisa é composta por um total de 49 alunos.

## 5 | RESULTADOS DA PESQUISA

### 5.1 Questionários pré-pesquisa

De um total de 6 perguntas contidas no questionário, destacaremos as mais relevantes.

Questionados se gostam da Língua Inglesa, 44 alunos responderam “sim”, o que apresenta ser um ponto positivo, considerando que quando existe um apreço por determinada disciplina e conteúdo, o processo de aprendizagem torna-se mais facilitado e prazeroso, bem como desperta a motivação e o interesse dos alunos.

Sobre o sentimento de motivação em relação a aprender a Língua Inglesa, 38 afirmaram que se sentem motivados em aprender Inglês na escola.

A motivação é um fator importante para a aprendizagem. Conforme Poppovic (1980, p. 14):

De modo simplificado podemos dizer que a motivação é tudo aquilo que está por trás de nossos comportamentos; corresponde às razões de cada um de nossos atos. Então, pense bem: se achamos que somos capazes de fazer uma coisa bem feita, certamente teremos confiança em nosso desempenho e conseguiremos realizá-la melhor. Se achamos que somos inteligentes e capazes, temos vontade de fazer as coisas para mostrar aos outros e a nós mesmos que temos valor.

A partir disso, é preciso considerar que a motivação do aluno para a aprendizagem não depende somente dele, sofre influências de suas condições sociais, econômicas, culturais, familiares e de suas vivências no ambiente escolar. Logo, se um desses fatores ou todos eles apresentam dificuldades ou deficiências, a motivação e o interesse tornam-se reduzidos ou ausentes.

Questionados se a professora explica os conteúdos de forma clara e de fácil compreensão, a maioria (24 no total) dos alunos de ambas as turmas responderam que *sim*.

As metodologias de ensino utilizadas pelo professor influenciam no processo de aprendizagem dos alunos. Aulas dinâmicas, conteúdos contextualizados com à vivência dos alunos e que façam sentido a eles, estimular a participação nas aulas e atividades, abrir espaço nas aulas para os alunos fazerem perguntas e tirarem suas dúvidas, promover debates entre outras ações, tornam a aprendizagem mais interessante para os alunos.

Foram questionados se a utilização de jogos em sala de aula ajudaria a tornar o aprendizado mais fácil e constante, bem como na melhoria do seu rendimento escolar, a maioria (46) dos alunos das turmas participantes da pesquisa responderam que *sim*.

Assim, segundo Antunes (2014, p. 36):

É neste contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Neste sentido, os jogos conquistaram espaço na sala de aula como um recurso importante para a aprendizagem, que possibilita a participação dos alunos como protagonistas desse processo, o desenvolvimento de capacidades e habilidades estimula o interesse e a motivação dos alunos, além de atribuir mais sentido aos conteúdos e as atividades tornando tudo mais prazeroso.

## 5.2 Aplicação dos jogos “BINGO” e “*Speak Yourself*”

O jogo denominado “BINGO”, tem por intuito a análise das competências auditiva

(*listening*) e escrita (*writing*) em Língua Inglesa. Para tal, foi entregue aos participantes uma cartela tradicional de bingo, no entanto, estas cartelas não estavam preenchidas com números como de costume. Estes espaços estavam em branco para que os próprios alunos preenchessem de acordo com a compreensão auditiva que tiveram durante o jogo. Participaram da atividade 22 alunos de ambas as turmas, totalizando 44 alunos.

O jogo aconteceu da forma convencional que se conhece, ou seja, na roleta do bingo números foram sorteados e falados aos alunos, no entanto, esta fala das letras e números que estão gravados nas “pedras” sorteadas foi em inglês. Assim sendo, eles precisaram escutar as frases com as letras e números falados, e em seguida, procurar a coluna com a letra mencionada e escrever o número compreendido. A frase utilizada no momento do jogo foi a mesma, só foram alterados as letras e números, pois dependeu do que foi sorteado. A frase dita é simples, e consistiu em dizer: letter \_\_?\_\_, number \_\_?\_\_. Essa frase foi repetida cinco vezes, para que a compreensão por parte dos alunos fosse mais eficiente.

Os resultados obtidos estão dispostos nas Tabelas 01 e 02 a seguir:

2º ano 01	
Quantidade de alunos	Quantidade de números compreendidos
04	11
09	10
02	09
01	08
03	07
02	05
01	04

Tabela 01 – Resultados do jogo BINGO no 2º ano 01

FONTE: MONTEIRO. Ketna Suelem (2021).

2º ano 02	
Quantidade de alunos	Quantidade de números compreendidos
07	12
04	11
01	10
06	08
01	07
02	06
01	00

Tabela 02 - Resultados do jogo BINGO no 2º ano 02

FONTE: MONTEIRO. Ketna Suelem (2021).

Durante a aplicação do jogo em todas as turmas, foi possível perceber que os

alunos estavam à vontade em participar e que isto seu deu de maneira espontânea e sem objeções durante a realização do jogo.

Através dos resultados apresentados nas tabelas 01 e 02, pode-se perceber que os desempenhos dos alunos de ambas as turmas no jogo foram bons, apenas um aluno do 2º ano 02 não conseguiu compreender nenhum dos números sorteados e cantados.

A aplicação do jogo “BINGO” promoveu o desenvolvimento e o exercício das competências auditiva e escrita da Língua Inglesa nos alunos. Neste sentido, os jogos possibilitam o desenvolvimento de capacidades e habilidades, uma aprendizagem significativa, que os alunos participem do processo de construção dos conhecimentos, relacionar teoria com a prática e com as situações cotidianas vivenciadas pelos sujeitos dentre outras contribuições.

A aplicação do segundo jogo intitulado “*Speak Yourself*” consistia em entregar aos alunos uma folha contendo cinco frases em Inglês. Nestas frases haviam espaços em branco que precisariam ser preenchidos pelos números cardinais já estudados por eles anteriormente, e estas frases estavam nomeadas em frases A, B, C, D e E.

Desta forma, o jogo aconteceu da seguinte maneira: a pesquisadora entregou uma folha contendo as 5 frases aos alunos, em seguida, foi em cada assento dos alunos com duas bolsas pequenas que continham letras (A, B, C, D, E) e números (01-100) e pediu que os alunos sorteiassem em cada uma das sacolas 3 letras e 3 números. Assim sendo, as letras sorteadas foram as frases que eles iriam ler e os números sorteados deveriam ser colocados no espaço em branco das frases que constavam no papel entregue a eles anteriormente para que eles completassem as frases e pudessem ler as sorteadas por eles, tendo um tempo de 5 minutos para praticarem a leitura e a pronúncia das frases e posteriormente lê-las em voz alta para os demais colegas de classe.

Participaram de todas as etapas da atividade 24 alunos do 2º ano 01 e 16 alunos do 2º ano 02. Não participaram da etapa de pronúncia (por escolha dos mesmos) 2 alunos do 2º ano 01 e 3 do 2º ano 02.

Através da aplicação do jogo “*Speak Yourself*” pôde-se observar que apesar de poucos alunos terem-se negado a participar do momento da fala, isto não os impediu de realizar uma parte da atividade, em nenhum momento negaram-se a fazê-la completamente.

### 5.3 Questionários pós-pesquisa

Dias depois da aplicação do segundo jogo “*Speak Yourself*”, foi aplicado o questionário pós-pesquisa contendo 8 perguntas, aqui destacaremos as mais relevantes.

Questionados se os jogos facilitaram a compreensão e aprendizagem sobre o conteúdo, de um total de 49 alunos participantes da pesquisa, 46 responderam que *sim*. Por meio desses dados, pode-se considerar que os jogos se apresentaram como estratégias eficientes para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da Língua Inglesa propostos.

Segundo Macedo (2005, p. 24):

O trabalho com jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa a contribuir para que as crianças e adolescentes possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências. O ponto de partida é o jogo em si e a meta é melhorar o desempenho em termos de notas, produção e compreensão dos conteúdos.

Neste sentido, o jogo apresenta-se como um recurso pedagógico que contribui para o desenvolvimento de capacidades e habilidades dos alunos, tais como, trabalhar em equipe, reflexão, criticidade, raciocínio lógico, imaginação, criatividade, observação, concentração, argumentação entre outras; aquisição de conhecimentos; despertar o interesse e a motivação, compreensão do sentido e significado da aprendizagem de uma segunda língua dentre outras.

Questionados se os jogos os motivaram a participar das aulas de Inglês, 43 alunos afirmaram que *sim*. Tal resultado é bastante satisfatório, tendo em vista que 49 alunos participaram da pesquisa.

Desse modo, além das contribuições anteriormente mencionadas pelos jogos, tem-se a motivação e o interesse que eles despertam nos alunos, estes sentem-se desafiados e se esforçam para executar o que se pede, o que contribui para a aprendizagem significativa dos conteúdos envolvidos. A realização das atividades escolares torna-se prazerosa e interessante, até mesmo possíveis dificuldades de aprendizagem antes apresentadas podem ser solucionadas.

Perguntados se ficou mais fácil a compreensão do Inglês por meio dos jogos, 43 alunos apontam que *sim*.

Considera-se que para uma aprendizagem completa e significativa do Inglês, torna-se imprescindível a utilização de métodos de ensino dinâmicos, atrativos e motivadores que possibilitem a aprendizagem das quatro habilidades básicas, pois somente com o domínio de todas é possível a prática da comunicação e a formação integral do aluno.

Nota-se que os jogos como instrumentos pedagógicos contribuem para aulas e atividades dinâmicas, interessantes e motivadoras que prendem a atenção do aluno e conseqüentemente despertam desejo pela aprendizagem dos conteúdos abordados.

## 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através das observações realizadas durante a aplicação do questionário pré-pesquisa foi possível constatar que boa parte dos alunos gostam da disciplina de Inglês; sentem-se motivados a aprendê-la na escola; consideram que a professora da disciplina explica os conteúdos de forma clara e fácil (apesar de alguns terem dificuldade em aprendê-los); a utilização de jogos nas aulas de Inglês poderiam contribuir para tornar o aprendizado mais proveitoso e significativo, bem como na melhora do rendimento escolar.

Na aplicação do jogo “*Speak Yourself*”, os alunos também demonstraram entusiasmo

e interesse em participar da aplicação e apresentaram um desempenho satisfatório. Pôde-se perceber que das quatro habilidades básicas, a fala é a mais desafiadora e a qual os alunos sentem mais dificuldade.

Com relação ao questionário pós-pesquisa, os resultados demonstraram que para os alunos os jogos facilitaram a aprendizagem dos conteúdos, bem como despertaram a motivação e o interesse dos alunos pela aprendizagem da Língua Inglesa.

Os jogos possibilitaram instigar a aprendizagem de todos os alunos, principalmente dos desmotivados e desinteressados, que em contato com atividades lúdicas, passaram a compreender o sentido e o significado da aprendizagem dos conteúdos, da relação teoria e prática e a acreditar que são capazes de assimilar os conhecimentos transmitidos.

Neste sentido, consideramos que o professor precisa compreender e reconhecer a importância e o potencial dos jogos como recurso pedagógico que torna as aulas e os conteúdos mais interessantes, bem como com sentido, significado e prazeroso para os alunos. Os professores não só da Língua Inglesa, mas de todas as disciplinas, devem repensar suas práticas e aulas para reduzir as dificuldades de aprendizagem apresentadas pelos alunos.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Editora EDUFBA Bahia-Salvador, 2009.

FERREIRA, Renan Castro; MOZZILLO, Isabella. **A Língua Inglesa no Brasil como o mercado quer: necessária, mas inalcançável**. Publicado em Revista Travessias Interativas / São Cristóvão (SE), N. 22 (Vol. 10), p. 138–150, jul-dez/2020. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/Travessias/article/view/15322>. Acesso em: 20 de junho de 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PEREIRA, Brenda Barbosa; LOPES, Cristiane Rosa. **Diretrizes educacionais para o ensino de Língua Inglesa na educação básica: desafios e possibilidades**. Publicado em Anais da III Semana de Línguas e Literaturas do Campus Campos Belos. Volume 1, N. 1, Revista Educação na Sociedade Contemporânea UEG, 2017. p.17-34. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/SL/article/view/11116>. Acesso em: 20 de junho de 2021.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**; Tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 4ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 2017.

POPPOVIC, Ana Maria. **Autoconceito, motivação e aprendizagem**. In: JOSÉ, Elisabete da Assunção; COELHO, Maria Teresa. **Problemas de aprendizagem**. 7ª ed. São Paulo: Ática, 1995.

SANTOS, Santos Marli Pires dos (Organizadora). **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

TIBA, Içami. **Ensinar Aprendendo: Como Superar os Desafios do Relacionamento Professor-aluno em Tempos de Globalização**. 2. ed. São Paulo: Editora Gente, 1998.

VYGOTSKI, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. Editora Livraria Martins Fontes. 4<sup>a</sup> ed. brasileira, São Paulo – SP, 1991.