

## O USO DE JOGOS LÚDICO-DIDÁTICOS RECICLÁVEIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

## THE USE OF RECYCLABLE PLAYFUL-DIDACTIC GAMES IN THE ENGLISH LANGUAGE TEACHING AND LEARNING PROCESS

Marciele Marchesan<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0001-7676-4179>

### Resumo

Este estudo tem por objetivo relatar uma experiência de ensino por meio da implementação de jogos lúdico-didáticos nas aulas de língua inglesa, utilizando materiais recicláveis confeccionados por estudantes de uma turma do 6º ano de uma escola estadual. Trata-se de uma experiência de intervenção pedagógica interdisciplinar envolvendo as áreas de Inglês e Educação Física, a qual proporcionou aos alunos desafios, problemas e situações que possibilitam o aprendizado crítico de uma segunda língua, bem como, a consciência ambiental, a integração e o cooperativismo. Apoiamo-nos em Vygotsky para destacar aspectos cognitivos, interação e convívio social, em Kishimoto para destacar a importância da ludicidade e em Cortez e Ortigoza para destacar o consumo sustentável e a reutilização de materiais. Além de melhorar a capacidade de aprendizagem de uma segunda língua, tornando-a mais efetiva, significativa e prazerosa, essa atividade interventiva também possibilitou que os alunos ao mesmo tempo tivessem maior consciência perante suas ações relacionadas ao lixo e ao meio ambiente e em relação ao trabalho cooperativo, melhorando as relações sociais com a comunidade escolar.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Jogos, Língua Inglesa.

### Abstract

This study aims to report a teaching experience through the implementation of playful-didactic games in English language classes, using recyclable materials made by students from a 6th-grade class at a state school. It is an experience of interdisciplinary pedagogical intervention involving the areas of English and Physical Education, which provided students with challenges, problems, and situations that enable critical learning of a second language, as well as environmental awareness, integration, and cooperation. We rely on Vygotsky to emphasize

<sup>1</sup> Universidade do Estado de Mato Grosso. E-mail: marciele\_marchesan@hotmail.com.

cognitive aspects, interaction, and social interaction, on Kishimoto to emphasize the importance of playfulness, and on Cortez and Ortigoza to highlight sustainable consumption and the reuse of materials. In addition to improving the ability to learn a second language, making it more effective, meaningful, and pleasurable, this intervention activity also enabled students to be more aware of their actions related to garbage and the environment and concerning the environment, cooperative work, and improving social relations with the school community.

**Keywords:** Learning, Games, English Language.

## Palavras Iniciais

Neste texto, relatamos uma experiência realizada com a turma de alunos do 6º ano D do Ensino Fundamental, vespertino, da Escola Estadual Professora Zeni Vieira localizada na cidade Sinop, Mato Grosso.

A partir das dificuldades que os alunos demonstravam em relação à memorização e pronúncia de vocabulários da Língua Inglesa, buscamos desenvolver atividades direcionadas a melhorar o desempenho e interesse dos alunos, bem como amenizar essas dificuldades. Para tal, utilizamos jogos fabricados pelos próprios estudantes, que serviram como material de apoio nas aulas de Inglês, com o objetivo de superar as dificuldades de memorização, pronúncia e também uso gramatical, desta forma, contribuindo para o aprimoramento das habilidades e objetivos de aprendizagem dos alunos no decorrer do segundo e terceiro bimestre do ano letivo de 2019.

Como embasamento teórico e reflexivo da pesquisa buscamos autores como Vygotsky (1989 e 2009) para discutir questões acerca do cognitivo, interação e convívio social respeitando regras, Kishimoto (1994) como base para a ludicidade e Cortez e Ortigoza (2009) com relação a necessidade do saber sobre o consumo sustentável e a reutilização de materiais.

Além das atividades relacionadas ao gênero textual jogos, também trabalhamos com gêneros periféricos, englobando a leitura, a análise textual, escrita tradução e pontos gramaticais. No entanto, neste texto, o foco principal está nos jogos. Desta maneira, além de melhorar a capacidade de aprendizagem de uma segunda língua, tornando-a mais efetiva e prazerosa, essa atividade possibilitou que os alunos

tivessem maior consciência perante suas ações relacionadas ao lixo e ao meio ambiente e também ao trabalho cooperativo, melhorando as relações sociais com a comunidade escolar.

## O fazer

Diante as dificuldades em aprender uma segunda língua, bem como memorizar vocabulário e estruturas gramaticais básicas, a turma do 6º ano D teve a iniciativa de fabricar jogos, com o auxílio da professora de Educação Física, trabalhando os temas estudados previamente, com a finalidade de sanar as dúvidas, estimular o desenvolvimento da aprendizagem de forma dinâmica, divertida e vivenciando a prática.

Inicialmente, realizamos uma pesquisa bibliográfica e web-gráfica sobre quais jogos poderiam ser feitos pela turma, utilizando materiais de baixo custo e até mesmo recicláveis. Os jogos pesquisados e escolhidos pela turma, foram os seguintes: Jogo de Cartas (Verbo ser/estar), Jogo da Memória (Profissões e Partes da Casa), Dominós (Cores e Membros da Família), Jogo de Tabuleiro (Singular x Plural), Jogo de Tabuleiro (Profissões e Grau Imperativo), Jogo de Tabuleiro (Cores e Grau Imperativo), Jogo de Tabuleiro – Cobras e Andaimas (Números), Jogo de Tabuleiro – Racing Words (Corrida de Palavras). Essa pesquisa e escolha dos jogos, foi realizada ainda no período do segundo bimestre, onde tivemos nossa primeira conversa sobre o projeto da intervenção pedagógica.

Após a pesquisa realizada pelos estudantes, os jogos foram escolhidos. Então, dividimos a sala em grupos para que pudessemos começar a busca pelos materiais e, consequentemente, a fabricação. A única exigência feita pelas professoras foi que os jogos fossem confeccionados com material de baixo custo ou reciclável, já que nas lições estudadas durante o segundo e terceiro bimestre, período em que aconteceu a pesquisa, estudaríamos sobre a sustentabilidade, meio ambiente, tópicos sobre consciência ambiental e atitudes cooperativas.

Com os materiais coletados, iniciamos as atividades voltadas para a confecção dos jogos, que foram fabricados durante as aulas de Inglês e Educação Física. Com os jogos já prontos, partimos para a fase de testes, onde os alunos puderam brincar com

suas obras. Após o momento de socialização e diversão, nos reunimos para escrevermos as regras dos jogos, primeiramente em português e sequencialmente em língua inglesa.

Com as regras prontas, os estudantes puderam brincar com todos os jogos confeccionados e posteriormente decidiram apresentar as criações às demais turmas. A apresentação ocorreu durante a Feira das Ciências da escola, com o objetivo de mostrar aos demais alunos a possibilidade de criar materiais educativos de baixo custo, que podem ser uma ferramenta de ensino e aprendizagem e descontração durante as aulas tanto da disciplina de Inglês, quanto de Educação Física.

## Interpretação e Reflexão

Quando falamos sobre o ensino de uma segunda língua, a motivação e a disciplina entram em pauta, já que são extremamente importantes para o sucesso do aprendiz. Se o aluno está motivado e atento sua aprendizagem certamente será concretizada. No entanto, esse despertar depende muito do professor e das condições socioculturais do estudante.

A metodologia e os meios utilizados para as aulas são fundamentais para despertar a curiosidade e a vontade dos alunos, desta maneira é extremamente importante que o educador crie espaços de mediação e construção do conhecimento linguístico. Assim, o jogo é uma ótima ferramenta para trazer o aluno para uma atividade lúdica, onde sem perceber, ele se dá conta de que está aprendendo. Segundo Vygotsky (1989, p.84), “as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais”, assim, o jogo tem a finalidade de agregar nas aulas de Inglês, já que desafia o aluno, proporciona um ambiente mais agradável, além de estimular tanto o raciocínio quanto as habilidades da língua.

Desta forma, vendo a dificuldade dos alunos do 6º ano do ensino fundamental, e após tentarmos outras estratégias para a aprendizagem, percebemos que para essa turma em questão, o jogo seria uma forma de aproximar os estudantes da língua e assim melhorar o desenvolvimento das habilidades dos estudantes no decorrer do segundo e terceiro bimestre do ano letivo de 2019. Além disso, os jogos tiveram o objetivo de promover a interação social entre professor e aluno, bem como, aluno e

aluno. Assim, os jogos lúdico-didáticos ao mesmo tempo que são uma ferramenta no ensino e aprendizagem de uma segunda língua, também são utilizados para fortalecer o convívio social.

Através dessas atividades diferenciadas, em que o aluno tem a experiência de criar seu próprio brinquedo/material de trabalho, foi possível notar um grande interesse por parte dos alunos, tanto no momento da fabricação, quanto no momento de brincar com os jogos. Desta maneira, percebemos que as aulas de Língua Inglesa e de Educação Física se tornaram mais empolgantes e os alunos tiveram mais interesse em aprender e em interagir com os demais colegas. Assim, fica evidente a importância do lúdico durante as aulas para o público dessa faixa etária (10-12 anos), pois proporciona uma maior interação entre os estudantes e melhora a capacidade de aprendizagem, tornando desta forma, os conteúdos mais significativos, atraentes e proporcionando uma forma mais prazerosa de estudar.

Os jogos lúdico-didáticos ao mesmo tempo que são uma ferramenta no ensino e aprendizagem de uma segunda língua, também são utilizados para fortalecer as relações sociais, como por exemplo, o respeito com o outro, o trabalho em equipe e o respeito as regras. De acordo com Vygotsky (2009, p.124), o desenvolvimento correspondente de regras conduz a ações, com base nas quais se torna possível a divisão entre trabalho e brinquedo, esta divisão pode ser encontrada na fase escolar como um fato fundamental. Além disso, para Kishimoto (1994), os jogos e as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento integral do aluno. No lúdico, o estudante interage com o mundo, despertando sua autoconfiança e autonomia, fatores importantes para a aprendizagem de uma língua estrangeira.

Do mesmo modo, nosso trabalho preocupou-se com a questão social de cada aluno, já que não tínhamos recursos financeiros para comprar materiais pedagógicos, buscamos através de materiais de baixo custo e reciclados, como, papelão, papéis de rascunho, sobras de cartolinas que já haviam sido usadas em outras atividades para confeccionar os jogos. Desta forma, além de pensar no lado social, nosso trabalho também fez com que os alunos refletissem acerca das questões ambientais, pensando em como poderiam reaproveitar, aquilo que seria descartado no meio ambiente.

Como os temas das lições trabalhadas no livro didático, sempre dialogavam e refletiam sobre atitudes que pudessem melhorar nossa qualidade de vida, buscamos discutir com os alunos quais materiais seriam viáveis para o nosso trabalho; até chegarmos à conclusão de que todos os jogos deveriam ser confeccionados com materiais de baixo custo, restos de materiais que já tivessem em casa ou com materiais que estivessem sendo descartados e que pudessem ser reaproveitados, assim, conforme Cortez e Ortigoza (2009), devemos “introduzir tais produtos no sistema produtivo de forma a se transformar em novo produto”.

Acreditamos que as criações desenvolvidas pelos estudantes do 6º ano D, se transformaram em novos produtos, esses extremamente funcionais, práticos e úteis para a fixação e aprendizagem dos vocabulários da língua inglesa. Desta maneira, nossa pesquisa, além de cumprir com a função educacional e pedagógica, também cumpriu com sua parte social, viabilizando oportunidades a todos os alunos.

## Palavras Finais

Por meio da implementação da proposta do uso dos jogos lúdico-didáticos foi possível notar uma melhora significativa no processo de memorização dos alunos com relação aos vocabulários aprendidos durante as aulas de Inglês, uma melhor compreensão quanto aos pontos gramaticais do verbo ser/estar e também do modo imperativo. Além disso, notamos o despertar do interesse em aprender uma segunda língua, bem como, participar das aulas e interagir com os colegas de classe. Desta maneira, tirar os alunos do rotineiro e trazer os conteúdos para a realidade deles, colocando tudo o que fora aprendido nos livros e caderno para a prática é bastante vantajoso, já que através do nosso trabalho conseguimos ter resultados positivos tanto no campo pedagógico quanto no âmbito social.

No trabalho proposto, os alunos tiveram uma maior interação com os colegas de classe e também com os familiares, pois precisaram da colaboração dos colegas e familiares para concluir a confecção dos jogos, também observamos um aumento significativo na motivação e interesse em aprender e, por fim, um dos nossos maiores objetivos, a memorização e concretização da aprendizagem de vocabulários.

Desta maneira, a estratégia de inserir jogos lúdico-didáticos nas aulas de Língua Inglesa e Educação Física deixa claro que mesmo diante de tanta tecnologia, os alunos ainda se sentem desafiados e apreciam trabalhos manuais, bem como, têm interesse em brincar com jogos simples.

Foi possível vivenciar que para melhorar o aprendizado de inglês, nossos alunos não precisaram de materiais caros ou complexos, pelo contrário, utilizaram materiais recicláveis que tinham em casa ou que encontraram na escola. Desta forma, todos os jogos que fabricamos podem ser confeccionados por qualquer educador ou estudante que se sinta motivado a aprender e brincar. Assim, mesmo que os professores ou os alunos não tenham recursos financeiros para realizar a aquisição de materiais pedagógicos, ainda é possível aprender com nossos próprios inventos, exercitando a criatividade.

Devemos destacar que o processo de levar esse material lúdico para as aulas não ocorreu de forma linear, já que no primeiro momento encontramos um pouco de resistência por parte de alguns alunos. Porém, no decorrer do processo, a realização da aula teórica e utilização dos jogos produzidos em sala deixaram o clima mais leve e os alunos começaram a se identificar com as atividades, compreendendo tanto as regras do jogo como também as de boa convivência e bom andamento das aulas, percebendo que o jogo não era somente um passatempo, ou um momento de extravasar, mas que se tratava de um momento de concentração e de aprendizagem, desta forma, os alunos também aprenderam a respeitar o ambiente coletivo escolar.

## Referências

CORTEZ, A.T.C.; ORTIGOZA, S.A.G. (Orgs). **Da produção ao consumo: impactos socioambientais no espaço urbano**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L.S. **A construção do pensamento da linguagem**. Trad. Paulo Bezerra. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

**Submetido em: 28/04/2020**

**Aprovado em: 14/12/2020**