

1
2 **UMA CARTA NA MANGA:**
3 **O USO DE JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA ORALIDADE**
4 **DE LÍNGUA INGLESA**

5 *Solimar Patriota Silva* (UNIGRANRIO)
6 spssolimar@hotmail.com

7 *Julia Wundrach Pinto* (UNIGRANRIO)
8 julia_wundrach@hotmail.com

9 **RESUMO**

10 Jogos podem ser utilizados como material didático e utilizados como parte inte-
11 grante dos conteúdos programáticos de língua inglesa e não apenas como uma ativi-
12 dade divertida, por seu caráter pedagógico de proporcionar oportunidade de comuni-
13 cação real (HADFIELD, 1985, p. 4). Este artigo objetiva apresentar uma pesquisa em
14 andamento que tem por finalidade discutir acerca de jogos como material didático no
15 processo ensino-aprendizagem de língua inglesa, especificamente para o desenvolvi-
16 mento da oralidade de alunos iniciantes nos estudos desse idioma. Busca contribuir
17 com os avanços nos estudos dessa área, principalmente buscando desenvolver orienta-
18 ções no que se refere à análise, adaptação e criação de jogos diversos que podem ser
19 feitos pelo próprio professor ou mesmo pelos alunos e voltados para o desenvolvimen-
20 to linguístico na habilidade oral.

21 **Palavras-chave:** Oralidade. Língua inglesa. Material didático. Ensino.

22
23 **1. Introdução**

24 Este artigo, fruto de uma pesquisa de iniciação científica em and-
25 damento, visa discutir acerca do ensino-aprendizagem do desenvolvi-
26 mento da habilidade oral em língua inglesa como língua estrangeira, bem
27 como conceituar os jogos como materiais didáticos que podem ser utili-
28 zados como parte integrante em todo o processo.

29 A habilidade de falar um idioma é tão importante que se destaca
30 das demais, ao considerar que uma pessoa que domina uma língua é con-
31 siderada falante daquele idioma (UR, 1996). Assim, percebemos a neces-
32 sidade de os alunos terem muitas oportunidades de se comunicar na lín-
33 gua-alvo, a fim de que aumentem sua competência linguística nessa habi-
34 lidade especificamente.

35 Entretanto, devido a fatores diversos, os quais podem envolver
36 timidez, turmas grandes, pouco contato externo com o idioma em situa-
37 ções comunicativas, medo de errar, falta de vocabulário, entre outros,

1 muitos alunos podem acabar por não desenvolver adequadamente essa
2 habilidade. Isso se torna especialmente problemático em turmas do ensi-
3 no fundamental, nas quais os alunos geralmente iniciam os estudos de
4 língua inglesa no sexto ano, em turmas mais numerosas, com pouco tem-
5 po de aula e em idade em que talvez estejam menos propensos a cometer
6 erros diante dos demais colegas.

7 Dessa maneira, consideramos que os jogos podem servir como
8 material pedagógico precioso para as aulas de língua inglesa, a fim de
9 que, em uma atmosfera mais informal e livre, os alunos se sintam menos
10 pressionados a falarem corretamente e possam, assim, ampliar seu reper-
11 tório e sua capacidade de se comunicar oralmente com maior fluência.

12 Compreendemos que o professor pode analisar jogos existentes,
13 bem como adaptar outros para seu contexto de ensino e até mesmo criar
14 seus próprios jogos, assim como pode criar qualquer outro material didá-
15 tico desejado. (THOMLINSON & MASUHARA, 2005)

16 Assim, neste artigo, primeiramente apresentamos uma breve con-
17 ceituação teórica acerca do desenvolvimento da oralidade e, em seguida,
18 discutimos acerca do jogo como recurso pedagógico que podem servir ao
19 propósito de auxiliar no desenvolvimento da oralidade de alunos iniciantes.
20

21

22 **2. *Vamos começar a falar?***

23 A interação parece ser fundamental para o ensino-aprendizagem
24 da oralidade em uma língua estrangeira (UR, 1996; HARMER, 2001,
25 KAYI, 2006). Contudo, deve-se ressaltar que tornar-se fluente em língua
26 inglesa é um processo árduo que exige bastante empenho e dedicação.
27 Jeremy Harmer (2001) explica que a fluência é uma habilidade que não
28 somente requer do falante um amplo conhecimento das principais caracte-
29 rísticas de uma determinada língua, mas também um rápido processa-
30 mento de informações e daquilo que é falado nesta língua.

31 Ensinar a oralidade é ensinar aos alunos a produzir os sons da lín-
32 gua falada, trabalhar com questões voltadas para entonação e ritmo nessa
33 língua, estruturar os pensamentos em uma sequência lógica e objetiva,
34 usar a língua para expressar opiniões, julgamentos e valores (KAYI,
35 2006). No geral, apontamos que ensinar oralidade é fazer com que os
36 alunos mergulhem no universo dessa língua-alvo, através de situações

1 reais, atividades e discussões, sejam elas simples ou mais desenvolvidas,
2 que priorizem e promovam o aspecto oral da língua.

3 Hayriye Kayi (2006) aponta que a abordagem comunicativa e a
4 aprendizagem colaborativa são fundamentais nesse processo de aquisição
5 e desenvolvimento das habilidades orais, pois as atividades correspon-
6 dentes a estes processos são baseadas em situações reais do cotidiano e
7 que exigem bastante comunicação e interação. De acordo com Jeremy
8 Harmer (2001) e Hayriye Kayi (2006), atividades como encenações, si-
9 mulações, contação de histórias, entrevistas, descrição de figuras, jogos
10 dos sete erros, entre outras, são fundamentais nesse processo, pois elas
11 despertam a criatividade e o lado crítico dos alunos, além de promover a
12 comunicação, troca de ideias, sugestões e a aprendizagem mútua entre
13 nossos alunos.

14 Jordan Wallace Augusto Silva e Solimar Patriota Silva (2015) de-
15 fendem um ambiente no qual haja materiais autênticos e, sobretudo, no
16 qual os alunos tenham oportunidade de se expressar e contribuir em sala
17 de aula. Além disso, sugerem que haja uma apresentação prévia de voca-
18 bulário, expressões e estruturas gramaticais antes de se efetivamente ini-
19 ciar a atividade oral, a fim de que os alunos possam se comunicar mais
20 eficazmente em sala.

21 A correção de pronúncia, erro gramatical, etc., não pode ser feita
22 durante as produções orais, de forma “*on the spot*” (no momento em que
23 o erro é cometido) como muitos estão acostumados, pois isso poderá
24 atrapalhar o aluno em seu desempenho oral durante uma atividade espe-
25 cífica. (KAYI, 2006)

26

27 3. *Vamos jogar para valer?*

28 A palavra *jogo* expressa diversão e descontração, entretanto por
29 ter características lúdicas pode ser uma alternativa de estímulo em deter-
30 minadas situações. Celso Antunes (2014) diz que o jogo causa divertimen-
31 to, é brincadeira e passatempo, porém também estimula o desenvol-
32 vimento cognitivo podendo ser direcionado ao viver de quem está parti-
33 cipando do momento.

34 Os diferentes tipos de jogos existentes trabalham com áreas e ha-
35 bilidades diversificadas ao serem praticados desenvolvendo estruturas
36 mentais e cognitivas e assim assumindo o papel de provedor de estímulo
37 de informação involuntária, logo além de prazeroso o momento em que

1 se está jogando torna-se uma via de aprendizagem mesmo que de maneira indireta (ANTUNES, 2014; OLIVEIRA, 2010; DOHME, 2008). Vera Barros de Oliveira, 2010 afirma que o jogo tem o poder de envolver e motivar resgatando processos mentais e inserindo-se no contexto vital.

5 Embora o jogo traga em seu bojo determinados limites e regras, o jogador pode experimentar uma certa sensação de apoderamento naquele âmbito. Acrescente-se que, quando se está imerso no momento do jogo, o participante experimenta um desligamento do mundo real, fazendo com que as práticas de cada ambiente não se misturem.

10 O ato de jogar é um grande provedor de estímulos e desenvolvedor de inteligências inserindo-se no âmbito social quando se trabalha imerso em regras, por exemplo, onde o indivíduo leva do jogo um encaixe mesmo que simbólico e espontâneo, também um certo controle de suas ações já que ao jogar é necessário que o tempo seja respeitado assim os interesses se combinam tornando o jogo uma espécie de prática de atividades socialmente existentes.

17 Por outro lado, Vania Dohme (2008) diz que, ao jogar, o indivíduo desfruta de experiências educativas que podem ser contextualizadas em seu cotidiano não se isolando no lúdico já que são involuntários alguns processos de estímulo aprendizagem.

21 Vilmar Rodrigues dos Santos (2014) corrobora essa ideia ao afirmar que quem brinca aprende, podemos considerar o jogo um material vinculado com a educação desde quando trabalha com estímulos até no momento em que é necessário que se torne um conhecedor daquilo que vai ser jogado, aprendendo técnicas e métodos que são pertinentes aquele processo. Logo, pode-se considerar possível a inserção de jogo como num contexto didático e educativo e, portanto, valioso recurso pedagógico, podendo ser utilizado como material didático nas aulas de língua estrangeira.

30 Pode-se entender como material didático qualquer recurso ou instrumento que for destinado e cumprir o papel de facilitar a aprendizagem do aluno e tornar o processo educativo ministrado pelo moderador mais eficaz. Material este que pode vir a ser projetado para fins didáticos ou não, adaptado ou criado pelo usuário e usado conforme suas práticas pedagógicas com finalidade didática (VILAÇA, 2012; SOUSA 2015). Todo o material pode ser considerado material didático, desde que empregado para fim de contribuição no processo educacional. Transformar um

1 instrumento que não tenha finalidade educativa para tal é torna-lo materi-
2 al didático.

3 É inquestionável a necessidade do uso do material didático. O
4 conteúdo precisa de um suporte que o torne mais próximo de quem irá
5 recebê-lo e funcionando como chave dessa aproximação o material didá-
6 tico faz ser palpável o que de fato ainda é inalcançável diante do olhar do
7 aluno. Rayssa Kathleen Ramalho de Sousa (2015) diz que, para que ocor-
8 ra um bom funcionamento da combinação material didático e seu uso, é
9 necessária uma análise anterior feita pelo moderador a fim de adequar o
10 público alvo com a prática em questão.

11 Mesmo sendo projetado para determinado assunto, nem sempre é
12 possível que o material didático alcance de forma integral todo o assunto
13 a ser trabalhado, isso possibilita o uso de mais de um material didático
14 para cada etapa do assunto em questão tornando mais flexível e, de certa
15 forma, mais produtiva a transmissão do conhecimento.

16 Tendo a estreita visão do material didático como auxílio ao invés
17 de principal instrumento de ensino (VILAÇA, 2009), entende-se que o
18 material precisa de um suporte previamente trabalhado ou pode ser usado
19 no momento de inserção do conteúdo desde que o mesmo cumpra essa
20 função de maneira adequada sem permitir nenhuma falha ou falta de in-
21 formação durante seu uso. Para que seja feito todo o aproveitamento dos
22 recursos proporcionado pelo material didático em questão o moderador
23 precisar se apoderar do conhecimento de uso para desenvolver aptidão ao
24 ministra-lo. Não existe maneira de conciliar um material com um profes-
25 sor que não tem aptidão para usá-lo e é questionável um material didático
26 que dispense o trabalho do professor. A função de ambos é conectada.
27 (FISCARELLI, 2007)

28 A questão de os meios alternativos serem usados como material
29 didático, como por exemplo, jogos de tabuleiro, canções, filmes etc. tor-
30 naram-se mais comuns a partir do momento em que surgiu a necessidade
31 de ir além do livro didático como material e apoio já que apenas o que o
32 livro leva às aulas não se faz mais suficiente de acordo com a infinidade
33 de meios que permitem o acesso prático à informação.

34 Atualmente a educação vem se transformando e tornando-se mais
35 disponível para aceitar mudanças e renovações, a visão de que o jogo e a
36 aprendizagem têm vínculos vem sendo pertinente. Na busca por uma
37 educação mais ativa o desenvolver habilidades está mais presente do que
38 o absorver conhecimentos em quantidade e não qualidade e totalidade pa-

1 ra que seja possível a integração da educação com o meio social de forma
2 mais espontânea. (DOHME, 2008)

3 Um ensino que desperte a interesse do aluno transforma o interes-
4 se do moderador em buscar um material didático que abranja todas as ne-
5 cessidades daquele indivíduo e é nesse contexto em que o jogo pode ser
6 inserido como medida de aprendizagem. Ao desenvolver habilidades o
7 jogo se propõe como instrumento pedagógico e o professor como condu-
8 tor de determinada atividade. (ANTUNES, 2014)

9 É importante ressaltar que o funcionamento do jogo como materi-
10 al didático depende das condições do ambiente educacional além da con-
11 ciliação feita pelo professor entre os objetivos dos jogos e os objetivos
12 pedagógicos (FORTUNA, 2000). É necessário que haja uma definição de
13 metas e planejamento para que ocorram da melhor forma.

14 Em resumo, pode-se dizer que os jogos podem ser vistos como
15 materiais didáticos a partir do momento em que cumprirem a função de
16 material educacional (TAROUCO et al., 2004; FORTUNA 2004). As-
17 sim, convém que estudos acerca do ensino-aprendizagem de língua es-
18 trangeira possam enfocar acerca de como os jogos podem ser utilizados
19 como recursos pedagógicos que não desempenhem papel meramente se-
20 cundário.

21

22 **4. Considerações finais**

23 Este artigo objetivou apresentar uma breve discussão teórica acer-
24 ca do ensino-aprendizagem de oralidade em língua inglesa como língua
25 estrangeira, bem como jogos como recursos didáticos, os quais também
26 podem ser utilizados no auxílio do desenvolvimento da oralidade da lín-
27 gua inglesa.

28 Os jogos apresentam várias características, como possibilidade de
29 trazer maior colaboração entre os participantes e propiciar um ambiente
30 em que os alunos se sintam menos inibidos de cometer erros, podendo,
31 assim, desempenhar papel de mais destaque nas salas de aula de língua
32 estrangeira, especificamente para o enfoque do desenvolvimento da habi-
33 lidade oral.

34

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1
2 ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. *Jogos divertidos e brinque-*
3 *dos criativos*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- 4 ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*.
5 Petrópolis: Vozes, 2014.
- 6 CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. *Uma*
7 *nova concepção para a criação de jogos educativos*. Disponível em:
8 <[http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/marcelo/materiais/Clua_e](http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/marcelo/materiais/Clua_e_Bittencourt_2004_Cria_o_de_Jogos_Educativos_minicurso.pdf)
9 [Bittencourt 2004 Cria o de Jogos Educativos minicurso.pdf](http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/marcelo/materiais/Clua_e_Bittencourt_2004_Cria_o_de_Jogos_Educativos_minicurso.pdf)>.
- 10 DOHME, Vania. *O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para em-*
11 *presas e instituições de educação*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- 12 FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático e a prática
13 docente. Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara. *Revista Ibero-*
14 *Americana de Estudos em Educação*, vol. 2, n. 7, 2007. Disponível em:
15 <<http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/454/333>>.
- 16 FORTUNA, Tânia Ramos. *Sala de aula é lugar de brincar?* Porto Ale-
17 gre: Mediação, 2000. Disponível em:
18 <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>.
- 19 HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. 3. ed.
20 Harlow: Longman, 2001.
- 21 KAYI, Hayriye. Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a
22 Second Language. *The internet TESL Journal*, Nevada, vol. XII, n. 11,
23 2006. Disponível em <[http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching_Spea-](http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching_Speaking.html)
24 [king.html](http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching_Speaking.html)> Acesso em: 14-04-2014.
- 25 LEFFA, Vilson José. *Como produzir materiais para o ensino de línguas*.
26 Universidade Católica de Pelotas. 2003. Disponível em:
27 <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prod_mat.pdf>.
- 28 OLIVEIRA, Vera Barros de. *Jogos de regras e a resolução de proble-*
29 *mas*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- 30 RETONDAR, Jeferson José Moebus. *70 maneiras de jogar e entrar no*
31 *jogo*. Petrópolis: Vozes, 2012.
- 32 SANTOS, Guilherme da Silva dos. *O material didático e o ensino de*
33 *línguas*. 2012. Disponível em:
34 <<http://www.unifra.br/eventos/inletras2012/Trabalhos/4689.pdf>>.

- 1 SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. *Jogos na escola: os jogos nas aulas*
2 *como ferramenta pedagógica*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- 3 SILVA, Jordan Wallace Augusto; SILVA, Solimar Patriota. O Skype
4 como ambiente virtual de aprendizagem para o desenvolvimento da ora-
5 lidade em língua inglesa. *Revista Magistro*, vol. 1, p. 24-41, 2015.
- 6 SOUSA, Rayssa Kathleen Ramalho de. *Reflexões sobre os materiais di-*
7 *dáticos: qual a relação entre os professores e esses recursos em sala de*
8 *aula*. Universidade Federal da Paraíba: II CONEDU – II Congresso Na-
9 cional de Educação. Disponível em:
10 <<http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALH>
11 [O_EV045_MD1_SA4_ID5324_08092015095445.pdf](http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALH)>.
- 12 TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ROLAND, Letícia Coelho;
13 FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; KONRATH, Mary Lúcia
14 Pedroso. Jogos educacionais. *CINTED-UFRGS – Novas Tecnologias na*
15 *Educação*, vol. 2, n. 1, 2004. Disponível em:
16 <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/Jogos_Educacionais.pdf>.
- 17 THOMLINSON, Brian; MASUHARA, Hitomi. *A elaboração de materi-*
18 *ais para cursos de idiomas*. São Paulo: SBS, 2005.
- 19 UR, Penny. *A Course in Language Teaching: Practice and theory*. Cam-
20 bridge: Cambridge University Press, 1996.
- 21 VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. A elaboração de materiais didáticos de
22 línguas estrangeiras: autoria, princípios e abordagens. *Cadernos do*
23 *CNLF*, vol. XVI, n. 04, t. 1 – Anais do XVI CNLF, p. 51-60, 2012. Dis-
24 ponível em: <http://www.filologia.org.br/xvi_cnlftomo_1/004.pdf>.
- 25 _____. Materiais didáticos de língua estrangeira: aspectos de análise,
26 avaliação e adaptação. *Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades,*
27 *UNIGRANRIO*, 2010. Disponível em:
28 <<http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/viewFile/1>
29 [058/609](http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/viewFile/1)>.
- 30 _____. O material didático no ensino de língua estrangeira: definições,
31 modalidades e papéis. *Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades,*
32 *UNIGRANRIO*, 2009. Disponível em:
33 <<http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/view/653>>.