

**DIDÁTICA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA:
A IMPORTÂNCIA DE JOGOS EDUCATIVOS
NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

Uilian Mendes da Costa (UEMS)

willian.m.wmc@gmail.com

Elza Sabino da Silva Bueno (UEMS)

elza@uems.br

RESUMO

O presente trabalho discorre sobre jogos educativos como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa, auxiliando o planejamento como função essencial na prática docente, no sentido de elucidar a eficácia dos jogos no ambiente escolar e o uso da tecnologia. O artigo toma por base a pesquisa documental e as práticas teóricas de autores como Allué (1999), Araújo (2008), Bakhtin (2013), Hoffmann (2012), Kishimoto (2011), Le Breton (2005), Luckesi (1992), Macedo (2000) Moura (2008), Parreira Júnior (2010), Pietruchinski et al. (2001), Ramos (2008), Rocha (2007), Tarouco (2007) e Zabala (1998), os quais explanam sobre o processo de ensino e aprendizagem, a didática, o planejamento, os jogos educativos, o uso da tecnologia no ambiente escolar e a importância da aprendizagem da língua inglesa para formação do discente.

Palavras-chave:

Planejamento. Ensino-aprendizagem. Jogos educativos.

ABSTRACT

The present work discusses educational games as a didactic resource in the process of teaching and learning English, helping planning as an essential function in teaching practice, in order to elucidate the effectiveness of games in the school environment and the use of technology. The article is based on documental research and the theoretical practices of authors such as Allué (1999), Araújo (2008), Bakhtin (2013), Hoffmann (2012), Kishimoto (2011), Le Breton (2005), Luckesi (1992), Macedo (2000), Moura (2008), Parreira Júnior (2010), Pietruchinski et al. (2001), Ramos (2008), Rocha (2007), Tarouco (2007) and Zabala (1998), which explain the teaching and learning process, didactics, planning, educational games, the use of technology in the school environment and the importance of learning the English language for student training.

Keywords:

Planning. Teaching-learning. Educational games.

1. Introdução

O ensino da língua inglesa está envolto de dificuldades que se apresentam de diferentes formas: falta de material adequado ao nível de

conhecimento e de aprendizagem do educando, situações reais de comunicação em inglês, dificuldades de aprender outra língua e, principalmente, falta de motivação dos alunos.

Neste contexto, uma didática de ensino eficaz é fundamental para manter os alunos motivados, diminuir o impacto de material didático avançado ao nível de conhecimento dos alunos, sendo que os jogos educativos são recursos didáticos fundamentais que possibilitam o entretenimento e a aprendizagem por meio de atividades lúdicas, uma vez que a diversão e o prazer podem ser associados ao conteúdo ensinado em sala de aula.

As práticas em sala de aula não precisam ser baseadas em um ambiente dotado de regras, normas que obrigam os alunos a ficarem sentados, sem poder expressar qualquer dúvida que venham a ter, visto que é fundamental que se considerem os estudantes sujeitos ativos no processo de ensino e de aprendizagem. Por conseguinte, a didática de ensino deve ir ao encontro das atividades dos educandos, assim, cabe-nos perguntar: quais são as eficácias do ensino da Língua Inglesa por intermédio dos jogos educativos? Será que esses jogos educativos podem auxiliar o docente a deixar as aulas de línguas mais prazerosas e mais condizentes com a realidade do aluno da atualidade?

Como hipótese de trabalho, acreditamos que os jogos educativos são formas de manejar experiências, criar situações para dominar a realidade e experimentá-la de forma interativa, lúdica e dinâmica, em vista disso, a utilização de jogos em ambiente escolar tem como eficácia desenvolver habilidades como coordenação, motivação, obediência às regras, responsabilidade, comprometimento com a aprendizagem dos conteúdos, iniciativa pessoal e grupal, senso de justiça e honestidade.

Diante do exposto, o nosso objetivo principal nesse artigo é estudar as eficácias do ensino da língua inglesa por intermédio de jogos educativos, sublinhando o atual ensino da Língua Inglesa, ressaltando os jogos eficazes no processo de ensino e de aprendizagem, para tanto, pontuando a importância do planejamento na prática docente.

A pesquisa foi embasada teoricamente em renomados estudiosos: Allué (1999), Araújo (2008), Bakhtin (2013), Hoffmann (2012), Kishimoto (2011), Le Breton (2005), Luckesi (1992), Macedo (2000) Moura (2008), Parreira Júnior (2010), Pietruchinski et al. (2001), Ramos (2008), Rocha (2007), Tarouco (2007), Zabala (1998), objetivando questões de ensino e aprendizagem, a partir de jogos educativos para elucidar a didá-

tica, o planejamento, o uso das tecnologias e a importância da língua inglesa no mundo atual.

Um trabalho desta natureza se justifica por sua importância social, cultural e acadêmica, uma vez que a linguagem nos constitui como sujeitos sociointeracionais, amplia o conhecimento de mundo e nos molda dentro da sociedade em que vivemos.

Para o desenvolvimento teórico e metodológico foi utilizada a pesquisa qualitativa, a partir de revisão bibliográfica em artigos científicos, monografias e livros, enfatizando o processo de ensino, aprendizagem e sociolinguístico, evidenciando os diversos tipos de jogos e sua importância para o ensino de língua inglesa.

2. *O processo de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa*

O ensino da Língua Inglesa apresenta, em grande parte, práticas pedagógicas centradas em conteúdo, dando ênfase a regras descontextualizadas sem associar o uso real da língua ao cotidiano do aprendiz, ensino que tende a ser formal, mecânico, exaustivo excessivamente fonológico, morfológico e sintático, sem práticas de oralidades associadas à compreensão, interpretação, escrita e sem exemplificação de uso no dia a dia em diversas situações comunicacionais como trabalho, igreja, no parque, ou seja, sem a práxis necessária para que o estudante possa aprender em situações reais de interação linguística (TARALLO, 2007, p.12), pois de acordo com Bakhtin (2013)

[...] a linguagem a ser ensinada deve contemplar as demandas do cotidiano, da existência e da profissionalização, haja vista, vivermos em uma sociedade globalizada em que a comunicação e a informação são compartilhadas continuamente. (BAKHTIN, 2013, p. 23)

e são de suma importância para a compreensão real do aluno.

O processo de ensino e de aprendizagem da língua deve materializar as práticas sociodiscursivas no ambiente escolar e evidenciar as ideologias presentes no meio social, objetivando um espaço de reconstrução e ressignificação do ensino de Língua Inglesa, no sentido de implementar atividades de leitura em diversos gêneros textuais, desenvolver o senso crítico, bem como construir uma aprendizagem significativa, encorajando o aluno a desenvolver gêneros discursivos e saberes intelectuais e socialmente produtivos, além de serem sujeitos aptos dentro e fora da sala de aula, assim gerando seres letrados. Rocha (2007), acerca do desenvolvimento dos gêneros discursivos, ressalta que

[...] Defendemos que é através dos gêneros discursivos que organizamos nossas atividades sociais/de linguagem e que, conseqüentemente, materializamos as interações com o outro em situações de comunicação propostas e situadas, o que deve ocorrer, também, no processo educacional. [...] O objetivo central no ensino-aprendizagem de LEC, embasado em gêneros discursivos, é levar o aprendiz a desenvolver capacidades letradas. (ROCHA, 2007, p. 25)

Visto que ser um sujeito letrado, isto é, compreender, ler e falar a língua e cultura inglesa é importante para os alunos inserirem-se no mercado de trabalho, já que os estudantes têm essa necessidade, saber inglês envolve questões políticas, econômicas, culturais, sociais e, inclusive, a possibilidade de ter acesso a outros contextos socioeconômicos, sociolinguísticos, gozar de preceitos acadêmicos, tecnológicos e possibilitar altos salários. Enfatiza Le Breton (2005):

O inglês goza de uma posição dominante nos setores da pesquisa científica, da comunicação, da imagética, da cultura de massa. Ele dispõe de um quase-monopólio no setor da inovação tecnológica. Disso resulta um poder de atração junto a todos aqueles – anglófonos ou não – que buscam ascensão social, a começar pelos altos salários e por aquilo que eles possibilitam. (LE BRETON, 2005, p. 23)

A aprendizagem da língua inglesa aguça a percepção e abre portas para o conhecimento de novas habilidades linguísticas, além de adicionar uma nova cultura, não só para propiciar acesso à informação, mas também para tornar os indivíduos e, conseqüentemente, o país, mais adeptos às diversas variedades tecnológicas e inseri-los no mercado de trabalho internacional.

3. A importância dos Jogos Educativos

Os jogos na educação propiciam a presença de duas atribuições; a lúdica e a educativa, visto que jogo e educação são dois elementos distintos com características próprias. Sendo assim, é necessário conciliar aspectos dos jogos como as regras, a competitividade, a liberdade, a diversão, com as orientações próprias dos processos de ensino e de aprendizagem de língua. Em relação ao jogo e a aprendizagem, Kishimoto (2011) assevera que

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2011, p. 41)

No entanto, é importante a escolha do tipo de jogo e que esteja relacionado ao conteúdo a ser ensinado em sala de aula, para que haja coerência entre jogo e conteúdo para tornar o processo educativo mais efetivo. Em vista disso, há diversos tipos de jogos populares, de tabuleiros, digitais, dentre outros, e cada jogo tem seu(s) gênero(s): raciocínio, dedução, esportivo, aventura simulação, ação, estratégia etc. Para Allué (1999, p. 15) os jogos são classificados em: jogos de ação, aventura, luta, lógica e raciocínio, jogos de vida artificial, jogos de simulação, jogos de esporte e jogos de dedução. Cada jogo tem sua finalidade, assim, cabe ao docente adequar o jogo à sua estratégia didático-pedagógica. Acrescenta Moura (2008) a respeito dos tipos de jogos:

De jogos comuns, jogos de regras, jogos de faz-de-conta, passamos a jogar também os jogos eletrônicos. Hoje encontramos os mais variados tipos de jogos, jogos de simulação, RPGs eletrônicos, jogos de raciocínio, jogos de aventura, jogos de xadrez e dama online, jogos de estratégia etc. (MOURA, 2008, p. 2)

A escolha, a orientação do docente e a forma de utilização dos jogos educativos vão definir se eles contribuem ou não com o propósito da aprendizagem, ou se serão necessárias adaptações para que haja consequência pedagógica e para que o processo de ensino, por meio do lúdico, torne-se mais prazeroso ao aluno.

Os jogos eletrônicos têm ganhado espaço entre os jogos educativos pela sua praticidade, além de atrair educandos de todas as idades. Por serem uma opção moderna, que influencia diretamente o desenvolvimento científico, tecnológico, aguça o interesse pelas ciências, a sua utilização pode ser por intermédio de televisão, projetor, computadores ou até mesmo por tablets e smartphones, instrumentos facilitadores no processo do ensino e da aprendizagem, provocando nos educandos construção e reconstrução de suas realidades. Segundo Ramos (2008),

[...] é papel do professor se aproximar e conhecer o mundo dos jogos eletrônicos, pois ele faz parte do cotidiano de muitos alunos, adolescentes e jovens. A escola precisa se relacionar com o mundo cotidiano do aluno, fazer relações e aproveitar potenciais dados por esses meios. (RAMOS 2008, p. 13)

Por conseguinte, é de fundamental importância que o docente se disponha a conhecer os diversos tipos de jogos, analisá-los e adequá-los aos diversos objetivos didáticos, e explorar esses poderosos recursos capazes de promover a aprendizagem de forma espontânea e lúdica.

4. As contribuições dos jogos educativos nos processos de ensino-aprendizagem e avaliação da aprendizagem

Os jogos educativos desenvolvem e enriquecem a personalidade dos alunos, estimulam a criatividade, constroem e reconstróem novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o docente a condição de condutor do processo de ensino e de aprendizagem e da avaliação da aprendizagem. Além disso, acrescenta Parreira Júnior (2010, p. 04) que os jogos educativos, além de possuir objetivos pedagógicos, proporcionam a diversão, o lazer e ainda desenvolvimento do raciocínio e suas habilidades para os novos conhecimentos.

Considerando que hoje os educandos têm acesso à tecnologia desde a infância, a escola precisa estar vinculada e atualizada com essa nova realidade, pois os jogos atraem o interesse do aluno, tornando o conteúdo apresentado, mais interessante, instigante, interativo, desafiador e uma forma de unir diversão com aprendizado, uma oportunidade de aproximar o conteúdo à realidade social dos estudantes e uma ferramenta eficaz para trabalhar de forma interdisciplinar, podendo professores de várias disciplinas estabelecerem integração dos conteúdos ministrados, além de estimularem trabalhos em grupo. Afirma Tarouco (2004):

Jogar faz parte das atividades humanas desde os tempos mais remotos, na infância e também em outros momentos. E podem ser recursos instrucionais eficientes, “pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador”. (TAROUCO, 2004, p. 02)

Portanto, os jogos educativos auxiliam os educandos nas resoluções de problemas, fortalecem os grupos quando apresentam dificuldades em responder questões, mobilizam os estudantes a se ajudarem e a construir conhecimentos, fortalecendo os laços afetivos, a formação de caráter, o autocontrole sobre suas ações e favorecendo o aprendizado a partir do erro. Expõe Macedo (2000, p. 10) que o jogo favorece o aprendizado a partir do erro e estimula a exploração e a solução de problemas, uma vez que o aluno não se constrange quando erra.

Além disto, os jogos são ferramentas que podem ser utilizados numa perspectiva avaliativa, uma vez que avaliar a aprendizagem transcende, vai além de classificar e mensurar, exige do docente uma prática pedagógica diária, tendo como objetivo melhorar nos educandos aspectos que se apresentam insuficientes, considerando em todas as aulas o desempenho e o crescimento que objetivarem durante os jogos educativos,

e ainda realizando avaliação formativa no decorrer de todo o processo de aprendizagem. Acerca da avaliação Hoffmann (2012) salienta que,

A avaliação, portanto, envolve um conjunto de procedimentos inerentes ao fazer pedagógico. Os princípios que embasam a avaliação norteiam o planejamento, as propostas pedagógicas e a relação entre todos os elementos da ação educativa. Eles se refletem de forma vigorosa em todo trabalho da escola. (HOFFMANN, 2012, p. 17)

Avaliar um aluno durante todo o processo de ensino e aprendizagem assegura um clima sem tensões e limitações, garantindo um ambiente propício à aprendizagem, mais qualidade no ensino e um desenvolvimento pedagógico, cognitivo e sociointerativo, portanto, avaliar não é simplesmente um ato técnico, mas sim construir estratégia, analisar os avanços, moldar o conhecimento e sanar as insuficiências. Acrescenta Hoffmann (2012) que,

[...] avaliar não é somente diagnosticar capacidades, trata-se de acompanhar a variedade de ideias e manifestações das crianças como base para planejar ações educativas significativas. Através de um olhar atento do professor, um olhar estudioso que reflete sobre o que se vê, sobretudo um olhar sensível e confiante nas possibilidades que as crianças apresentam. (HOFFMANN, 2012, p. 30)

Neste contexto, no decorrer da aplicação do jogo, o docente avalia o desempenho do aluno, faz as intervenções necessárias, contribui para assimilação dos conteúdos e para a aprendizagem significativa, fortalece o vínculo com os alunos sem deixar de lado o lúdico, a diversão e o espírito de equipe.

5. *Planejamento: o papel do docente na prática de jogos educativos*

Os jogos educativos são atividades que exigem do docente uma preparação antes da realização, requerem recursos pedagógicos, planejamento e objetivos bem definidos, para que haja uma consonância entre jogo e conteúdo, e uma avaliação prévia das características dos educandos, para escolher um jogo que vai ao encontro de suas necessidades reais, compatível com sua idade que estimule a criatividade e desenvolvimento de capacidade cognitiva, psíquica e motora dos alunos. Para Araújo (2008, p. 60 – grifo nosso): “ela [a aula] é feita de prévias (preparação anterior) e planejadas escolhas de caminhos, que são diversos do ponto de vista dos métodos e técnicas de ensino”.

Neste viés, planejar é organizara as ações docentes e discentes, ou seja, traçar objetivos. Zabala (1998, p. 20) mostra, nesse sentido, que “os

objetivos são o ponto de partida da prática educativa, por meio deles o professor pode encaminhar o ensino, tendo em vista a aprendizagem dos alunos”.

Assim sendo, o planejamento norteia a prática pedagógica, pois segundo Luckesi (1992, p. 121) “planejar é um conjunto de ações coordenadas visando atingir os resultados previstos de forma mais eficiente e econômica”. Portanto, os jogos educativos sem planejamento, sem traçar objetivos, etapas, metas que acompanhem o progresso dos alunos tornam-se ineficaz e apenas um momento de diversão e tendem a ser cansativos, chatos e a desmotivarem o educando.

Por conseguinte, o planejamento não deve ser negligenciado pelo docente, pois transformar qualquer conteúdo em um formato de jogo não é interessante, bem como o professor tem a tarefa de escolher um jogo que traga benefícios para o aluno, para conseguir equilibrar o lúdico e o ensino significativo, e, o mais importante, tem que haver consonância entre conteúdo e jogo. Pietruchinski *et al.* (2001) corroboram, nesse sentido, que

Os jogos no processo de ensino e aprendizagem são ferramentas capazes de auxiliar no processo educativo, desde que sejam planejados e trabalhados de uma forma crítica, que possibilite a aprendizagem de uma maneira significativa ao aprendiz. (PIETRUCHINSKI *et al.*, 2001, p. 5)

Os conteúdos são saberes, conhecimentos sistematizados que se convertem em habilidades, práticas sociais, culturais e históricas que precisam ser planejados pedagogicamente para serem aplicados com jogos educativos ou não, porém, sempre visando o ensino e a aprendizagem.

6. Considerações finais

A prática docente demanda reflexões constante sobre o contexto de ensino e de aprendizagem, contexto social, cultura, econômico, recursos pedagógicos, tecnológicos, planejamentos e relações interpessoais, portanto, o ensino não é mecânico ou estático, não é uma simples transmissão de conteúdo na qual o educando é um ser passivo, apenas o receptor. Se trata de uma relação recíproca na qual se destacam o papel do professor e do aluno como sujeitos ativos, participativos do processo de ensino e da aprendizagem e em todas as atividades coletivas.

Nesse sentido, os jogos educativos são uma didática fundamental para resgatar o lúdico no ambiente escolar, expandir o conhecimento e colocar os estudantes em contato com os recursos tecnológicos, aos quais

os estudantes nem sempre têm acesso, por suas condições socioeconômicas, logo, o uso de tecnologias na escola – aplicado nos jogos educativos – é essencial para encurtar essas diferenças e contribuir para a aprendizagem significativa.

Assim, a utilização de jogos educativos pode atender objetivos diferentes, no sentido de contribuir para o processo de ensino e de aprendizagem e para o prazer, a diversão, desde que estejam em consonância com o planejamento pedagógico e com os conteúdos a serem ministrados em sala de aula.

Ou seja, a eficácia dos jogos educativos está intrínseca e extrinsecamente ligada ao planejamento do professor. Se não houver planejamento das ações, não surtirão efeitos positivos e acabarão sendo mais um momento de diversão ou até mesmo de discórdia entre os participantes, e o docente não terá condições de gerenciar a aprendizagem. Logo, planejar os jogos educativos têm suas especificidades, como a escolha do(s) jogo(s), o que queremos que nossos alunos aprendam, definir os conteúdos, a forma de avaliar, isto é, organizar as ações do docente e dos discentes.

Em vista disso, os jogos educativos têm como mérito oferecer o acesso às novas tecnologias, uma nova dinâmica, inovação, motivação, respeito às regras de uso da língua, o aprendizado a partir do lúdico, do prazer, da diversão, do espírito de equipe, da comunhão, da busca pela informação, da prática de leitura prazerosa, da cooperação, da busca pela justiça, do comprometimento pela aprendizagem dos conteúdos, além da busca pela pesquisa e desenvolvimento do senso crítico.

Desta forma, vários autores-pesquisadores concordam que os jogos educacionais contribuem para a aprendizagem significativa associando o prazer e a diversão ao ensino, e integram a escola às novas tecnologias, que podem contribuir para uma aprendizagem eficaz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLUÉ, J. M. *O grande livro dos jogos*. Belo Horizonte: Ciranda Cultural, 1999.

ARAÚJO, J.C.S. Disposição da aula: os sujeitos entre a tecnia e a polis. In: VEIGA, I.P.A. (Org.). *Aula: gênese, dimensões, princípios e práticas*. Campinas: Papyrus, 2008. p. 45-72

BAKHTIN, M. *Questões de estilística no ensino da língua*. Trad. de Sheila Grillo e Ekaterina V. Américo. São Paulo, 2013.

HOFFMANN, J. *Avaliação e Educação Infantil: Um olhar sensível e reflexivo sobre a criança*. Porto Alegre, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.

LE BRETON, J. Reflexões anglófilas sobre a geopolítica do inglês. In: LACOSTE, Y.; RAJAGOPALAN, K. [Orgs.]. *A geopolítica do inglês*. São Paulo: Parábola, 2005.

LUCKESI, C. C. Planejamento e Avaliação escolar: articulação e necessária determinação ideológica. In: BORGES, S.A. *O diretor articulador do projeto da escola*. Revista Ideia 15. São Paulo: FDE, 1992.

MACEDO, L. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MOURA, J. S. Jogos eletrônicos e professores: primeiras aproximações. In: Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação: construindo novas trilhas. *IV, Anais...* Salvador: UFBA, 2008.

PARREIRA JÚNIOR, W. M. Palavra Cruzada e TICs Como Recursos Didáticos no Ensino de Geografia. In: DALBEN, A.I.L.F. *et al.* (Orgs). *Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (Endipe)*, XV, 2010. Belo Horizonte-MG. *Anais...* UFMG, 2010 (CD-ROM)

PIETRUCHINSKI, Mônica Hoeldtke *et al.* Os jogos educativos no contexto do SBIE: uma revisão sistemática de Literatura. *Anais do XXII SBIE – XVII WIE*, 2001. Disponível em: http://www.br-ie.org/sbie-wie2011/SBIE-Trilha3/93164_1.pdf. Acesso em: 02 de janeiro de 2021.

RAMOS, D. *Jogos eletrônicos desejo e juízo moral*. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

ROCHA, C. H. O ensino de LE (inglês) para criança do ensino fundamental público na transdisciplinaridade da linguística aplicada. In: TONELLI, J.R.A.; RAMOS, S.G.M. (Orgs.). *O ensino de LE para crianças: reflexões e contribuições*. Londrina, PR: Moriá, 2007, p. 1-34.

TAROUCO, L. M. R. *et al.* Jogos Educacionais. *Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS*, v. 2, n. 1, Mar. 2004. 7 p.

ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.