



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



## O JOGO DE TABULEIRO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA EM TURMAS DE ENSINO FUNDAMENTAL I

Tiago Henrique Meggiolaro<sup>1</sup>

**Escola/Instituição:** Escola Municipal Fundamental Soares de Barros

**Modalidade:** Relato de Experiência

**Eixo Temático:** Linguagem e suas Tecnologias

### Introdução

Ensinar a Língua Inglesa, no contexto atual, significa ofertar aos estudantes espaço social, permitindo-lhes (con)viver, atuar e interagir em um mundo como parte integrante, facilitado pelo desenvolvimento (meta)linguístico, comunicativo, cultural visando à proposição de possíveis soluções para os problemas nele encontrados e de contribuir para o aprimoramento do ensino e aprendizagem da língua estrangeira.

No ano de 2022, a Rede Municipal de Ensino de Ijuí, localizada na região Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, por meio da Secretaria Municipal de Educação (SMEd) incluiu no Currículo do Ensino Fundamental I (4º e 5º Anos) o componente curricular de Língua Inglesa, contribuindo para o processo de formação integral do aluno e representando muito mais do que uma mera aquisição de formas e estruturas linguísticas em um código diferente, ampliando as possibilidades do aluno agir discursivamente e compreender com mais facilidade as manifestações culturais próprias e de outros povos.

Esta prática que tem como título “O jogo de tabuleiro no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa em turmas de Ensino Fundamental I”, utilizando-se do jogo de tabuleiro (gamificação) como ferramenta pedagógica para facilitar o estudo e consolidação de estruturas gramaticais, estudadas durante o primeiro e segundo trimestre letivos. Essa ação tem como objetivos tornar a aprendizagem da Língua Inglesa mais concreta, engajar os interesses dos estudantes, desenvolver a criatividade e autonomia e promover momentos de conversação na língua alvo.

### Caminho Metodológico

Neste trabalho, foi utilizada a metodologia qualitativa, em formato de um relato de experiência denominado “O jogo de tabuleiro no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa em turmas de Ensino Fundamental I”, desenvolvido em três turmas de quintos anos do

---

<sup>1</sup> Professor de Língua Inglesa e de Ensino Globalizado dos Anos Iniciais da Rede Municipal de Ensino de Ijuí/RS (Escola Municipal Fundamental Soares de Barros). E-mail: tiago.m@prof.smed.ijui.rs.gov.br



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



Ensino Fundamental, totalizando setenta e nove estudantes, realizada na Escola Municipal Fundamental Soares de Barros (Ijuí/RS).

Ao pensar um currículo de Língua Inglesa para o Ensino Fundamental I, um dos primeiros objetos do conhecimento desenvolvido refere-se às questões de apresentação e informações pessoais (nome, idade, como está e local de origem). Assim, após apresentar estas funções comunicativas por meio de atividades escritas, confecção de fantoches, atividades de conversação dirigidas como entrevistas e dramatizações, foi o momento de propor aos estudantes uma tarefa que envolvesse o trabalho em grupos e a produção dos próprios jogos para consolidar as estruturas estudadas.

O ensino comunicativo da Língua Inglesa, por meio das funções comunicativas envolve tarefas e exercícios de ensino eficazes realizados em sala de aula e oferecem oportunidades para os estudantes negociar o significado, expandir seus recursos linguísticos, observar como é utilizada a linguagem e participar de trocas significativas entre os interlocutores.

Aprender uma língua não é mais somente aprender outro sistema, nem só passar informações a um interlocutor, mas sim construir no discurso (a partir de contextos sociais concretos e experiências prévias) ações sociais (e culturais) apropriadas (ALMEIDA FILHO, 2007, p. 81).

Sentindo a necessidade de propor uma tarefa que articulasse o entretenimento e o aprendizado no cotidiano da sala de aula de Língua Inglesa e utilizando a gamificação, surgiu a ideia da elaboração dos tabuleiros. A prática da gamificação é uma estratégia pedagógica surgida no século XXI e tem como objetivo engajar pessoas e atingir um objetivo, propondo desafios e despertando a curiosidade. Baseada na constatação de que os seres humanos se sentem atraídos por jogos, o uso deles em sala de aula auxilia no processo de aprendizagem e possuem quatro características: metas, regras, participação voluntária e feedback/retorno. Desta forma, os jogos desenvolvem habilidades e competências necessárias e imprescindíveis para os profissionais no mercado de trabalho.

Saber aprender (e rapidamente), trabalhar em grupo, colaborar, compartilhar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, saber resolver problemas, tomar decisões (rápidas e baseadas em informações geralmente incompletas), lidar com a tecnologia, ser capaz de filtrar a informação etc. são habilidades que, em geral, não são ensinadas nas escolas (MATTAR, 2010, p. 14).

Antes de confeccionar os tabuleiros, os estudantes jogaram jogos similares com vocabulário em inglês voltado para comandos simples como avance (*go forward*) e volte (*come back*). Então, após o professor lançar a atividade, organizaram-se em grupos e começaram a pensar e elaborar os tabuleiros com o caminho a ser percorrido, as questões que deveriam estar presentes (*What's your name? How are you? How old are you? Where are you from?*<sup>2</sup>). Além destas questões, os estudantes podiam acrescentar algo já estudado no ano letivo, na qual surgiram as opções de dizer numerais e palavras iniciadas com determinada letra do alfabeto. Ademais, os tabuleiros podiam ser temáticos, conforme a criatividade de cada grupo.

<sup>2</sup> Na ordem em que aparecem entre parênteses, as traduções são: Qual é o seu nome? Como vai? Quantos anos você tem? De onde você é?



Figura 1 – Produção dos jogos de tabuleiro



Fonte: Acervo do professor, 2022.

## Resultados e Discussão

A atividade com o jogo de tabuleiro, desde a fase em que os estudantes souberam o que deveriam elaborar, teve uma aceitação muito satisfatória. Há elementos que podem ser trazidos para o ensino, com ênfase especial em dois aspectos: a capacidade de motivar os estudantes e a capacidade de desenvolver a aprendizagem.

A motivação esteve presente em todo o processo, pois os estudantes estavam criando seus próprios jogos e trabalhando colaborativamente com seus colegas. Além disso, sabiam que o jogo criado seria jogado por eles, pelos demais colegas e pelos colegas das outras turmas do 5º ano, sendo inédito nas salas de aula. Esta prática torna o aluno protagonista de sua aprendizagem. Conforme Leffa e Pinto (2014, p. 361), “o jogo, na sua essência, é uma atividade fundamentalmente motivadora”.

De outro modo, uma forma de incentivá-los ao convívio com a língua inglesa era de prolongar a experiência jogando e praticando oralmente as estruturas linguísticas, sem que ficassem nervosos ou intimidados ao responder as questões presentes no tabuleiro. Segundo Alves (2015, p. 41), “em termos de aprendizagem, quando pensamos em *gamification* estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance”.



Figura 2 – Amostra dos jogos elaborados pelas turmas



Fonte: Acervo do professor, 2022.

É possível afirmar que os estudantes desenvolveram a habilidades oral, pois quando estão jogando, querem ganhar/vencer e, para isto, precisavam responder as questões presentes no tabuleiro. Paraphrasing Leffa e Pinto (2014), a experiência com jogo tem que ser aquela que vicia, despertando no jogador o desejo de continuar jogando, às vezes a ponto de querer que o jogo não termine. O mesmo vale para a sala de aula: a aprendizagem boa é aquela que vicia, despertando no aluno o desejo de continuar estudando.

## Conclusão

A prática pedagógica apresentada neste relato de experiência, sobre o uso do jogo de tabuleiro como recurso para consolidar objetos do conhecimento estudados em Língua Inglesa, utilizando a gamificação, evidencia que a mesma é uma grande aliada no engajamento e da motivação dos estudantes. Assim, pelas fortes relações sociais e o uso dos jogos, podemos trazer soluções para a vida real, gerando novas potencialidades e promovendo a aprendizagem. No momento em que o aluno é chamado à ação, transforma-se em agente de seu saber e a colaboração entre os pares é fortalecida.



28 de outubro de 2022  
Unijuí - Campus Ijuí



## Referências

ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. **Linguística aplicada: ensino de línguas e comunicação**. Campinas: Arte Língua, 2007.

ALVES, Lynn Rosalina et al. **Gamificação: diálogos com a educação**. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

LEFFA, Vilson José. PINTO, Cândida Martins. **Aprendizagem como vício: o uso de games em sala de aula**. Revista (Con)Textos Linguísticos, Vitória, v.8, n. 10.1, p. 358-378, 2014.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.