mover melhorias profissionais e sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARROYO, Miguel G. Ofício de Mestre: imagens e auto-imagens. Petrópolis, RJ, Vozes, 2000

BUENO, Belmira Oliveira. Pesquisa em colaboração na formação contínua de professores. In: BUENO, Belmira Oliveira; CATANI, Denice Bárbara; Souza, Cynthia Pereira (Org.). A vida e o ofício dos professores. São Paulo: Escrituras, 1998.

DEMO, Pedro. Avaliação qualitativa. 5. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 1995. DEWEY, John. Como pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo: uma reexposição. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

FACCI, Marilda Gonçalves Dias. Valorização ou esvaziamento do trabalho do professor? Um estudo crítico comparativo da teoria do professor reflexivo, do construtivismo e da psicologia vigotskiana. (Tese de doutorado) Araraquara: UNESP/FCLAR, 2003.

FUSARI, José Cerchi. A educação do educador em serviço: o treinamento de professores em questão. (Dissertação de mestrado) São Paulo: Programa História e Filosofia da Educação, PUCSP, 1988

FREIRE, Paulo. Educação e Mudança. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979

GEGLIO, Paulo César. Formação continuada de professores e mudança de prática: uma análise a partir da narrativa de professores. (Tese de doutorado) São Paulo: Programa de Psicologia da Educação, PUCSP, 2003.

KRATS, Lúcia. Docência Universitária. Goiânia: Kelps, 2009.

LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica / Eva Maria Lakatos, Marina de Andrade Marconi. – 4. ed. rev. e ampl. – São Paulo: Atlas, 2001.

LIBÂNEO, José Carlos. Adeus professor, adeus professora: novas exigências educacionais e profissão docente. São Paulo: Cortez, 2004.

MIZUKAMI, M.G.N. et al. Do projeto coletivo da escola à sala de aula: analisando processos de desenvolvimento profissional de professoras de séries iniciais do ensino fundamental. Relatório de pesquisa, FAPESP, São Carlos, 1998.

MIZUKAMI, M. G. N. A reflexão sobre a prática pedagógica como estratégias de modificação da escola pública elementar numa perspectiva de formação continuada no local de trabalho. In: ENDIPE, 9, 1998. Águas

de Lindóia. Anais II... v.1/2. Águas de Lindóia. p.490-509.

PÉREZ GÓMEZ, Angel. O pensamento prático do professor: a formação do professor como profissional reflexivo. In: NÓVOA, Antônio (org.). Os professores e sua formação. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1995, p.93-114.

SACRISTÁN, J. G. Poderes Instáveis em Educação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

. Compreender e Transformar o Ensino. Artmed, 1998.

TARDIF, M. O Trabalho Docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas. Petrópolis: Vozes, 2005.

VASCONCELLOS, C.S. Construção do Conhecimento em Sala de Aula. São Paulo: Editora Salesiana Dom Bosco, 1993.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA

ANDREIA FERREIRA NAGY

RESUMO

O presente trabalho visa discutir a importância dos jogos como ferramenta importante para o ensino da Língua Inglesa. Em um primeiro momento, comentarei acerca da fundamental capacidade que o professor deve ter de estimular seus alunos durante a aulas, pois sabemos que, cada vez mais, a concentração é bombardeada por inúmeros atrativos externos. Assim, é um constante exercício para o docente plane-

jar aulas dinâmicas e atraentes.
Em seguida, apresentarei alguns jogos (inclusive aplicativos) que podem ser utilizados em salas de aula, tanto àquelas que dispõem de recursos midiáticos quanto àquelas em que se preserva o mínimo esperado.
PALAVRAS-CHAVE: Língua Inglesa; Jogos; Estímulo; Processo de aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Atividades lúdicas fazem parte do dia a dia da criança e facilitam tanto o desenvolvimento de sua personalidade integral, como suas funções psicológicas, intelectuais e morais. O ser humano apresenta uma tendência lúdica inata, principalmente na primeira fase da sua vida e seu poder motivador não deve ser perdido de vista. Assim, seu uso no processo ensino-aprendizagem deve ser estimulado e pode transformar as aulas em momentos mais interessantes e significativos.
Por este motivo, a criação de ambientes especificamente preparados para o ensino e o aprendizado de uma língua estrangeira, como jogos, fotografias, filmes e músicas podem contribuir para que o aluno se sinta mais convidado a assistir aulas que muitas vezes são taxadas com tradicionais, repetitivas e enfadonhas.
Ao analisar o uso dos jogos, nas aulas de inglês, percebe-se a contribuição para a aquisição do conhecimento. Tendo por suporte a teoria sociointeracionista de Vygotsky, identificando a aprendizagem do sujeito na interação com o meio. Teorias que servem como base sólida das recentes tendências na linguística aplicada em direção a metodologias de ensino de línguas estrangeiras menos planificadas e mais naturais e humanas, mais comunicativas e baseadas na experiência prática em ambientes multiculturais de convívio
Quando os indivíduos se envolvem em uma interação tanto escrita quanto oral, eles o fazem para agirem no mundo social em um determinado momento e espaço. Considerando aqueles a que se dirigem ou a aqueles que se dirigiram a eles, ou seja, esse encontro interacional é marcado pelo mundo social que os envolvem. Desse modo, a construção do significado é social, pois quem usa a linguagem para se comunicar com alguém o faz de um lugar determinado social, cultural e historicamente. Portanto a natureza da linguagem é sociointeracional, uma vez que os significados construídos no mundo social refletem diversos tipos de discursos que veiculam diferentes percepções, crenças, visões de mundo e ideologias presentes em determinados momentos da história e em espaços culturais e institucionais específicos. Ao estabelecer uma relação entre língua estrangeira e língua materna na aprendizagem, é necessário considerar que o processo sociointeracional de construir conhecimento linguístico e aprender a utilizá- lo já foi percorrido pelo aluno no desafio de aprender sua língua materna. De modo geral, quando o aluno começa a aprender uma língua estrangeira, ele já é um aprendiz de suas língua materna, capacitado para os usos que se apresentam em casa ou nas brincadeiras com os amigos fora de casa e em outras comunidades discursivas (escola, clube, igreja etc.) que participam de sua socialização. O aluno que consegue pensar, falar, ler e 5 escrever utilizando sua língua materna, já conhece algo sobre a linguagem. A aprendizagem de um idioma estrangeiro pode aumentar o conhecimento sobre a linguagem que o aluno construiu a respeito de sua língua materna, meio de comparações em diversos níveis com a língua estrangeira.
Desse modo, o professor precisa utilizar-se de atividades variadas, principalmente, numa língua estrangeira, uma vez que a motivação é mais externa (visual) do que interna, porque os alunos não conseguem concentrar-se numa atividade por muito tempo. Assim, cabe ao professor como facilitador do ensino e com a ajuda das tecnologias como computador, som, dvd, vídeos, filmes, entre outros, variar sua metodologia e tornar aulas mais dinâmicas, para que seja possível conquistar e manter à atenção dos alunos, envolvendo-os nesse processo de ensino-aprendizagem, estimulando o entusiasmo pelo aprendizado de uma língua estrangeira.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA TRANSFORMADORA NA FORMAÇÃO DO ALUNO DE LÍNGUA INGLESA

O ensino aprendizagem é um processo que exige de ambas as partes, professor e aluno, não somente a vontade e o querer ensinar e aprender.
Para que esse fenômeno (ensino-aprendizagem) ocorra de acordo com o que se espera no que diz respeito aos parâmetros da escola, é necessário que tanto professores quanto alunos entendam que a sala de aula é um laboratório de preparação para a vida.
Desta forma, cabe aos profissionais da educação, discutirmos instrumentos e metodologias que farão com que possamos cumprir nosso papel como facilitadores do conhecimento. Para Vygotsky (1994), a aquisição de uma língua estrangeira é facilitada

através da motivação, que acaba se tornando um dos fatores principais na construção do conhecimento do aluno.

Sugerimos que o professor de línguas faça uso do lúdico através de jogos que desafiem o intelecto dos alunos na busca pelo conhecimento da LE. Planejar e pesquisar atividades inovadoras podem contribuir na absorção significativa dos conteúdos ministrados, internalizando-os através de exercícios e atividades diversas e prazerosas. Com a utilização dos jogos lúdicos, o professor pode ainda optar por reunir os alunos em grupos, provendo a interação e o compartilhamento das informações entre eles. Acredita-se que a "ludicidade dever ser usada como um recurso pedagógico, pois o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Diante disso, podemos afirmar que as atividades lúdicas instigam uma maior eficiência no ensino-aprendizagem, o esforço de cada aluno dentro das atividades propostas pelo professor está ligado ao prazer que os mesmos têm durante as aulas em que os jogos são usados como ferramenta adicional à metodologia de ensino do professor.

O desenvolvimento do aspecto lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, contribui com processos de socialização, comunicação, expressão e consequentemente a curiosidade e a construção do conhecimento. (ROCHA, 2015, p. 18).

Dentre outros objetivos, o uso do lúdico nas salas de aula busca promover a maior interação entre professor-aluno e aluno-alunos, com base nessa declaração, "pensa-se em utilizar materiais lúdicos nas salas de aula, a fim de não tornar o ensino-aprendizagem um processo apenas retórico." (BALDINOTTI, 2015, p. 4). Portanto, é necessário que haja uma maior interação entre o indivíduo responsável pela transmissão do conhecimento e o indivíduo receptor desse conhecimento (professor-aluno), assim como também a interação entre os indivíduos que fazem parte desse grupo (aluno-alunos), público-alvo da aquisição do conhecimento, construindo a formação dos saberes, em que ambos são protagonistas.

2.2 O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

No aprendizado de outro idioma (inglês) é de suma importância que os sujeitos envolvidos nesse processo se comuniquem, uma vez que o conhecimento adquirido nas aulas não deve somente ser absorvido através do listening (habilidade auditiva) e writing (escrita), fazendo com que o aluno tenha uma participação passiva, mas tornando-o um sujeito ativo e suprindo as suas necessidades comunicativas, compartilhando o conhecimento através do reading (leitura) e principalmente do speaking (fala).

O lúdico como instrumento para o ensino de inglês baseia-se no pressuposto de que a atividade de sala de aula pode ser mais competitiva e interessante e o aluno possa tornar-se mais interessado em assimilar conteúdo e vocabulário. Observa-se que o ensino aprendizagem é assimilado, pelo aluno, de forma fragmentada, o professor tenta transmitir conhecimento, porém o aluno não consegue assimilá-lo. Desse modo, a atividade lúdica poderá propiciar motivação, instigar e até mesmo desafiar o aluno para o ensino-aprendizagem. Com atividades lúdicas nas aulas o aluno tem oportunidade de fixar o conhecimento e também avaliar sua aprendizagem pelo seu desempenho nas atividades propostas. Nesse aspecto, para que o sucesso de uma atividade lúdica seja alcançado, é importante que o professor saiba fazer um bom uso desse recurso didático, visando utilizar o conteúdo da disciplina dentro dos jogos de forma com que os alunos não percebam e visem apenas o divertimento participando dos jogos na sala de aula.

E considerando a importância da interação na aula de línguas e a integração dos princípios cognitivos, afetivos e lingüísticos, de acordo com Brown (2001) podemos relacionar as vantagens dos jogos, realizados em grupo: • Gera linguagem interativa – grupos menores oportunizam a iniciação para os alunos, ocorrendo as "trocas", na prática da negociação de significado e pelo respeito às regras que, de outra maneira, seria impossível; 9 • Propicia um clima afetivo – os grupos se tornam uma comunidade de aprendizes cooperando um com o outro em busca de um objetivo comum; • Promove a responsabilidade e autonomia dos aprendizes – o trabalho em grupo se responsabiliza pela ação e progresso de cada um dos membros igualmente, tornando-se difícil "esconder" em um pequeno grupo; • Ajuda na construção das identidades e aprendizagem do indivíduo – cada aluno da turma tem necessidades e habilidades que são únicas e esses grupos podem ajudar os alunos com habilidades variadas para atingir objetivos isolados

2.3 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS

Jogos para adultos

20 Questions
Trata-se de um jogo do tipo “sim ou não” que funciona melhor com pequenos grupos de 2-5 jogadores, além de ser ótimo para jogar com iniciantes de língua inglesa. Um integrante do grupo deve escolher qualquer pessoa, lugar ou objeto que possa ser adivinhado pelos outros participantes.
Assim que ele fizer sua escolha, começarão os palpites. Para descobrir a resposta certa, os outros jogadores fazem perguntas que somente podem ser respondidas com “sim” ou “não”. É possível fazer no máximo vinte perguntas. Se um jogador adivinhar corretamente, ele escolherá uma palavra para a próxima rodada do jogo.

Heads Up!
É um jogo que pode ser usado como uma ferramenta interativa perfeita para aprender inglês, que consiste em mais de 40 baralhos temáticos repletos de cartas para jogar, incluindo nomes de celebridades, filmes, animais, personagens e muito mais. Para jogar, uma pessoa segura um flashcard em sua testa. Dessa forma, ela não poderá ver a palavra na carta. Ao mesmo tempo, outros alunos devem descrever a carta sem mencionar a palavra que está escrita nela. Assim que a pessoa descobrir a palavra na carta, ela vira o flashcard para baixo para alterar a palavra, ou pega outro flashcard do baralho. O jogo continua até o tempo se esgotar.

Alibi
Trata-se de um jogo de RPG que não requer nenhum material especial preparado previamente. Ele é perfeito para alunos intermediários e ajuda a praticar tempos narrativos e modelos de questões. As regras são simples.: há dois grupos — polícia e suspeitos. O mestre de jogo cria um crime e um álibi, e permite um tempo para que o grupo suspeito discuta seu álibi e acerte sua história antes do início da investigação. O grupo policial entrevista cada suspeito individualmente. Quando todos eles responderem a todas as perguntas, as histórias do álibi são analisadas. Se elas forem correspondentes, o grupo suspeito é declarado inocente. Caso contrário, os suspeitos perdem o jogo.

Johnny Grammar Word Challenge –
É um jogo e aplicativo grátis de gramátic que ajuda os alunos a testar seu conhecimento sobre palavras comuns, gramática e ortografia de língua inglesa. Qual a diferença entre “on time” e “in time”? Como se chama uma pessoa que adora viajar? Deve-se responder ao máximo de perguntas no quiz de 60 segundos. Existem 3 níveis (fácil, médio e difícil), 3 categorias e 10 tópicos, como comida, hobbies, expressões idiomáticas etc.

Jogo para alunos do Ensino Médio

ADIVINHE O DESENHO (Ensino fundamental ou Médio)
O professor deverá seleciona palavras em inglês (objetos, animais etc) que serão desenhadas pelos alunos e colocar em um saco, caixa ou qualquer recipiente que possa servir como armazenamento para as palavras. À cada equipe, será pedido que selecione um aluno que ficará responsável por desenhar no quadro. Os alunos terão que adivinhar os desenhos através de palpites em inglês. A equipe que conseguir adivinhar o que o colega de time está desenhando em menos tempo, leva os pontos da rodada. Com essa dinâmica, os alunos podem trabalhar o vocabulário na língua inglesa e praticar a pronúncia ao palpitar nos desenhos esboçados no quadro. Aqui, a individualidade dá lugar ao trabalho coletivo, de forma que os alunos trabalhem os aspectos sociais interagindo e partilhando informações. A criatividade também tem destaque nessa atividade, uma vez que os desenhos feitos pelos alunos trazem características e impressões pessoais na percepção de cada aluno acerca da palavra selecionada que estará sendo representada através de seu desenho.

Categories
Semelhante ao velho jogo STOP, Categories é um interessante jogo de vocabulário para alunos do ensino médio relembrarem palavras em inglês na memória. Ele deverá desenhar seis colunas em um papel e nomear cada uma delas. É possível escolher categorias básicas (nomes, animais, comida, países, cidades, etc.) ou categorias específicas correspondentes àquilo que você tenha estudado recentemente. Em seguida, escolher uma letra aleatória e definir um limite de tempo para escrever o máximo de palavras possível iniciadas por essa letra em cada categoria. É possível escolher uma nova letra e começar o jogo novamente por quantas vezes quiser.

Jogo para alunos do Ensino Fundamental

Scramble Words
Scramble Words é um jogo online grátis de palavras embaralhadas baseado no popular jogo chamado Outspell. Ele motiva jovens estudantes de inglês a estudar com regularidade de maneira gamificada. Trata-se de um jogo de criação de palavras. O jogador deve descobrir todas as palavras ocultas usando um teclado ou mouse para desembaralhar as letras exibidas na parte inferior da tela. A pontuação final é baseada no tamanho das palavras soletradas, na dificuldade delas e na rapidez com que se consegue soletrar cada palavra.

Running Dictation
É uma atividade eficaz de escrita, leitura, fala e audição. Se cuidadosamente planejado e controlado pelo professor, este jogo pode produzir ótimos resultados e criar uma atmosfera empolgante de aprendizagem. O professor deverá imprimir uma folha com um texto ou diversos textos enumerados e fixá-la fora da sala de aula (ex.: no corredor). Então, ele agrupará os alunos em duplas e decidirá quem irá correr e quem irá escrever. Um dos alunos correrá até o texto designado, fará sua leitura e memorizará o máximo de frases que puder. Então, ele retornará para ditar o texto ao seu parceiro, que irá escrevê-lo.
Os estudantes encarregados de correr não poderão soletrar as palavras ou avisar seu colega de escrita quando ele estiver errado. A dupla de alunos que finalizar o texto primeiramente e escrevê-lo corretamente ganhará o jogo

2.4 OS EFEITOS POSITIVOS NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Segundo Vygotsky (1994), a motivação é um dos fatores principais, não só de aprendizagem como também de aquisição de uma língua estrangeira. O professor, visto como principal ferramenta para que o aluno consiga ter motivação e aprendizagem, deve buscar atividades que possam envolver o aluno. De acordo com Freire (1997) a curiosidade que os alunos possuem é algo tão natural quanto a necessidade de beber água. Para que essa curiosidade possa se transformar num conhecimento é necessário que o professor de língua inglesa observe quando aplicar essa atividade. Quando se trata do ensino de língua inglesa o lúdico baseia-se no pressuposto de que a atividade de sala de aula pode ser mais competitiva e interessante e o aluno pode se tornar mais interessado em assimilar conteúdo e vocabulário.
As atividades lúdicas têm o poder sobre o aluno por facilitar tanto o progresso de sua personalidade, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.
De uma maneira bem mais convidativa aos olhos do aluno, o lúdico funciona como um facilitador da aprendizagem e a sala de aula deve ter um ambiente prazeroso, não um ambiente de apenas cobranças e obrigações, tem que possibilitar ao aluno desenvolver as habilidades diversificadas. O professor tem a função de ser o facilitador do ensino e não uma barreira entre o aluno e o conhecimento.

CONCLUSÃO

Trabalhar com jogos em sala de aula pode proporcionar aos alunos diversas oportunidades de aprendizagem, como repetição do vocabulário já aprendido, estruturas da língua, construção coletiva de um texto, desenvolvimento de estratégias para se fazerem compreendidos, além da tomada de consciência da importância da língua inglesa. Dessa forma, ao utilizar o lúdico em sala de aula, o professor oferece aos alunos contextos comunicativos rápidos e eficazes, fazendo com que a aprendizagem da língua seja algo prazeroso e funcional. Sabemos que cada pessoa tem um propósito diferente ao querer aprender uma nova língua, contudo, por meio dos jogos, a motivação pode ser muito alavancada.
É de suma importância, no entanto, que o professor saiba utilizar esse recurso. Engana-se aquele que pensa que o lúdico pode ser utilizado de qualquer forma e ao bel prazer. Para que haja um aprendizado significativo e resultados positivos nas atividades lúdicas, é preciso que se analise, estude e compreenda as reais necessidades da sua turma. Portanto, as atividades devem ser bem planejadas e aplicadas no momento certo, não fazendo com que os alunos se frustrem com ações longas e cansativas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, J. C. P. Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas. Campinas; Pontes, 1998.

ROCHA, F. R. A ludicidade como método de ensino na língua inglesa. Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFAM, Manaus, v. 9, n. 2, p. 15- 26, 2015.

SILVA, R. B; MOSER, S. M. C. S. O lúdico como recurso pedagógico no aprendizado da Língua Inglesa.