



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DA PARAÍBA
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DE ENSINO
COORDENAÇÃO DE PÓS-GRADUAÇÃO

JOSÉ BRUNO FREIRE DOS SANTOS

**METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM:
APLICANDO O JOGO DA MEMÓRIA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

CABEDELO – PB
2022

JOSÉ BRUNO FREIRE DOS SANTOS

**METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM:
APLICANDO O JOGO DA MEMÓRIA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação em Docência para Educação Profissional e Tecnológica, do Instituto Federal da Paraíba – Campus Cabedelo, em cumprimento às exigências parciais para a obtenção do título Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica.

ORIENTADOR (A): DYÊGO FERREIRA DA SILVA

**CABEDELO – PB
2022**

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

S237m Santos, José Bruno Freire dos.

Metodologia Ativa no processo de Ensino Aprendizagem: Aplicando o jogo da memória no ensino da Língua Inglesa. / José Bruno Freire dos Santos. – Cabedelo, 2022.

29 f.:il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Dyêgo Ferreira da Silva

1. Inglês. 2. Ensino. 3. Didática. I. Título.

CDU 37.02:811.111

JOSÉ BRUNO FREIRE DOS SANTOS

**METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM:
APLICANDO O JOGO DA MEMÓRIA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação em Docência para Educação Profissional e Tecnológica, do Instituto Federal da Paraíba – Campus Cabedelo, em cumprimento às exigências parciais para a obtenção do título Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovada em: 04 de abril de 2022

Banca Examinadora



Prof. Esp. Dyêgo Ferreira da Silva (Orientador)
Instituto Federal da Paraíba - IFPB



Prof. Dr. Luís Gomes de Moura Neto
Instituto Federal da Paraíba - IFPB



Prof. Dr. Luis Lucas Dantas da Silva
Instituto Federal de Pernambuco - IFP

RESUMO

O presente trabalho objetiva apresentar uma intervenção pedagógica realizada numa rede de cursos de idiomas, em que abordamos o uso do jogo da memória no ensino de língua inglesa. Trata-se de uma experiência fazendo o uso das metodologias ativas, colocando aos alunos desafios, problemas e situações que possibilitam o aprendizado crítico de uma segunda língua. O objetivo deste trabalho é promover um processo ensino-aprendizagem lúdico, a fim de melhorar a aprendizagem dos alunos, usando o jogo da memória para a realização de atividades em língua inglesa. O trabalho contou com embasamento de alguns autores como Antunes (2008), Barbosa (2013), Berbel (2011), Campos (2017), Vigotsky (1998), Nogueira (2007), Oliveira (1999), Nunes (2018), Wallon (2010) e entre outros. O jogo da memória foi elaborado com base no assunto que estava sendo trabalhado na modalidade do curso. Pode-se concluir, a partir dos resultados obtidos, que as atividades lúdicas bem elaboradas e feitas para fins educativos, influenciam no processo ensino-aprendizagem motivando os alunos, levando-os a se interessarem mais pela aprendizagem de língua inglesa proporcionando um melhor desempenho deles.

Palavras-chaves: Ensino aprendizagem; Jogo da memória; Língua Inglesa; Metodologia ativa.

ABSTRACT

The present work aims to present an account of experience experienced in a seventh-year elementary school class, in which we approach the use of memory play in English language teaching. It is an experience making use of active methodologies, challenges, problems and situations that enable critical learning of a second language to students. The aim of this research is to promote a playful teaching-learning process in order to improve students' learning, using the memory game to carry out English language activities. The work was based on some authors such as Antunes (2008), Barbosa (2013), Berbel (2011), Campos (2017), Vigotsky (1998) Nogueira (2007), Oliveira (1999), Nunes (2018), Wallon (2010) and among others. The memory game was elaborated based on the subject passed on in the classroom and with the support of the toy library technician. It can be concluded, from the results obtained, that the playful activities well elaborated and made for educational purposes, influence the teaching-learning process motivating students, leading them to be more interested in English language learning by providing better performance from them.

Keywords: Active methodology; English language; Memory game; Teaching learning.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Percentual de alunos que já utilizaram jogos educativos em sala de aula	20
Gráfico 2 – Percentual da preferência de aula.....	21
Gráfico 3 – Dificuldades reportadas pelos alunos sobre o uso do jogo da memória.....	22
Gráfico 4 – Percentuais de alunos que utilizam o jogo da memória para aprender inglês.....	24

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Análise das principais respostas	22
Quadro 2 – Jogos que os alunos gostariam que fossem usados em sala de aula.....	23

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 METODOLOGIA ATIVA-ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	11
2.1 O Jogo enquanto metodologia ativa.....	14
3 MÉTODO DA PESQUISA.....	18
4 RESULTADOS DA PESQUISA	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
REFERÊNCIAS.....	27
ANEXOS.....	29

1 INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa, além de ser importante para a integração do aluno na sociedade em qual estão inseridos, visto que o inglês é considerado hoje como uma língua global, também é importante para o desenvolvimento crítico deste. Pois,

o idioma tem estatuto de língua oficial em mais de setenta países [...] Nesses locais, a língua inglesa é usada como meio de comunicação de massa. O inglês é também o idioma mais ensinado como língua estrangeira ao redor do mundo e a principal língua de comunicação em vários domínios, como, por exemplo, a aviação, o intercâmbio científico e as novas tecnologias de informação e comunicação. (GRIGOLETTO, 2005, on-line)

De acordo com essa indagação, podemos perceber de quanto o inglês tem se destacado em vários setores mundialmente, e para o aluno que pretenda se desenvolver em termos de comunicação de massa, seja numa viagem de turismo ao estrangeiro ou um intercâmbio este necessitará do uso da língua inglesa para se comunicar e desenvolver criticamente enquanto falante nativo da língua portuguesa, mas que entende e também se comunica em língua inglesa.

Tomando como foco o ensino de língua inglesa nas escolas públicas, nota-se que alguns professores fazem o uso de uma metodologia passiva/ delimitada, em que o professor aplica o mesmo plano de aula dezenas de vezes, sem inovações... neste caso, sua exposição se torna rotineira, automática e, logicamente, terá um caráter passivo e não ativo. Porém nesse cenário, há uma constante busca de cursos de idiomas, para melhor se aperfeiçoar enquanto falante de uma segunda língua. Baseado nisso, observou-se a importância da utilização de uma metodologia ativa, “em que os alunos assimilam maior volume de conteúdo, retêm a informação por mais tempo e aproveitam as aulas com mais satisfação e prazer.” (BARBOSA, 2013, p. 56)

Sendo assim, encontramos no jogo lúdico uma forma de trabalhar a metodologia ativa na sala de aula, por compreende-se que a brincadeira é natural na vida do aluno e que, no simples ato de brincar, vai desenvolvendo a manipulação dos objetos, e vai se familiarizando melhor na interação com o mundo e com o espaço que lhe cerca, pois “brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver” (ANTUNES, 2008, p. 17). Ou seja, o uso de jogos propicia a interação, pois é notável entre um grupo de crianças ou jovens jogando, haver uma constante comunicação, trazendo benefícios no desenvolvimento mental, que vão do físico-motor ao social.

Frente ao avanço tecnológico com os jogos mais modernos, como os vídeos games, jogos virtuais, de inteligência artificial, aplicativos, entre outros. O jogo que iremos abordar será um jogo comum, de cartas, nomeado como o jogo da memória¹, pois consideramos uma ferramenta instigante, divertida e de fácil manuseio para os alunos, além disso, consideramos um jogo de fácil confecção e muito adaptável a grande parte de conteúdos da língua inglesa. E também se tem a questão da configuração do jogo em relação a forma de jogar, que vai desde ao individual, em grupos separados ou de forma mútua, envolvendo a melhor participação de todos.

Também serão reportados nesse trabalho, problemas no campo de ensino da língua inglesa, tais como falta de interesse dos alunos, desmotivação, falta de concentração e indisciplina no processo de ensino-aprendizagem, muitas vezes, advindos de crenças de que a língua inglesa é desnecessária, tanto no currículo escolar, quanto na vida social, o que se configura como problemas desafiadores para o professor. Diante dessas questões, há uma constante busca por métodos ativos e ferramentas pedagógicas inovadoras que possam despertar o interesse na aprendizagem da língua estrangeira, a fim de proporcionar aos alunos um ambiente mais interativo e motivador, suscitando a atenção dos mesmos pelos próprios conteúdos expostos na disciplina de língua inglesa.

Diante da influência e da relação dos jogos na vida do ser humano que brinca, baseado nas concepções mencionadas acima, demonstraremos como se dar a utilização do jogo da memória em sala de aula de um curso profissionalizante de inglês. E nomeamos como objetivo geral deste trabalho promover um processo ensino-aprendizagem lúdico, a fim de melhorar a aprendizagem dos alunos, usando o jogo da memória para a realização de atividade em língua inglesa. E nossos objetivos específicos são: Oportunizar aos alunos uma aula mais dinâmica; proporcionar aulas mais comunicativas e motivar a interação social entre o educador e educando e entre os educandos.

Para melhor realização deste trabalho, realizamos uma pesquisa de campo, aplicada em uma rede de cursos de idiomas, situada no município de Guarabira-PB em uma turma do curso profissionalizante de inglês do primeiro semestre composta aproximadamente por 15 alunos, com faixa etária entre 18 e 20 anos. Onde promovemos uma aula fazendo o uso do jogo da memória e, em seguida, aplicamos um questionário semiestruturado sobre a

¹ O jogo da memória foi criado na China, no século XV. Ele é composto por baralho de cartas ilustradas e duplicadas. Cada gravura se repete em duas peças diferentes. Para começar o jogo, as peças são postas com as gravuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada jogador deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, elas devem ser viradas novamente, passando a vez ao participante seguinte.

realização da atividade. As respostas que foram obtidas desse questionário foram analisadas de acordo com as teorias que se encontram na fundamentação teórica do trabalho.

São essas as questões que serão esclarecidas neste trabalho de intervenção, que se encontra dividido em duas partes: a primeira parte tratará de algumas considerações acerca das metodologias ativas; o jogo enquanto metodologia ativa, esclarecendo sua importância e as vantagens da inserção do mesmo na sala de aula de um curso profissionalizante, para fins de desenvolver melhor um processo ensino-aprendizagem. E, por fim, na segunda parte, apresentamos a metodologia utilizada para a realização e desenvolvimento desta pesquisa, as análises e resultados do questionário, seguidos das considerações finais.

2 METODOLOGIA ATIVA - ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Em meio ao contexto do mundo atual, as metodologias de ensino vem atravessando mudanças e se readaptando com os meios didáticos digitais e as tecnologias, ou seja, a aula da antiguidade em que o professor se utilizava apenas do giz, livro e o quadro negro, na atualidade o professor tem uma imensidão de recursos a seu dispor, a internet, o projetor, o notebook, celular e dentre outros, contudo, novos métodos de ensino foram surgindo, observando as necessidades de se adequar à realidade do mundo globalizado e às novas formas de se aprender. Nesse sentido, Barbosa (2013, p. 51) salienta que:

convivemos com contextos educacionais tão diversificados que vão desde escolas onde os alunos ocupam grande parte de seu tempo copiando textos passados no quadro até escolas que disponibilizam para alunos e professores os recursos mais modernos da informação e comunicação. Entre esses extremos de diversidade, encontramos escolas que estão no século XIX, com professores do século XX, formando alunos para o mundo do século XXI.

De acordo com Barbosa, no tocante que diz respeito sobre as escolas estarem no século XIX, professores do século XX, formando alunos para o mundo atual do século XXI, sabe-se que na prática nem sempre é assim que funciona, por isso se faz importante refletirmos sobre esse trecho e perceber de como os cursos vem mudando e se readaptando a cada dia com as tecnologias, de como as metodologias mudaram e vêm mudando, dessa forma a metodologia de ensino do século XIX já não mais se “adequam” a metodologia do século XXI e nem mesmo a realidade dos alunos, que é o protagonista principal dessas mudanças e que estão em constantes descobertas, pois “nas últimas décadas, o perfil do aluno mudou muito. A escola também mudou e sobrevive, hoje, em um contexto socioeconômico que impõe expectativas de desempenho cada vez mais elevadas” (BARBOSA, 2013, p. 50).

Sendo assim, embora estando-nos no século XXI com as tecnologias e os meios de emprega-las no ensino aprendizagem como metodologias ativas, ainda é pertinente vermos o

modelo tradicional, o mais conhecido e praticado nas instituições de ensino, em que o professor muitas das vezes se sente mais confortável para mediar suas aulas limitando-se apenas à utilização do livro didático, sem se preocupar em adotar uma prática mais abrangente, com materiais e ferramentas de apoio pedagógico, com assuntos distintos. E o aluno acompanha a matéria lecionada pelo professor por meio de aulas expositivas, com aplicação de avaliações e trabalhos. Nessa perspectiva, falando sobre o ensino tradicional, Campos (2017) assevera:

[...] pode ter como característica a fragmentação dos conteúdos, disponíveis em um currículo comum, e sua prática, na maioria das vezes, é desarticulada ao contexto social. Essas características (fragmentação e descontextualização do ensino) podem levar os estudantes a sentirem-se desmotivados e desinteressados pelos seus próprios processos de aprendizagem. (CAMPOS, 2017, p. 183).

Baseado neste pressuposto, discutimos, aqui, a inserção de novas ferramentas metodológicas no contexto escolar, técnico e profissional, um método que não seja meramente passivo, que o protagonista da educação não seja apenas o professor, mas aluno e professor, despertando mais motivação e interesse pelos processos de aprendizagem. Já na metodologia ativa, como o próprio nome já diz, o aluno é o ser ativo, o personagem principal e o maior responsável pelo processo de aprendizado, uma vez que ele estará participando ativamente e sendo responsável pela construção do conhecimento. O que significa que o objetivo dessa abordagem é incentivar que os estudantes desenvolvam a capacidade de absorção de conteúdos de maneira autônoma e participativa (LYCEUM, 2017).

A expressão Metodologias Ativas de Aprendizagem pode parecer novidade para o professor que atua no campo da EPT. Mas, pelo menos em suas formas mais simples, os professores conhecem meios de ensinar e aprender que podem ser considerados como um tipo de metodologia ativa, ainda que não sejam rotuladas ou conhecidas por essa expressão. O ensino por meio de projetos, assim como o ensino por meio da solução de problemas, são exemplos típicos de metodologias ativas de aprendizagem. (BARBOSA, 2013, p. 54).

Com isso, percebe-se que as metodologias ativas não se restringem apenas na sala de aula ou cursos profissionalizantes, e que não necessita de rótulos para determinada atividade ser considerada ativa, o mais importante é o professor ser capaz de desenvolver determinados projetos ou atividades e que o objetivo principal seja o ensino aprendizagem, para que os alunos aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais. A proposta é que o estudante esteja no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente e sendo responsável pela construção de conhecimento, sendo capazes de sanar suas próprias dúvidas em meios as dificuldades nas áreas do conhecimento ou disciplina. Colaborando com essa ideia, Berbel (2011, p. 33) nos diz que:

Conduzir os alunos a problematizarem aspectos da realidade viva, relacionando-os com temas de estudo é um fato pedagógico inegavelmente mais rico, quando comparado às atividades de estudo de grande parte dos programas escolares, tradicionalmente tratados como temas abstratos e distantes da vida dos estudantes.

Ou seja, vale mais se aprofundar nos aspectos da realidade mais próxima dos alunos, do que ficar restrito apenas a atividades dos programas escolares, totalmente distantes da vida dos estudantes, exemplificando, o professor pode-se utilizar do jogo, como uma realidade viva em que os alunos estão habituados a brincarem no convívio social e reproduzir isso no curso profissionalizante, como forma de sanar alguma dificuldade, “nesse sentido, a cada etapa, realizam-se aprendizagens de várias ordens, como as de construção de instrumentos de busca de informações, tratamento das informações colhidas, análise, tomada de decisão, síntese, registros sistemáticos etc.” (BERBEL, 2011 p. 33). Se faz mais importante do que o professor passar o ano todo restrito a temas abstratos, sem que leve o aluno a pensar e refletir sobre determinado problema.

Para que as Metodologias Ativas possam causar um efeito na direção da intencionalidade pela qual são definidas ou eleitas, será necessário que os participantes do processo as assimilem, no sentido de compreendê-las, acreditem em seu potencial pedagógico e incluam uma boa dose de disponibilidade intelectual e afetiva (valorização) para trabalharem conforme a proposta, já que são muitas as condições do próprio professor, dos alunos e do cotidiano escolar que podem dificultar ou mesmo impedir esse intento. (BERBEL, 2011, p. 37).

Trabalhar as metodologias ativas requer muito mais de nós enquanto docentes, é preciso depositar total confiança no processo de ensino aprendizagem, se dedicar maior parte do tempo, e o principal; se auto valorizar enquanto educador; e educador transformador, que acredita no poder da educação e que pode sempre ir mais além, embora com tantas dificuldades que nos é imposta pelo sistema público de educação brasileira, fatores de cunho estruturais, que podem dificultar um ensino com outras ferramentas pedagógicas. Contudo, acreditamos que as metodologias ativas se faz importante no espaço dos cursos profissionalizantes, ainda mais agora no contexto atual pandêmico, em que o ensino está remoto e híbrido, os alunos passam mais tempo em casa do que na escola, por vezes desmotivados, desinteressados, e com isso necessita uma atenção maior por parte do professor, a desenvolver métodos em que os alunos se sintam motivados, fazer com que os alunos adquiram conhecimento por meio da solução colaborativa de desafios, precisando se esforçar para explorar as soluções possíveis dentro de um contexto específico, utilizando a tecnologia, aprendendo ativamente com o professor.

E Barbosa (2013, p. 55) conclui que:

a expressão aprendizagem ativa [...] é usada de forma vaga e imprecisa. Intuitivamente, professores imaginam que toda aprendizagem é inerentemente ativa.

Muitos consideram que o aluno está sempre ativamente envolvido enquanto assiste a uma aula expositiva. Entretanto, pesquisas da ciência cognitiva sugerem que os alunos devem fazer algo mais do que simplesmente ouvir, para ter uma aprendizagem efetiva.

Com isso, vale ressaltar que para aprendizagem ocorrer de forma ativa, se faz necessário que o professor desenvolva atividades com algo a mais, ou seja, com algo que envolva o aluno, que desperte o interesse e se tenha uma aprendizagem efetiva. E no âmbito dessa pesquisa, compreendemos o uso de jogos como metodologias ativas na sala de aula para o ensino da língua inglesa, pois este vai ao encontro da necessidade que o aluno tem de aprender e se desenvolver no idioma, que por vezes acaba sendo “inativo” nas aulas, uma vez que, muitos desses alunos comparecem na escola sem nenhum conhecimento prévio da língua inglesa, e, ao se depararem com o curso profissionalizante é comum notar a falta de interesse e desmotivação. Desse modo, compreendemos o jogo não apenas como uma diversão, mas como um promotor da aprendizagem efetiva, uma ferramenta pedagógica fundamental para solucionar problemas relacionados à aprendizagem da Língua inglesa. A seguir, passaremos a discutir de forma mais ampla o conceito de jogo e as contribuições de sua utilização no âmbito educacional e profissional, enquanto metodologia ativa para o ensino e aprendizagem da língua inglesa.

2.1 O Jogo enquanto metodologia ativa

No contexto do ensino da língua estrangeira (inglês) nas escolas públicas brasileiras, normalmente o aluno só tem o primeiro contato com a disciplina a partir do ensino fundamental II. Nota-se em alguns alunos a falta de interesse, desmotivação, falta de concentração e indisciplina no processo de ensino aprendizagem, estes são problemas assustadores para o professor, na qual leva a procura de metodologias mais ativas e inovadoras nos cursos profissionalizantes de inglês, que possam despertar um melhor interesse na aprendizagem da língua estrangeira.

Dentre os mais diferentes elementos que constitui a dificuldade de aprendizado da língua inglesa, o incentivo e disciplina perpassam de alguma maneira entre todos eles. Sabe-se que depende muito do conhecimento do professor e das condições socioculturais dos alunos, para assim motivar a atenção e a vontade de aprender. Entretanto, o método de ensinar e os recursos empregados nos cursos são de grande importância para incentivar a curiosidade e tornar as aulas mais atrativas. “A participação do aluno se dá no exercício do aprender fazendo. Ao professor, cabe conduzir o processo metodologicamente, estimular as atividades dos alunos, apoiar e valorizar as iniciativas na direção do foco maior que é a solução ao

problema em estudo” (BERBEL, 2011, p. 33). E o professor como mediador do conhecimento, tem um papel fundamental, pois é o mesmo quem planeja os espaços para suas aulas e fazendo assim as mediações. E por isso acreditamos que um importante recurso pedagógico para a mediação é introduzir o lúdico através dos jogos, já que:

o lúdico representa o processo de aprendizagem e descoberta do ser humano. É uma forma direta de colaborar na construção cultural de um povo, de uma sociedade. Com o JOGO aprendem-se regras, limites e obtêm-se objetivos claros, de forma voluntária e prazerosa (YOZO, 1996, p. 13).

Percebe-se assim a grande importância do lúdico na aprendizagem, através do jogo o aluno faz suas descobertas, enquanto ser humano, descobertas estas de ver em um simples jogo uma maneira melhor de aprender. O Jogo também leva os alunos a saber respeitar regras, limites, e o mais importante obter a aprendizagem ativa brincando entre eles, de forma voluntária e prazerosa. Além de despertar o interesse, criando situações reais de comunicação no aprendizado das línguas em geral, proporcionando o aprofundamento e um melhor domínio do idioma. E Barbosa (2013, p. 55) reforça nos dizendo que:

aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento. (p. 55)

Nesse sentido, é possível ver no jogo essa aprendizagem ativa, pois o aluno estará interagindo com a língua inglesa através de uma brincadeira, o aluno será estimulado e terá mais autonomia de falar, perguntar e discutir assuntos relacionados a língua inglesa, ou até mesmo em língua inglesa, habilidade essa que sem o jogo não seria possível ser desenvolvida numa aula tradicional. “A vivência desse caminho metodológico pelos alunos permite-lhes a construção de conhecimentos, pelo seu envolvimento com os dados da realidade e com as atividades de elaboração dos mesmos em cada etapa do processo” (BERBEL, 2011, p. 33). Ressaltando sobre o conhecimento, o aluno deixa de recebe-lo apenas do professor e passa a construir seu próprio conhecimento, tendo em vista a cultura trazida pelos jogos, e com isso alia o conhecimento prévio do jogo ao conhecimento que será adquirido, é essencial que o aluno faça uso de suas funções mentais de pensar, raciocinar, observar, refletir, entender, combinar, dentre outras que, em conjunto, formam a inteligência, segundo a concepção de Pecotche (2011). E o professor nesse ambiente de metodologia ativa, torna-se uma via de mão dupla, no sentido de não só ensina, mas orientar e facilitar o processo de aprendizagem.

Celso Antunes (2008), em seu livro *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*, nos diz que o jogo “não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais

imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e de espaço, cria a ordem e equilibra ritmo com harmonia.” (ANTUNES, 2008, p. 17). Talvez a aluno não aprenda de imediato, tonando-se habilidosa no inglês, mas de uma certa forma o jogo vai absorver, estabelecer melhor a concentração, prestando mais atenção as aulas, levando até mesmo a participar mais e de modo consequente apresentar uma finalidade para o aprendizado.

Quando o inglês é apresentado como diversão, as crianças passam a ser estimuladas e desenvolvem uma ótima capacidade de concentração. Através de trabalhos lúdicos, a criança passa a ter uma finalidade em seu aprendizado. “Consequentemente, caberá ao professor dar uma melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.” (NUNES, 2004, on-line).

Através do jogo, o aluno tem novo estímulo no seu aprendizado, ou seja, o jogo só causa efeito se o professor ter seus objetivos claros, respeitando o tempo, a organização da sala, como o jogo deve ser apresentado e a metodologia a ser analisada, visto que o jogo é uma brincadeira com um propósito pedagógico. Para Wallon (2010, p. 56), “não há atividade, por mais árdua que seja, que não possa servir de motivo para o jogo”. Com a ludicidade trazida pelos jogos

o educando forma conceitos, seleciona ideias, estabelece lógicas, integra percepções, faz estimativas, vai socializando-se, promovendo situações que o leva a estabelecer relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimulando seu raciocínio no desenvolvimento de atitudes que exigem reflexões e enquanto função educativa proporciona a aprendizagem, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento. (NOGUEIRA, 2007, p. 9).

Percebe-se assim a grande relevância para o desenvolvimento do educando, associar atividades lúdicas com jogos, adaptando-se para as aulas de língua inglesa. O jogo lúdico permite a construção de novas descobertas, desenvolve, aprimora e enriquece a personalidade e remete a um importante instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor e avaliador da aprendizagem, já o aluno uma maior facilidade na aprendizagem da língua inglesa, havendo a autoconfiança, motivação e situações onde ele possa utilizar a língua como meio de interação na sala de aula e no cotidiano. Nesse sentido, Antunes (2008) afirma que:

O jogo em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre (ANTUNES, 2008, p. 17).

De acordo com o autor, o jogo funciona como um importante e eficiente estímulo das inteligências, dessa forma, o aluno desenvolve brincando desde a inteligência verbal ou linguística até as inteligências pessoais. Na atividade do brincar, a criança ou o adulto tem a total liberdade de fazer e realizar ações no sentido de não ver o jogo como algo limitado e restrito, mas como uma realização ampla e vasta, que, através da imaginação, permite-se realizar e se apossar dessa total liberdade, de aprender livre dos aspectos obrigatórios e tradicionais.

Ainda sobre o brincar, alguns dos Documentos oficiais (BNCC) enfatizam que:

na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeira), devem ser assegurados seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. (BRASIL, 2018, p. 25).

Ou seja, para que o aluno seja capaz de aprender e se desenvolver em termos de aprendizagem se faz necessário: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se. E através do jogo pode-se melhor trabalhar esses eixos, sem menos prezar nenhum deles. Logicamente vem em primeiro lugar o **brincar**, mas também é possível estreitar os laços de **convivência** e **participação** dos alunos nas atividades propostas pelo educador quanto na realização das atividades da vida cotidiana. **Explorar** no jogo a disciplina de inglês ampliando seus saberes, permitindo se **expressar** durante a brincadeira, como sujeito dialógico, criativo, sentimentos, dúvidas e descobertas; passando a se **conhecer-se** como um aluno mais ativo nas aulas de língua inglesa.

Ainda sobre o uso do jogo para ensinar a língua inglesa, Araújo (2018, p. 77) salienta que “através do jogo, o aluno pode, por exemplo, aprender novos itens lexicais, estruturas gramaticais da língua, repetir palavras, aprender pela correção do colega e pela autocorreção”. Dessa forma, a aprendizagem da língua inglesa irá se desenvolver melhor, ocasionando a participação de toda a turma, pois se sabe que alguns alunos, durante a aula de inglês, sentem-se retraídos para falar alguma palavra na língua-alvo, quase não ocorre comunicação no idioma em sala de aula formal, pois os alunos não são estimulados e, quando passa a ser estimulado com o jogo, permitindo-se envolver nas nuances do idioma, passando a aprender os itens lexicais, estruturas gramaticais, a repetição das palavras, com uma comunicação constante pautada pelo uso do jogo, permite-se ao aluno desenvolver e aprender pela correção do colega, uma vez que alguns jogos são vivenciados em grupo, propiciando a interação. Sobre tal questão, os PCN (BRASIL, 1998, p. 57) da língua inglesa, versam que:

[...] a aprendizagem é de natureza sócio interacional, pois aprender é uma forma de estar no mundo social com alguém, em um contexto histórico, cultural e institucional. Assim, os processos cognitivos são gerados por meio da interação

entre um aluno e um participante de uma prática social, que é um parceiro mais competente, para resolver tarefas de construção de significado/ conhecimento com as quais esses participantes se deparem.

A interação assume um papel de grande importância no curso profissionalizante de inglês, além de favorecer os alunos nos processos de cognição, a interação permite a construção do conhecimento na relação com o outro. A interação, aqui, também se dá entre professor e aluno, pois o jogo com este caráter interativo propõe o contato do professor com a turma, não será apenas um profissional ativo, mas será aquele profissional de via dupla: ativo e passivo, já que o professor, durante a atividade lúdica, também se envolve na brincadeira, ensina e aprende ao mesmo tempo.

Contudo,

Pesquisas mostram que a aprendizagem ativa é uma estratégia de ensino muito eficaz, independentemente do assunto, quando comparada com os métodos de ensino tradicionais, como aula expositiva. Com métodos ativos, os alunos assimilam maior volume de conteúdo, retêm a informação por mais tempo e aproveitam as aulas com mais satisfação e prazer. (BARBOSA, 2013, p. 56).

Desse modo, compreendemos o jogo não apenas como uma diversão, mas como uma estratégia de ensino muito eficaz e uma ferramenta cognitiva fundamental para solucionar problemas relacionados à aprendizagem da Língua inglesa, permitindo os alunos uma maior assimilação dos conteúdos. É importante frisar também a participação dos sentimentos, visto que o aluno aprende brincando, isso é um fator relevante na fixação do conhecimento. Para tanto, na sequência, este trabalho abordará uma experiência com o jogo da memória em uma aula de língua inglesa.

3 MÉTODO DA PESQUISA

Nossa intervenção pedagógica foi realizada numa rede de cursos de idiomas, localizada no município de Guarabira-PB, com uma turma do primeiro semestre do curso profissionalizante de inglês, a clientela era composta aproximadamente por 15 alunos, com faixa etária entre 18 e 20 anos em que abordamos o jogo da memória como metodologia ativa para o ensino-aprendizagem da língua inglesa. Pautados nesse propósito, tomamos como abordagem a pesquisa de campo, que “consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente relevantes para ulteriores análises” (RUIZ, 2002, p. 60). Sendo assim, faz-se necessário que o pesquisador vá até um determinado local e apresente o problema a ser estudado e analisado.

No primeiro momento, dialogamos com o professor do curso, para mapear e identificar o assunto que estava sendo abordado com a turma, pra só depois pensar na elaboração de um

jogo a ser aplicado na sala de aula. O professor estava trabalhando *The parts of the body human* (As partes do corpo humano). A partir disso, no segundo momento planejamos a aula e aplicamos na semana seguinte. Iniciamos a aula expondo um cartaz no quadro com o desenho do corpo humano com setas indicando cada parte que o compõe, como por exemplo: Cabeça, ombro, braços, mãos, entre outros. Fizemos isso para que eles não ficassem tão presos em atividades apenas escritas no quadro, após expor o cartaz, fomos identificando e escrevendo cada parte do corpo e pedimos para que eles repetissem conosco para também treinar o *speaking* (falar) e como uma forma melhor de fixa o conteúdo.

Em seguida, no terceiro momento aplicamos uma atividade, assim como o desenho que foi exposto, entregamos um da mesma forma para que eles preenchessem com as partes do corpo de acordo com nossa explicação. Depois que eles terminaram de fazer a atividade corrigimos juntos e em seguida passamos um vídeo com a música *parts of the body* com o objetivo de dinamizar a aula e fixar melhor.

No quarto momento finalizamos a aula com a aplicação do jogo, confeccionamos um *memory game* (jogo da memória) que é um jogo tradicional e bastante conhecido por todos. Como vemos na imagem abaixo:

Figura 1 – Jogo da memória



Fonte: Elaboração própria, 2022.

E assim, distribuimos as cartas aos alunos aleatoriamente, metade das cartas do jogo continham as imagens das partes do corpo e a outra metade as palavras na língua inglesa representando o vocabulário referente as partes do corpo humano: *head, hair, neck, arm, leg* (cabeça, cabelo, pescoço, braço, perna) e dentre outros, como está na figura 1. Cujo objetivo era montar pares de figuras com palavras correspondentes, como compete o objetivo do jogo.

No quinto momento, dividimos a sala em dois grupos e entregamos um envelope a cada grupo com os nomes das partes do corpo em adesivo, e sugerimos que cada grupo escolhesse uma pessoa que servisse de modelo para se fazer a colagem dos adesivos nas partes do corpo correspondentes. Foi um momento bem divertido e de bastante aprendizado, onde podemos notar que o jogo aplicado no momento anterior já estava surtindo efeitos, ao presenciar os alunos identificando as partes do corpo em inglês de forma bem dinâmica e prazerosa.

Por fim, no sexto momento, após o jogar, aplicamos um questionário semiestruturado contendo apenas cinco questões, sendo três questões fechadas onde foram analisadas através da estatística e duas questões abertas onde analisamos o discurso sobre a realização da atividade, dialogando com a experiência da utilização do jogo num curso profissionalizante de inglês. As respostas obtidas no questionário foram coletadas no mesmo dia da pesquisa e, a seguir, serão discutidas e apresentadas como os resultados dessa pesquisa.

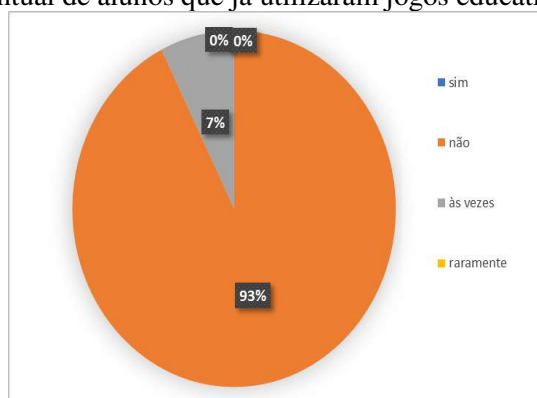
4 RESULTADOS DA PESQUISA

De acordo com as teorias e hipóteses discutidas na nossa fundamentação teórica, partiremos agora para os resultados e análise de dados que foram levantados no questionário, através de gráficos ilustrativos dos resultados obtidos em cada questão. Na primeira questão, procuramos identificar se os alunos já se utilizaram de algum tipo de jogo nas aulas de inglês.

Vejamos:

1) Nas aulas de inglês, seu professor já utilizou algum tipo de jogo?

Gráfico 1 – Percentual de alunos que já utilizaram jogos educativos em sala de aula



Fonte: Elaboração própria, 2022.

A resposta no Gráfico 1 foi muito contundente, ao demonstrar que 93% dos alunos responderam que o professor não utiliza jogo em sala, apenas 7% responderam “às vezes”. Percebemos que o professor, na maioria das vezes, apoia-se em aulas tradicionais, sem fazer o uso de uma metodologia ativa, seguindo os preceitos do ensino tradicional, Campos (2017)

define este como sendo o ensino em que os assuntos são fragmentados, não levando em consideração uma prática articulada ao contexto social, o que nos leva a discutir, por exemplo, questões relacionadas à tecnologia e às novas ferramentas metodológicas aplicadas no contexto escolar. O professor que acompanha as mudanças nas tendências pedagógicas pode e deve fazer uso desses recursos como instrumentos de mediação de suas aulas, para proporcionar aos alunos um ambiente mais interativo e motivador, fomentando o interesse dos alunos pelos conteúdos expostos na disciplina de língua inglesa. Também nessa perspectiva trazemos as contribuições de Berbel (2011) que compara às atividades dos programas escolares, como temas tradicionalmente abstratos, distantes da vida dos estudantes, ou seja, rotineiros.

Em relação ao tema, na questão 2, já tendo os alunos o contato com o jogo da memória, indagamos pra os mesmos, qual a aula preferível, fazendo a seguinte pergunta:

2) Qual aula você prefere?

Gráfico 2 – Percentual da preferência de aula



Fonte: Elaboração própria, 2022.

É notável no gráfico acima, que 69,6% dos alunos preferem a aula com o jogo lúdico, que até então era um método de aula diferente que eles não estavam habituados, como ficou claro no **Gráfico 1**. Embora este resultado fosse o esperado, mas tais resultados, são muito relevantes para nossa pesquisa, pois comprovam que os jogos, como ferramenta pedagógica, interferem de maneira positiva no aprendizado do aluno e, de acordo com Antunes (2008), em seu sentido de origem, o jogo expressa um divertimento, logo é procedente para os alunos ser uma experiência de tamanha preferência, por ser fácil e divertida. Ainda assim, baseado na teoria de Nunes (2004), quando o inglês é ensinado como diversão, as crianças passam a ser incentivada e desenvolvem uma boa capacidade de concentração e aprender com trabalhos lúdicos por meio dos jogos, tendo assim uma melhor finalidade em seu aprendizado. E nessa perspectiva, trazemos também a contribuição de Vygotsky (1998, p. 126) na qual enfatiza que

“é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo os incentivos fornecidos pelos objetos externos”. Com isso, o brincar exerce grande influência no processo de aquisição de conhecimento do aluno, que não é uma simples atividade simbólica visual, mas uma ação interna, que permite o alunando agir em novos espaços de entendimento, que a encorajam a proceder, a crescer e a aprender.

Com os resultados obtidos na questão 3, adentramos nas dificuldades reportadas pelos alunos, que embora sendo um jogo da memória, mas o mesmo continha o vocabulário todo em língua inglesa, e que necessitava que os alunos lessem e falassem as palavras no idioma como forma de melhor trabalhar o conteúdo. E questionamos os alunos o seguinte:

3) Sentiu alguma dificuldade jogando o jogo da memória em língua inglesa? Quais?

Gráfico 3 – Dificuldades reportadas pelos alunos sobre o uso do jogo da memória



Fonte: Elaboração própria, 2022.

Os alunos que sentiram dificuldades foi apenas um total de 26,1%, e maioria aponta não ter sentido dificuldade ao jogar o jogo da memória em língua inglesa, nessa questão foi possível também colhermos as respostas destes alunos, as principais delas serão melhor apresentadas e discutidas no quadro abaixo:

Quadro 1 – Análise das principais respostas

Aluno 1	Sim, Eu tenho dificuldade de falar
Aluno 2	Sim, porque esqueci de algumas palavras
Aluno 3	Sim, eu não sei falar em inglês.
Aluno 4	Não. Por conta das cartas com os desenhos
Aluno 5	Não. O jogo era fácil de jogar
Aluno 6	Não. Foi fácil e divertido, o jogo da memória facilitou o entendimento do assunto.

Fonte: Elaboração própria, 2022.

De acordo com os alunos que apresentaram dificuldades, maioria ressaltou sobre a dificuldade de falar em inglês, consideramos como uma carência que permeiam desde muito

cedo até o alunado concluir os estudos, pois no nosso ensino público, o aluno só começa a aprender o inglês a partir do sexto ano, se o inglês fosse introduzido desde cedo nas séries iniciais, chegando no curso profissionalizante o aluno já teria um domínio melhor, as dificuldades seriam bem menos e teriam mais aptidão pra se desenvolver no idioma estrangeiro.

Já de acordo com os alunos que não apresentaram dificuldades, percebemos de como o jogo da memória facilitou na aprendizagem da língua inglesa em relação ao assunto trabalhado, por se tratar de algo lúdico, através das cartas com desenho. E nos chamou atenção a resposta do aluno 6, quem além de mencionar que foi fácil e divertido, ainda afirmou que o jogo da memória facilitou o entendimento do assunto, esse dado é muito relevante pra nossa pesquisa, pois comprova de quanto o jogo nos deu feedback bastantes positivos e de como usar métodos ativos, os alunos adquirem mais conteúdos, como ressalta Barbosa (2013) e conservam a informação por mais tempo e aproveitam as aulas com mais satisfação e prazer.

Na próxima questão procuramos levar em consideração o conhecimento de mundo do aluno. E tentamos detectar qual outro tipo de jogo eles conheciam e gostariam que fossem abordados nas aulas de inglês. Vejamos:

4) Qual outro tipo de jogo você conhece e gostaria que fosse trabalhado na sala de aula, para ensinar a língua inglesa?

Quadro 2 – Jogos que os alunos gostariam que fossem usados em sala de aula

Aluno 1	Amarelinha que pra jogar tem que acerta a palavra em inglês.
Aluno 2	Adivinhações, dinâmica
Aluno 3	Jogo da velha
Aluno 4	Adedonha
Aluno 5	Quebra cabeça
Aluno 6	Futebol e amarelinha

Fonte: Elaboração própria, 2022.

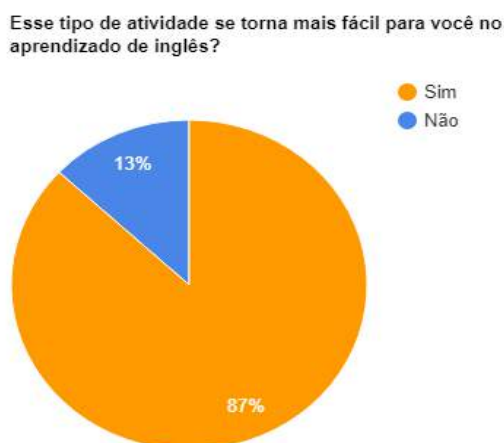
Dessa forma, observamos que os jogos mencionados acima fazem parte da cultura e convívio social dos alunos. Esses jogos, que de alguma forma eles praticaram na infância ou conhecem e gostariam de reproduzir no curso profissionalizante, representam suas práticas e conhecimentos sociais, ademais as respostas nos levam ainda a perceber que esses alunos já demonstram alguma noção sobre aliar o jogo ao ensino e aprendizagem de língua inglesa, como fica claro na resposta do aluno 1: “Amarelinha, que pra jogar tem que acertar a palavra em inglês”. Tal resposta foi bem relevante para nossa pesquisa, uma vez que o aluno já supõe como o jogo vai ocorrer e pode até mesmo ser adaptado em contextos de aprendizagem, por isso a importância de, ao se aplicar o jogo na sala de aula, ter este olhar para a cultura da

turma como reforça a teoria de Vigotsky (1998), que os seres humanos utilizam instrumentos a partir dos contextos sociais e culturais para mediar suas relações sociais, como o discurso e a escrita, possibilitando um melhor desenvolvimento da aprendizagem, ou seja, ao aplicar um jogo na sala de aula, faz-se necessário detectar qual jogo está mais aproximado da cultura daquela turma, questioná-los se já jogaram determinado jogo, para que assim o ensino-aprendizagem ocorra com relação direta e ativa entre eles. Além disso, deve-se ter um bom planejamento do jogo, como alerta Antunes (2008) que um jogo distante de um bom planejamento e programação, é ineficaz e acaba por ser apenas um jogo como momento de descontração e diversão na sala de aula.

Por fim, vamos discutir e analisar a questões 5, em que concluímos o questionário perguntando o seguinte:

5) Esse tipo de atividade se torna mais fácil para você no aprendizado de inglês?

Gráfico 4 – Percentuais de alunos que utilizam o jogo da memória para aprender inglês



Fonte: Elaboração própria, 2022.

Com os 87% dos alunos afirmando que sim, fica corroborado que através do jogo lúdico pode-se facilitar e amenizar o grau de dificuldade da língua estrangeira, despertar a aprendizagem significativa, a concentração do aluno e a assimilação dos conteúdos sem ter que decorar regras se limitando apenas no seu esforço, ou seja, através do jogo da memória ficou notável o quanto os alunos aprenderam e se envolveram no conteúdo, que talvez não fluísse da mesma forma se fosse um aula expositiva apenas com gramática, tradução e conteúdos programáticos no quadro. Como nos diz Berbel (2011), que a participação do aluno se dá no exercício do aprender fazendo, ou seja, os alunos aprenderam brincando, que não ficou só em brincar o jogo da memória, mas foi o brincar e conseqüentemente reproduzir isso assimilando o conteúdo proposto. Ainda de acordo com o autor, a vivência desse caminho metodológico pelos alunos permite-lhes a construção de conhecimentos, pelo seu

envolvimento com os dados da realidade. E através da prática realizada com os alunos em sala de aula é que proporcionará aos mesmos o melhor desenvolvimento de suas capacidades no ato educativo, principalmente no ensino-aprendizagem de língua inglesa. Sendo assim, entende-se que o trabalho diário no curso profissionalizante deve ser planejado com diferentes metodologias ativas que venham contribuir para que sejam atingidos os objetivos desejados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa intervenção pedagógica buscou focar na importância da inserção de metodologias ativas por meio do jogo da memória e demonstrar o modo como a brincadeira facilita o trabalho do educador nas aulas de um curso profissionalizante de inglês, pois encontramos no jogo uma importante ferramenta pedagógica, capaz de mediar o ensino-aprendizagem, propiciando um ambiente favorável na sala de aula, com comunicação, alta motivação e interesse do aluno pela língua estrangeira, além de funcionar como um eficiente estímulo das inteligências.

As análises realizadas possibilitaram detectar que, quando uma atividade lúdica é apresentada aos alunos, também lhe é concedido o direito de se expressar, de se envolver com a turma, com o professor e principalmente com conteúdo de maneira divertida. Sendo assim, o jogo deve estar presente nos cursos para que seja possível oportunizar aos alunos uma aula mais prazerosa e levá-los a fixar melhor o conteúdo, motivá-los a aprender, desafiá-los e instigá-los e para que isto aconteça faz-se necessário o uso de atividades e metodologias que permitam aos alunos a concretização desta finalidade. Essa metodologia também trabalha o processo de inclusão entre os alunos, de modo que o próprio educando seja capaz de compreender e respeitar as diferenças, e aprenda a ajudar seus colegas com as suas limitações, uma vez que, o jogo é jogado de forma mútua ou pode-se jogar em grupo, a depender da dinâmica de como se é organizado.

Ainda que, exista procedentes de crenças de que a língua inglesa é desnecessária, tanto no currículo escolar, quanto na vida social dos alunos, esse componente abre diversas possibilidades e a ludicidade pode facilitar nesse processo, pois, seja na brincadeira ou nos jogos, o educando se sente capaz de participar e aprender com mais aptidão desse momento lúdico, possibilitando haver uma exploração das habilidades da língua inglesa. O uso do jogo da memória nos permitiu melhor observar as habilidades de *reading and listening* (Ler e escutar). Percebemos também a atuação do *speaking* (Falar), embora esta habilidade tenha sido retratada como difícil pelos alunos, foi possível realizar momentos de *speaking*

permitidos pelo jogo, em uma comunicação constante no idioma, oportunizando o emprego de linguagem significativa em contextos reais, propiciando a interação na sala de aula, uma vez que a aprendizagem é de natureza sócio interacional (BRASIL, 1998).

Em meio os resultados, chega-se à conclusão que os objetivos propostos foram alcançados, ao aplicar o jogo da memória promovemos um ensino-aprendizagem lúdico, e que nos foi comprovado ao vermos os alunos se envolvendo no conteúdo com mais incentivo e uma boa concentração de aprender por meio do jogo, além de grande interação com o professor e demais alunos, e assim vimos no brincar não apenas uma atividade simbólica de recreação, mas vimos uma ação interna, capaz de exercer grande influência no processo de aquisição de conhecimento, permitindo o educando agir em novos espaços de entendimento, que a encorajam a proceder, a crescer e a aprender com facilidade, como nos foi demonstrado e afirmado pelos alunos na questão 5. Um total de 87% afirmaram que a atividade por meio do jogo se tornou mais fácil no aprendizado do inglês, além de facilitar o aprendizado, concluímos também que foi possível amenizar o grau de dificuldade da língua estrangeira, sem ter que decorar regras se limitando apenas no seu esforço, ou seja, através do jogo da memória ficou notável o quanto os alunos aprenderam e se envolveram no conteúdo sendo possível se comunicarem em língua inglesa durante a aula com o jogo, ação que talvez não fluísse da mesma forma se fosse numa aula expositiva apenas com gramática, tradução e conteúdos programáticos no quadro.

Por fim, entendemos que o jogo enquanto metodologia ativa colaboram na construção do processo de ensino-aprendizagem, tanto no aspecto social quanto no aspecto intelectual dos educandos, demonstrando, assim, a eficiência da ludicidade no processo pedagógico. Ao jogar e brincar, aluno e professor passam a perceber a importância de aprender e ensinar através do lúdico, sendo assim, é de grande importância que o ato de brincar permaneça inserido nos cursos profissionalizante e esteja sempre ligado à aprendizagem, como ressalta na BNCC, ou seja, que o jogo não seja referenciado apenas em projetos, momentos de recreação, salas de multiuso ou em gincanas, mas que, além das diversas metodologias ativas, o jogo também possa assumir seu real papel de metodologia ativa e instrumento mediador no ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 15. Ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

ARAÚJO, Marco Andre Franco de. O jogo como atividade interativa e colaborativa na aprendizagem de inglês por alunos adolescentes de uma escola pública. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 5, n. 1, p. 76 – 85, 2018. Disponível em: <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/564/491>>. Acesso em: 11 fev. 2022.

BARBOSA, E.; MOURA, D. Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. **Boletim Técnico Senac**, Rio de Janeiro, v. 39, n. 2, p. 48-67, maio/ago. 2013. Disponível em: <<http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/349/333>>. Acesso em: 11 fev. 2022.

BASTOS, C. C. **Metodologias ativas**. 2006. Disponível em: <<http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>>. Acesso em: 11 fev. 2022.

BERBEL, N. A. As Metodologias Ativas e a Promoção da Autonomia de Estudantes. **N. Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999>>. Acesso em: 14 fev. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998. 120 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf>. Acesso em: 14 fev. 2022.

CAMPOS, Ilana Cecília Galicki de. O ensino de língua inglesa (LI) e as metodologias ativas: teoria e prática. **Diálogo e Interação**, v. 11, n.1, 2017. Disponível em: <<http://www.faccrei.edu.br/wp-content/uploads/2018/07/11-O-ENSINO-DE-L%C3%8DNGUA-INGLESA-LI-E-AS-METODOLOGIAS-ATIVAS-TEORIA-E-PR%C3%81TICA.pdf>>. Acesso em: 14 fev. 2022.

GRIGOLETTO, Marisa. **O inglês na atualidade: uma língua global – LABEURB**. Disponível online em: <<https://www.labeurb.unicamp.br/elb2/pages/artigos/lerArtigo.lab?id=98>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

JOGO DA MEMÓRIA. Museu Histórico e Pedagógico Prudente de Moraes. Disponível em: <http://museuprudentedemoraes.piracicaba.sp.gov.br/pt_BR/quebracabecas/#:~:text=Foi%20c>

riado%20na%20China%20no,que%20n%C3%A3o%20possam%20ser%20vistas.>. Acesso em 15 fev. 2022

LYCEUM (Org.). **Entenda a Importância e o Papel das Metodologias Ativas de Aprendizagem**. 2017. Disponível em: <<https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

NOGUEIRA, Z. P. **Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua Inglesa**. Maringá: SEED, 2007.

NUNES, A. R.S.C.A. **O lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. Disponível em: <<http://www.linguaestrangeira.pro.br/index.php/artigos-e-papers/55-artigos-em-portugues/12-o-ludico-na-aquisicao-da-segunda-lingua.html>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 1999.

PECOTCHE, C. B. G. **Logosofia: ciência e método**. São Paulo: Ed. Logosófica, 2011.

RUIZ, J. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

SILVA, Caio e col. **Projeto pedagógico de curso técnico em brinquedoteca**. Belo Horizonte, MG: março de 2016

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, H. O Brincar. In: WALLON, H. **A Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

YOZO, Ronaldo Yudi K. **100 jogos para grupos: uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas**. 5. ed. São Paulo: Ágora, 1996.