



**II CONGRESSO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG**

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

*Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva*



*Jogos de tabuleiro e o potencial de aprendizagem de inglês como língua estrangeira:
possibilidades de interação e comunicação*

Cláudio Henrique Costa Bueno (PVIC - UEG)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1969917315703841>

Orientadora: Professora Dr. Barbra Sabota

Universidade Estadual de Goiás - Câmpus CSEH

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar o potencial de aprendizagem língua estrangeira e desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por meio da análise de alguns jogos de tabuleiro. Tais análises foram realizadas visando promover a aprendizagem de língua inglesa por meio de um trabalho lúdico e motivador. Argumentamos ser o jogo de tabuleiro um material didático auxiliar em aulas de inglês como língua estrangeira de uma maneira com que o aluno possa interagir e se sentir motivado para a aprendizagem abrindo novos horizontes para o ensino de inglês em ambiente escolar.

Palavras-Chave: Jogos de tabuleiro, Língua Estrangeira, Motivação

Abstract: This article intends to analyze the learning potential of linguistic and sociocognitive skills promoted by the study of some board games. The Analyses were carried out to promote the learning of the English language through a playful and motivating work. We argue that the board game can be used as a didactic material to help in English classes as a foreign language in a way that the student can interact and feel motivated to engage in learning activities and in this process widen horizons for ELT in schools.

Keywords: Board Games, Foreign Language, Motivation

1. Introdução:

Aprender inglês por meio de atividades lúdicas, como, por exemplo, a prática dos jogos de tabuleiro, é atualmente um dos grandes desafios da escola, pois os jogos exercem um papel muito importante na vida do homem. Desde os tempos antigos, aprender se divertindo também é uma

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

maneira atrativa de despertar interesse nos alunos, e ela vem sendo muito utilizada em escolas e cursos de inglês atualmente.

Os jogos de tabuleiro podem ser um grande recurso como material didático. Além de trabalhar o lúdico nas aulas, propõe uma maneira mais interativa de aprender uma língua estrangeira. Não intencionamos desmerecer o livro, que foi um revolucionário da prática educacional, segundo Paiva (2009). No entanto os jogos, por terem uma abordagem diferente, trabalham também performances e potenciais, além de ampliar diversas áreas do conhecimento como: habilidades de conhecimento geral (Perfil, *Quest*), habilidades matemáticas (Banco Imobiliário), jogos de expressão facial (cara a cara), jogos de memorização (memory games), estratégias (*War*, *Twister dance*), habilidades de comunicação e expressão (*Scrabble*, *Pictureka*, Imagem e Ação) todos voltados ao ensino de língua estrangeira focalizando sempre esta prática interdisciplinar do idioma.

Cabe relatar também algumas desvantagens das práticas de aprendizagem adquiridas por meio de jogos de tabuleiro. Alguns pesquisadores como Hiuzinga e Kishimoto, dizem que mesmo que a aprendizagem de uma língua estrangeira seja produzida por meio de jogos, embora tenha um alto potencial; não se podem trabalhar alguns aspectos metodológicos como, por exemplo: a gramática explícita ou a escrita porque, por maior que seja o potencial de aquisição de língua inglesa em um jogo, ele ainda é visto de uma maneira informal.

Nossa pesquisa, no entanto, tem o enfoque na ruptura com a crença de que o jogo seja uma simples ferramenta de brincadeira e futilidade ou, ainda, um passatempo sem um resultado específico em aulas de língua estrangeira. Pois, como cremos esta prática por meio de jogos, ocasionaria um maior grau de interesse e atenção, além de exercitar outras áreas do cérebro que precisamos para trabalhar em um jogo como, por exemplo, raciocínio rápido e estratégico, as tomadas de decisão, habilidades comuns e necessárias em jogos de tabuleiro.

Nesta esteira, trazemos Prensky ao debate por afirmar que

[o] ser humano apresenta um grande potencial para aprendizagem de língua durante uma ação desde que ela envolva atenção e colaboração, sendo que devido a esta grande quantidade de informações e recursos tecnológicos, atualmente a internet já desenvolve jogos onde se produzem atividades de gramática e escrita do inglês. (PRENSKY, 2006, p. 20)

Sua compreensão de que a atenção dirigida pode colaborar com o processo de aprendizagem



II CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

*Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva*



corroborar nossa tese de que o uso de jogos é benéfico ao ambiente escolar indicando uma forma do professor e do estudante interessados em uma língua estrangeira repensar a prática de ensino e aprendizagem de línguas.

Justificativa

O jogo tem grande potencial para aprendizagem de uma língua estrangeira, seja por meio de traduções, práticas de vocabulário, pronúncias de palavras, o uso de abordagens de linguagens na aplicação do jogo, interação entre personagem e jogador e as aplicações co-existentes entre jogo e língua.

Além de habilidades de comunicação e linguagem desenvolvidas durante um jogo, os jogos de tabuleiro podem trazer benefícios quanto aos aspectos: cultural (investigando o contexto de que os jogos estão inseridos); e linguístico (explorando o modo como o jogador pode aprender e desenvolver habilidade(s) linguística).

Outro benefício do uso de jogos em aulas de língua inglesa é o potencial de favorecer a colaboração e a cooperação dos estudantes durante o processo de aprendizagem, ou seja, quando todos trabalham para a conclusão de um objetivo. Isso pode ocorrer na formação de equipes ou times, que colaboram ou, às vezes, competem de modo saudável (isto é, sem ocorrência de *bullying*) entre os jogadores de maneira com que isto concorra para a evolução da aprendizagem em equipe de forma construtiva.

Objetivo

Compreender e analisar a aprendizagem da língua inglesa por meio do objeto de estudo (jogos de tabuleiro) e identificar se há potencial para aprendizagem de língua estrangeira

Objetivos Específicos:

- a. Identificar elementos que evidenciem a possibilidade de aprendizagem de língua inglesa por meio dos jogos de tabuleiro;

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

- b. Descrever as habilidades específicas do jogo de tabuleiro analisados por meio de uma taxonomia específica;
- c. Buscar por evidências de que por meio de um jogo de tabuleiro há potencial de motivação;
- d. Identificar que princípios provenientes de abordagens e métodos de ensino de línguas podem ser contemplados no jogo de tabuleiro.

2. Fundamentação teórica sobre o uso pedagógico de jogos

Apresentamos, neste item, os pilares que sustentam nosso estudo. Trazemos, portanto, teóricos, e suas principais reflexões, sobre o pensar do jogo como material ou recurso didático educacional, abordagens reflexivas e o potencial de aprendizagem que o jogo pode promover e oferecer em sala de aula.

2.1 Contextos Históricos do Jogo

Para Hiuzinga (1971, p.9) “O jogo é parte integral e constituinte da natureza humana e animal, seu significado, sua utilização em competições com funções culturais, assim como sua relação com o conhecimento, a poesia, a filosofia e a cultura contemporânea” podem representar um chamado ao engajamento “num ritual de atitudes e gestos, respeitando a regra que os estimula no processo de prazer e divertimento”. (HIUZINGA, 1971, p.9)

Sendo assim o jogo não apenas estimula a competição, mas também trabalha a cultura, a socialização e o conhecimento, lembrando que o jogo não é algo moderno, mas sim contemporâneo, pois o ser humano estimulava a prática de aprendizagem por meio de jogos desde os tempos antigos.

Para o autor, o jogo é uma espécie de trabalho, e o classifica em seis habilidades, pois segundo ele os jogos de tabuleiro podem promover:



II CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

*Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva*



1. Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total, realizando em um clima de embasamento e entusiasmo, sendo uma atividade agradável que envolve inteiramente o jogador.
2. Esfera de espontaneidade, pois mesmo existindo regras a ser seguidas, o participante, poderá contar com um gama amplo de alternativas que dependerá de sua disposição e criatividade.
3. Limitação de tempo: o jogo inicia num determinado momento e continua até que se chegue a certo fim.
4. Possibilidade de repetição, pois os jogos podem ser executados novamente a qualquer momento ou em períodos determinados.
5. Limitação de espaço: todo jogo se realiza dentro de uma área previamente delimitada, sendo que este espaço reservado e como se fosse um mundo temporário e fantástico dedicado à prática de uma atividade especial.
6. Existência de regras; cada jogo se processa de acordo com certas regras, que é determinada de acordo daquilo que “vale” de um mundo temporário por ele circunscrito. (HIUZINGA, 1971, p.12)

Sendo assim desde que haja uma caracterização é qualificação o jogo será composto e mediado por regras para as práticas de aprendizagens relatando o lúdico e fascinação promovida pelo jogo como recurso de desenvolvimento de aprendizagem. Entretanto nem todo jogo é classificado de tal forma. Para Ferreira (1980), o jogo é visto de forma concisa e centralizada. Para ele, ‘o jogo apresenta duas acepções: atividades físicas ou mentais organizada por um sistema de regras que define a perda ou o ganho e uma espécie de brinquedo, passatempo e divertimento’.(FERREIRA,1980, p. 7).

Sendo assim, o jogo poder trabalhar tanto o aspecto físico e o intelectual. Em relação aos movimentos físicos motivados pelos jogos temos, por exemplo: pular uma corda, uma dança das cadeiras. Essas atividades podem ser associadas a comandos em inglês e se tornarem uma prática de LE em sala de aula, como ocorre durante as técnicas previstas no método “*Total Physical Response*” (TPR). Nele, os comandos verbais são associados diretamente a movimentos. Isto ocorreria no caso de um jogo de tabuleiro como o “*pictureka*” ou “*imagem e ação*” onde, no jogo

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

de tabuleiro se necessita da prática corporal para o desenvolvimento de tais habilidades (Com expressão corporal e a utilização de partes do corpo e mímicas para exemplificação de uma palavra. Como, por exemplo, se no pictureka eu abrir uma carta e estiver escrito a ação dançar, e os adversários tiverem que descobrir a palavra, possivelmente utilizarei movimentos corporais para a resolução do enigma (utilizando o “TPR” metodologia de aprendizagem de língua estrangeira mais conhecida como. “*Total physical Response*”).

Em relação aos jogos que se empenham em desenvolver habilidades cognitivas e linguísticas, temos alguns exemplos que exploram a sinonímia, a soletração (palavras cruzadas, *scrabble* e caça palavras, por exemplo), a paráfrase (cara a cara) e a memorização (jogo da memória). Eles serão abordados oportunamente.

Além de promover interação e facilitação o jogo pode ser considerado um recurso lúdico por a sua prática ter um potencial de motivação mais elevado. Segundo (PAIVA, 2011, p.95) “o jogo propõe uma maneira mais interativa de se apreender uma língua estrangeira, não desfavorecendo o papel e o livro, que foram grandes revolucionários das práticas educacionais”. A autora afirma que o jogo é uma revolução que vem atuando na educação e que está prática vem se tornando, recente. Sendo assim o jogo é uma novidade que vem atuando nas escolas e centro de idiomas e sua prática ainda é atual, embora o jogo seja praticado desde tempos primordiais.

2.2 Autonomia e motivação

Quando falamos das técnicas e práticas dos jogos de tabuleiro é importante levarmos em consideração dois aspectos que o jogo pode transmitir na aprendizagem, pois além de transmitir a mediação o jogo pode desenvolver a autonomia e motivação como postula Paiva (2011):

Autonomia é um sistema sócio-cognitivo complexo, sujeito a restrições internas e externas. Ela se manifesta em diferentes graus de independência e controle sobre o próprio processo de aprendizagem, envolvendo capacidades, habilidades, atitudes, desejos, tomadas de decisão, escolhas e avaliação tanto como aprendiz de língua ou como seu usuário, dentro ou fora da sala de aula. (PAIVA 2011, p. 88 a 89)

Ou seja, perante uma autonomia existente por meio dos jogos dependendo da questão até mesmo o jogo pode oferecer esta autonomia para a aprendizagem de uma língua estrangeira por meio de estratégias e tomadas de decisões que o jogo pode proporcionar.



II CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

*Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva*



Já em relação à motivação, Hiuzinga (1971, p. 5) nos faz refletir que ela diz respeito à “intensidade do jogo e o seu poder de fascinação que, como tal não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside à própria essência e a característica primordial do jogo.”

No caso dos jogos quanto maior for o aspecto atrativo maior será o potencial de motivação para a aprendizagem e por meio de práticas por meio de jogos de tabuleiro proporcionando uma motivação para o participante que estará interagindo com o jogo durante o seu processo de aprendizagem, ou seja, quanto maior for a autonomia que o jogo oferecer, maior será a motivação de jogar aquele jogo. Ambos são conceitos que estão interligados entre si, em uma perspectiva de aprendizagem por meio de jogos.

Desse modo, podemos gerar uma síntese das ideias até o momento apresentadas para afirmar que algumas das principais vantagens ou benefícios concernentes ao uso de jogos de tabuleiro para o uso escolar são:

- Potencial para o trabalho lúdico. Isso implica na tendência aumentar a motivação durante a prática de um jogo;
- Oportunidade de prática comunicativa de língua, em substituição ao tradicionalismo (giz e quadro);
- Possibilidade de variação no modelo de interação entre os alunos durante a prática do jogo de tabuleiros proposto, em grupo ou individual;
- Diversidade na escolha dos jogos: jogo de memória com vocabulário de inglês; jogos de cartas, jogos de soletração, dominós com palavras (sinônimos, antônimos, significado etc.);
- Desenvolvimento de habilidades pessoais (afetividade) e sociais (civilidade nas negociações, ética, cumprimento de regras etc).

Passemos agora à metodologia que direcionou esta pesquisa.

3 Metodologia

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

A metodologia deste estudo seguiu parâmetros qualitativos interpretativos de análise. Usamos a pesquisa bibliográfica documental para formatar nosso estudo. Nesse sentido, nossa fonte de dados são os jogos selecionados para análise e a pesquisa bibliográfica sobre interação, colaboração, jogos e ludicidade, tal como apresentado no item 2 deste artigo. Para analisar os jogos propostos elaboramos em conjunto com nosso grupo, uma tabela com a taxonomia de caracterização dos jogos para análise acadêmica. A tabela, que será apresentada no próximo item, traz em suas categorias de análise aspectos concernentes à estrutura, ao conteúdo e à usabilidade dos jogos. Para proceder à análise primeiramente pesquisamos e listamos diversos jogos disponíveis. Essa busca gerou vários títulos, no entanto, procedemos a seleção investigando aqueles que mais apresentassem potencial para uso em sala de aula de inglês. Finalmente, observamos quais jogos apresentariam características presente na tabela criada, chegamos assim aos jogos que analisamos na sequência: *Taboo*, *English Puzzles*, *Scrabble*, *Pictureka*, *War*, *Imagem e ação*, *War*, *Palavras Cruzadas*, *Domino* e *Cara a Cara*. Sendo assim, dentre eles selecionamos 3 para um estudo de caso mais aprofundado.

4 Análise dos jogos de tabuleiro

Em nossa percepção, várias são as maneiras em que os jogos de tabuleiro podem participar do processo de ensino/aprendizagem de LE. Listamos no quadro, a seguir, os potenciais que vislumbramos para esse tipo de material.

Quadro 1- Jogos e seu potencial de desenvolver habilidades sociocognitivas e linguísticas		
Jogos de tabuleiro		Habilidades Desenvolvidas
1	Cara a Cara	Adivinhação
2	<i>Tabboo (Cards)</i>	Sinonímia e expansão lexical
3	<i>Scrabble</i>	Soletração
4	<i>Pictureka</i>	Descrição pictórica
5	Imagem e Ação	Mímicas
6	<i>War</i>	Estratégias de planejamento
7	Palavras cruzadas	Sinonímia e soletração
8	Dominó	Sequênciação, raciocínio lógico, sinonímia



II CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva



Como podemos ver no quadro, listamos oito jogos de tabuleiro para evidenciar algumas habilidades que podem ser desenvolvidas por meio de jogos: *Cara a cara*, que proporciona uma adivinhação por conexão de palavras, o *Tabboo* que utiliza cartões para explorar o vocabulário, o “*Scrabble*” que é um jogo onde proporciona uma mistura de palavras na qual você forma uma nova palavra por meio de uma soletração de um grupo de letras sorteadas aleatoriamente, temos também o “*Pictureka*” que faz uma relação de imagens com as palavras, imagem e ação que utiliza habilidades corporais mímicas para recursos da aprendizagem), *War* que utiliza a tática da estratégia para desenvolver a aprendizagem, *Crossword puzzles*, mais conhecida como palavras cruzadas que intercalam as palavras para formar uma nova desenvolvendo senso de julgamento e de encaixe da palavra correta, além de juntar as palavras e fazer a relação entre imagem e significado (como é o caso de por meio de uma soletração utilizarmos o desenho de uma bola e escrever “Ball” nos quadrados esperados, o dominó que também trabalha com encaixes fazendo na aprendizagem um resultado ou uma resolução, sendo assim todas as técnicas possíveis para o encaixe das palavras proporcionando um resultado ou uma resolução, proporcionando uma resposta motivacional para aprendizagem por meio de uma sequência lógica evidenciando coerência no raciocínio lógico.

Em seguida analisamos, por uma questão de restrição de espaço neste artigo, três desses jogos de tabuleiro. Na análise buscamos construir nosso argumento de que esse material de uso didático serve efetivamente ao propósito de ensino/aprendizagem de inglês como LE.

4.1 “Tabboo”

O objetivo do jogo é adivinhar uma palavra, que fica em destaque, por meio de algumas tentativas de adivinhação sem dizer nenhuma palavra relacionada à em destaque do cartão. O aluno precisa desenvolver táticas de raciocínio lógico, colaboração e empatia. Pode ser jogado em grupos grandes ou pequenos, trabalha a cooperação e a colaboração, e é dividido em níveis.



No jogo *Tabboo* podemos afirmar que há indícios da abordagem lexical que é fundamental no

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

processo de aprendizagem de LE. Lewis (1999, p. 15), aponta que esta abordagem “coloca a comunicação de sentidos no coração da língua e da aprendizagem de línguas. Isso leva á ênfase no principal veiculador de significados, o vocabulário”. Em *Tabboo* o foco de aprendizagem está construção de sentidos de vocábulos e na prática de sinonímia, oportunizando a ampliação do campo semântico dos aprendizes. O jogo também proporciona exercício de maneiras alternativas de pensar forçando o aluno a criar e exercitar seu raciocínio lógico.

Neste jogo podemos observar que há um potencial de autonomia iminente, pois há grande diversidade de temas e o jogador tem liberdade de escolher sua temática abordada o que o torna mais motivador. Além de ser um jogo com um baixo custo e fácil adaptação, que de forma bem interessante pode ser levado para as escolas de ensino público e a sua variedade de níveis existentes o torna mais instigante.

4.2 “Crossword Puzzle”

O jogo tem formato de quebra-cabeças, com encaixes simples que permitem a relação entre a palavra, sua tradução e uma imagem. O nível é básico e não possui alternativas de encaixe,



possibilitando respostas unilaterais e não permitindo exploração da polissemia dos termos em foco. É um jogo que não desperta grande interesse entre crianças mais velhas e/ou adolescentes, pois foi

desenhado para crianças de 5 a 7 anos. Ainda assim ele pode ser interessante para turmas com nível básico que queiram experimentar com o inglês sem correr riscos ou necessitar de estratégias elaboradas. É um jogo calmo que testa a paciência e a persistência dos jogadores. Há potencial para o aprimoramento (e teste) da memória.

No jogo “English Puzzle” há também presença da abordagem lexical uma vez que durante o jogo o participante desenvolve a aprendizagem de língua estrangeira encaixando peças, fazendo uma ligação entre significado (vocábulo) e significante (as ilustrações do jogo).

4.3 “Cara a Cara”



II CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva



Este jogo consiste na adivinhação de personagens a partir de tentativas e eliminação de cartas. Por meio de questionamentos intercalados entre jogadores ou equipes as características físicas são descritas a fim de descobrir o personagem do adversário.

O jogo não traz palavras, portanto pode ser jogado em qualquer idioma sem adaptações. Perguntas de sim/não, tais como “Is it a man or a woman?”, “Does she/he have a long hair?” devem ser utilizadas pelos oponentes. Vemos aí uma oportunidade criativa de praticar a elaboração de perguntas, conferindo autonomia na escolha das perguntas aos jogadores. É possível perguntar sobre sentimentos também, “Is she/he happy?”, e isso pode favorecer a relativização de alunos em relação à suas percepções das emoções.



O resultado obtido esteve diferenciado no jogo de tabuleiro *Cara a cara*, pois pode haver aprendizagem de língua estrangeira por meio da abordagem comunicativa com a utilização da linguagem em situações genuínas de troca de informações. Segundo Cunningsworth (1995, p.66), “o aspecto da comunicação é considerado o valor de suma importância na aprendizagem”, ou seja, o aluno tende a aprender muito durante exercícios de conversação no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira.

A adivinhação proposta no jogo também pode ser um elemento favorecedor da motivação, por contar com a possibilidade de criar e de inovar nas perguntas e de negociar o sentido de conceitos.

Segue uma tabela síntese com as principais características verificadas em relação ao uso educacional dos jogos, sobretudo em ambiente escolar.

Quadro 2 – Taxonomia de análise do potencial didático dos jogos			
Categorias de análise/ jogos	Jogo 1: Tabboo	Jogo 2: English Puzzle	Jogo 3: Cara a Cara
Estrutura dos Itens			

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

1-Design/Layout	Simples com gráficos e tabelas, com palavras em ordem. Cartas de dicas acompanham o jogo.	Quebra-cabeças com encaixe simples e centralizado	Tabuleiro dinâmico com faces de pessoas e placas móveis
2-Clareza das Instruções	Simples, material, claro e entendimento fácil acompanhado de manual de instruções.	Apenas os encaixas de peças. instruções básicas para o jogo, fácil.	Não exige muita leitura einstrução, manual de fácil acesso, instruções claras e precisas
3-Valor e fabricante	Estrela: R\$ 122,90 (mas é possível adaptações e recriar o jogo em cartolina)	Grow: R\$ 15,90 (mas é possível adaptações e recriar o jogo em cartolina)	Estrela: R\$ 69,90
5-Temas: 5.1-Nivelamento:	3 graus de nivelamento: fácil, médio e difícil.	Fácil	Médio
5.2- Público Alvo:	Acima de 12 anos.	Infantil (5 a 7 anos).	Acima de 8 anos.
5.3-Tópicos:	Cartela de escolha de temas como: lugares, cantores, personalidade, artistas e objetos.	Temas fixos e não polissêmicos: roupas, animais, comidas, números e meios de transporte.	Tema fixo: descrição do rosto e personalidade. Possibilidade de negociação e interpretação. Variedade polissêmica e multissemiótica.
Conteúdo			
6-Potencial de motivação	Máximo: O jogador se sente com motivação maior, pois se joga em grupos.	Mínimo: Jogo individual pelo nível fácil se torna desmotivante.	Máximo: Joga de adivinhação o que faz aumentar a motivação do jogador.
7-Potencial de Autonomia	Máxima: O jogador pode escolher os temas e o nível e o vocabulário.	Mínima: Como o jogo é simples e básico o jogador fica preso à estrutura do quebra cabeça.	Máxima: O jogador pode escolher o personagem e como descrevê-lo.
9- Tempo	30 min por partida em média.	20 min por montagem em média.	De 30 a 40 min por partida em média.
Usabilidade			
10- Relevância para o ensino e aprendizagem de inglês	Grandes possibilidades de uso escolar variado.	Possibilidade de uso escolar, porém de modo fixo.	Grandes possibilidades de uso escolar, com múltiplas finalidades.



II CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DA UEG

20 a 22 de Outubro de 2015
Local: Câmpus – Pirenópolis

*Interdisciplinaridade e currículo:
uma construção coletiva*



13- Enfoque (Abordagens)	Abordagem Lexical	Abordagem Lexical	Abordagem comunicativa
-------------------------------------	-------------------	-------------------	------------------------

5. Considerações Finais: O jogo de tabuleiro como fonte de aprendizagem de língua estrangeira

Por meio desta análise percebemos que os jogos de tabuleiro oferecem um potencial de input linguístico para aprendizagem de língua estrangeiras, além de trabalhar a motivação dos alunos durante os processos de vivência social, aprimoramento de valores éticos e morais, desenvolvimento de habilidades cognitivas e estratégias de interação, motivação e criatividade.

Ao jogar, o aluno percebe que um jogo não é apenas uma questão de regras, mas que é preciso saber criar, conviver, inovar, entender, negociar, comparar, questionar... Ou seja, as habilidades linguísticas e sociais são exercitadas e aprimoradas de maneira lúdica e envolvente.

Portanto, o jogo tende a ser um processo colaborativo onde o aluno aprende não apenas sobre a língua, mas exercita a língua como prática social em empirias. Para Vygotsky (1998, p. 7), “[o] jogo pode potencializar as habilidades de trato e convívio social e auxiliar no entendimento de regras e negociação de significados, portanto tem sido reconhecido com auxiliar no desenvolvimento não apenas cognitivo como social”.

Percebemos que os jogos de tabuleiro têm a função mediadora de possibilitar o aprendizado de uma língua estrangeira de uma maneira divertida, além da motivação que o jogo pode desenvolver no aluno para a aprendizagem de inglês fazendo a junção entre a autonomia do jogo e a prática do aluno em sala de aula. Desse modo, o jogo de tabuleiro seria uma proposta didática de grande interesse para as escolas, regulares ou de idiomas, para motivar o estudante no aprendizado de uma língua estrangeira a qual recomendamos.

Agradecemos a Universidade Estadual de Goiás (UEG) e a PRP e PRG da UEG (Universidade Estadual de Goiás, por ajuda e extensão de pesquisas e patrocínios durante este período de pesquisa e graduação.

Pirenópolis – Goiás – Brasil

20 a 22 de outubro de 2015

Referências

ARAÚJO, K.. Os jogos e a educação. *Revista Eletrônica de Educação*. Ano V. No. 09, jul./dez.2011.

CUNNINGSWORTH, A. *Choosing your coursebook*. Portsmouth: Heinemann, 1995.

FERREIRA, A., *Novo dicionário da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Universidade de São Paulo Editora, Perspectiva, 1971.

HOLEC, H. *Autonomy in Foreign Language Learnign*. Oxford: Pergamon, 1981.

PAIVA, V. L. M. O. *Comunidadesvirtuais de aprendizagem e colaboração*. In: TRAVAGLIA, L.C. *Encontro na Linguagem : estudos lingüísticos e literários*.Uberlândia: UFU, 2011.p.127-154 , 2009.

LEWIS, M. *Implications of a Lexical View of Language Teaching*. In: WILLIS, J.; WILLIS, D (orgs.) *Challenge and Change in Language Teaching*. Portsmouth: Heinemann, 1996, p. 10-16.

PAIVA, V. L. M. O. Estratégias individuais de aprendizagem de língua inglesa. In: *Ensino e aprendizagem de língua Inglesa uma conversa com especialistas* Uberlândia,: Letras&Letras, 2011.

PRENSKY, M. *Don´t bother me man- I'm learning-* Minnesota: Paragon House, 2006.

ROGERS, T. *The future of language teaching methodology*.Cambridge, University Press, 1996.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Editora MartinsFontes, (1998).

WILKINS, D.A. Grammatical, Situation and Notional Syllabuses. In: BRUMFIT, C,; JOHNSON, K. (orgs.). *The Communicative Approach to Language Teaching*. Hong Kong: Oxford University Press, 1994, p .82-90.