PERCEPÇÕES DE UMA PROFESSORA E SEUS ALUNOS SOBRE O USO DE JOGOS NAS AULAS DE LE/INGLÊS

Marco André Franco de Araújo
(Universidade Federal de Goiás)

INTRODUÇÃO

Este trabalho relata e discute um estudo realizado em uma turma de 7º ano de Ensino Fundamental em uma escola pública, e visa compreender as percepções de uma professora e de seus alunos quanto ao uso de jogos em sala de aula. Para isso, realizamos um estudo de caso qualitativo, em que gravamos em áudio as interações ocorridas entre os alunos enquanto realizavam as atividades com os jogos como, também, entrevistamos tanto os alunos quanto a professora a fim de obtermos as suas percepções em relação às atividades.

Pautamo-nos em estudos sobre a interação (BROWN, 1994; HALL, 2001; LEFFA, 2003; RIVERS, 1987, entre outros), sobre os jogos (HADFIELD, 1984; NASCIMENTO, 2008; RINVOLUCRI, 1984, entre outros), e sobre o aspecto lúdico (FERNADEZ; CALLEGARI; RINALDI, 2012; SANTOS, 2010) para elaborar o nosso arcabouço teórico deste trabalho.

Iniciamos nosso trabalho apresentando a teoria que embasou nosso estudo, em seguida apresentamos o contexto em que nosso trabalho ganhou forma. Logo após, apresentamos as percepções da professora e dos seus alunos quanto a utilização dos jogos nas aulas, discutindo-as, e finalizamos o trabalho apresentando nossas conclusões.

A interação em sala de aula de LE e os jogos

No contexto de sala de aula, a interação sempre ocupou um papel importante na aprendizagem de línguas (HALL, 2001), visto que, através da interação, podem-se criar oportunidades de aprendizagem e de envolvimento dos alunos.

Brown (1994b) afirma que a interação, na era do ensino comunicativo de línguas, é essencial à comunicação. Assim, “nós enviamos mensagens, nós recebemos mensagens, nós as interpretamos em um contexto, nós negociamos significados, e nós colaboramos para alcançar certos propósitos” (BROWN, 1994b, p. 159).

Para Allwright (1984), a interação é o fato principal da pedagogia da sala de aula. De acordo com esse autor, tudo o que acontece em sala de aula envolve um processo de interação entre os aprendizes. Assim, aprendemos quando interagimos com nossos pares, ou seja, quando trocamos conhecimentos, ideias, conceitos com os outros.

Rivers (1987) esclarece que, por meio da interação em sala de aula, os alunos podem aumentar seu conhecimento sobre a língua, visto que, segundo a autora, "a interação envolve não somente a expressão de um ou suas próprias ideias, mas a compreensão das ideias dos outros" (RIVERS, 1987, p. 4). Dessa forma, quando os alunos interagem com seus colegas, eles terão a oportunidade de compartilhar o que sabem da língua, e consequentemente, entrarem em contato com o conhecimento que o seu colega também tem e oferece nos momentos de interação durante a realização das atividades.

No campo da Linguística Aplicada (LA), muitos estudiosos têm dado importância à interação em sala de aula (ALLWRIGHT, 1984; FIGUEIREDO, 2003; FIGUEREDO, 2001; FIGUEIREDO; SABOTA, 2002; GASS, 1997; LEFFA, 2003; LONG, 1983; RIVERS, 1987; SWAIN, 1985; YU, 2008).

A interação, então, é importante em sala de aula de língua estrangeira, visto que o conhecimento é coconstruído e a aprendizagem vai sempre envolver mais do que um indivíduo. Assim, por meio da interação, os aprendizes podem aprimorar seu conhecimento na língua por meio do convívio com seus colegas, pela leitura de materiais autênticos, pelas discussões ocorridas em sala de aula (FIGUEIREDO, 2001; 2006; MALAMAH-THOMAS, 1987; RIVERS, 1987; SWAIN; LAPKIN, 1998). Corroborando os apontamentos de Cândido Junior (2004), por meio da interação há, então, uma possibilidade de aumento da capacidade linguística dos alunos, por meio dos instrumentos anteriormente citados.

Por meio da interação em sala de aula, os alunos podem ainda ter a oportunidade de se corrigirem e de serem corrigidos pelo outro durante a produção oral. Conforme nos esclarece Silva (2012, p. 180), em atividades realizadas em sala de aula, "o aprendiz tem a oportunidade de reparar (ou melhorar) suas produções, e também, de participar da correção da produção dos outros".

Podemos, pois, concluir que a importância da interação em sala de aula de LE se dá pelo fato de que é pelo envolvimento entre os aprendizes em busca de conhecimento que a aprendizagem ocorre em um processo recíproco, mediante a troca de ideias e informações.

Acreditamos, pois, que uma das maneiras para estimular a interação em sala de aula e desenvolver a competência comunicativa dos aprendizes é a utilização de jogos, conforme é abordado na seção seguinte.

As atividades lúdicas na aprendizagem podem ser refletidas através de brinquedos, dinâmicas em sala de aula, e também, pelos jogos, e são manifestações presentes no dia a dia das pessoas e na sociedade desde o início da humanidade (SANTOS, 2010).

Essas atividades no processo de ensino e aprendizagem de uma LE/L2 são vistas como propiciadoras desse processo. Nesse sentido, através do lúdico, os alunos terão oportunidades de refletir sobre a língua que estão aprendendo por meio de atividades significativas para eles, o que poderá gerar uma maior autonomia e um maior desenvolvimento no seu aprendizado.

Para Fernandéz, Callegari e Rinaldi (2012), o aspecto lúdico em sala de aula permite "que o professor crie um contexto comunicativo rápido e eficaz, o que otimiza o tempo e o esforço dos alunos" (FERNANDÉZ; CALLEGARI; RINALDI, 2012, p. 27).

Assim, cabe ao professor elaborar atividades que motivem seus alunos a serem mais participativos em sala de aula, e uma forma de estimular os alunos e de promover interação é por meio da utilização dos jogos.

Para Teixeira (1995, p. 49), o jogo

> é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Hadfield (1984) define jogo como uma atividade com regras, com objetivos e como sendo um elemento de diversão. Para o autor, os jogos ainda devem ser considerados como parte integrante de plano de cursos e não como uma atividade divertida para sexta-feira à tarde ou para o fim de uma aula, visto que a inserção de jogos nas aulas de LE gera oportunidades de uso intensivo de prática da língua, oferece um contexto no qual a língua é usada significativamente, e é uma ferramenta para que o professor visualize as dificuldades dos alunos. Segundo o autor, os jogos proporcionam o uso de várias técnicas. Em suas palavras, a variedade é importante no ensino de línguas. As técnicas utilizadas incluem lacunas com informações a serem acrescentadas, adivinhação, correspondências, trocas e

coletas de informações, problemas, *puzzles*, *role plays*, e técnicas de simulação, jogos com cartas e jogos de tabuleiro, entre outros (HADFIELD, 1984).

Podemos, pois, definir o jogo como uma atividade que oferece possibilidades de aprendizagem por meio da interação e da colaboração entre os indivíduos, e por meio da utilização de estratégias que os levarão a obter sucesso na resolução das tarefas.

No item a seguir, apresentamos o contexto em que nosso estudo ganhou forma.

O estudo

Nosso trabalho se configurou como um estudo de caso qualitativo e intervencionista (BESSET, 2008; NUNAN, 1992; YIN, 2005), pois investigamos uma turma de 7º ano do ensino fundamental ao realizar atividades que envolviam jogos durante o primeiro e segundo semestres de 2015, em uma escola pública na cidade de Goiânia. Para a coleta de dados, foram utilizados questionários, entrevistas com os alunos e com a professora, notas de campo e gravações em áudio das interações entre os alunos, o que nos possibilitou a triangulação dos dados (MOREIRA; CALEFFE, 2008; NUNAN, 1992). Nossas análises foram feitas por meio das interações que aconteceram durante a realização dos jogos, bem como das entrevistas realizadas com os alunos e com a professora, e de suas percepções sobre a utilização dos jogos durante as aulas.

Os resultados

Durante a realização das entrevistas, os alunos tiveram a oportunidade de falar livremente sobre a sua participação nas atividades que envolviam os jogos, mencionando alguns pontos positivos e negativos a respeito dos jogos realizados nas aulas de inglês.

Pontos positivos

Para os alunos participantes da pesquisa, diversos foram os aspectos positivos em relação à utilização dos jogos nas aulas de inglês e que os levaram a participar mais das aulas e a aprender, de forma divertida e eficaz, o idioma. Alguns alunos mencionaram, por exemplo, que, por meio dos jogos, puderam aprender vocabulário. Puderam também revisar conteúdos que já tinham estudado e tiveram a possibilidade de ter aulas mais divertidas. A

seguir, apresentamos esses aspectos de acordo com as respostas dadas por eles nas entrevistas. A seguir, elencamos alguns trechos de entrevistas feitas com os alunos.

A aprendizagem de novo vocabulário

Um dos aspectos positivos mais presentes nas justificativas dos alunos foi a oportunidade de aprendizagem de novas palavras de vocabulário que os jogos lhes proporcionaram. Muitas das vezes, essa aprendizagem ocorreu por meio do auxílio do colega, como podemos observar no seguinte exemplo.

[01] Pesquisador: Na sua opinião o jogo te ajudou a aprender alguma coisa?
Zedd: Sempre ajuda. Aprendi palavras em inglês que eu não sabia. Aprendi sobre casa, objetos, nuvem, piscina, papagaio, casa na árvore que eu não sabia e aprendi no jogo.

Podemos perceber, então, que por meio dos jogos e do auxílio dos colegas, os alunos puderam tomar consciência de palavras que eles ainda não sabiam. Assim, as falas dos alunos vão ao encontro do que sugere Hadfield (1984) quando afirma que, por meio da utilização dos jogos no ensino de línguas, o aluno tem a oportunidade de aprendizagem de novas palavras de vocabulário, como, também, de relembrar e colocar em uso as que já sabem.

A aprendizagem através da colaboração e interação entre os alunos

Outro aspecto positivo mencionado pelos alunos durante as entrevistas foi o fato de poderem aprender por meio da ajuda dos colegas. Essa ajuda foi, na maioria das vezes, relacionada a dúvidas sobre vocabulário, como também à pronúncia dessas palavras, conforme constatamos na seguinte fala de uma aluna.

[02] Pesquisador: Em sua opinião, o jogo te ajudou a aprender?
Roberta: Sim. Porque tinha certas coisas lá que a gente não sabia, daí você acaba aprendendo. Tipo, você está lá e daí você acaba se comunicando com os outros alunos.

Pesquisador: E o fato de o jogo ter acontecido em grupos, ou seja, você ter que jogar com os seus colegas. O que você achou?
Roberta: Ah eu achei legal, porque você começa a comunicar com eles e começa a ver como sua pronúncia está ficando.

O fato de poder ter oportunidades para interagir e aprender com os colegas foi um fator positivo também mencionado por alguns dos alunos na entrevista, conforme observamos no relato do aluno Zedd.

[03] Pesquisador: O que você achou da atividade que foi realizada em sala?
Zedd: Eu gostei. Porque eu interagi com meus amigos, aprendi algumas palavras que eu não sabia. Umas palavras bem fáceis que eu não sabia e aprendi.

A possibilidade de falar em inglês

Conforme podemos observar no relato a seguir, uma das alunas viu, nas atividades que envolvia os jogos, oportunidades da prática oral do inglês. Segundo a aluna, por meio do jogo, ela pôde se comunicar mais com os seus colegas, melhorar sua pronúncia e aprender com eles.

[04] Pesquisador: Fale de sua experiência em ter que participar de um jogo em inglês.
Roberta: Uai, a gente teve experiências pra conhecer coisas novas, né, e acabar se comunicando com os outros jogadores, com os colegas, né? E aí a gente acaba aprendendo muito mais.
[...]
Pesquisador: E o fato de o jogo ter acontecido em grupos, ou seja, você ter que jogar com os seus colegas. O que você achou?
Roberta: Ah, eu achei legal porque você começa a comunicar com eles e começa a ver como sua pronúncia está ficando.

Além dos diversos aspectos positivos mencionados pelos alunos, eles mencionaram alguns aspectos negativos em relação ao uso dos jogos. No entanto, as ocorrências negativas foram bem menores do que as positivas. Nas entrevistas, os alunos

relataram a falta de compreensão e a dificuldade de se fazer entendido pelo colega e a falta de participação de alguns alunos nas atividades.

As percepções da professora

A professora participante deste estudo, ao responder à entrevista, elencou diversos fatores positivos em relação à utilização dos jogos em suas aulas, como também em relação ao trabalho colaborativo. Por coincidência, alguns desses aspectos pontuados pela professora vão ao encontro do que os alunos responderam nas suas entrevistas.

De acordo com seus depoimentos, a professora mencionou como aspectos positivos: 1) possibilidades de maior interação entre os alunos; 2) possibilidades de aprendizagem de pronúncia; 3) possibilidades de colaboração; 4) possibilidades de uma participação mais ativa no processo de aprendizagem; 5) possibilidades de aulas mais dinâmicas que beneficiem os alunos na aprendizagem da língua; 6) possibilidades de revisão e uso do conhecimento da LE do aluno; 7) possibilidades de aumento da autonomia do aluno quanto ao processo de aprendizagem da língua; 8) possibilidades de mudanças na prática da professora em sala de aula.

A seguir, apresentamos o que nos disse a professora da turma, respectivamente com os itens citados anteriormente.

[05]		
√ Interação entre os alunos	Professora:	E percebi que eles tiveram uma interação ativa, e uma participação bem produtiva também. [...] Foi uma atividade bem dinâmica, em que eu percebi a interação maior entre eles, e o interesse em aprender algumas expressões da língua.
√ Aprendizagem de pronúncia	Professora:	Eu acho que eles aprenderam mais pronúncia, porque era um vocabulário que eles já conheciam.
√ A colaboração	Professora:	Percebi que eles criaram um senso dessa questão colaborativa, de auxiliar o colega, e participar mais. Penso que eles gostaram, eles se envolveram com os jogos, e se empenharam para poder realizar os jogos certinho.
√ Participação mais ativa	Professora:	Pra mim eles tiveram uma participação,

do aluno		também, bem produtiva, uma participação ativa.
√ Revisão de conteúdo e uso do conhecimento do aluno	Professora:	Eram coisas que eles já tinham aprendido anteriormente, tiveram um pouco de dificuldade quando o assunto era terceira pessoa, mas nem por isso deixaram de jogar. E eu percebi que, depois do jogo, quando eu fui dar aula sem o jogo, eles se lembravam das palavras do jogo ou de alguma situação, e usaram em sala de aula.
√ Autonomia do aluno	Professora:	Em minha opinião [o *describing* game] foi melhor do que todos, que o *board game*, que o *memory game*, porque foi um jogo mais livre. Eles tinham que usar a língua sem nenhuma estrutura, tinham que usar a criatividade, era um jogo que foi praticamente, como que eu posso falar, autônomo, porque um falava pra outro, o outro tinha que desenhar, eu achei totalmente divertido, eu adorei o jogo, é algo que eu vou incluir nas minhas aulas, com certeza.
√ Mudança na prática da professora	Professora:	Vou me organizar pra que, no próximo ano, eu insira essa atividade em todas as series em que eu dou aula. [...] Eu estou surpresa como os jogos como recurso didático realmente têm validade. Eu nunca tinha usado até então, e quero com certeza inserir nas minhas aulas.

Para a professora, o único ponto negativo quanto à utilização dos jogos em suas aulas foi o tempo despendido para a organização e a realização das atividades, conforme podemos ver no seu relato.

[06]	Professora:	A meu ver, a única coisa que vejo como ponto negativo é a organização da sala, do tempo, por exemplo, se eu tivesse uma aula dupla, seria perfeito. Por que eu teria o tempo pra organizar, explicar o jogo, e ter esse momento pra eles jogarem, e pra eu poder assistir e ficar mais próximo deles mesmo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste estudo, vimos que a sala de aula de LE é um espaço que deve proporcionar oportunidades de interação para que os alunos possam aprender e, ao mesmo tempo, ensinar os colegas. Nosso estudo procurou mostrar as contribuições que o uso dos jogos pode trazer ao processo de aprendizagem de uma LE e, por meio da interação e da colaboração dos alunos, notamos que grandes foram os benefícios da utilização desse recurso didático.

Ao escolhermos os jogos que utilizamos neste trabalho, optamos por trabalhar todos eles numa perspectiva colaborativa. Assim, a participação nas atividades possibilitou aos alunos mais oportunidades de aprender com os seus pares, e consequentemente, fizeram que os alunos também pudessem transmitir aos colegas o seu conhecimento. Notamos, então, que o trabalho em grupo facilitou e trouxe benefícios para os aprendizes em relação à aquisição de novo vocabulário, de estruturas e de regras da língua, conforme observamos nas respostas dos alunos e da professa às entrevistas.

REFERÊNCIAS

ALLWRIGHT, D. L. The importance of interaction in the classroom language learning. *Applied Linguistics*, v. 5, n. 2, 1984. p. 156-171.

BESSET, V. L.; COUTINHO, L. G.; COHEN, R. H. P. Pesquisa-intervenção com adolescentes: contribuições da psicanálise. In: CASTRO, L. R de.; BESSET, V. L. (Orgs.) *Pesquisa-intervenção na infância e juventude*. NAU: Rio de Janeiro, 2008.

BROWN, D. H. *Teaching by principles*: an interactive approach to language pedagogy. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994a.

CÂNDIDO JUNIOR, A. O processo de colaboração e negociação em atividades comunicativas em sala de aula de língua inglesa. 2004. 139 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2004.

FERNÁNDEZ, G. E.; CALLEGARI, M. V.; RINALDI, S. *Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira – espanhol*: considerações teóricas e propostas didáticas. São Paulo: IBEP, 2012.

FIGUEIREDO, F. J. Q. de. *Correção com os pares:* os efeitos do processo de correção dialogada na aprendizagem da escrita em língua inglesa. 2001. 340 f. Tese (Doutorado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001.

_____. A aprendizagem colaborativa: foco no processo de correção dialogada. In: LEFFA, V. J. (Org.). *Interação na aprendizagem das línguas*. Pelotas: Educat, 2003. p. 125-157.

_____. (Org.). *A aprendizagem colaborativa de línguas*. Goiânia: Ed. da UFG, 2006.

FIGUEIREDO, F. J. Q.; SABOTA, B. R.; Em busca da leitura colaborativa na aula de LE. *Signótica*, Goiânia, v. 14, n. 1, p. 27-59, 2002.

GASS, S. M. *Input, interaction, and the second language learner*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1997.

HADFIELD, J. *Elementary communication games*. London: Longman, 1984.

HALL, J. K. Classroom interaction and language learning. *Ilha do Desterro*, Florianópolis, n. 41, p. 17-39, 2001.

LEFFA, V. J. Interação simulada: um estudo da transposição da sala de aula para um ambiente virtual. In: LEFFA, V. J. (Org.). *Interação na aprendizagem das línguas.* Pelotas: Educat, 2003. p. 175-218.

LONG, M. Native speakers/non-native speakers conversation and negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistcs*, v. 4, n. 2, 1983. p. 126-141.

MALAMAH-THOMAS, A. *Classroom interaction*. Oxford: Oxford University Press, 1987.

MOREIRA, H.; CALEFFE, L. G. *Metodologia cientifica para o professor pesquisador*. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

NASCIMENTO, C. E. R. O jogo na aula de língua estrangeira: espaço aberto para a manifestação do eu. *Revista Alfa*, v. 52, n. 1, p. 149-156, 2008.

NUNAN, D. *Research methods in language learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

RINVOLUCRI, M. *Grammar games:* Cognitive, affective and drama activities for EFL students. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

RIVERS, W. M. *Interactive language teaching*. New York: Cambridge University Press, 1987.

SANTOS, S. M. P. *O brincar na escola:* metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.

SILVA, M. D. da. Erro oral e formas de correção. In: FIGUEIREDO, F. J. Q. de. (Org.). *Formação de professores de línguas estrangeiras:* princípios e práticas. Goiânia, Editora da UFG, 2012. p. 176-193.

SWAIN, M. Communicative competence: some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. IN: GASS, S.; MADDEN, C. (Ed.). *Input in second language acquisition*. Rowley, MA: Newburry House Publishers, 1985. p. 235-253

SWAIN, M.; LAPKIN, S. Interaction and second language learning: two adolescent French immersion students working together. *The Modern Language Journal*, v. 82, n. 3, p.320-337, 1998.

TEIXEIRA, C. E. J. *A ludicidade na escola.* São Paulo: Loyola, 1995.

YIN, R. K. *Estudo de caso:* planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2005.

YU, R. Interaction in EFL Classes. *Asian Social Science*, v. 4, n. 4, 2008. p. 48-50.