

JOGOS NA EDUCAÇÃO: DESENVOLVENDO COMPETÊNCIAS DOCENTES PARA O ENSINO DE INGLÊS

Gabriela Maria Lima Machado Dutra¹

Resumo: Aprender um novo idioma traz diversos benefícios às pessoas. Ao estudar uma segunda língua, os alunos desenvolvem habilidades linguísticas, cognitivas e sociais. Entretanto, geralmente, os estudantes não participam ativamente das aulas e isso, muitas vezes, faz com que eles se desmotivem e não aprendam de forma significativa a língua inglesa. Nesse sentido, uma maneira de fomentar a motivação dos alunos, envolvê-los nas atividades propostas e auxiliá-los em seu processo de aprendizado, é através do uso de jogos educacionais nas aulas de inglês. Apesar dos diversos vantagens do uso desse método no contexto educacional, essa temática é pouco abordada durante alguns cursos de graduação, e isso pode provocar uma lacuna na formação de futuros professores sobre o uso desse recurso metodológico. Assim, com o objetivo de auxiliar a formação inicial dos discentes do curso de língua inglesa sobre esse tema, foi construído o produto educacional “*Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês*”. O artefato é destinado aos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, porém ele também apresenta a possibilidade de ser utilizado por estudantes e profissionais da área de educação que se interessem pelo uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem de outras línguas estrangeiras. Sobre a organização do produto educacional, é importante destacar que ele está dividido em doze seções, são elas: capa, sumário, apresentação do produto, dicas de estudos, sobre os jogos, elementos dos jogos, tipos de jogos, exemplos de jogos, *DIY*: mão na massa, autoavaliação, premiação e gabarito. A metodologia da pesquisa possui abordagem qualitativa e o percurso metodológico possui três etapas: na primeira fase, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em plataformas educacionais digitais como o google acadêmico, eduCAPES, Periódicos da CAPES e BDTD; na segunda etapa, aconteceu a análise documental do Projeto Pedagógico do Curso de Letras – Língua Inglesa da Universidade do Estado do Pará e, por fim, foi aplicado um questionário aos discentes do 2º e 3º ano e, também, aos docentes do referido curso. A testagem e validação do produto ocorreram na referida universidade e curso, com os discentes do 2º e 3º ano. Nesse período, foi possível refinar os conteúdos do artefato criado e confirmar aspectos de usabilidade dos jogos, após a apresentação dos elementos que compõem um jogo educacional e as sugestões de tipos de jogos que fazem parte do produto educacional. Assim, o artefato desenvolvido demonstrou poder desempenhar um papel valioso na formação inicial de professores de inglês sobre o uso de jogos educacionais no ensino da língua, oferecendo recursos e ferramentas que os ajudam a adquirir conhecimentos teóricos e práticos, aprimorar suas habilidades de ensino e desenvolver uma abordagem pedagógica eficaz. Além disso, o produto apresenta flexibilidade para ser usado no ensino de diferentes conteúdos e até mesmo de outros idiomas. Ademais, conhecer sobre o uso de jogos na educação durante a formação inicial não apenas prepara os discentes para o futuro da educação, mas também enriquece sua formação como professores, oferecendo-lhes ferramentas pedagógicas adicionais e estimulando sua criatividade e inovação.

¹ Mestra pela Universidade Federal do Pará. Orcid: 0009-0005-7538-3215. E-mail: gabi.limamachado@hotmail.com

Palavras-chave: Metodologias ativas; Jogos educacionais; Ensino e Aprendizagem de inglês; Formação inicial.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

FIGUEIREDO, Francisco José Quaresma de. **Vygotsky:** a interação no ensino/aprendizagem de línguas. São Paulo: Parábola, 2019.

HADFIELD, Jill. **Elementary grammar games.** London: Longman, 2001.

HADFIELD, Jill. **Intermediate communication games.** London: Longman, 1990.

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

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KAPP, Karl M. What is gamification. In: KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction:** game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p. 1-23.

KAPP, Karl M. It's in the game: understanding game elements. In: KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and instruction:** game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p. 25-50.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 8 ed. São Paulo: Cortez, 1996.