



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

GABRIELA MARIA LIMA MACHADO DUTRA

**MANUAL DE ESTUDOS: JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO
DE INGLÊS**

BELÉM- PARÁ
2023

GABRIELA MARIA LIMA MACHADO DUTRA

**MANUAL DE ESTUDOS: JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO
DE INGLÊS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Inovações Metodológicas no Ensino Superior.

Orientador(a): André Monteiro Diniz.
Coorientador(a): Marcos Monteiro Diniz.

BELÉM-PARÁ
2023

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

- D978m Dutra, Gabriela Maria Lima Machado.
Manual de estudos : jogos educacionais no ensino de inglês /
Gabriela Maria Lima Machado Dutra. — 2023.
106 f. : il. color. + 1 manual (69 f. : il. color.)
- Orientador(a): Prof. Dr. André Monteiro Diniz
Coorientador(a): Prof. Dr. Marcos Monteiro Diniz
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Núcleo
de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão,
Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em
Metodologias de Ensino Superior, Belém, 2023.
Acompanhado do manual: "Learn, create and play games:
jogos educacionais no ensino de inglês".
1. Jogos educacionais . 2. Metodologias ativas. 3. Ensino e
aprendizagem de inglês . 4. Formação inicial . I. Título. II
Título: Learn, create and play games: jogos educacionais no
ensino de inglês.

CDD 371.102

GABRIELA MARIA LIMA MACHADO DUTRA

MANUAL DE ESTUDOS: JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE INGLÊS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Inovações Metodológicas no Ensino Superior.

Orientador(a): André Monteiro Diniz. Coorientador(a): Marcos Monteiro Diniz.

RESULTADO: (X) Aprovado () Reprovado

DATA: 15 / 10 / 2023.

COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



ANDRÉ MONTEIRO DINIZ
Data: 16/10/2023 10:56:50-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. André Monteiro Diniz [orientador –
PPGCIMES/UFPA]

Documento assinado digitalmente



MARCOS MONTEIRO DINIZ
Data: 16/10/2023 17:43:44-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. Marcos Monteiro Diniz [coorientador – PPGCIMES/UFPA]

Profa. Dra. Erika Suellem Castro da Silva [examinadora externa – UEPA]

Profa. Dra. Larissa Dantas Rodrigues Borges [examinadora interna – PPGCIMES/UFPA]

BELÉM-PARÁ
2023

À minha amada família.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de expressar a minha gratidão a Deus por Sua presença constante em minha vida e por todas as bênçãos que recebi durante a realização deste mestrado.

Agradeço à minha família, em especial à minha mãe Maria Aparecida L. Machado, ao meu pai Joilis Jorge dos S. Machado, à minha irmã Daniela L. Machado e ao meu esposo, Edivaldo R. Dutra, que me apoiaram incondicionalmente durante toda a minha trajetória no mestrado. Seu amor, encorajamento e compreensão foram fontes inesgotáveis de motivação e inspiração.

Um agradecimento especial ao meu orientador, André Monteiro Diniz, pela sua orientação paciente, incentivo constante e apoio ao longo de todo o processo de pesquisa. Sua sabedoria, conhecimento e dedicação foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Sou imensamente grata por ter tido a oportunidade de trabalhar sob sua supervisão.

Também gostaria de agradecer ao meu coorientador, Marcos Monteiro Diniz, por dedicar seu tempo e expertise para fornecer valiosas sugestões e comentários sobre o trabalho. Suas contribuições ajudaram significativamente na construção desta dissertação.

Não posso deixar de agradecer aos meus colegas de turma do PPGCIMES 2021, que compartilharam suas ideias, conhecimentos e experiências ao longo desta jornada acadêmica. Suas discussões estimulantes e colaboração foram essenciais para o meu crescimento pessoal e profissional.

Quero expressar minha gratidão à Universidade Federal do Pará (UFPA) que desempenhou um papel crucial na minha formação como pesquisadora e no alcance dos meus objetivos acadêmicos.

Agradeço ao Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas ao Ensino e Extensão (NITAE²) pelo ambiente propício à pesquisa e ao aprendizado.

Agradeço profundamente ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) e a todos os docentes que compartilharam os seus conhecimentos e experiências durante as disciplinas.

Também quero agradecer à Universidade do Estado do Pará (UEPA) e ao Centro de Ciências Sociais e Educação (CCSE) pela oportunidade de realizar parte da pesquisa na referida instituição, bem como aos alunos da UEPA que participaram e contribuíram na construção deste trabalho.

Por fim, minha sincera apreciação também vai para todos os participantes da pesquisa, cuja colaboração foi essencial para a coleta de dados e enriquecimento dos resultados.

Este trabalho é dedicado a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para o meu crescimento acadêmico e pessoal. Sua confiança e apoio foram fundamentais para a conclusão desta dissertação.

Muito obrigada a todos!

“Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor, assim, não morre jamais.”

Rubem Alves.

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. 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 língua inglesa. Entretanto, essa temática não é muito abordada durante o curso de graduação e isso pode provocar uma lacuna na formação de futuros professores sobre o uso desse recurso metodológico. Com isso, o presente trabalho partiu da seguinte questão-foco: Como um manual de estudos pode complementar a formação de discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês sobre o uso de jogos educacionais no ensino de língua inglesa? O trabalho possui como objetivo geral: Elaborar um manual, com elementos de sua construção, para complementar a formação inicial dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês da UEPA, campus Belém, sobre jogos educacionais. Com isso, foi construído o produto “*Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês*”. A pesquisa aborda conceitos sobre o ensino comunicativo de línguas, jogos no ensino e aprendizagem de língua inglesa e a prática de jogos educacionais na formação inicial dos professores de inglês. 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 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 e as sugestões de tipos de jogos que contém no produto educacional. Diante disso, acredita-se que o produto possui potencialidades na complementação da formação dos discentes do curso de Letras – Língua Inglesa, pois conhecer sobre o uso de jogos na educação 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.

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

ABSTRACT

Learning a new language brings many benefits to people. By studying a second language, students develop linguistic, cognitive and social skills. However, generally, students do not actively participate in classes. In this sense, a way to encourage students' motivation, involve them in the proposed activities and help them in their learning process, presents the use of educational games in English language classes. However, this theme is not much addressed during the undergraduate course and this can cause a gap in the training of future teachers on the use of this methodological resource. With this, the present work started from the following focus question: How can a study manual complement the training of students of the Degree in Literature - Qualification in English on the use of educational games in teaching English? The work has the general objective: To elaborate a manual, with elements of in its construction, to complement the initial formation of the students of the Degree in Letters – Qualification in English at UEPA, Belém campus, about educational games. With this, the product “Learn, create and play games: educational games for teaching English” was built. The research addresses concepts about communicative language teaching, games in English language teaching and learning and the practice of educational games in the initial training of English teachers. The research methodology has a qualitative approach and the methodological route has three stages: in the first phase, a bibliographical research was carried out in digital educational platforms such as academic google, eduCAPES, Periodicals of CAPES and BDTD; in the second stage, the documental analysis of the Pedagogical Project of the Language Course – English Language took place and, finally, a questionnaire was applied to the 2nd and 3rd year students and, also, to the professors of the mentioned course. The testing and validation of the product took place at the aforementioned university and course, with 2nd and 3rd year students. During this period, it was possible to refine the contents of the created artifact and confirm usability aspects of the games, after presenting the elements and suggestions of types of games contained in the educational product. In view of this, it is believed that the product has potential in complementing the training of students of the Letters - English Language course, since knowing about the use of games in education not only prepares students for the future of education, but also enriches their training as teachers, offering them additional pedagogical tools and stimulating their creativity and innovation.

Keywords: Active methodologies. Educational games. English teaching and learning. Initial formation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Disciplinas ofertadas no curso Língua Inglesa segundo o PPC de 2011	55
Figura 2 – Disciplinas ofertadas no curso Língua Inglesa segundo o PPC de 2022	56
Figura 3 – Recursos pedagógicos usados pelos docentes	63
Figura 4 – Frequência de uso de jogos educacionais pelos docentes	64
Figura 5 – Grau de importância dos jogos para os docentes	64
Figura 6 – Respostas sobre o uso de embasamento teórico sobre jogos dos docentes	65
Figura 7 – Quantidade de docentes que possuem dificuldades em usar jogos em sala.....	66
Figura 8 – Etapas da testagem e validação do P.E	70
Figura 9 – Cronograma de atividades dos discentes do 3º ano	72
Figura 10 – Cronograma de atividades dos discentes do 2º ano	72
Figura 11 – Board game sobre estruturas de polidez	73
Figura 12 – Discente do 2º ano jogando.....	74
Figura 13 – Recurso usado pelos anos do 2º ano para o matching game.....	74
Figura 14 – Alunos do 3º ano participando do jogo.....	75
Figura 15 – Matching game sobre AAVE com os alunos do 3º ano.....	75
Figura 16 – Percurso do guessing game sobre AAVE	76
Figura 17 – Gráfico (+)	77
Figura 18 – Gráfico (-)	77
Figura 19 – Gráfico (+ou-).....	78
Figura 20 – Tela principal da plataforma <i>Canva</i>	80
Figura 21 – Produto Educacional no Canva	81
Figura 24 – Gabarito	84
Figura 25 – Momento de reflexão	85
Figura 26 – Autoavaliação	85
Figura 27 – Premiação.....	86
Figura 28 – DIY: mão na massa!	87
Figura 29 – Materiais extras.....	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Princípios das metodologias ativas	26
Quadro 2 – Elementos fundamentais dos jogos	33
Quadro 3 – Elementos opcionais dos jogos.....	34
Quadro 4 – Benefícios dos jogos.....	43
Quadro 5 – Abordagem sobre jogos na formação inicial.....	49
Quadro 6 – Atividades relacionadas aos jogos vivenciadas pelos discentes na graduação	60
Quadro 7 – Respostas dos discentes à pergunta “Como você define jogo”	62
Quadro 8 - Respostas dos discentes sobre a atividade sobre jogos	67
Quadro 9 - Necessidade ou não de alteração de elementos de jogos	68
Quadro 10 - Necessidade de adicionar ou retirar algum elemento dos jogos	68
Quadro 11 - Opinião dos discentes sobre a disponibilização de um material sobre jogos.....	69
Quadro 12 - Estrutura do produto educacional	81

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DO TRABALHO.....	17
2 APORTE TEÓRICO	19
2.1 O ENSINO COMUNICATIVO DE LÍNGUA.....	19
2.2 JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS.....	24
2.2.1 Metodologias ativas.....	24
2.2.2 Definição de jogos	29
2.2.4 Tipos de jogos e suas características	35
2.2.5 Jogos no contexto educacional	38
2.2.6 Ensino e aprendizagem de inglês por meio de jogos.....	41
2.3 O ENSINO E PRÁTICA DE JOGOS EDUCACIONAIS NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES DE INGLÊS.....	44
3 PERCURSO METODOLÓGICO	51
3.1 CONTEXTO DA PESQUISA.....	51
3.2 SUJEITOS DA PESQUISA	52
3.3 TIPO DE PESQUISA	52
3.4 ETAPAS DA PESQUISA	53
3.4.1 Pesquisa bibliográfica.....	53
3.4.2 Análise documental.....	54
3.4.3 Questionários.....	57
4 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS.....	59
5 ETAPAS DE TESTAGEM E VALIDAÇÃO.....	69
6 CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PE.....	79
6.1 USO DO PRODUTO.....	79
6.2 RECURSOS UTILIZADOS PARA A CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO	80
6.3 ORGANIZAÇÃO DO ARTEFATO	81
6.4 CARACTERÍSTICAS DO PRODUTO EDUCACIONAL	83
6.5 ASPECTO CRIATIVO E INOVADOR DO PE	88
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS.....	93
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DE INVESTIGAÇÃO - DISCENTES	98
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO DE INVESTIGAÇÃO – DOCENTES.....	102
APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE VALIDAÇÃO	104
APÊNDICE D – AVALIAÇÃO POR PARES.....	105

1 INTRODUÇÃO

Os jogos sempre estiveram presentes na minha vida. Durante a minha infância e adolescência, lembro-me de sempre jogar com os meus amigos em frente à casa de minha mãe, após a escola. Esses momentos ficaram marcados em minha memória, pois geralmente divertia-me muito e conseguia fortalecer os meus laços de amizade. Com o passar do tempo, as horas de brincadeiras ficaram mais difíceis devido aos compromissos do dia a dia, porém nos últimos anos da faculdade, no curso de Letras – Língua Inglesa, pude vivenciar os jogos novamente, mas de uma maneira diferente.

Em meados de 2016, iniciei um estágio em uma escola particular bilíngue e também as atividades de estágio supervisionado do curso de graduação. Nessas experiências, pude observar os professores utilizando jogos em suas aulas, mesmo que esporadicamente, para trabalhar conteúdos com os seus alunos. Durante a realização dessas atividades, eu via que os estudantes se divertiam e também usavam a língua-alvo. Foi através dessas experiências que eu comecei a refletir sobre as potencialidades dos jogos no contexto educacional.

Esse tema me pareceu muito importante, pois seria uma forma envolvente de se trabalhar a língua inglesa com os meus futuros alunos; porém, apesar de alguns docentes utilizarem diferentes tipos de metodologias ao ministrarem as suas aulas, o assunto não foi abordado durante o período da minha graduação. Assim, a ausência de estudos e experiências com os jogos se tornou uma lacuna na minha formação e isso acabou refletindo diretamente em algumas experiências profissionais minhas.

Já atuando como professora de inglês, comecei a dar aulas para alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais em 2020, quando passei no concurso municipal de São Miguel do Guamá e Maracanã, municípios localizados na região nordeste do estado do Pará. Esta foi uma experiência nova para mim, pois foi o meu primeiro contato com estudantes desta faixa etária. Durante as aulas, eu geralmente utilizava diversos recursos metodológicos, inclusive os jogos, porém quando eu usava esse tipo de atividade, frequentemente acontecia algo errado.

Após algumas tentativas frustradas, refleti sobre o que poderia estar contribuindo para o mau desempenho das minhas atividades. Percebi que muitas vezes eu não havia feito um bom planejamento, não conseguia desenvolver os jogos no tempo estipulado, alguns alunos não se

envolviam na atividade e acabavam não realizando o desafio proposto, entre outros. Isso não me fez desistir de usar jogos durante as aulas, entretanto eu comecei a questionar-me sobre o que deveria fazer e saber antes de criar ou utilizar um determinado jogo para que essa experiência acontecesse de forma pedagogicamente satisfatória.

Com isso, decidi entrar no Programa de Pós – Graduação Criatividade e Inovação do Ensino Superior (PPGCIMES) para estudar mais sobre os jogos no contexto educacional e auxiliar, por meio da criação de um produto educacional (PE), a formação inicial dos futuros professores que desejem criar e utilizar jogos nas suas aulas para fomentar a aprendizagem de língua inglesa. Assim, esses profissionais se sentiriam mais preparados e seguros em usar esse recurso metodológico quando desejassem e diminuiria ou até mesmo anularia as possibilidades de erros ao executá-lo.

Observa-se que os jogos educacionais se enquadram em novas perspectivas de ensino, pois eles envolvem os alunos de maneira ativa e participativa, estimulando o aprendizado por meio da experiência, da interação e da construção do conhecimento. Nos últimos anos instituições de ensino ou professores, individualmente, vêm procurando maneiras de ensinar seus alunos que se distanciam do modelo dito tradicional no qual o professor é o centro do processo de ensino e aprendizagem, cabendo ao estudante, muitas vezes, apenas se sentar na carteira da escola e apreender o conteúdo repassado. Conforme coloca Freire (2005) ao descrever esse modelo de educação: “o educador é o que diz a palavra; os educandos, os que a escutam docilmente; o educador é o que disciplina; os educandos, os disciplinados.” (FREIRE, 2005, p. 68).

Nesse sentido, as metodologias ativas apresentam-se como uma proposta de promover uma aprendizagem voltada à participação atuante dos estudantes e que também possa fomentar sua motivação e envolvimento no processo de aprendizagem.

Bacich e Moran (2018, s/p.) afirmam que:

as metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista dos alunos, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor.

Entende-se que ao utilizar as metodologias ativas, os professores e os alunos são convidados a assumir novas posturas no contexto educacional. Assim, os estudantes deverão

ser motivados a participarem ativamente do seu próprio processo de aprendizagem e, com isso, desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais efetivamente.

Dentre as metodologias ativas, ressalta-se o uso de jogos na prática educacional. Para Bacich e Moran (2018), os jogos promovem nos estudantes envolvimento e motivação, e isso faz com que eles aprendam de maneira mais rápida e contextualizada, além de desenvolver habilidades como enfrentar desafios e lidar com fracassos. Esse recurso metodológico mostra-se como um grande aliado no estudo de conteúdos de várias áreas de conhecimento, assim como também podem ser utilizados como facilitadores na aprendizagem de línguas estrangeiras (neste caso, da língua inglesa).

O uso de jogos no ensino de inglês demonstra relevância na área educacional, pois eles são capazes de fomentar nos alunos uma aprendizagem lúdica e envolvente. É importante ressaltar que a abordagem desse tema seria bastante importante no processo de formação inicial dos futuros professores de inglês, para que eles se habilitem a utilizar esse recurso metodológico com os seus alunos, quando necessário, de uma maneira mais fundamentada teoricamente. Portanto, ao optarem por usar jogos educacionais em algum momento de suas aulas, o professor possivelmente terá clareza das habilidades que ele poderá desenvolver com os seus alunos utilizando determinado tipo de jogo, quais elementos devem conter para que os estudantes se sintam motivados a participarem, além de conseguir criar, a partir de experiências próprias, atividades que promovam a aprendizagem de determinado conteúdo ou competência, de acordo com os seus objetivos pedagógicos.

A partir das considerações apresentadas, pretende-se responder à questão-foco: *Como um manual de estudos pode complementar a formação de discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês sobre o uso de jogos educacionais no ensino de língua inglesa?*

Com o intuito de responder à referida questão-foco, a pesquisa apresenta o seguinte objetivo geral: *Elaborar um manual, com elementos de jogos em sua construção, para complementar a formação inicial dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês, sobre jogos educacionais.*

Para atingir o objetivo proposto, foram estipulados os seguintes objetivos específicos:

- 1- Investigar a presença do tema jogos no Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa da Universidade do Estado do Pará (UEPA).
- 2- Identificar o uso de jogos nas práticas de docentes e de discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Inglesa da UEPA.
- 3- Desenvolver o produto educacional (PE) “*Learn, create and play games*: jogos educacionais no ensino de inglês”.
- 4- Validar o produto com discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Inglesa da UEPA.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa e, para coleta de dados, será realizada uma análise no Projeto Pedagógico do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Inglesa da UEPA e aplicados questionários com docentes e discentes do curso. A investigação no Projeto Pedagógico faz-se necessária para verificar se esse documento apresenta alguma orientação ou menção acerca do tema jogo como disciplina e/ou sobre o uso de jogos durante as aulas do curso.

Sobre o questionário para os docentes, este será aplicado para saber se eles, em algum momento de suas aulas, utilizam jogos como estratégia de ensino dos conteúdos, promovem discussões acerca desse tema e quais as suas percepções sobre esse recurso metodológico. O questionário para os discentes tem como objetivo saber se eles, durante o curso de graduação, participaram de aulas em que os docentes usavam jogos ou promoviam discussões sobre o uso de jogos no ensino de inglês e se eles já participaram de eventos relacionados ao tema. Além disso, os dados obtidos através dos questionários serão levados em consideração para a construção do produto.

Este manual de estudos demonstra relevância no meio acadêmico, pois a partir de sua utilização, pretende-se complementar a formação inicial dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa sobre o uso de jogos educacionais no ensino de língua inglesa. Com isso, os futuros professores de inglês poderão ter, em seu arcabouço teórico, o conhecimento de mais um recurso metodológico que poderá ajudá-los em suas práticas docentes. Dessa maneira, o discente conseguirá, futuramente em sala de aula, utilizar os jogos educacionais de forma mais embasada teoricamente, conseguindo, assim, auxiliar seus alunos em seus processos de aprendizagem de maneira mais divertida e atingir seus propósitos educativos/pedagógicos.

1.1 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA DO TRABALHO

Estudar uma segunda língua traz diversos benefícios às pessoas. Ao aprender um novo idioma, o aluno poderá comunicar-se com indivíduos de várias partes do mundo, conhecer novas culturas, desenvolver habilidades sociais e cognitivas, expandir seus horizontes, entre outros. No que diz respeito especificamente à língua inglesa, Veloso (2014, p.10) afirma que “o domínio do inglês fornece meios para que o indivíduo tenha poder de ação no mundo, transformando-se em alguém não restrito ao seu espaço social mais imediato, mas em um cidadão do mundo global”.

Entretanto, apesar das diversas habilidades que podem ser desenvolvidas quando se estuda um segundo idioma, constantemente os alunos têm dificuldades em aprender a língua-alvo ou não se sentem motivados a participar de forma ativa durante as aulas. Castro (2017) ressalta que o desinteresse muitas vezes demonstrado pelos alunos geralmente é ocasionado porque as aulas de inglês, em especial nas instituições de ensino regular públicas, têm como principal foco a realização de atividades sobre aspectos gramaticais, tradução de vocabulário ou ainda apresentação de conteúdos que não levam em consideração as preferências dos estudantes. Para o autor, isso acontece devido à pouca qualificação de alguns professores, dificuldades linguísticas e/ou falta de auxílio por parte dos coordenadores e diretores.

Uma maneira de envolver os alunos nas atividades e auxiliá-los em seus processos de aprendizagem é a utilização de jogos educacionais em sala de aula. Os jogos estão presentes em diferentes etapas da vida das pessoas: durante a infância, adolescência, fase adulta e velhice e em diversos níveis de intensidade. Eles proporcionam momentos de alegria, interações sociais e desenvolvimento emocional. Desse modo, ao usarem os jogos no ensino de língua inglesa, os professores irão utilizar os benefícios desse recurso para fomentar o interesse de seus alunos nas atividades propostas, fazendo com que eles ou elas aprendam o idioma de forma dinâmica e ativa.

Com isso, o uso de metodologias ativas, em especial o uso de jogos apresenta-se como uma temática importante para ser tratada na formação inicial dos professores no curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês, tendo em vista que, ao aprender sobre essa metodologia, o discente, depois de formado, poderá utilizar os jogos como um potencializador no processo de aprendizagem do idioma de seus alunos.

Nessa perspectiva, o manual de estudos apresenta-se como um material paradidático que virá a auxiliar na complementação da formação inicial dos discentes sobre o uso de jogos no

ensino de inglês. O produto também virá a fomentar o desenvolvimento da autonomia dos discentes, pois, ao utilizar o manual, além de aprender conceitos relacionados aos jogos, o aluno irá avaliar e refletir sobre o seu processo de aprendizagem à medida que vai avançando com seus estudos.

Ademais, os resultados da pesquisa e o produto elaborado poderão ajudar os discentes de língua inglesa que já exercem a profissão antes mesmo de finalizar o curso, assim como graduandos e professores da área de ensino e aprendizagem de outras línguas estrangeiras a aprimorarem as suas práticas pedagógicas sobre o tema. Assim, ao utilizarem os jogos educacionais, os todos esses atores poderão promover uma aprendizagem dinâmica, levando em consideração as características de seus alunos e o contexto ao qual eles pertencem, fazendo uso do recurso em sua experiência profissional e refletindo acerca dos resultados de sua aplicação durante sua atividade docente.

Diante do exposto, esta dissertação está organizada em cinco capítulos, sendo este o capítulo introdutório em que a autora expõe as motivações que a levaram a realizar esta pesquisa, a contextualização do tema, além de a pergunta norteadora e objetivos geral e específicos serem apresentados.

O segundo capítulo, intitulado “Aporte teórico” está dividido em três subcapítulos. O primeiro subcapítulo, nomeado “Ensino Comunicativo de Língua”, apresenta concepções acerca do ensino da língua por meio do seu uso. O segundo subcapítulo, intitulado “Jogos educacionais no ensino e aprendizagem de inglês” discorre sobre as metodologias ativas, definições de jogos, elementos que compõe os jogos, tipos de jogos e suas características, jogos no contexto educacional e no ensino e aprendizagem de inglês. O terceiro subcapítulo, “O ensino e a prática de jogos educacionais na formação inicial de professores de inglês”, discorre sobre a importância da abordagem sobre os jogos e sua experimentação no curso de graduação de Letras – Língua Inglesa.

O terceiro capítulo, intitulado “Percurso metodológico”, apresenta a caracterização da metodologia utilizada na pesquisa e sua contextualização, assim como a descrição da validação do produto que aconteceu durante o meu estágio supervisionado nas disciplinas Estudos semânticos e pragmáticos e Sociolinguística.

O quarto capítulo, “Concepção e desenvolvimento do produto educacional”, trata da descrição do produto em si e as orientações para o uso do manual. Por fim, o quinto capítulo,

intitulado “Considerações finais” discorre sobre as reflexões da pesquisadora acerca da pesquisa e da concepção e validação do PE em questão.

2 APORTE TEÓRICO

Este capítulo tem como objetivo apresentar as bases teóricas utilizadas na pesquisa em questão e para a concepção e desenvolvimento do PE. No primeiro subcapítulo, apresento a ideia de ensino e aprendizagem de inglês adotadas nessa pesquisa por meio das percepções sobre o ensino comunicativo de línguas e suas características segundo autores como Savignon (2002), Richards (2006), Brown (2007), Dörnyei (2009) e Goes (2023), entre outros.

No segundo subcapítulo, discorro sobre jogos educacionais no ensino e aprendizagem de inglês onde trago conceitos sobre metodologias ativas e exemplos de acordo com Berbel (2011), Freire (2014), Paiva *et al.* (2016), Diesel, Baldez e Martins (2017), Bacich e Moran (2018), Moraes e Castellar (2018), entre outros autores; são apresentadas também definições de jogos baseadas em autores como Huizinga (2001) e Kapp (2012); são expostos os elementos que compõem um jogo segundo Kapp (2012) e esta autora propõe uma classificação desses elementos em fundamentais e opcionais; tipos de jogos e suas características de acordo com Hadfield (2001); além disso, são abordados conceitos relacionados ao uso de jogos no contexto educacional a partir de estudos de Macedo (1995), Falkembach, (2006), Rau (2007), Bemvenuti (2009), Antunes (2013), Kiya (2014), Azevedo *et al.* (2022), Camillo (2022) e o uso de jogos especificamente no ensino e aprendizagem de inglês por meio de trabalhos de Kiya (2014), Figueiredo (2019), entre outros.

Por fim, o terceiro subcapítulo trata do ensino e prática de jogos educacionais na formação inicial de professores de inglês e a importância de se abordar essa temática na graduação para que os futuros docentes possam utilizar essa metodologia durante as suas aulas quando julgarem oportuno, de acordo com pesquisas de autores como Ponte *et al.* (2000), Flores (2010), Berbel (2011), Gatti (2016) e Shigunov Neto e Fortunato (2017).

2.1 O ENSINO COMUNICATIVO DE LÍNGUA

Ao aprender um novo idioma, conseguimos nos comunicar com várias pessoas de diferentes lugares do mundo. Desse modo, além de desenvolvermos habilidades cognitivas e linguísticas, também passamos a conhecer outras culturas e costumes. Com isso, a função comunicativa do idioma apresenta grande importância no processo de ensino e aprendizagem,

para que, dessa maneira, o aluno consiga participar de diversas situações na sociedade e comunicar-se efetivamente.

Savignon (2002) destaca que o ensino comunicativo de língua surge de uma visão multidisciplinar de pesquisas que envolvem linguística, filosofia, sociologia e educação. Essa abordagem tem tido como seu principal objetivo “a elaboração e implementação de programas e metodologias que promovam o desenvolvimento da habilidade linguística funcional por meio da participação dos alunos em eventos comunicativos.” (SAVIGNON, 2002, p. 4, tradução nossa)¹. Logo, percebe-se que o foco dessa abordagem está no aluno e nas possibilidades de uso que ele terá com a língua.

Dornyei (2009) acrescenta que essa concepção de ensino tem como foco a participação ativa dos alunos, em interações comunicativas significativas, utilizando o idioma. Nessa perspectiva, os exercícios generalizados e diálogos roteirizados dão lugar a atividades de linguagem mais flexíveis e criativas. Dessa forma, atividades como jogos, resolução de problemas, dramatizações, ganham mais importância nesse cenário (DORNYEI, 2009).

Nunes (2018) acrescenta ainda que as atividades desenvolvidas em sala de aula relacionadas às habilidades de produção e recepção deverão promover a comunicação por meio do uso da língua-alvo e que tais experiências busquem uma abordagem dos conteúdos de maneira natural e compreensível. O autor ressalta que as práticas pedagógicas vividas na escola devem promover condições para que o aluno consiga lidar com situações reais e se comunicar de forma eficaz.

Richards (2006, p. 2, tradução nossa) afirma também que o ensino comunicativo pode ser entendido como “um conjunto de princípios sobre os objetivos do ensino de língua, como os alunos aprendem a língua, os tipos de atividades que melhor facilitam o aprendizado e os papéis de professores e alunos em sala de aula”². Ou seja, alunos e professores assumem novas atitudes no contexto educacional e o ensino de língua tem como foco o ensino da competência comunicativa.

¹ “the elaboration and implementation of programs and methodologies that promote the development of functional language ability through learners’ participation in communicative events”.

² “communicative language teaching can be understood as a set of principles about the goals of language teaching, how learners learn a language, the kinds of classroom activities that best facilitate learning, and the roles of teachers and learners in the classroom”.

Nessa perspectiva, Richards (2006) argumenta que a competência comunicativa possui como aspectos de conhecimento da língua as seguintes características:

- Saber como utilizar o idioma para usá-lo com diferentes objetivos e funções;
- Entender como modalizar o uso da língua de acordo com o contexto e com os participantes (linguagem formal e informal);
- Compreender como elaborar e entender diferentes gêneros textuais;
- Conhecer maneiras de como manter a comunicação mesmo quando não se tem o pleno domínio da língua do outro.

Sobre a aprendizagem de língua, este autor comenta que a compreensão sobre esse processo vem se modificando. Anteriormente a aprendizagem de línguas tinha como principal objetivo fazer com que os alunos dominassem aspectos gramaticais do idioma. Além disso, os estudantes deveriam memorizar diálogos e realizar exercícios repetitivamente para que os erros fossem evitados (RICHARDS, 2006).

Richards (2006, p. 4, tradução nossa) argumenta ainda que “a aprendizagem era considerada muito mais sob o controle dos professores”³. Nesse sentido, observa-se que o aluno ocupava um papel passivo em seu processo de aprendizagem, tendo como centro desse processo os docentes. Porém, vêm acontecendo mudanças nessa concepção e essas modificações são consequências de fatores como:

- Comunicação entre os alunos e os falantes do idioma.
- Oportunidades de usar a língua em interações significativas e que possuam um propósito.
- Momentos de negociação de significado entre o aluno e o falante da língua-alvo para que haja compreensão durante o diálogo.
- Oportunidades de aprendizado por meio de *feedbacks* recebidos durante a conversação.
- Atenção ao que o interlocutor diz e tentativa de agregar novas maneiras de se comunicar às suas.
- Busca por formas de utilizar vocabulários de diferentes maneiras.

No que diz respeito às atividades usadas no ensino comunicativo de línguas, Richards (2006) e Goes (2023) salientam que é importante promover exercícios em duplas ou em grupos,

³ “*learning was very much seen as under the control of the teacher*”.

projetos e encenações, pois esses tipos de atividades fomentam um maior envolvimento dos alunos, trazendo-os para o centro do processo de aprendizagem, permitindo-lhes refletir, realizar perguntas e proporcionando-lhes momentos de interação por meio do idioma.

Brown (2007) afirma que ao invés de se concentrar apenas na gramática e no vocabulário isolados, a abordagem comunicativa enfatiza o ensino de funções comunicativas, isto é, ensina os alunos a expressar ideias, fazer pedidos, dar opiniões, fazer perguntas, negociar significados e realizar tarefas comunicativas relevantes

A abordagem comunicativa incentiva a realização de tarefas comunicativas autênticas em sala de aula (BROWN, 2007). O autor acrescenta que essas tarefas podem envolver atividades como debates, simulações, jogos de papéis e projetos colaborativos, nas quais os alunos têm a oportunidade de interagir e usar a língua de maneira significativa.

O ensino comunicativo de língua requer também uma nova postura de alunos e professores em sala de aula e durante as atividades propostas. Richards (2006) aponta que os alunos participarão de atividades que são fundamentadas em uma abordagem cooperativa de aprendizagem e, com isso, deverão levar em consideração as opiniões de seus colegas em atividades em duplas ou grupos, ao invés de contar apenas com o professor como modelo a ser seguido.

Além disso, Richards (2006, p. 5, tradução nossa) comenta que “espera-se que os alunos assumam um grau maior de responsabilidade por sua própria aprendizagem”⁴. Dessa forma, os estudantes são estimulados a serem mais ativos no seu processo de aprendizagem, desenvolvendo, assim, uma certa autonomia em seus estudos.

Ainda sobre o fomento da autonomia no ambiente escolar, Goes (2023) comenta os estudantes são instigados a fazerem escolhas e negociar com seus colegas e professores em suas interações diárias utilizando a língua estrangeira. Além disso, o autor afirma que os alunos também podem desenvolver e fortalecer suas relações sociais por meio da comunicação.

Sobre o papel do professor, Richards (2006) diz que o docente deve assumir a posição de facilitador do aprendizado. Com isso, o professor deixa de ser visto como o indivíduo que possui e controla todo o conhecimento, e se torna o mediador entre o conhecimento e o aluno. O autor considera ainda que o docente deve entender o erro dos estudantes por uma nova

⁴ “they were expected to take on a greater degree of responsibility for their own learning”.

perspectiva e compreender a sua própria função no processo de ensino e aprendizagem. Oliveira e Cassoli (2020) ressaltam que os professores não devem tirar o protagonismo dos alunos e precisam levar em consideração as características de seus estudantes, assim como o conhecimento prévio que eles possuem quando estiverem planejando as suas aulas.

No que diz respeito à avaliação, Goes (2023) ressalta que também é necessário que haja mudanças sobre as formas de analisar o desempenho dos alunos nessa visão de ensino. Savignon (2002) afirma que é preciso realizar uma avaliação global e qualitativa nessa abordagem, para que, dessa maneira, os docentes possam ter uma visão mais abrangente do processo de aprendizagem dos estudantes. A autora acrescenta que apresentações dentro de sala de aula, portfólios, gravações, vídeos, redações e poemas são formas de avaliações dos alunos.

No que concerne ao papel da gramática, Savignon (2002) afirma que a mudança de foco que ocorreu no ensino comunicativo de língua, da gramática para o significado, deu a entender, em algumas situações, que os aspectos formais da língua não eram importantes no processo de aprendizagem do idioma. Entretanto, a autora ressalta que a gramática é fundamental para que haja comunicação e que os estudantes se sentem mais motivados a estudar as regras gramaticais quando estas contemplam as suas necessidades e objetivos comunicativos.

De acordo com Brown (2007), a gramática e o vocabulário são ensinados dentro de um contexto comunicativo, relacionados às situações reais de uso da língua. Os alunos aprendem a usar estruturas gramaticais e vocabulário em situações autênticas, o que os ajuda a compreender e a se fazerem compreender mais efetivamente.

À vista disso, uma maneira de desenvolver as competências linguísticas dos alunos é por meio da utilização de metodologias ativas em sala de aula, em especial o uso de jogos educacionais. Como citado anteriormente, o ensino comunicativo de língua tem como objetivo promover a participação ativa dos estudantes em situações pertinentes do cotidiano (DORNYEI, 2009).

Os jogos educacionais apresentam-se como um recurso metodológico que pode fomentar o uso da língua-alvo de maneira envolvente e divertida, de modo que os alunos possam aprimorar as suas habilidades comunicativas de maneira efetiva durante esse tipo de atividade. Ademais, os jogos podem ser considerados como um facilitador no processo de aprendizagem da língua inglesa e, por isso, é aconselhável que os professores conheçam esse recurso metodológico para utilizá-lo quando necessário ou mais adequado de acordo com os seus objetivos pedagógicos. Tal recurso será apresentado com mais detalhes na seção a seguir.

2.2 JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS

Nessa seção, serão apresentadas conceituações sobre metodologias ativas, descrições desse recurso metodológico, assim como a sua importância e implicações no contexto educacional.

2.2.1 Metodologias ativas

Ao longo dos anos, diversos aspectos da vida cotidiana dos seres humanos vêm se modificando frequentemente. Essas mudanças ocorrem em vários segmentos da sociedade e o contexto educacional não é uma exceção. Com o passar do tempo, as concepções sobre o ensino e aprendizagem também enfrentaram constantes mudanças e aperfeiçoamentos, com o objetivo de se promover uma educação mais efetiva.

Durante muito tempo, várias instituições de ensino entendiam a educação como “um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante.” (FREIRE, 2014, p. 80). Essa concepção de educação tinha o professor como o detentor de todo o saber, enquanto os alunos eram vistos como sujeitos passivos e que não possuíam conhecimentos (FREIRE, 2014). Entretanto, estudiosos da área educacional estão a cada dia buscando formas de se distanciar desse tipo de metodologia, para que os alunos possam se tornar ativos no seu processo de aprendizagem e consigam aprender melhor.

Bacich e Moran (2018) ressaltam que a aprendizagem por meio da transmissão possui relevância no contexto educacional. Porém, metodologias que promovam questionamentos aos alunos e proporcionem momentos de vivência e experimentação do conhecimento trabalhado em sala de aula fazem com que o estudante compreenda os conteúdos de maneira ampla, observando vários aspectos do objeto de estudo em questão.

Dewey (1979) afirma que, mesmo nas escolas tradicionais, os jovens possuem diversos tipos de experiência, porém deve-se levar em consideração a qualidade dessas experiências. O autor argumenta que a qualidade da experiência possui dois aspectos: o imediato e o mediato. O aspecto imediato diz respeito a uma boa ou má sensação de início; já o mediato está relacionado à influência que essa experiência pode causar nas posteriores. Dessa maneira, os professores devem buscar promover em sala de aula momentos de experimentação que vão além de uma boa sensação inicial, para que eles motivem os estudantes em suas futuras experiências de aprendizagem.

Freire (2014, p. 81) aponta ainda que “só existe saber na invenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros”. Logo, é necessário que o professor, durante as aulas, utilize metodologias que fomentem a participação ativa dos alunos para que eles tenham experiências de aprendizagem que possam promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Bacich e Moran (2018) afirmam que as pessoas aprendem ativamente desde os primeiros momentos de suas vidas e que continuam nesse processo ao longo dela, que a aprendizagem é ativa quando os indivíduos progredem dos conhecimentos e competências mais simples para os mais complexos e que esses conhecimentos estão relacionados em diversas áreas da vida. Ela proporciona aos sujeitos benefícios como a flexibilidade cognitiva e maior adaptação a possíveis imprevistos. Além disso, os autores esclarecem que a aprendizagem ativa está diretamente relacionada à aprendizagem reflexiva. Então, o ensino e aprendizagem devem estar constantemente associados a momentos de questionamentos, pesquisas, criações e reflexões (MORAES; CASTELLAR, 2018).

Nesse sentido, as metodologias ativas podem ser definidas como “grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas.” (BACICH; MORAN, 2018, s/p.). Portanto, os professores devem refletir sobre essas diretrizes e adaptar as estratégias, abordagens e técnicas aos seus contextos de atuação, visando um ensino mais efetivo e que envolva os alunos em atividades pertinentes.

Bacich e Moran (2018) comentam também que as metodologias ativas colocam os alunos no centro do processo de ensino e aprendizagem e que eles devem refletir e participar ativamente de exercícios variados com o auxílio do professor. Além do mais, Mattar (2017, p. 21) argumenta que as metodologias ativas podem ser entendidas como “uma educação que pressuponha a atividade (ao contrário da passividade) por parte dos alunos”. Logo, espera-se que os estudantes assumam o papel de protagonistas de seu aprendizado e, com isso, se envolvam em todas as etapas desse processo.

Além disso, Berbel (2011, p. 29) afirma que as metodologias ativas

baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando as condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.

Assim, observa-se que essas metodologias estão diretamente relacionadas à reflexão de assuntos e/ou problemas que fazem parte do dia a dia dos estudantes. Desse modo, é esperado que alunos e professores adotem uma nova postura no contexto educacional. O estudante assume mais responsabilidades sobre o seu processo de aprendizagem, enquanto o professor fica encarregado de orientá-lo nesse caminho (MATTAR, 2017). Ademais, o professor passa a desempenhar um papel mais abrangente e complexo, não se detendo apenas a uma suposta transmissão de informações e de conteúdos (BACICH; MORAN, 2018). Vale salientar que a escola como um todo precisa passar por mudanças, para que as metodologias ativas promovam uma aprendizagem voltada para a criatividade, colaboração e autonomia (MORAN, 2019).

Diesel, Baldez e Martins (2017) apresentam os princípios que formam as metodologias ativas de ensino. São eles:

Quadro 1 – Princípios das metodologias ativas

Aluno	O estudante possui mais controle e participação ativa no seu processo de aprendizagem e agora ele é o centro do processo de aprendizagem.
Autonomia	A autonomia dos alunos é fomentada devido a nova postura diante da sua aprendizagem e por meio de atividades que fomentam o pensamento crítico, reflexivo e criativo.
Problematização da realidade e reflexão	O aluno é instigado a pensar sobre assuntos do cotidiano da sociedade, assim como refletir sobre possíveis soluções para determinados problemas. Os conteúdos de sala de aula não são desvinculados da realidade.
Trabalho em equipe	As atividades desenvolvidas promovem momentos de interações entre os alunos e entre estudantes e professor. Nesse ambiente, todos são instigados a comentar, perguntar, opinar a favor ou contra. Assim, os alunos compartilham seus saberes, dificuldades e, assim, uns podem aprender com os outros.
Inovação	Diferentes formas de aprender e ensinar que podem ser utilizadas pelos alunos e professores no contexto educacional.
Professor: mediador, facilitador, ativador	O professor não é mais a figura central do processo de ensino-aprendizagem. Ele não deve ser considerado a figura que possui todo o conhecimento e deve transmiti-lo aos seus alunos. Nessa nova perspectiva, o professor assume o papel de mediador do conhecimento, orienta os alunos em suas atividades e promove momentos de desafios, reflexão e ativação do saber.

Fonte: elaborado pela autora com base em Diesel, Baldez e Martins (2017).

Moraes e Castellar (2018) enfatizam também que os professores devem utilizar atividades como discussão, resolução de problemas, apresentação, trabalho em grupo, discussão em grupo, troca de papéis, tudo aquilo que faz com que os alunos interajam uns com os outros, apoiando essas interações na leitura de materiais, para assim, promover uma aprendizagem ativa aos seus alunos. Segundo as autoras, os professores devem estar atentos às potencialidades das atividades que eles levam para a sala de aula, assim como o melhor momento de aplicá-las, a organização dos alunos, entre outros.

Berbel (2011) aconselha ainda que os professores registrem as suas experiências e as de seus alunos com as metodologias ativas para que, depois de usá-las, eles possam refletir sobre as suas potencialidades pedagógicas, assim como possíveis dificuldades encontradas ao empregá-las com o seu público a fim de aperfeiçoá-las cada vez mais.

Tal como os papéis dos alunos, professores e escola sofrem transformações ao adotar as metodologias ativas, é necessário também que as formas de avaliação se modifiquem. De acordo com Paiva *et al.* (2016), o processo avaliativo não deve se limitar apenas à avaliação somativa. Apoiando esse pensamento, Moran (2019) destaca que, no contexto de aprendizagem ativa, a avaliação deve ser realizada continuamente e de diferentes maneiras. Por conseguinte, os alunos serão avaliados de maneira global, podendo demonstrar o seu conhecimento de forma criativa em atividades teóricas e práticas.

É importante destacar, entretanto, que existem alguns desafios que devem ser enfrentados ao se implementar as metodologias ativas educacionais. Paiva *et al.* (2016) destacam que, ao se utilizar as metodologias ativas, a educação rompe com os modelos tradicionais de ensino. Moran (2019, p. 13) acrescenta que “não é simples mudar paradigmas mentais consolidados. Metodologias ativas exigem mais dedicação de todos, investimento intelectual, de tempo e domínio tecnológico”. Logo, não é tarefa fácil para os agentes envolvidos nesse processo se adaptarem a essas mudanças. São necessárias formações para os professores, modificações nas instituições de ensino e adequação dos alunos ao papel que lhe é esperado (BACICH; MORAN, 2018).

Para as escolas que oferecem o ensino para crianças e adolescentes, é preciso que haja uma conscientização dos pais e responsáveis, para que eles compreendam os princípios das metodologias ativas e, dessa forma, possam incentivar os estudantes a se envolverem nas atividades propostas. Além do mais, é importante que os pais e responsáveis também participem

ativamente das decisões e ações realizadas na escola, pois essas atitudes demonstram interesse e responsabilidade pelos alunos (MORAN, 2019).

Berbel (2011) alerta ainda que, para que as metodologias ativas consigam atingir o seu propósito, é necessário que todas as pessoas envolvidas no contexto educacional possam entender as suas características e objetivos pedagógicos, acreditem em suas potencialidades e tenham disposição para implementá-las, pois são muitos os obstáculos que podem dificultar o seu desenvolvimento no ambiente escolar.

Dentre as várias metodologias ativas que podem ser usadas pelos professores para fomentar o processo de ensino e aprendizagem, destacam-se a aprendizagem baseada em projetos, sala de aula invertida, aprendizagem por histórias e aprendizagem por jogos.

A aprendizagem por projetos, segundo Bacich e Moran (2018), pode ser caracterizada como uma metodologia de aprendizagem em que os alunos realizam uma série de atividades que têm como objetivo solucionar um problema ou desenvolver um projeto que esteja relacionado ao contexto em que o aluno está inserido. Nessa metodologia, os estudantes trabalham individualmente e em grupos, participam de atividades que envolvem várias disciplinas e, dessa forma, desenvolvem competências necessárias na sociedade atual (MORAN, 2019).

Sobre a aula invertida, Oliveira, Oliveira e Fernandes (2020, p. 16) esclarecem que “há uma inversão da dinâmica das aulas, pois o conteúdo não é explicado/debatido antes que o aluno realize uma leitura prévia e/ou assista a um vídeo”. Com isso, Bacich e Moran (2018) ressaltam que nessa metodologia o professor sugere um assunto a ser estudado e o estudante, antes das aulas, deve pesquisar informações sobre o tema. Depois disso, o discente deve realizar um exercício para que seja possível observar o nível de sua aprendizagem (BACICH; MORAN, 2018). Os autores explicam também que, em sala de aula, os docentes irão auxiliar os indivíduos que tiverem alguma dificuldade e desenvolver atividades mais complexas para aqueles que já atingiram o objetivo proposto.

No que diz respeito à aprendizagem por histórias, Bacich e Moran (2018) salientam que uma das maneiras mais antigas e eficientes de se aprender é por meio de histórias, tanto pelas histórias que são narradas quanto por aquelas que os indivíduos vivenciam e compartilham entre si. Oliveira, Oliveira e Fernandes (2020) apontam que, no contexto educacional, é importante que a história contada pelo professor esteja relacionada com o conteúdo a ser trabalhado e que

seja vinculado ao contexto do aluno. Bacich e Moran (2018) esclarecem ainda que a aprendizagem por histórias fomenta a motivação e produção de conhecimento.

Em relação à aprendizagem por jogos, é importante ressaltar que essa atividade já é familiar para os alunos de diferentes faixas etárias, pois ela faz parte do cotidiano das pessoas, como argumenta Kiya (2014, p. 10),

os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito.

Figueiredo (2019) reforça esta ideia quando afirma que os jogos foram inseridos no contexto educacional como uma forma de promover a interação entre os alunos e de envolvê-los nos momentos de apresentação de conteúdos e revisão de temas já abordados em sala de aula. Deste modo, os jogos surgem como uma estratégia poderosa para fomentar o encantamento e motivação dos estudantes durante as aulas, tornando o processo de aprendizagem mais efetivo e próximo à vida do aluno (BACICH; MORAN, 2018).

Bacich e Moran (2018) esclarecem ainda que os jogos estão cada vez mais presentes nas instituições de ensino e são utilizados como facilitadores do aprendizado em diferentes áreas de conhecimento. Os autores ressaltam também que, para aqueles sujeitos que são familiarizados com a linguagem dos jogos, as características como: desafios, competição, cooperação e recompensas são fáceis de se reconhecer e fazem com que os alunos se sintam atraídos por essas atividades.

O foco deste trabalho é o jogo, em especial o seu uso no contexto educacional. Assim, foi preciso compreender melhor as potencialidades desse recurso metodológico e se aprofundar mais sobre o tema para o desenvolvimento da pesquisa e a elaboração do PE. Com isso, na próxima seção será discutida a definição de jogos e as características desse tipo de atividade que é tão presente no nosso dia a dia.

2.2.2 Definição de jogos

Os jogos sempre fizeram parte da vida do ser humano. Desde os primeiros registros de civilizações até os dias atuais há sinais dos homens fazendo atividades que podem ser caracterizadas como jogos. Mas afinal, o que são jogos? Qual o significado do termo “jogo”?

Quando se fala em jogos, quase que automaticamente qualquer ouvinte remete o termo a brincadeiras infantis, tais como amarelinha, pula-corda, casinha; ou jogos de tabuleiros, como xadrez, dama, dentre outros; ou ainda as modalidades esportivas como futebol, vôlei, basquetebol. No entanto, Huizinga (2001) denomina de jogos desde as brincadeiras mais corriqueiras entre animais até as modalidades de jogos mais elaboradas, com regras e regulamentos pensados e estabelecidos de forma artificial.

Nesse sentido, o autor coloca que os jogos constituem

uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2001, p. 6).

Ao estabelecer um conceito de jogos, o referido autor afirma que eles são uma atividade praticada livremente, isto é, não possuem uma obrigatoriedade social e os participantes devem querer participar deles voluntariamente; que não exija a seriedade que o trabalho ou outras atividades cotidianas exigem; e que seja capaz de envolver completamente o participante, de forma que ele mantenha toda a sua atenção nele. Além disso, para a atividade ser considerada um jogo, ela não deve ter uma motivação de lucro ou benefícios financeiros e deve ser realizada obedecendo próprios limites de espaço e tempo, além de regras previamente estabelecidas.

Para estabelecer distinção de onde começa e termina cada conceito como jogo, brinquedo e brincadeira que, às vezes, parecem tratar da mesma coisa, Kishimoto (1996, p. 18), esclarece que “brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. Nesse sentido, o xadrez não pode ser considerado um brinquedo, pois é um objeto para a realização de um jogo com regras que estabelecem como este deve ser usado. Enquanto brincadeira, segundo Kishimoto (1996, p. 21), é

A ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Assim, o jogo diz respeito à atividade praticada em um determinado contexto, podendo ou não envolver um objeto concreto, que compreenda as seguintes características das ideias gerais de jogos, tal qual o resumo apresentado por Kishimoto (1996, p. 27):

- 1) Liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer) o não sério ou efeito positivo.
- 2) Regras (implícitas ou explícitas).
- 3) Relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados.
- 4) Não literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação e
- 5) Contextualização no tempo e no espaço.

Em suma, o autor sugere que o jogo pode ser caracterizado como uma atividade livre, em que o jogador deve decidir, voluntariamente, participar; que possua regras claras ou que possam ser subentendidas pelos participantes; não ser sério como outras atividades habituais; envolver profundamente os participantes na atividade; estar estabelecido em um tempo e espaço.

Já para Kapp (2012, p. 7, tradução nossa), baseado nos trabalhos e definições sobre jogos de Katie Salen, Eric Zimmerman e Raph Koster, “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback*, que culminam em resultados quantificáveis que, geralmente, provocam reações emocionais”⁵. Dessa maneira, percebe-se que os jogos são formados por uma série de elementos, que, juntos, constituem essa atividade.

O referido autor também descreve cada um dos componentes que constituem a sua definição de jogos: sistema, jogadores, desafio, abstração, regras, interatividade, *feedback*, resultados quantificáveis e reações emocionais.

O “sistema” é o conjunto de elementos que estão interconectados dentro do jogo, sendo que cada um deles causa impacto e se integra com outras partes da atividade. O componente “jogadores” está relacionado às pessoas que praticam os jogos, que se envolvem e interagem com o conteúdo e/ou com outros participantes.

O “desafio” trata do elemento que estimula os participantes a atingirem os seus objetivos, mesmo que não seja algo simples de se alcançar. Quando o jogador não se sente desafiado nos jogos, eles acabam se desinteressando na atividade proposta.

Já a “abstração” é o elemento que promove um profundo envolvimento dos jogadores durante a sua participação na atividade; os jogos apresentam aspectos da realidade, entretanto

⁵ “a game is a system in which players engage in an abstract challenge, defined by rules, interactivity, and feedback, that results in a quantifiable outcome often eliciting an emotional reaction.”

eles não são uma representação exata do cotidiano; é como se houvesse uma flexibilização ou relativização da realidade que proporciona uma liberdade aos jogadores de serem qualquer coisa, desde que seja coerente com os propósitos e a jogabilidade do que se propõe. As “regras”, por sua vez, são o componente que estrutura o jogo e orienta o que pode ou não acontecer dentro desse contexto.

A “interatividade” diz respeito à ação que ocorre dentro do jogo com os participantes entre si, entre o/os jogador(es) e o sistema do jogo, assim como entre as pessoas e o conteúdo abordado dentro da atividade em questão. Já o “*feedback*” é uma característica importante dentro de um jogo que geralmente é claro e dado imediatamente após alguma ação. Eles podem ser positivos ou negativos e, assim, o jogador pode tomar decisões sobre as suas próximas ações baseado neles.

O componente “resultados quantificáveis” está relacionado à noção que os participantes possuem sobre os resultados do jogo, ou seja, quem ganhou e quem perdeu, por meio de um sistema de pontuação, níveis e/ou o estado de vitória. Além disso, esse elemento também pode diferenciar “jogo” de “brincadeira”, pois, diferentemente dos jogos, segundo o autor, as brincadeiras não possuem resultados quantificáveis e/ou um final determinado e claro.

As “reações emocionais” tratam dos vários tipos de emoções, em diferentes níveis de intensidade, que os jogos podem causar em seus participantes. É importante ressaltar que essas emoções podem ser positivas, como, por exemplo, alegria, entusiasmo, satisfação, ou ainda emoções negativas, como a frustração, raiva e tristeza.

Nessa perspectiva, o presente trabalho adotará a concepção de Kapp (2012) sobre jogos para a fundamentação da pesquisa, assim como para a construção do PE “*Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês*”. Para isso, na próxima seção serão apresentados os elementos necessários para a construção de jogos. Eles foram adaptados pela pesquisadora com base nos elementos descritos pelo referido autor. Essa caracterização é importante, pois eles foram usados para compor boa parte do manual criado. Assim, os professores em formação terão uma melhor ideia do que é necessário para a confecção e aplicabilidade deste recurso pedagógico em suas aulas.

2.2.3 Elementos dos jogos

Conforme Kapp (2012), a combinação e interrelação de elementos em um jogo fazem com que ele se torne interessante para os participantes desse tipo de atividade. Nesse sentido, o autor apresenta quatorze elementos presentes nos jogos (abstração de conceitos e realidade, objetivo, regras, conflito/desafio, estrutura de recompensa, *feedback*, curva de interesse, estética, repetição, competição, cooperação, tempo, nível e narrativa) e descreve cada um deles.

Entretanto, de acordo com a realidade da autora da pesquisa e sua experiência vivida durante o estágio supervisionado realizado na UEPA, percebeu-se a necessidade de realizar algumas adaptações na teoria do autor. Assim, esta pesquisadora dividiu o elemento objetivo em “objetivo principal e imediatos” e classificou os elementos apresentados por Kapp (2012) em dois grupos: “elementos fundamentais e opcionais, sendo proposta a seguinte organização: dez elementos fundamentais e cinco elementos opcionais.

Logo, pode-se definir como elementos fundamentais os componentes que são necessários para que um jogo exista e seja realizado de maneira eficaz. Já os elementos opcionais são aqueles que podem ou não estar presentes nos jogos, dependendo das circunstâncias e dos objetivos da atividade. Esses elementos, fundamentais e opcionais, estão descritos abaixo nos quadros 2 e 3.

Quadro 2 – Elementos fundamentais dos jogos

ELEMENTOS FUNDAMENTAIS
Abstração de conceitos e realidade: É um elemento que faz com que os participantes abstraíam de conceitos e da realidade que ele vive para assumir personagens e circunstâncias que podem não ser reais ou que podem não fazer parte da sua realidade.
Objetivo principal: É a meta que o jogador deve atingir ao final do jogo. O objetivo não deve ser ambíguo e, geralmente, os participantes compreendem, sem dúvidas, a meta que eles devem alcançar. Assim, os jogadores conseguem perceber, claramente, quando o objetivo da atividade foi alcançado ou não. Ou seja, quem ganhou e quem perdeu.
Objetivos imediatos: São pequenas metas a serem alcançadas e/ou desafios a serem superados ao longo do jogo para atingir o objetivo final. Dessa forma, o participante ganhará experiência e habilidades necessárias para terminar o jogo com êxito.
Regras: As regras estabelecem como o jogo deverá ocorrer. Nesse sentido, ao conhecerem as regras, os participantes saberão o que eles podem e não podem fazer; como agir em determinadas situações do jogo; quantidade de tempo permitida para determinada ação, caso haja este elemento, entre outros. A existência de um jogo está diretamente ligada a presença de regras, pois são elas que estabelecem os limites nesse contexto, assim como o torna passível de realização.
Conflito/Desafio: O conflito pode ser um desafio imposto por um ou mais oponentes significativos (pessoas ou robô). O jogador se sente instigado a realizar algo para superar o seu adversário.

Estrutura de recompensa: É uma forma de premiar os participantes pelo êxito em seus atos. As recompensas podem ser objetos materiais ou não. São exemplos de recompensa: nome em *ranking* de pontuação; habilidades especiais ou pontos extras ao superarem determinados desafios dentro do jogo; brindes; etc.

Feedback: Oferece informações aos jogadores se as suas ações foram corretas ou não, assim como orienta os participantes, indiretamente, ao caminho mais favorável para atingir os seus objetivos. O *feedback* também pode ser vinculado ao sistema de pontuação do jogo, pois ao executar determinada ação, o participante pode ganhar ou perder uma certa quantidade de pontos.

Curva de interesse: Série de situações que acontecem dentro dos jogos que são estrategicamente pensadas para envolver os participantes nas atividades e engajá-los do começo até o fim. São exemplos de ações que ajudam a manter a curva de interesse a disponibilização de pequenas recompensas ao logo do jogo, utilização de cores mais fortes ao superar desafios, aumento de nível de dificuldade; etc.

Estética: Elementos visuais, combinação de cores e cuidado aos detalhes.

Possibilidade de repetição: A oportunidade de jogar o jogo novamente.

Fonte: elaborado pela autora com base em Kapp (2012).

Os elementos fundamentais, como se pôde ver no quadro acima, não podem faltar nos jogos para que eles possam ser executados de maneira satisfatória. Já os elementos opcionais, como o próprio nome indica, podem ser ou não utilizados, de acordo com os objetivos/necessidades/demandas do criador.

Quadro 3 – Elementos opcionais dos jogos

ELEMENTOS OPCIONAIS
Competição: É a disputa que ocorre entre dois ou mais participantes em busca de um objetivo em comum que não pode ser compartilhado. Ou seja, apenas um competidor ou equipe poderá alcançar o propósito almejado (exceção em que há, nas regras, a possibilidade de mais de um vencedor).
Cooperação: É a ação na qual os jogadores, para atingir um determinado objetivo em comum, trabalham em conjunto e auxiliam uns aos outros mutuamente.
Tempo: É a duração de tempo permitida no jogo para que os participantes realizem determinadas ações. Esse elemento pode influenciar a velocidade em que os jogadores tomam as decisões; permitir uma perspectiva de tempo para o término da atividade; ser um fator de dificuldade ou facilidade para realização de certa tarefa do jogo, entre outros.
Níveis: São as etapas que os jogadores superam à medida que avançam no jogo; o grau de dificuldade que o participante pode optar; grau de conhecimento que os participantes adquirem a partir de suas vivências ao longo do jogo.
Narrativa: É a presença de uma história que ajuda os participantes a se envolverem na atividade, assim como compreender o contexto no qual o jogo está inserido.

Fonte: Elaborado pela autora com base em Kapp (2012).

Os elementos citados acima foram apresentados aos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa da Universidade do Estado do Pará, quando puderam ser testados e experimentados durante uma atividade realizada com cada uma das duas turmas. Os alunos

criaram jogos educacionais sobre a um conteúdo da disciplina que estavam estudando. Durante a execução dos jogos, não foram percebidas falhas, pois todos os discentes utilizaram os elementos fundamentais em suas criações e alguns optaram por utilizar elementos opcionais para atender os seus objetivos.

Assim, percebe-se que, ao conhecerem e utilizarem os elementos fundamentais e, caso desejassem, os elementos opcionais, os discentes conseguiram criar e aplicar os seus artefatos de maneira satisfatória. Sendo assim, em suas futuras/atuais práticas pedagógicas, eles conseguirão promover momentos de aprendizagem envolventes e eficazes por meio da utilização dos jogos. Ademais, todos os jogos descritos no PE desenvolvido contém os elementos fundamentais presentes no quadro 2 e alguns elementos opcionais presentes no quadro 3 que foram necessários para atingir os objetivos propostos nas atividades.

Após conhecer os elementos que fazem parte dos jogos, na próxima seção serão apresentados e descritos alguns tipos de jogos que podem ser utilizados no contexto educacional.

2.2.4 Tipos de jogos e suas características

Segundo Hadfield (2001, p. 4, tradução nossa) os jogos podem ser definidos como "uma atividade com regras, objetivos e um elemento de diversão"⁶. Nesse sentido, o autor sugere que existem duas categorias de jogos: os jogos competitivos e os jogos cooperativos. Para o autor, os jogos competitivos são aqueles em que os competidores ou times que estão disputando devem objetivar ser os primeiros a atingir a meta proposta, enquanto nos jogos cooperativos os jogadores ou times devem se ajudar mutuamente para conquistar um objetivo em comum.

Hadfield (1990) fala também que ao longo dos jogos o professor pode usar várias técnicas de ensino e que essa diversidade é interessante para que haja a promoção de uma aprendizagem efetiva. Reforçando essa ideia, Bacich e Moran (2018, s/p.) acrescentam que "aprendemos também de muitas maneiras, com diversas técnicas e procedimentos". Dessa forma, percebemos a importância da abundância de técnicas no contexto educacional para que as aulas possam contemplar as múltiplas formas de se aprender.

⁶ "is an activity with rules, a goal and an element of fun".

Hadfield (2001) apresenta e descreve as seguintes técnicas utilizadas nos jogos de natureza pedagógica: preenchimento de lacunas com informações, adivinhação, pesquisa, correspondência, troca e coleta de informações, combinação, arranjo, jogos de carta e tabuleiro, problemas, quebra-cabeças e técnicas de simulação.

Nos jogos de preenchimento de lacunas com informação (*Information gap games*) o participante A tem acesso a uma informação que não é fornecida ao participante B, e o participante B deve conseguir essa informação para atingir o objetivo do jogo. Uma outra forma de se executar essa atividade é quando os dois jogadores têm acesso à informação e deverão trabalhar juntos para superar um determinado desafio. Esses jogos podem ser realizados em duplas ou em grupos.

O jogo de adivinhação (*Guessing game*) é uma variação do jogo mencionado anteriormente. Nele, um competidor guarda a informação que lhe é dada e os outros participantes tentam adivinhar que informação é essa.

Os jogos de pesquisa (*Search games*), por sua vez, "são considerados uma outra variante, envolvendo toda a sala de aula." (HADFIELD, 2001, p. 4, tradução nossa)⁷. Nesses jogos, todos os participantes possuem algum tipo de informação e os jogadores têm como objetivo juntar todas ou o máximo de informação que puderem para responder uma ficha de perguntas ou resolver um problema.

Os jogos de correspondência (*Matching games*) são fundamentados em outro princípio, mas possuem aspectos relacionados à transferência de informação. Neles é necessário fazer a correspondência de elementos iguais. Os jogos de correspondências podem ser executados de duas formas: como uma atividade em dupla ou em pequenos grupos. Nos jogos de correspondência para toda a turma, todos os participantes deverão procurar um par que possua o mesmo cartão ou imagem, enquanto na atividade realizada em duplas ou em pequenos grupos, os participantes deverão escolher uma figura ou carta de uma seleção principal que deve ser igual à que o seu parceiro tenha retirado previamente.

Os jogos de troca e coleta (*Exchanging and collecting games*) são baseados no princípio de escambo. Os jogadores terão posse de cartões com informações e deverão trocar essas informações com outros participantes, se for de seu interesse, para atingir o objetivo do jogo.

⁷ "are considered another variant, involving the whole class".

Essa atividade pode ser realizada por todos os alunos da sala ao mesmo tempo, onde eles trocam informações livremente entre si ou pode ser jogada em um intergrupo, no qual os participantes obtêm uma quantidade de informações com uma equipe e depois compartilham as informações coletadas entre os grupos.

Os jogos de combinação são aqueles em que os participantes agem de acordo com determinadas informações com a finalidade de combinarem elementos e, assim, formar grupos. Os jogos de arranjo, que também podem ser denominadas de jogos de sequência ou ordem, são aqueles em que as pessoas envolvidas devem obter informações para organizar determinados itens em uma ordem específica.

Já os jogos de cartas e tabuleiros são bem conhecidos. O objetivo do jogo de cartas é adquirir o máximo de cartas ou livrar-se delas primeiro, enquanto no jogo de tabuleiro a meta é ser o primeiro a chegar na extremidade do tabuleiro.

Além disso, o autor ressalta que todos os jogos citados possuem características de resolução de quebra-cabeça (*Puzzle solving*), encenação (*Role play*) e simulação (*Simulation*). Para o autor, a resolução de quebra-cabeça é atividade em que os jogadores tentam solucionar problemas e mistérios a partir de informações.

Sobre os jogos que utilizam elementos de encenação, o autor expõe que os jogadores assumem identidades e características de pessoas fictícias ou reais. Porém, ele alerta que, quando a encenação ocorre dentro de um jogo, ela pode perder parte de sua característica original como o uso livre da imaginação, pois estará subordinada aos propósitos do jogo.

Hadfield (1990) acrescenta ainda que nos jogos que utilizam a simulação é possível imitar, dentro da sala de aula, situações do dia a dia, como ir às compras, ao aeroporto, bancos etc. Ao participarem desse tipo de atividade, os alunos poderão decidir sobre a linguagem e ações mais adequadas de acordo com o contexto no qual simularão, utilizarão vocabulários específicos, entre outros.

Baseado na teoria citada, cinco tipos de jogos foram apresentados aos discentes do curso de Letras – Língua Inglesa da UEPA, foram eles: *Matching game*, *Guessing game*, *Information gap game*, *Card game* e *Board game*. Na experiência vivida pela autora, primeiro houve um momento de exposição das características de cada tipo de jogo e depois uma etapa de criação dos discentes e testagem dos jogos idealizados por eles em sala de aula. Os mesmos tipos de

jogos abordados e experimentados com os alunos da graduação foram utilizados no PE. No artefato, além da descrição, o usuário do manual poderá encontrar exemplos de cada tipo de jogo.

A seção a seguir tratará sobre o uso dos jogos no contexto educacional, como eles podem auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos, assim como os benefícios do seu uso nas práticas pedagógicas.

2.2.5 Jogos no contexto educacional

A utilização dos jogos no contexto educacional, devido às suas características remeterem à diversão e ao lazer, recebeu, ao longo da história, um certo preconceito. Conforme coloca Bemvenuti (2009, p. 30), ainda hoje a ideia de jogo recebe esta conotação. Segundo o autor,

O jogo habita o espaço do contemporâneo com brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos *online*, jogos de linguagem, jogos lógico-matemáticos, jogos de azar entre outros, sempre com noção de não sério, de passatempo [...] uma ótima atividade para ocupar o tempo a fim de que o sujeito não faça outra coisa pior.

Nesse sentido, ao falar em jogos no contexto educacional, muitas vezes ainda se remete à ideia de que os jogos são usados apenas para distrair os alunos após uma aula cansativa, ou para preencher o tempo quando não há mais conteúdo a ser ministrado, não possuindo, assim, uma finalidade eminentemente educativa.

No entanto, vários são os autores que estudam o uso dos jogos na educação, como Macedo (1995), Rau (2007), Antunes (2013), entre outros, e apresentam os jogos como um instrumento pedagógico facilitador do processo de ensino-aprendizagem.

Tais pressupostos se assentam em algumas das características que os jogos possuem como a possibilidade de o jogo proporcionar momentos que podem desenvolver a afetividade do praticante. Sobre esse aspecto, Rau (2007) aponta que o processo de aprendizagem deve proporcionar bons momentos aos alunos. Entende-se que, por ser séria no sentido de que possui objetivos educacionais específicos a serem alcançados, a atividade pedagógica é colocada no sentido oposto à atividade de brincar, porém a referida autora aponta que as atividades que têm objetivos educativos precisam proporcionar a alegria tal qual uma atividade lúdica proporciona.

A esse respeito, Kishimoto (1996) aponta que o uso de jogos educativos com objetivos pedagógicos pode proporcionar situações de ensino-aprendizagem efetiva, haja vista que os

alunos aprendem de forma prazerosa, o que pode ser incentivado pelo ato de jogar. Nessa perspectiva, Macedo, Petty e Passos (2005) apontam que os jogos contribuem para que as crianças adquiram conhecimentos e desenvolvam competências e habilidades.

Segundo Rau (2007, p. 32),

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas.

Com isso, ao pensar em um jogo educacional, deve-se levar em consideração que ele deve possuir as características que o definem como tal, bem como apresentar uma intencionalidade, isto é, objetivos pedagógicos claros e bem definidos a serem atingidos pelos alunos ao jogarem. É o que salienta Kiya (2014, p. 14), ao colocar que “para que o jogo ou qualquer atividade lúdica tenha sentido e função educacional é preciso que o professor tenha claro o que ele pretende com a utilização desses recursos, qual o objetivo para alcançar.”

Azevedo *et al.* (2022) esclarecem que os jogos passam a ser educativos quando os professores têm consciência dos objetivos que desejam atingir com a utilização desta atividade no processo de aprendizagem de seus alunos. Logo, é necessário que o educador planeje e organize esse tipo de atividade, para que, assim, consiga utilizar todo o seu potencial educacional.

Falkembach (2006, s/p.) comenta que os jogos educacionais

apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico.

Desse modo, observa-se que, além dos objetivos pedagógicos, ao utilizar os jogos em sala de aula, os alunos poderão ter uma série de benefícios que são fomentados pela utilização dessa atividade. Assim, muito mais que apenas vantagens como diversão, os jogos são capazes de proporcionar o desenvolvimento da autoconfiança e motivação no contexto educacional (FALKEMBACH, 2006).

Os jogos educacionais são considerados como uma metodologia eficiente de ensino, pois através deles os conteúdos e informações são abordados de diferentes maneiras e, assim, conseguem estimular, ao mesmo tempo, aspectos cognitivos e sensoriais de maneira natural (FALKEMBACH, 2006). A autora ressalta ainda que os professores podem, inclusive,

aumentar a quantidade de informações/conteúdos ao usar os jogos educativos em relação à quantidade que costuma trabalhar normalmente em suas aulas, pois devido aos apelos sensoriais que os jogos possuem, os alunos conseguirão manter a atenção e reter informações com uma maior facilidade.

Tal aspecto citado por Falkembach (2006) pôde ser observado durante a atividade realizada pela pesquisadora em seu estágio supervisionado. Nela, os discentes do curso puderam criar jogos educacionais sobre temas complexos relacionados aos conteúdos que estavam estudando no período em questão. Eles idealizaram atividades sobre Pragmática e Sociolinguística (alunos do 2º e 3º anos, respectivamente), assuntos que muitas vezes eram considerados difíceis para eles mesmos, mas que puderam ser trabalhados de maneira mais envolvente e simplificada através dos jogos. Com isso, foram confirmados aspectos de usabilidade dos jogos após a apresentação dos elementos e sugestões de tipos do manual no contexto de ensino-aprendizagem mesmo de conteúdos mais complexos durante a validação.

Quando o professor cria ou escolhe um bom jogo educacional e consegue executá-lo com seus alunos de maneira satisfatória, a atividade poderá oferecer benefícios como: participação ativa dos estudantes, socialização entre os pares, fixação de conteúdo, fomento da criatividade, expressão de sentimentos, momentos de reflexão, maior concentração, entre outros (FALKEMBACH, 2006). Tarouco *et al.* (2004) acrescenta ainda que, ao participarem de jogos, os alunos conseguem simular diversas situações da vida cotidiana em sala de aula e, assim, podem enfrentar medos, se arriscar e experimentar alternativas de soluções para possíveis problemas.

Camilo (2022) enfatiza também que, além dos benefícios educacionais, sociais e emocionais, os jogos educativos devem ser valorizados por fazer parte da nossa cultura e, com isso, promovem uma educação que procura desenvolver o ser humano em todas as suas dimensões, ou seja, de forma integral, assim como orienta a Base Nacional Comum Nacional (BNCC).

Azevedo *et al.* (2022) destacam a importância dos professores na utilização dos jogos educacionais, pois são eles que criam e/ou escolhem os jogos que serão usados nas aulas, decidem se devem ou não interferir no desenvolvimento do jogo, selecionam materiais e conteúdos e os adaptam quando necessário. Os autores afirmam ainda que os educadores devem conhecer as características dessa metodologia e saber os benefícios que ela traz aos estudantes.

Durante o desenvolvimento dos jogos, é possível que os professores observem mais detalhadamente os seus alunos, ou ainda conheçam aspectos cognitivos e da sua personalidade que não são percebidos durante as atividades diárias e, dessa forma, consigam posteriormente refletir sobre as potencialidades e dificuldades de cada estudante (ROLLOF, 2010).

Geralmente, no contexto educacional, são os professores que orientam os alunos no ato de jogar. Por isso, esses profissionais devem estar atentos para que os estudantes tenham liberdade para participarem da atividade, mas que não seja um momento sem objetivos pedagógicos (AZEVEDO *et al.*, 2022).

É importante enfatizar que, atualmente, é fundamental que os professores utilizem diversas metodologias e recursos em suas aulas para que eles consigam contemplar o máximo de alunos que conseguir (CAMILO, 2022). Destacam-se os jogos educacionais, em especial, como uma excelente forma de envolver os alunos no contexto educacional; entretanto, é necessário que o professor sempre reflita sobre o uso dessa e outras metodologias, para que elas o auxiliem da melhor maneira possível.

Compreendendo o papel do uso dos jogos na educação, na próxima seção serão apresentados conceitos relacionados especificamente ao uso desse recurso metodológico no ensino e aprendizagem de língua inglesa e como eles podem ser facilitadores na aquisição do idioma.

2.2.6 Ensino e aprendizagem de inglês por meio de jogos

No contexto de ensino e aprendizagem de língua inglesa, uma maneira de fomentar a participação ativa dos alunos durante as aulas, estimular a comunicação dos estudantes, desenvolver habilidades socioafetivas, fomentar um ambiente colaborativo e a co-construção de conhecimento é o uso de metodologias ativas, em especial, o uso de jogos.

Figueiredo (2019) afirma que existem diversos benefícios do uso de jogos durante o processo de aprendizagem de língua inglesa, pois ao participarem de jogos, os alunos conseguem usar palavras na língua-alvo e esclarecer dúvidas sobre vocabulários, aprendem aspectos gramaticais da língua, corrigem seus próprios erros, ajudam seus colegas a corrigir os deles, percebem a importância do uso da língua em sala de aula e de motivá-los a participarem das atividades.

Sobre o uso de jogos no ensino de inglês, Costa e Lima (2014, p. 77) pensam que:

os jogos didáticos podem auxiliar o ensino de estruturas gramaticais, a ampliação de vocabulário, o desenvolvimento da leitura, da escrita, da compreensão, da pronúncia e de qualquer conteúdo, habilidade ou competência necessária ao aprendizado de uma língua estrangeira.

Além de auxiliar no processo de aprendizagem de habilidades de produção e recepção (oral e escrita), é importante lembrar que "os jogos podem ser usados em qualquer fase de uma aula, uma vez que a língua-alvo tenha sido introduzida e explicada." (HADFIELD, 2001, p. 4, tradução nossa)⁸.

Dessa maneira, os jogos podem ser usados no início das aulas como uma forma de revisar assuntos ministrados previamente ou também como uma forma de prepará-los para a apresentação de conteúdos novos, despertando a curiosidade dos alunos sobre o tema; podem ser utilizados como meio para trabalhar o assunto principal do dia ou ainda ao final da aula para a fixação de conteúdo. O autor complementa ainda que os jogos podem ser empregados como atividade diagnóstica, na qual o professor poderá observar possíveis dificuldades dos alunos e, a partir disso, planejar ações para superá-las.

Assim, observa-se que os jogos, nas aulas de inglês, podem ser utilizados em diversas situações e com diferentes objetivos educacionais. Essa adaptabilidade faz com que eles sejam grandes aliados durante as aulas do idioma, fazendo com que os professores tenham a possibilidade de utilizá-los da maneira que for mais adequada aos seus propósitos pedagógicos.

O uso dos jogos educacionais pode promover diversos benefícios à aprendizagem dos alunos. Esse tipo de atividade é altamente envolvente e motivador e isso ajuda a captar a atenção dos estudantes, proporcionando, assim, um ambiente de aprendizado divertido e estimulante. Os jogos também incentivam os alunos a tomar decisões, resolver problemas e explorar conceitos por conta própria, fomentando a autonomia e capacidade de pensamento crítico deles. Muitos jogos também incentivam a colaboração e trabalho em equipe e isso promove habilidades sociais, comunicação e cooperação.

Sobre esse assunto, Kiya (2014, p. 17) expõe que

o jogo tem uma relação direta com a diversão. Utilizá-los como recurso pedagógico pode tornar o processo de ensino e aprendizagem em um momento divertido e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor.

⁸ "games can be used at any stage of the lesson once the target language has been introduced and explained".

Dessa maneira, os jogos diminuem possíveis tensões durante as aulas e podem fomentar experiências positivas de aprendizagem da língua estrangeira. Nessa perspectiva, Krashen (1982), em sua teoria sobre o filtro afetivo, argumenta que fatores emocionais influenciam diretamente na aquisição de uma língua estrangeira. Logo, é interessante que professores usem metodologias como jogos com o objetivo de promover um ambiente agradável, no qual o aluno se sinta motivado a participar das atividades, o que favoreceria a aprendizagem da língua.

Durante a realização da validação do PE na UEPA, foi realizada a aplicação de um questionário que tinha como objetivo identificar as experiências com jogos dos discentes durante o curso de graduação e em atividades profissionais, para aqueles que já trabalhavam como professores. Os discentes, com as respostas dadas, contribuíram com suas percepções e crenças, que acabaram por corroborar os dados extraídos dos autores pesquisados.

É possível observar, por meio dos dados obtidos dos alunos do segundo ano e terceiro anos (Apêndice A, pergunta 16), que os discentes que já atuam profissionalmente conseguem perceber, durante as suas práticas docentes, que uso de jogos podem trazer benefícios ao processo de ensino-aprendizagem.

Quadro 4 – Benefícios dos jogos

RESPOSTAS DOS DISCENTES DO 2º ANO
“Os alunos interagem mais”.
“A atenção dos alunos para as atividades envolvendo jogos é 100%”.
“Nas vezes em que os jogos digitais foram utilizados, os discentes ficavam mais engajados na aula/atividade”.
“As aulas ficam mais leves e os alunos conseguem se lembrar por mais tempo o que estudamos. Além de sempre ter a oportunidade de revisar o assunto”.
“Os alunos, além de ficarem mais interessados nas aulas, se tornam muito mais abertos a aprender e aprendem / fixam conteúdos com mais facilidades”.
“Pois é um recurso mais lúdico, e dessa forma os alunos são beneficiados como maior criatividade”.
“O mais importante é o engajamento com o tema”.
RESPOSTAS DOS DISCENTES DO 3º ANO
“Alunos mais motivados e participativos”.
“Os alunos acham as aulas divertidas e diferentes. Não precisam estudar gramática com o método tradicional”.
“O aluno fica mais motivado a participar da aula, acreditando que só brinca”.

“Estimula a aprendizagem dos alunos, além de deixar o conteúdo mais significativo para eles”.
“Os alunos interagem mais”.
“O aluno (a) se sente mais motivado com o processo de aprendizagem”.
“Como dito anteriormente creio ser uma forma mais criativa de ensinar”.
“Os alunos ficam mais ativos”.
“Maior participação por parte do aluno, aulas dinâmicas e diferenciadas”.
“O professor se torna mais uma aliada da construção de conhecimento do aluno do que uma figura conteudista e expositiva”.
“Percebo que os jogos vão engajando os estudantes de forma que eles se permitem falar a segunda língua sem medo, assimilam o conteúdo com mais facilidade também”.

Fonte: Elaborado pela autora.

Como se pode depreender da análise dos dados levantados junto aos alunos, as respostas obtidas por meio dos questionários reforçam as ideias de Kiya (2014) e Figueiredo (2019) a respeito das vantagens do uso de jogos durante as aulas. Os principais benefícios citados pelos participantes da pesquisa são: interação, maior atenção, engajamento, maior interesse com o conteúdo, fomento à criatividade, motivação, diversão, aprendizagem significativa, construção de conhecimento e uso da segunda língua sem medo. Tais benefícios também são percebidos por esta pesquisadora em sua prática profissional quando utiliza esse recurso metodológico com os seus alunos. Além dos já citados, acrescento como mais uma vantagem o cumprimento de regras que, indiretamente, ajuda no desenvolvimento de boas atitudes dos estudantes dentro e fora de sala de aula.

Tendo em vista que a utilização de jogos no ensino e aprendizagem de inglês pode ser considerado como um recurso metodológico eficiente, defende-se, nesta pesquisa, a necessidade de que os professores conheçam essa temática e a experimentem durante a sua formação, conforme será abordado na próxima seção.

2.3 O ENSINO E PRÁTICA DE JOGOS EDUCACIONAIS NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES DE INGLÊS

De acordo com Gatti (2016), as pesquisas relacionadas à formação de professores, tal como a busca por uma melhor qualificação desses profissionais, são recorrentes. Segundo a

autora, tais preocupações são importantes porque, na educação escolar, os professores estão diretamente envolvidos no desenvolvimento social, cognitivo e afetivo de seus alunos. Dessa maneira, faz-se necessário um maior cuidado com a preparação desses futuros formadores.

Shigunov Neto e Fortunato (2017) consideram que ser professor atualmente é diferente do que exercer essa mesma profissão no passado. Isso acontece em razão das constantes mudanças que vêm ocorrendo no mundo e na sociedade de maneira geral, devido à ação dos avanços relacionados à tecnologia de comunicação e informação. Essas mudanças, conseqüentemente, fazem com que o perfil de profissionais desejados nas escolas também seja alterado.

Shigunov Neto e Fortunato (2017) acreditam que, para atender às novas demandas que estão surgindo em nossa sociedade, os profissionais devem ser inovadores, rápidos nas tomadas de decisões e compreensivos em relação às questões humanas. Aos profissionais de educação, especificamente, os autores argumentam que, além das qualidades já apresentadas, os professores precisam ter domínio sobre o uso de técnicas e metodologias de ensino e aprendizagem.

Reforçando a ideia dos autores, Flores (2010, p. 185) entende que

Uma das finalidades da formação inicial é a de preparar os futuros professores para trabalharem em escolas em contextos de mudança, o que implica uma reflexão permanente sobre o papel dos professores e sobre o seu profissionalismo e a forma como este é entendido.

Assim, é desejável que os futuros profissionais sejam capazes de se adaptar a possíveis mudanças que possam ocorrer no seu dia a dia de trabalho. Além disso, faz-se necessária a constante reflexão dos discentes sobre quais atributos e atitudes eles precisarão ter para exercerem sua profissão da maneira mais adequada.

Segundo Gatti (2016), os professores vêm desenvolvendo os seus conhecimentos profissionais desde a educação básica, quando ainda eram alunos e observavam seus professores e continuam construindo esses saberes na graduação, por meio de estudos sobre teorias e práticas supervisionadas. A autora relata ainda que, depois de formados, os professores prosseguem em formação através de vivências em sala de aula, por meio de troca de experiências com outros profissionais da área, assim como no contato com os demais participantes desse contexto. Além disso, é importante destacar que os docentes, após finalizarem os estudos no ensino superior, continuam aprimorando os seus conhecimentos por

meio de pesquisas, participações em eventos, ingresso em cursos de pós-graduação, entre outros. Vale ressaltar que a formação descrita pela autora seria a ideal para os profissionais, porém nem todos os professores conseguem ou desejam se aperfeiçoar após finalizar as suas graduações.

Corroborando a ideia de Gatti (2016), Flores (2010) afirma que, antes mesmo de chegar à universidade, os discentes de licenciatura já possuem uma série de ideias e pensamentos sobre o que é ensinar e ser professor. A autora acrescenta que os futuros professores constroem essas opiniões ao longo de sua vida escolar, pois o discente já conhece o contexto (escola, sala de aula e afins) no qual irá atuar, da mesma forma que observou por um longo período de tempo os seus professores.

Nessa perspectiva, Flores (2010) destaca que essas impressões iniciais que os discentes possuem poderão afetar, em diferentes graus de intensidade, o entendimento desses futuros profissionais sobre o ensino. Com isso, a autora enfatiza a importância de se promover momentos de questionamentos e reflexões acerca dessas crenças no contexto de formação inicial, para que os discentes possam compreender, de maneira teoricamente embasada, o processo de ensinar.

Gatti (2016) ressalta ainda que, hoje em dia, a construção dos conhecimentos docentes vai além do aprendizado de técnicas e metodologias educacionais, pois é preciso que esses profissionais também integrem a esses conhecimentos as suas percepções individuais, sociais e culturais, para que, com isso, eles busquem as melhores maneiras de ensinar os seus alunos, além de formar a si mesmos.

Nesse sentido, Ponte *et al.* (2000) apresentam cinco orientações sobre a formação inicial de docentes no que diz respeito ao processo de aprender a ensinar. A primeira orientação fala que “a formação inicial constitui a componente base da formação do professor e, como tal, precisa ser articulada com a formação pós-inicial.” (PONTE *et al.*, 2000, p. 13). Nessa orientação, os autores sugerem que a formação inicial do professor deve ser considerada como fundamental no seu processo de qualificação profissional e que esta deve ser continuada após o fim da graduação.

A segunda orientação diz que

a formação inicial deve proporcionar um conjunto coerente de saberes estruturados de uma forma progressiva, apoiado em atividades de campo e de iniciação à prática profissional, de modo a desenvolver as competências profissionais (PONTE *et al.*, 2000, p. 13).

Aqui, Ponte *et al.* (2000) salientam que são vários os saberes que os discentes precisam adquirir, pouco a pouco, ao longo da sua formação. Esses saberes, conforme os autores, devem contemplar os contextos de sala de aula, escola e comunidade. Além disso, é fundamental proporcionar aos futuros profissionais, de maneira gradativa e orientada, experiências práticas no ambiente escolar.

De acordo com Ponte *et al.* (2000, p. 14), a terceira orientação expõe que “a formação inicial tem de saber partir das crenças, concepções e conhecimentos dos jovens candidatos a professores”. Dessa maneira, devem ser levados em consideração o conhecimento e as experiências prévias dos discentes durante os seus processos de formação. Porém, é necessário que essas crenças sejam desafiadas com estudos que as confrontem, promovendo, assim, reflexões sobre melhorias na forma de se ensinar.

A quarta orientação descreve que

a formação inicial tem a responsabilidade de promover a imagem do professor como profissional reflexivo, empenhado em investigar sobre a sua prática profissional de modo a melhorar o seu ensino e as instituições educativas (PONTE *et al.*, 2000, p. 14).

Diante disso, observa-se que os discentes precisam compreender os momentos de reflexão como algo que irá lhe ajudar a entender e aprimorar as suas práticas docentes e que esse tipo de ação é algo que deve ser contínuo na rotina do professor.

Ponte *et al.* (2000, p. 15), em sua quinta orientação, apontam que “a formação inicial deve contemplar uma diversidade de metodologias de ensino, aprendizagem e avaliação do desempenho do formando”. Portanto, ao participarem de uma formação que engloba o uso de vários tipos de metodologias e avaliações, os discentes, provavelmente, aprenderão sobre o uso dessas técnicas de ensino e aprendizagem, da mesma forma que poderão identificar qual o melhor momento para utilizá-las, de acordo com objetivos desejados.

Morán (2015, p. 3) esclarece que

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa.

Nesse sentido, quando o professor deseja que o seu aluno seja produtivo, demonstre uma postura autônoma e participe ativamente das aulas, é necessário que este profissional utilize

metodologias que promovam o desenvolvimento dessas habilidades. Porém, é aconselhável que este docente possua, dentre os seus vários conhecimentos pedagógicos, algum tipo de formação sobre esse tema.

Nessa perspectiva, os jogos educacionais apresentam-se como mais uma metodologia que pode ser apresentada e aprendida durante a formação inicial dos professores. Dessa maneira, seria interessante fomentar discussões, estudos e momentos de prática sobre jogos durante o curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Inglesa, para que, assim, os discentes se apropriem desse conhecimento.

O PPC analisado (UEPA, 2011) e que ainda está vigente para as turmas do segundo ano em diante em 2023 não prevê uma disciplina sobre metodologias ativas ou sobre o uso de jogos no contexto educacional, especificamente. Entretanto, a pesquisadora gostaria de compreender se essa temática, mesmo que por escolha própria dos docentes ou dos discentes, estava presente na formação inicial dos futuros professores.

O PPC (UEPA, 2022) que está sendo implementado e que contempla os componentes curriculares das turmas a partir de 2023 contém uma disciplina denominada “Metodologias ativas e uso de tecnologia no ensino de Língua Estrangeira” em 2024. Este será o primeiro ano em que ela será ministrada e o PE poderá ser utilizado como material didático ou paradidático para o ensino de jogos. No entanto, o artefato pode ser usado de forma autônoma por alunos dos anos que não serão alcançados por esse PPC e por ex-alunos e alunos de outras licenciaturas. Sendo assim, é interessante ressaltar que as turmas que participaram da testagem e da validação do artefato desenvolvido são do PPC antigo.

A importância e necessidade de uma abordagem e experimentação de jogos mais frequente no curso de graduação pode ser observada nas respostas dadas ao questionário aplicado nas turmas de Estudos Semânticos e Pragmáticos e Sociolinguística da UEPA para os alunos do segundo e terceiro ano, respectivamente (Apêndices A e B) durante o período de validação do PE. Por meio das respostas dos discentes, pôde-se identificar as suas percepções acerca da periodicidade com que o assunto é tratado nas aulas.

Sobre esse assunto, de acordo com o questionário aplicado aos alunos e dito anteriormente, dezesseis discentes do segundo ano afirmaram que “raramente” os professores utilizam esse tipo de atividade durante as aulas, sete responderam que isso ocorre “às vezes” e um disse que nunca foram usados jogos. Já entre os estudantes que frequentam o terceiro ano

do curso, dez responderam que “raramente” os professores usam jogos e quatro afirmaram que “às vezes” eles usam. Logo, a partir dos dados obtidos, pôde-se perceber que a percepção dos alunos é a de que essa temática é pouco trabalhada durante o curso.

Tendo em vista as informações acima, observa-se que a quantidade de tempo que o tema “jogos” é abordado atualmente na graduação não está de acordo com o pensamento de Moran (2015), no qual o autor relata que ,se queremos que um indivíduo, no caso um futuro professor, tenha uma determinada habilidade, ele precisa ser ensinado/ter contato com essa habilidade. Assim, pode-se prever a possibilidade de alguns alunos não utilizarem, em sua vida profissional, esse tipo de atividade ou ainda terem pouca segurança, pois eles não estão constantemente envolvidos com essa metodologia ou ainda participando de jogos durante o seu processo de aprendizagem no ensino superior.

Uma possível lacuna na formação desses estudantes ou ainda insegurança em utilizar jogos em suas futuras práticas docentes podem ser observadas nas respostas de alguns alunos referente à pergunta 8 do questionário “Após o fim do curso de graduação, você acredita que estará preparado para usar jogos em sala de aula?” (Apêndices A e B).

Quadro 5 – Abordagem sobre jogos na formação inicial

RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 2º ANO
“Infelizmente como não foi algo muito abordado e inserido durante as aulas, até o presente momento, não acredito que esteja apta a isso”.
“Algumas ferramentas sim, outras nem tanto. Essa temática acho interessante e buscar informações acerca”.
“Na verdade dependeria do jogo. Até o momento acho que a abordagem feita na graduação não seria suficiente”.
“Acho que não necessariamente por conta da graduação, mas por experiência pessoal sobre o assunto”.
“Sim, porém não dando crédito a intuição a qual me formarei”.
“Mesmo que os jogos demonstrem ser um ótimo recurso no processo de aprendizagem, o mesmo não se mostra tão presente nas matérias do curso, tanto como ferramenta a ser usado quando aprendido”.
“Acredito que ainda existem outras formas de trabalhar a abordagem de jogos na sala de aula que não tenho conhecimento sobre”.
“Não estamos tão familiarizados, mas não significa que não vamos tentar, a tecnologia está em constante avanço devemos estar apar das novidades”.
“Não, pois eu não tive tanto contato assim para saber usar nas minhas futuras aulas”.
RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 3º ANO

“Provavelmente não pelo fato que não foi explorado de uma forma expressiva. Não tivemos quase nenhum contato com essa abordagem”.
“O uso de jogos é muito importante para que os alunos se engajem nas aulas. No entanto, não tive uma experiência com jogos para além dos que foram trabalhadas em Recursos Tecnológicos. Os que sei, são os que aprendi com a experiência dando aula”.
“Ainda que tenha interesse nessa possibilidade, acredito que ainda preciso de mais conhecimentos sobre o uso real dos jogos na educação”.
“O uso de jogos é muito importante para que os alunos se engajem nas aulas. No entanto, não tive uma experiência com jogos para além dos que foram trabalhadas em Recursos Tecnológicos. Os que sei, são os que aprendi com a experiência dando aula”.
“Provavelmente não pelo fato que não foi explorado de uma forma expressiva. Não tivemos quase nenhum contato com essa abordagem”.

Fonte: Elaborado pela autora.

Nos relatos dos alunos, fica claro que, para alguns deles, o seu curso de graduação não vem contemplando, em sua formação, de forma significativa o uso de jogos no ensino e aprendizagem de língua inglesa devido a sua pouca abordagem ou aprofundamento sobre o tema. Além disso, entre os discentes que já atuam profissionalmente, apenas um deles afirmou que utiliza fundamentação teórica para criar ou usar esse tipo de atividade em suas aulas, o que reforça ainda mais a relevância da criação e uso do PE em questão na complementação da formação dos discentes.

Deve-se observar que, nas respostas dadas pelos discentes, a maioria deles (29 dos 32 participantes), apesar de demonstrarem grande interesse pelo tema, não participam de eventos, cursos ou atividades complementares relacionadas aos jogos de maneira autônoma. Com isso, pode-se crer que a universidade à qual estão vinculados apresenta-se como a principal fonte de conhecimento sobre o assunto.

Berbel (2011) acredita que o uso de metodologias ativas durante a formação inicial dos professores é uma importante referência para esses futuros profissionais, pois quanto mais eles tiverem vivenciado diferentes tipos de metodologias durante a sua formação, mais preparados pessoalmente e profissionalmente estarão para auxiliar seus alunos.

Participar de debates e análises sobre os jogos ou ainda se envolverem em atividades que possuam elementos de jogos podem promover, entre discentes do Curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Língua Inglesa, momentos de reflexão sobre a temática. O PE criado pode ser utilizado como material na nova disciplina de “Metodologias ativas e usos de tecnologias no ensino de Línguas Estrangeiras” assim como por outros profissionais que não

estão no curso de graduação. Tais práticas podem ajudar os futuros professores de inglês a compreender as características, benefícios e possíveis dificuldades de se utilizar essa metodologia em sala de aula. É importante que, futuramente, os discentes saibam colocar em prática a teoria estudada durante o curso, e consigam solucionar possíveis contratempos que podem surgir em sala de aula (PONTE *et al.*, 2000).

Nesse contexto educacional, ao ser usado como mais um recurso para a formação de discentes, o produto “*Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês*” pode ser utilizado paralelamente às aulas da graduação como uma complementação sobre o uso desse componente curricular. Desse modo, os estudantes teriam acesso a mais uma ferramenta que os ajudariam na construção de seus conhecimentos.

Com isso, os discentes, em suas futuras práticas docentes, poderão criar jogos educacionais de maneira mais segura e menos intuitiva, identificar os tipos de jogos, o melhor momento para utilizar esse recurso metodológico, as habilidades que poderão ser fomentadas a partir dessas atividades, assim como auxiliar os seus alunos em seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional de forma divertida e envolvente.

Para tal, o PE desenvolvido pretende habilitar as pessoas interessadas na temática a utilizá-la de maneira pedagogicamente eficaz para que, assim, o discente possa agregar aos seus conhecimentos mais um recurso metodológico que poderá usar quando avaliar ser o momento mais adequado.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo apresenta as etapas de como foi desenvolvido o trabalho em questão. Esta seção está dividida em cinco subcapítulos em que cada um deles apresenta um aspecto do percurso metodológico do trabalho.

3.1 CONTEXTO DA PESQUISA

O contexto do trabalho fornece o plano de fundo e os elementos fundamentais para a pesquisa, tendo em vista que ele pode influenciar diretamente os sujeitos envolvidos no estudo; os passos metodológicos; atitudes do pesquisador; os resultados obtidos; a interpretação sobre os *feedbacks* recebidos; as circunstâncias de experimentação resultantes da observação do próprio contexto, entre outros. É relevante conhecer o ambiente no qual o trabalho será realizado para que haja uma interpretação adequada dos dados, o próprio desenho do estudo e do PE, sua funcionalidade, seus propósitos e objetivos; a forma de interpretação dos resultados

obtidos; as lacunas que se visa preencher com a confecção do PE e, com isso, uma conclusão e contribuição relevante para o campo de estudos.

O Projeto Institucional da UEPA, desde o seu início (1993), já considerava a criação e implementação do curso de Letras juntamente com os demais cursos oferecidos. Porém, no que diz respeito ao de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa, a primeira oferta de vagas para ingresso no curso aconteceu no ano de 2010. O objetivo principal do curso é formar profissionais qualificados na respectiva área (UEPA, 2011).

O referido contexto foi escolhido para ser lócus desse estudo por ser uma das maiores instituições de ensino da região que oferece o curso de graduação em Licenciatura em Letras – Língua Inglesa e a facilidade em ter acesso ao local devido ao orientador da pesquisadora trabalhar na universidade.

Duas turmas do curso participaram do estudo: uma que estava cursando o 2º ano/2022 (vespertino) e outra que estava no 3º ano/2022 (matutino). As turmas possuíam discentes de ambos os sexos e todos eram jovens. Os discentes já possuíam, naquele momento de observação, conhecimentos no mínimo intermediário do inglês e a maioria dos alunos participavam ativamente das aulas.

3.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos da pesquisa referem-se ao grupo específico de pessoas que participam do trabalho e cujos interesses, características ou necessidades são relevantes para o estudo em questão. Neste caso, também são os indivíduos para os quais os resultados da pesquisa são destinados e que podem se beneficiar ou contribuir com as descobertas do estudo. Nessa pesquisa, participaram vinte e seis discentes do 2º ano e quinze alunos do 3º ano do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa a UEPA, um total de quarenta e um sujeitos. Dos alunos cursando o terceiro ano, doze já atuavam profissionalmente e seis, do segundo ano, também já trabalhavam na área.

3.3 TIPO DE PESQUISA

A metodologia utilizada nessa pesquisa é a qualitativa. De acordo com Sampière, Collado e Lucio (2013), a pesquisa qualitativa pode ser caracterizada como um estudo que analisa os fenômenos profundamente e é conduzida em ambientes naturais. Assim, compreende-se que ela é utilizada para compreender e explorar questões complexas e subjetivas

e se concentra na obtenção de informações detalhadas, descritivas e interpretativas sobre as experiências, percepções, opiniões e significados dos participantes.

Sampière, Collado e Lucio (2013) acrescentam que a pesquisa qualitativa apresenta como benefícios a contextualização do fenômeno estudado, assim como a possibilidade de oferecer uma riqueza de interpretações. Ela utiliza uma variedade de métodos, incluindo entrevistas, observação dos participantes, análise de documentos, entre outros (GIL, 2002). Este autor afirma ainda que esse tipo de estudo possui uma abordagem flexível e interativa, permitindo que os participantes expressem suas percepções de forma detalhada, e, com isso, os pesquisadores obtêm informações ricas e contextualizadas.

Além disso, Gil (2002) ressalta que pesquisa qualitativa permite que o pesquisador seja flexível e adapte-se às necessidades do estudo à medida que ele se desenrola. Ela permite a exploração de novas questões e aprofundamento em áreas consideradas relevantes pelos participantes. Esse tipo de estudo valoriza o contexto em que os fenômenos ocorrem e busca entender como os fatores contextuais influenciam as percepções e comportamentos dos indivíduos e grupos estudados.

Nesse sentido, a pesquisadora buscou compreender, sob a perspectiva da teoria apresentada neste trabalho, todos os fatores que poderiam influenciar os participantes envolvidos e realizar suas análises de maneira a contribuir com a escrita da dissertação e desenvolvimento do PE. Na subseção a seguir, serão apresentadas e descritas as etapas realizadas no decorrer desta pesquisa.

3.4 ETAPAS DA PESQUISA

Abaixo, serão descritos os estágios realizados neste trabalho: pesquisa bibliográfica, com o objetivo de encontrar outras pesquisas que possuíam afinidade com o tema deste estudo e que pudessem embasá-lo teoricamente; análise documental, com a finalidade de conhecer o curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa e identificar a abordagem do assunto jogos em seu PPC e aplicação de questionários para compreender as experiências acadêmicas e profissionais com jogos educacionais de discentes e docentes do referido curso.

3.4.1 Pesquisa bibliográfica

Existem diversas fontes para se realizar a pesquisa bibliográfica, dessa forma, o pesquisador pode utilizar vários tipos de materiais para falar sobre o problema (MINUSSI *et al.*, 2018). Assim, pode-se considerar a pesquisa bibliográfica como um processo de busca, seleção e análise de fontes bibliográficas relevantes para coletar informações e embasar teoricamente uma pesquisa. Com ela, é possível se aprofundar no conhecimento disponível sobre um determinado assunto e utilizar esse conhecimento como base para a produção de novo conhecimento (MINUSSI *et al.*, 2018). Os autores salientam ainda que é importante utilizar critérios de seleção para escolher as fontes relevantes e confiáveis. Isso envolve avaliar a reputação e a credibilidade dos autores, a relevância do conteúdo, a atualidade das publicações e a coerência com os objetivos da pesquisa.

Assim sendo, primeiramente foi realizada uma pesquisa bibliográfica em plataformas educacionais digitais como a plataforma eduCAPES, Periódicos da CAPES, BDTD, Google Acadêmico e bibliotecas físicas sobre artigos, dissertações e teses relacionados, principalmente, ao uso de metodologias ativas em sala de aula, jogos educacionais, ensino e aprendizagem de língua inglesa. Esse levantamento inicial auxiliou a pesquisadora a compreender melhor os temas acerca da pesquisa, assim como fundamentar o trabalho.

Além da pesquisa bibliográfica, também foi realizada uma análise nos PPCs do curso (UEPA, 2011; UEPA, 2022) para compreender o funcionamento do curso de observado. A seguir, serão apresentados os passos dessa análise pela pesquisadora.

3.4.2 Análise documental

Após a pesquisa bibliográfica inicial, foi realizada uma análise no PPC de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa da UEPA. O PPC do curso em questão é considerado um documento de fonte primária. Sobre esse assunto, Lakatus e Marconi (2017, p. 43) afirmam que

Os documentos de fontes primárias são aqueles de primeira mão provenientes dos próprios órgãos que realizam as observações. Englobam todos os materiais, ainda não elaborados, escritos ou não, que podem servir como fonte de informação para a pesquisa científica. Podem ser encontrados em arquivos públicos ou particulares, assim como em fontes estatísticas compiladas por órgãos oficiais e particulares.

Esses documentos são registros que fornecem evidências diretas e não selecionadas sobre o assunto em questão. Eles podem ser encontrados em diferentes formatos, como escritos, visuais, sonoros ou digitais. Nessa perspectiva, ao utilizar documentos de fontes primárias, os pesquisadores têm acesso direto às informações originais, permitindo uma análise mais próxima dos eventos e uma compreensão mais autêntica do contexto histórico ou social estudado.

Nesse sentido, a investigação do PPC do curso fez-se necessária para verificar se esse documento apresentava alguma menção acerca do tema jogo como disciplina ou ainda uma possível orientação sobre o uso desse tipo de atividade durante as aulas do curso. Essa análise foi necessária para compreender as possíveis implicações que a presença ou ausência da abordagem sobre os jogos educacionais poderiam trazer para a formação inicial dos discentes. A seguir, é possível observar as disciplinas que são ofertadas no curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa da UEPA:

Figura 1 – Disciplinas ofertadas no curso Língua Inglesa segundo o PPC de 2011

NÚCLEOS	DISCIPLINAS
Básico	<ul style="list-style-type: none"> • Didática • Psicologia da Educação • Metodologia da Pesquisa • Filosofia da Educação • Política Educacional • Libras • Fundamentos da Inclusão Educacional • Estágio Supervisionado em Língua Inglesa I – Ed. Fundam. • Estágio Supervisionado em língua Ingçesa II- E. Med./C. Liv.
De Formação Profissional	<ul style="list-style-type: none"> • Estudos Linguísticos • Concepções Literárias Universais • Panorama Histórico- cultural da Língua Inglesa • Teoria Literária • Análise do discurso • Inglês I- Habilidades Integradas • Inglês II- Tópicos Estruturais Avançados • Literatura Inglesa I • Literatura Inglesa II • Literatura Americana I • Literatura Americana II • Oficina de Análise de Materiais Pedagógicos em Inglês • Estudos Semântico- pragmáticos • Recursos Tecnológicos no Ensino de Inglês • Oficina de Didatização de Gêneros e Produção Textual • Oficina de Correção Fonética • Sintaxe do Inglês • Linguística Aplicada ao Ensino de Inglês • Sociolinguística • Fonética e Fonologia do Inglês • Morfologia do Inglês • Metodologia do Ensino-aprendizagem de Inglês • Produção do Trabalho de Conclusão de Curso (PTCC)

Fonte: PPC de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, 2011.

As turmas que participaram da pesquisa, 2º ano/2022 e 3º ano/2022, seguem o PPC de 2011 e seguirão com ele até finalizarem a graduação. Entretanto, em 2022 um novo PPC foi

adotado pelo curso. Assim, atualmente, existem turmas que estão orientadas pelo PPC de 2011 e outras que estão seguindo o novo documento, até que todos discentes que iniciaram o curso com o PPC de 2011 concluíam o seu curso e fique apenas o novo PPC vigente.

Após, são apresentadas as disciplinas oferecidas no PPC de 2022.

Figura 2 – Disciplinas ofertadas no curso Língua Inglesa segundo o PPC de 2022

Grupos	DISCIPLINAS
I - Base Comum	<ul style="list-style-type: none"> ● Didática geral e especial ● Psicologia da educação ● Gestão educacional ● Libras ● Metodologia da Pesquisa ● Filosofia da educação ● Políticas públicas e educação ● Fundamentos da inclusão educacional ● Sociologia da educação ● Didatização de gêneros e produção textual ● Metodologias ativas e uso de tecnologia no ensino de LE
II - Conteúdos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Fonética e fonologia da língua inglesa ● Panorama histórico-cultural da língua inglesa ● Estudos Linguísticos ● Estudos literários I ● Estudos literários II ● Estudos literários III ● Correção fonética em língua inglesa ● Morfologia da língua inglesa ● Estudos semântico-pragmáticos e ensino da língua inglesa ● Práticas discursivas de língua inglesa: gêneros acadêmicos ● Literatura Anglófona I ● Literatura Anglófona II ● Literatura Anglófona III ● Sintaxe da língua inglesa ● Estudos do discurso ● Sociolinguística ● Linguística Aplicada ao ensino-aprendizagem da língua inglesa ● Análise e produção de materiais pedagógicos em língua inglesa ● Inglês I ● Inglês II ● Tópicos avançados em língua inglesa e suas literaturas ● TCC
III - Prática pedagógica - Estágio	<ul style="list-style-type: none"> ● Estágio supervisionado em língua inglesa I – Ed. Fundam./Ed. Bilíngue ● Estágio supervisionado em língua inglesa II- E. Med./C. Liv./EJA

Fonte: Projeto Pedagógico do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, 2022.

Houve uma análise do rol de disciplinas, de suas ementas e das referências bibliográficas, além de uma leitura completa do PPC para se buscar informações acerca da

abordagem de jogos nas aulas tanto como recurso metodológico quanto como conteúdo do componente curricular que será descrita no capítulo de análise de dados.

3.4.3 Questionários

Segundo Gil (2002), o questionário é uma técnica de coleta de dados amplamente utilizada em pesquisas sociais e de opinião. O referido autor considera que o questionário consiste em um conjunto de perguntas estruturadas que são apresentadas aos participantes de uma pesquisa que pode ser aplicado de forma presencial, por meio de entrevistas individuais ou em grupo, ou pode ser distribuído de maneira impressa ou online, permitindo que as pessoas respondam às perguntas em seu próprio tempo e local conveniente.

Gil (2002) afirma que objetivo do questionário é obter informações relevantes para a pesquisa, com base nas respostas dos participantes. O autor acrescenta que essas informações podem ser quantitativas, quando as respostas são fornecidas em forma de números ou categorias, ou qualitativas, quando as respostas são descritivas e baseadas em opiniões, experiências e percepções pessoais. Vale ressaltar que um questionário bem elaborado deve apresentar perguntas claras e objetivas, evitar ambiguidades e garantir que todas as respostas possíveis sejam contempladas.

O autor afirma ainda que o uso de questionários oferece várias vantagens, como a possibilidade de obter uma grande quantidade de dados de forma relativamente rápida e econômica. No entanto, é necessário cuidado na sua elaboração e aplicação, para garantir a confiabilidade e validade dos resultados obtidos.

Nesse sentido, com o objetivo de identificar as experiências com jogos dos discentes durante o curso de graduação e em suas possíveis atividades profissionais, foi aplicado um questionário impresso aos alunos do 2º e 3º ano. Ele foi aplicado presencialmente, durante o estágio supervisionado que a pesquisadora realizou na UEPA. A escolha sobre o formato da aplicação dessa ferramenta justifica-se pelo fato de que a autora gostaria de orientar os estudantes no caso do aparecimento de dúvidas e garantir que todos os estudantes que estivessem presentes entregassem o mesmo.

O questionário foi aplicado primeiramente à turma do 3º ano e possui dezesseis perguntas abertas e fechadas. Porém, a pesquisadora, após o momento reservado à resposta das perguntas, percebeu a necessidade de acrescentar mais uma pergunta à ferramenta de pesquisa

para que ela obtivesse mais dados sobre o tema. Com isso, o segundo questionário, aplicado à turma do 2º ano, foi acrescentado o seguinte questionamento: “Como você define ‘Jogo’?”. Assim, o arquivo ficou com dezessete perguntas ao total (Apêndice A).

A ferramenta de pesquisa em questão é dividida em dois blocos. A primeira parte traz perguntas relacionadas às experiências dos discentes com jogos durante o curso de graduação. Os questionamentos tentam obter informações sobre a frequência com que os alunos tiveram contato com o tema durante as suas aulas no curso; se eles participaram, autonomamente, de eventos acadêmicos sobre jogos; se os discentes, ao final do curso, acreditam que estão preparados para usar esse recurso metodológico em suas aulas.

Já o segundo bloco apresenta questionamentos sobre as suas vivências com o tema nas suas práticas profissionais. Dessa forma, apenas aqueles discentes que já atuavam em sala de aula deveriam responder as perguntas. Nessa parte, os alunos deveriam citar quais tipos de jogos e em que momento eles utilizam essa atividade durante as suas práticas pedagógicas; responder se eles usam alguma teoria para embasar a criação/uso de jogos em suas aulas; se eles utilizam esse tipo de atividade para atingir algum objetivo educacional; se conseguem ou não perceber benefícios do uso desse recurso e se possuem alguma dificuldade ao aplicá-los.

É interessante ressaltar que os alunos do 4º ano/2022 não foram entrevistados. Como há a disciplina Metodologias de ensino de LI, pode-se pensar que houvesse algo a respeito sobre esse tema nas respostas destes discentes. No entanto, na ementa do curso, não há nada que fale a respeito, o que leva à possibilidade de que as metodologias ativas não sejam trabalhadas, e sim as abordagens e metodologias clássicas de ensino de LE.

Também foi aplicado um questionário aos docentes do referido curso (Apêndice B) para conhecer as suas experiências com jogos educacionais durante as suas práticas profissionais. O questionário possui oito perguntas, abertas e fechadas e foi criado no *google forms*, pois a pesquisadora acreditou ser mais viável para os participantes responderem. Do corpo docente do curso, cinco professores responderam ao questionário.

Os questionamentos pretendiam identificar os tipos de jogos e a frequência com que os docentes os usam nas aulas; em que momentos e com quais objetivos pedagógicos esse recurso é utilizado por eles; se os docentes percebem ou não benefícios ao usarem jogos com os seus alunos; se eles utilizam algum tipo de embasamento teórico para usar esse recurso pedagógico;

se o uso de jogos são importantes nas suas aulas e se os docentes encontram algum tipo de dificuldade relacionada à aplicação de jogos em suas práticas docentes.

Além dos questionários direcionados aos discentes do 2º e 3º anos e para os docentes do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, foi disponibilizado aos alunos do 3º ano, após a realização da atividade sobre jogos educacionais na etapa de validação do PE, um questionário online (Apêndice C) que pretendia colher dados sobre as opiniões dos discentes a respeito dessa experiência vivida por eles; se foi um momento importante para a formação acadêmica e profissional deles; se eles sentiram alguma dificuldade durante a realização da atividade; se eles acreditavam ser necessária a modificação/acréscimo/retirada de algum elemento teórico sobre jogos apresentados e o que eles pensavam sobre a disponibilização de um material sobre o tema. O questionário possuía cinco perguntas, abertas e fechadas, sendo que cinco estudantes responderam ao questionário.

A partir das informações alcançadas por meio da pesquisa bibliográfica, documental e questionários aplicados, a seguir serão apresentadas as análises da pesquisadora referentes aos dados obtidos nesta pesquisa.

4 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

Ao analisar o PPC de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa de 2011 e as disciplinas ofertadas por ele, não foi possível identificar uma abordagem direta sobre o uso de jogos educacionais no ensino de língua inglesa ou ainda relacionada sobre às metodologias ativas. No PPC novo, há um componente curricular com esse nome, mas, como não há previsão específica em sua ementa ou referências, abre-se a possibilidade de não haver abordagem a esse tópico durante a disciplina também. Com isso, pode-se entender que não é esperado que os discentes, ao concluírem o curso, estejam aptos a utilizarem esse recurso metodológico, tendo em vista que a grade curricular não prevê o ensino dele. Porém, nos dados obtidos através dos questionários disponibilizados aos discentes do curso, alguns alunos destacaram que durante a disciplina “Recursos tecnológicos no Ensino de Inglês”, eles utilizaram algumas ferramentas tecnológicas que tinham elementos de jogos.

No quadro a seguir, é possível notar, por meio dos comentários dos discentes referentes à pergunta três do questionário aplicado (Apêndice A), como foi essa experiência vivida por eles.

Quadro 6 – Atividades relacionadas aos jogos vivenciadas pelos discentes na graduação

DURANTE O SEU CURSO DE GRADUAÇÃO, OS DOCENTES USAM/USARAM DURANTE AS AULAS ALGUM TIPO DE JOGO PARA PROMOVER A SUA APRENDIZAGEM?
No segundo ano, uma professora de Recursos Tecnológicos passou o jogo <i>Kahoot</i> várias vezes com perguntas de uma das avaliações da matéria.
Sim, uma professora especificamente no segundo ano costumava usar plataformas de jogos para resolver problemas como o <i>Kahoot</i> ou plataformas interativas como o <i>Jamboard</i> .
O mais perto de um jogo era uma plataforma digital na qual nossos acertos geravam uma pontuação em que quem acertarem mais, ficaria em primeiro lugar.
Atividades online de perguntas e respostas em caráter competitivo, dinâmico em sala de aula com troca de perguntas.
O que eu lembro foi uma ou duas vezes na disciplina de recursos tecnológicos.
Durante meu segundo ano, uma professora realizava atividades online mais interativas em plataforma como o <i>Kahoot</i> e <i>Auzlet</i> . Assim como nos incentivou a criar atividades nesses aplicativos também.
RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 2º ANO
Atividades que promoveram discussões em sala para o melhor uso e acompanhamento nas atividades.
Foram utilizados alguns jogos para a fixação de assuntos estudados. Jogos como <i>Quizes</i> , adivinhar a palavra pelo contexto etc.
Foram utilizados alguns, na maioria dos usos, com o intuito de rememorar os assuntos estudados ou ratificar determinado conteúdos.
Alguns jogos relacionados a questionário. A professora passou alguns textos e na outra aula trouxe um jogo de perguntas online onde tínhamos que responder corretamente perguntas relacionadas aos textos. Também tínhamos que desenvolver oralmente nossas respostas.
As atividades ocorreram com perguntas relacionadas ao conteúdo e as respostas como múltipla escolha e o outro seria um jogo que mostraria o seu desempenho sobre o conteúdo.
Foi um <i>quizz</i> sobre o conteúdo ensinado.

Eram atividades de *quizzes* e na plataforma *Kahoot*, sobre os conteúdos das aulas.

Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

É interessante observar nas respostas dos discentes que a maioria das vezes em que eles participaram de uma atividade que envolvia elementos de jogos, essa atividade se apresentava em um formato de “perguntas e respostas”, com o objetivo de avaliar os seus conhecimentos após o estudo de um determinado conteúdo e esses exercícios estavam vinculados diretamente a um recurso tecnológico digital.

Vale ressaltar ainda que, em nenhum depoimento, houve qualquer menção à abordagem pelos docentes ao “ensino” por meio de jogos. Quando os jogos foram mencionados, eles foram utilizados como um método ou abordagem para exercitar ou revisar algum conteúdo, mas não como uma ferramenta pedagógica de ensino, um dos propósitos desse trabalho.

No que diz respeito ao novo PPC, foi verificado que ele apresenta uma nova organização em sua estrutura e algumas disciplinas que não estavam contidas no antigo documento. Dentre elas, destaca-se a disciplina “Metodologias ativas e uso de tecnologia no ensino de LE”. Nela, poderá conter uma unidade sobre uso de jogos no ensino de língua inglesa e, assim, observa-se mais uma possibilidade de uso do PE desenvolvido.

Além da disciplina citada, acredita-se que o artefato criado possui potencial para ser utilizado dentro de outras disciplinas do curso como: “Linguística Aplicada ao ensino-aprendizagem da língua inglesa”, “Análise e produção de materiais pedagógicos em língua inglesa” e “Tópicos avançados em língua inglesa e suas literaturas”. Sobre a última disciplina citada, de acordo com o PPC de 2022, os professores irão fazer um *link* entre os conteúdos ministrados anteriormente no curso e a realidade profissional por meio de palestras e seminários. Assim, é possível também usar o artefato desenvolvido.

Com isso, o PE educacional demonstra-se ser relevante e útil para ser utilizado na complementação da formação dos discentes das turmas que são regidas pelos PPCs dos anos de 2011 e 2022, e também autonomamente por todos os estudantes que se interessarem pelo tema.

Sobre as respostas dos questionários aplicados aos discentes do curso, é possível perceber que os alunos possuem um certo grau de conhecimento sobre o tema jogos. Porém, esse entendimento apresentou-se um pouco confuso e incompleto, de acordo com a teoria

abordada nesta pesquisa. A seguir, são demonstradas algumas respostas dos estudantes do 2º ano sobre a pergunta nove do questionário “Como você define “Jogo”?”

Quadro 7 – Respostas dos discentes à pergunta “Como você define jogo”

COMO VOCÊ DEFINE “JOGO”?
É uma forma de se divertir utilizando uma habilidade.
É algo que ter o objetivo de ser divertido.
Atividade lúdica que pode servir para fins educativos e aplicabilidade em sala de aula e outros contextos.
Algo que envolva <i>gamificação</i> , por exemplo, o uso de <i>rankings</i> e pontuações em atividades que envolvam o interesse dos participantes.
Ferramenta de diversão / entretenimento que pode ser utilizada para vários propósitos, seja como passatempo para finalidades acadêmicas, profissionais, etc.
Algo que envolva competição e desafios para serem superados talvez? Que tenha pontuação e estrutura características.
Uma atividade interativa e recreativa usada para diversão.
Uma forma lúdica e interativa de alguma brincadeira.
Meio dinâmico que promove interação e pode ser usado como meio de aprendizagem através da plataforma utilizada, pois combina vários tipos de “usar suas habilidades” e desenvolver raciocínio.
Uma atividade que estimule a interação, seja física ou intelectual.
Uma forma dinâmica e divertida de resolver situações com determinados contextos.
Jogo pode ser um aplicativo que haja interação entre os que estão presentes, de forma divertidas.
Um meio pelo qual o indivíduo tem a possibilidade de experimentar o mundo, seja em um RPG online, um jogo solo ou algum jogo com foco em narrativa. Enfim, jogos são o mundo só que no meio virtual.
Jogos para mim, podem ser definidos como lazer ou estudo, dependendo da pessoa que o usa.

Em uma concepção geral, é uma espécie de ferramenta, uma forma de adquirir habilidades e trabalhar em busca de um objetivo, nem sempre esse objetivo está atrelado à vitória.

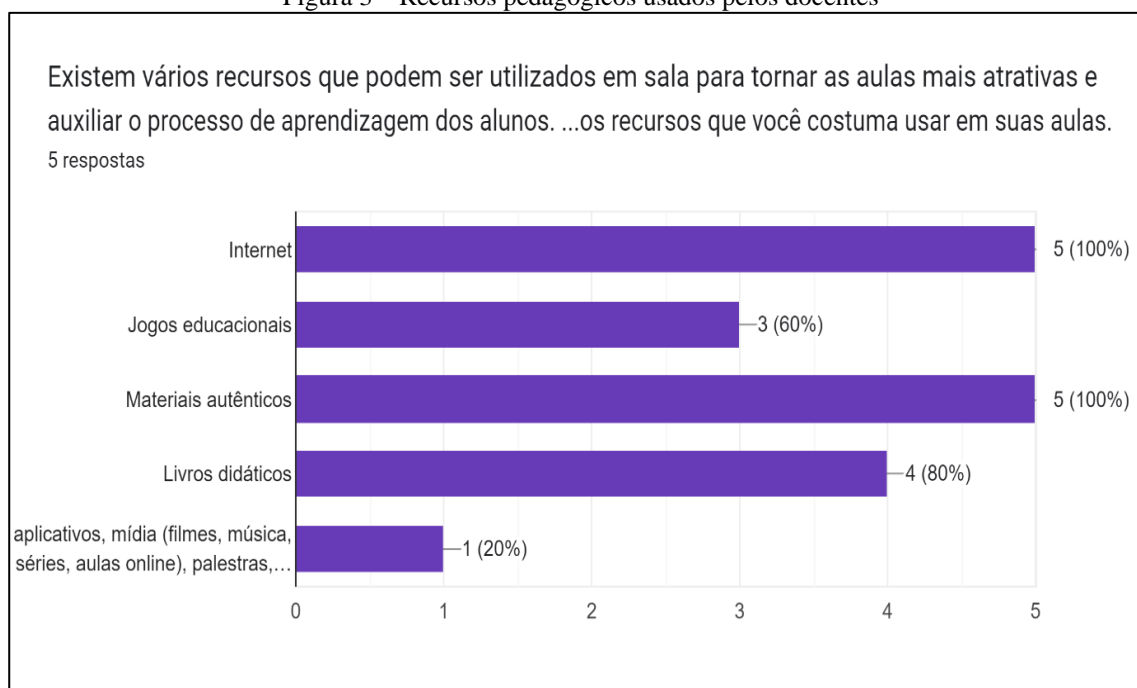
Uma ferramenta acessível que contribui para o ensino aprendizagem, pois possibilita a revisão, desenvolvimentos das habilidades de cada pessoa.

Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Observa-se que os estudantes, muitas vezes, relacionam os jogos principalmente à presença de diversão; ao uso de tecnologia, em especial, a internet; à presença de elementos específicos como competição e desafio. É possível inferir também, através dos dados obtidos, que alguns dos estudantes também confundem os “jogos” com a concepção de *gamificação*. Nesse sentido, o PE se mostra adequado para auxiliá-los no aprendizado desta temática, tendo em vista que ele possui esclarecimentos sobre o que uma atividade precisa ter para ser considerado um jogo.

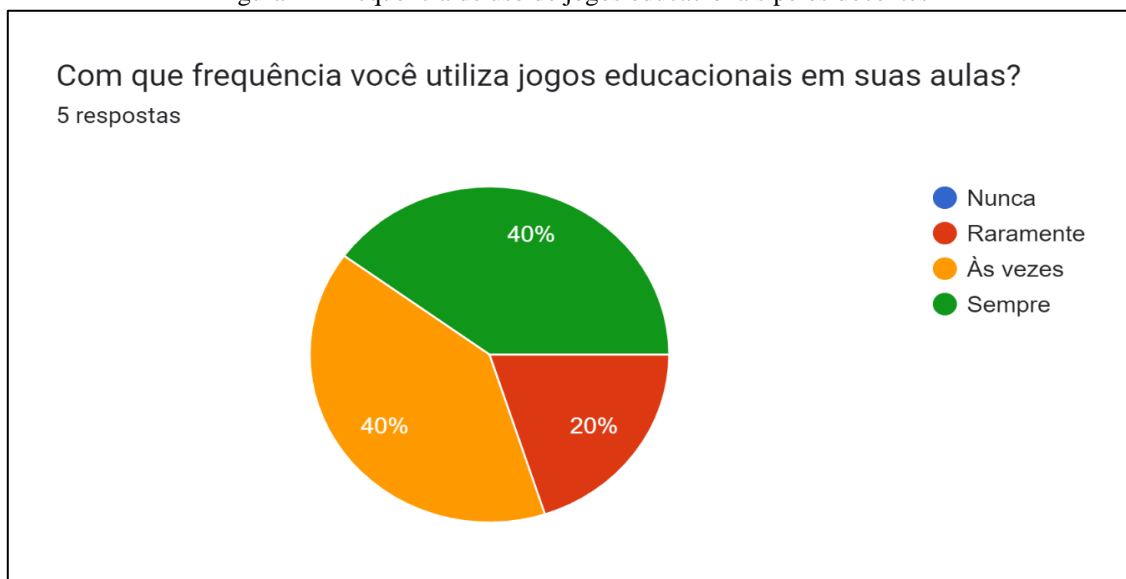
Já os dados obtidos por meio do questionário enviado aos docentes (Apêndice B) revelam que mais da metade dos participantes afirmam que utilizam jogos educacionais nas práticas educacionais e que eles usam esse tipo de recurso pedagógico com uma certa frequência em suas aulas, como pode ser observado nas figuras abaixo.

Figura 3 – Recursos pedagógicos usados pelos docentes



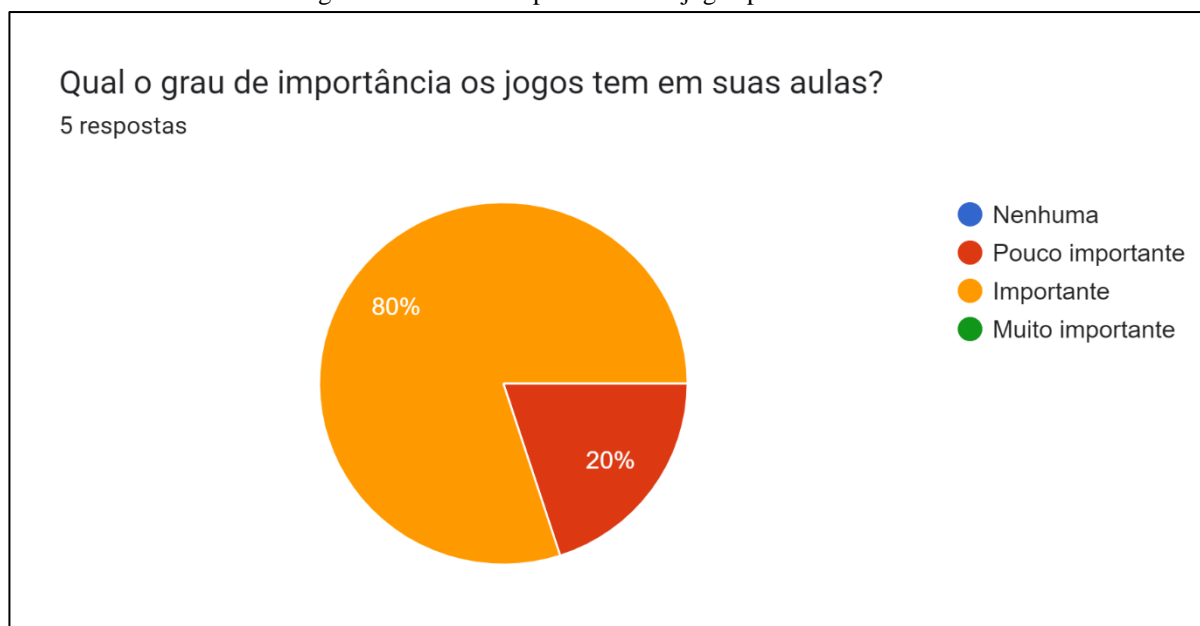
Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Figura 4 – Frequência de uso de jogos educacionais pelos docentes



Além disso, a maioria dos docentes também afirmaram que os jogos são importantes em suas aulas e apenas um relatou que esse recurso é pouco importante para as suas práticas pedagógicas.

Figura 5 – Grau de importância dos jogos para os docentes



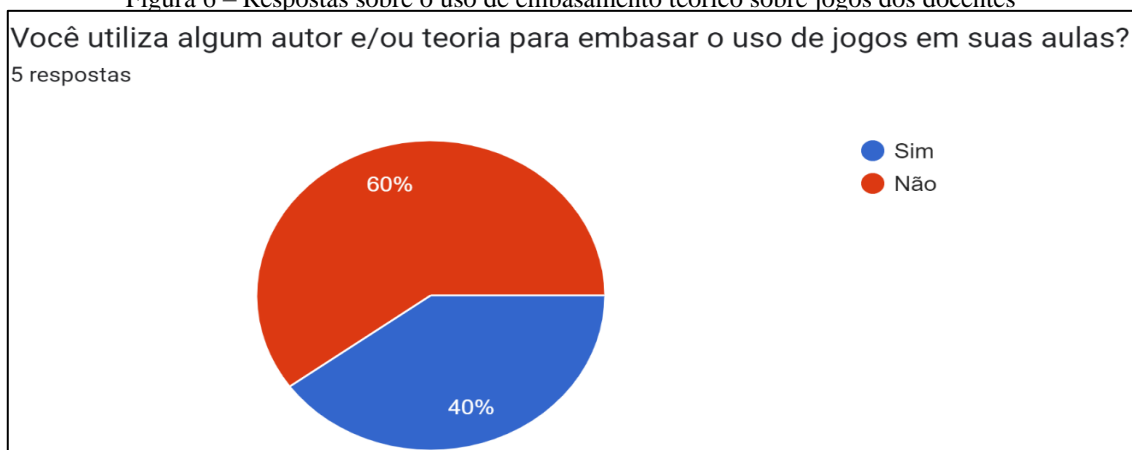
Entretanto, segundo as respostas dos discentes, o tema em questão é pouco abordado durante as aulas ministradas, o que faz com que alguns desses estudantes não se sintam

preparados para utilizar jogos educacionais em suas futuras aulas. Dezesesseis discentes do segundo ano afirmaram que “raramente” os professores utilizam, sete responderam que isso ocorre “às vezes” e um disse que nunca foram usados jogos. Já entre os alunos que cursam o terceiro ano, dez responderam que “raramente” os professores usam jogos e quatro afirmaram que “às vezes” eles usam. Logo, a partir dos dados obtidos e levando em consideração que os discentes do 1º e 4º anos não foram entrevistados, não foram todos os docentes que responderam ao questionário e nem todos os docentes dão aulas para todos os anos, pode-se perceber que há uma chance grande de essa temática não ser trabalhada com profundidade teórica e prática no curso, o que confirmaria a lacuna que esta pesquisadora observou quando ela mesma cursava outra graduação (ainda que em outra instituição).

Dessa maneira, percebe-se que há uma divergência entre a percepção dos discentes e docentes sobre o uso de jogos nas aulas da graduação. É importante salientar que todos os docentes participantes da pesquisa admitem que percebem benefícios do uso de jogos nas suas aulas. Assim, conclui-se que mesmo que esses docentes utilizem poucas vezes os jogos, eles têm consciência das vantagens que esse tipo de atividade pode trazer para o processo de ensino e aprendizagem.

Outro aspecto interessante encontrado na pesquisa foi que a maioria dos docentes entrevistados não utilizam trabalhos científicos para embasar o uso de jogos durante as suas aulas (Figura 6). Esses dados podem indicar que até mesmo os docentes do curso podem utilizar o artefato desenvolvido para aprofundar os seus conhecimentos sobre o tema, caso desejem, tendo em vista que o produto oferece embasamento teórico sobre o assunto.

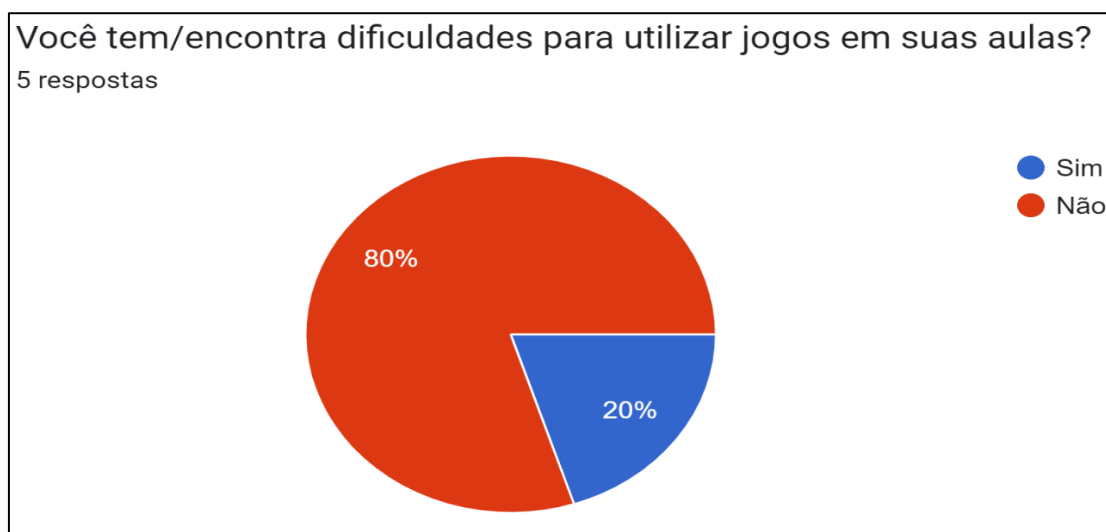
Figura 6 – Respostas sobre o uso de embasamento teórico sobre jogos dos docentes



Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Os docentes também foram questionados se eles possuem ou não dificuldades em utilizar jogos em suas aulas. Novamente, a maior parte dos pesquisados afirmaram que não encontram obstáculos para aplicarem esse recurso.

Figura 7 – Quantidade de docentes que possuem dificuldades em usar jogos em sala



Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Como pode ser observado no gráfico anterior, apenas um docente disse ter dificuldades, e expôs os seus motivos:

Falta de tempo para elaborá-los devidamente; falta de recursos na universidade para utilizar tecnologia ou mesmo materiais (ficando a despesa por conta do professor quando há material) e falta de infra para os alunos utilizarem internet ou outro recurso; falta de tempo ou motivação dos próprios alunos para se prepararem adequadamente para a atividade; insegurança sobre a efetividade pedagógica do jogo em relação às explicações e outras abordagens metodológicas (por isso, geralmente são utilizados como suporte para a obtenção de feedback, APÓS o conteúdo ter sido ministrado).

Levando em consideração a resposta dada acima, apesar do PE criado não ser idealizado diretamente para os docentes, ele pode minimizar alguns obstáculos que o professor citou: ao conhecer os elementos dos jogos, é possível que o professor leve menos tempo para criar/selecionar um jogo educacional; as atividades apresentadas no manual não precisam de internet para serem utilizadas pelos alunos e apresentam baixo custo para a sua confecção; os jogos por si só podem promover a motivação dos estudantes; através do estudo com material é possível que a segurança em utilizá-los aumente; no artefato, o usuário encontrará jogos que podem ser utilizados em diversos momentos da aula.

Com os dados do questionário de validação, aplicado após a atividade realizada com a turma do 3º ano, foi possível perceber que eles consideraram a experiência relevante para a sua formação acadêmica e profissional. É possível verificar também que os discentes ressaltam que a possibilidade de colocar a teoria abordada em prática, por meio da criação de um jogo educacional foi um diferencial da atividade.

Quadro 8 - Respostas dos discentes sobre a atividade sobre jogos

QUAL MOMENTO DA ATIVIDADE (APRESENTAÇÃO TEÓRICA/ CRIAÇÃO DE JOGOS /AVALIAÇÃO) VOCÊ ACREDITA TER SIDO MAIS INTERESSANTE PARA A SUA FORMAÇÃO ACADÊMICA/PROFISSIONAL? POR QUÊ?
O momento que aprofundamos nosso conhecimento a respeito de jogos no ensino, pois muitos conceitos, desde o propósito do jogo até a sua aplicação, não estavam muito claros para mim. Outra coisa foi saber utilizar os jogos conectando com a teoria de estilos de aprendizagem, que dependendo do público alvo, nem todos os jogos se tornariam interessantes.
O momento da atividade que me motivou foi pensar no estudante para quem foi destinado a criação do jogo e me colocar também no lugar desse estudante foi importante porque eu pude imaginar e perceber o quão chamativo e interessante poderia ser o jogo com intenção de revisar conteúdo. Não iria gostar de criar um jogo que nem eu jogaria, então foi interessante poder analisar dessa perspectiva, apesar de ter tido pouco tempo para produzir o jogo sinto que a minha produção foi satisfatória tendo em vista que foi possível ver a maior parte das etapas desenvolvidas dentro do game. Acadêmica e profissionalmente acredito que vá me servir de guia em alguma atividade interativa que eu possa desenvolver em alguma aula.
Exatamente a parte da união do conteúdo com a aplicação, pois deve ser uma coisa lógica e com fundamentos.
Criação de jogos.
Foi interessante a fusão de jogos e a ludicidade com o conteúdo ministrado, isso ajudou a compreender melhor a proposta de desenvolver melhor a criatividade do professor.

Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

A respostas dos estudantes reforçam a importância do momento da prática de conteúdos estudados. Com isso, levando em consideração uma sugestão da banca de qualificação deste estudo e por também acreditar que é necessário que o usuário exercite o que aprendeu para que haja um aprendizado efetivo, o PE traz uma seção na qual os estudantes deverão criar um jogo educacional seguindo os pressupostos teóricos apresentados no artefato.

Por meio das respostas dadas, também foi possível validar os conteúdos existentes no PE. Os estudantes afirmaram que não era necessário adicionar, retirar ou alterar os aspectos teóricos apresentados (Quadros 9 e 10). Porém. Para que houvesse uma melhor compreensão

do elemento “Abstração de conceitos e realidade”, foi realizado um refinamento na escrita deste item.

Quadro 9 - Necessidade ou não de alteração de elementos de jogos

NO MATERIAL, HAVIA UMA APRESENTAÇÃO DE ELEMENTOS CHAMADOS “FUNDAMENTAIS” E “OPCIONAIS”. VOCÊ CONCORDA COM OS ELEMENTOS APRESENTADOS OU CONSIDERA QUE ALGUMA ALTERAÇÃO DEVERIA SER FEITA ENTRE ELES?
Concordo com todos.
Concordo.
Concordo.
Acredito que não
Concordo.

Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Quadro 10 - Necessidade de adicionar ou retirar algum elemento dos jogos

VOCÊ ACHA QUE ALGUM ELEMENTO DEVERIA SER ACRESCENTADO OU RETIRADO?
Acho que não.
Não elemento, mas poderia demonstrar um game sendo construído.
Nenhum dos 2.
Não a avaliação me pareceu bastante válida.
Não.

Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Além disso, os participantes confirmaram a importância da disponibilização de um material que aborde essa temática (Quadro 11). Essas afirmações fortalecem a concepção de que o artefato é relevante e útil para a complementação da formação inicial destes estudantes.

Quadro 11 - Opinião dos discentes sobre a disponibilização de um material sobre jogos

QUAL A SUA OPINIÃO SOBRE A DISPONIBILIZAÇÃO, NO SEU CURSO DE GRADUAÇÃO, DE UM MATERIAL SOBRE JOGOS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE INGLÊS?
Acho muito bom, quanto mais nos capacitarmos para as situações em sala de aula, como trazer algo mais dinâmico, descontraído, e principalmente, se quisermos trazer um ambiente de imersão utilizando o inglês, o jogo é uma das ferramentas essenciais.
A disponibilização é baixa, tivemos algum material na disciplina de Recursos Tecnológicos no ensino de inglês, mas que também não ensinava produção.
É uma proposta interessante pois está muito ligado a motivação e interesse dos alunos.
Aulas de hoje para estudantes de hoje, é importante para a atualização das estratégias dos professores.
Seria fundamental, é muito importante desenvolver a ludicidade no contexto em que estamos, buscando profissionais mais comunicativos e personalizados.

Fonte: Pesquisa realizada pela autora.

Os dados analisados reafirmam a ideia de que o jogo educacional é um tema importante para ser abordado no curso de graduação e que pode ser útil como material paradidático em disciplinas do antigo e novo PPC do referido curso para que os discentes e, possivelmente outros profissionais da área, possam aprofundar os seus conhecimentos sobre o assunto. Além disso, os dados serviram de subsídios para a confecção e aprimoramento do PE. A seguir, será apresentado como foi processo de validação do PE desenvolvido.

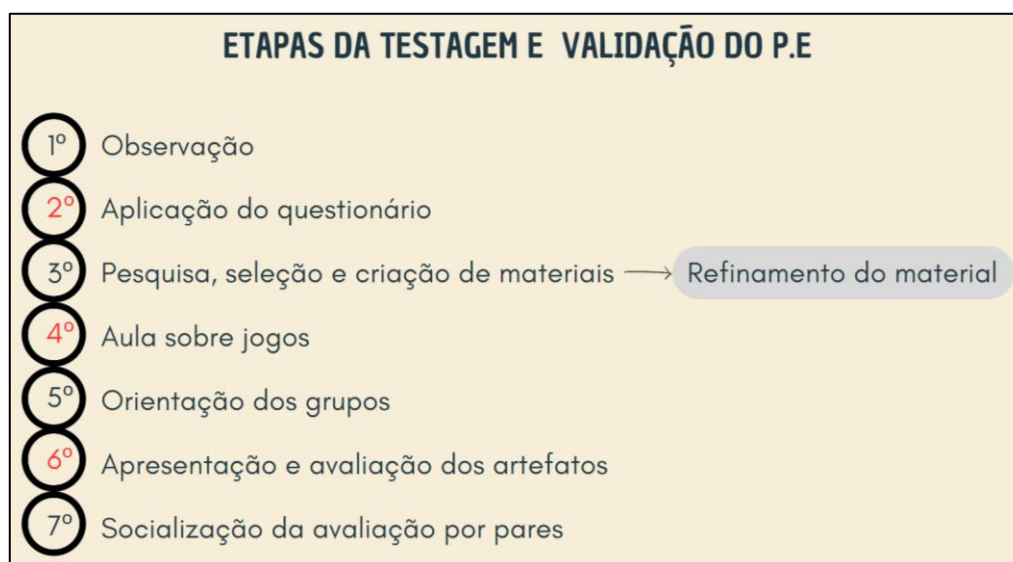
5 ETAPAS DE TESTAGEM E VALIDAÇÃO

O processo de validação do PE iniciou na qualificação do mestrado da pesquisadora. Nesta etapa, os professores avaliadores analisaram e validaram a organização do artefato e também sugeriram um capítulo de aplicação prática dos conteúdos que iriam ser apresentados no manual. A recomendação em questão foi acatada pela discente que adicionou à versão final do PE uma seção chamada “mão na massa!”. Como o PE foi inicialmente idealizado para futuros professores de inglês, foi acrescentada a expressão já consagrada “*Do it yourself*” (DIY). Finalmente, o nome da seção ficou “*DIY: mão na massa*”

A validação do produto continuou durante o estágio supervisionado da pesquisadora na UEPA em duas turmas, 2^o e 3^o ano, do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa. As ações realizadas com a turma do 2^o ano ocorreram durante as aulas da disciplina “*Estudos*

Semânticos e Pragmáticos”. Os encontros com os discentes deste grupo aconteciam às quartas-feiras. Já as ações desenvolvidas com a turma do 3º ano aconteceram durante as aulas da disciplina “*Sociolinguística*” às quintas-feiras. A imagem a seguir demonstra a organização das etapas desse processo.

Figura 8 – Etapas da testagem e validação do P.E



Fonte: Imagem capturada pela autora

A primeira fase foi a observação. Nessa etapa, foi analisado o relacionamento dos alunos com os seus colegas de sala, assim como o comportamento dos discentes com o professor. Além disso, foi possível perceber algumas estratégias de ensino utilizadas pelo docente durante as suas aulas. O contato inicial com as turmas foi importante para identificar informações/características dos alunos que frequentam o Ensino Superior que poderiam contribuir para a construção do PE desenvolvido, assim como coletar dados para planejar as atividades que iriam ser realizadas durante o estágio.

Após o período de observação das turmas, foi realizada a aplicação do questionário (Apêndice A) para coletar informações sobre os conhecimentos a respeito de jogos educacionais que os discentes possuíam e quais eram as suas experiências com o tema no curso de graduação e em suas práticas profissionais.

Depois da observação das turmas e da análise das respostas dos questionários, foi realizada uma pesquisa, seleção e criação de materiais para a aula sobre jogos educacionais. Também foram utilizadas algumas partes do capítulo teórico sobre jogos que estavam no

trabalho da pesquisadora. Porém, após a análise do material pelo docente orientador, observou-se que o texto selecionado precisava ser reescrito para que os conceitos que iriam ser apresentados ficassem mais claros para os alunos. Além disso, também se notou a necessidade em dividir os elementos dos jogos em dois grupos: fundamentais e opcionais em virtude de sua obrigatoriedade ou não para a idealização e confecção dos jogos.

Após o momento de planejamento, foi ministrada a aula sobre jogos educacionais. Nessa ação, a pesquisadora apresentou aos estudantes as definições sobre jogos, jogos educacionais, jogos no ensino de inglês, tipos de jogos e os elementos fundamentais e opcionais dos jogos. Os alunos não manifestaram dificuldades em compreender a teoria apresentada e posteriormente acrescentada ao PE e não se opuseram à classificação dos elementos dos jogos realizada pela autora.

Ainda nesta aula, foi apresentado o cronograma das atividades que iriam ser realizadas. Posteriormente, ocorreu a divisão dos grupos de trabalho e a realização do sorteio dos jogos que iriam ser criados por cada equipe.

Para a turma do 2º ano, foram selecionados cinco tipos de jogos (*Board game, card game, guessing game, information gap game e matching game*) e para a turma do 3º ano foram escolhidos três (*Matching game, guessing game e board game*) e, em ambos os casos, cada grupo deveria desenvolver um tipo. Os jogos deveriam versar sobre os conteúdos ministrados na disciplina e os discentes deveriam fazê-los como se fossem professores que haviam ministrado determinado conteúdo que teriam apresentado em aula de inglês com os objetivos de reforço, prática e *feedback* da aprendizagem deste conteúdo com seus alunos.

Assim, os discentes observariam a possibilidade, conveniência, vantagens e benefícios da utilização dos jogos em variados contextos instrucionais. Neste caso, não explorariam vocabulário ou estruturas gramaticais da língua inglesa, mas características do *African American Vernacular English* (na aula de Sociolinguística) e *Estruturas de Polidez ligadas a alguns atos de fala* (na aula de Semântica e Pragmática). O contexto de utilização e demonstração dos jogos seria uma sala de aula de língua inglesa e não deveria haver uma explicação dos conteúdos, já que eles considerariam que já teriam sido ministrado. Ao mesmo tempo, não haveria solução de continuidade dos conteúdos presentes nas ementas das disciplinas e não atrapalharia o normal andamento das aulas pelo professor. Abaixo, é possível verificar o cronograma das atividades realizadas com as turmas.

Figura 9 – Cronograma de atividades dos discentes do 3º ano

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES		
Dia 01/12/2022	Dia 15/12/2022	Dia 22/12/2022
<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação teórica • Explicação da atividade • Divisão das equipes 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientação das equipes • Confeção dos jogos 	<ul style="list-style-type: none"> • Culminância: Entrega do trabalho escrito e apresentação dos jogos • Avaliação

Fonte: Imagem capturada pela autora.

Figura 10 – Cronograma de atividades dos discentes do 2º ano

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES		
Dia 27/01/2023	Dia 01/02/2023	Dia 08/02/2023
<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação teórica • Explicação da atividade • Divisão das equipes 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientação das equipes • Confeção dos jogos 	<ul style="list-style-type: none"> • Culminância: Entrega do trabalho escrito e apresentação dos jogos • Avaliação por pares e dos professores

Fonte: Imagem capturada pela autora.

Na etapa seguinte, aconteceu um encontro para orientação dos alunos. A pesquisadora e o professor supervisor conversaram com cada grupo para tirar possíveis dúvidas sobre o conteúdo a ser apresentado nos jogos, o trabalho em si e verificar o que os alunos já haviam criado. Nesse momento, a pesquisadora ficou responsável por esclarecer os questionamentos relacionados aos jogos educacionais, enquanto o professor supervisor conversava com os alunos sobre dúvidas referentes aos conteúdos das disciplinas.

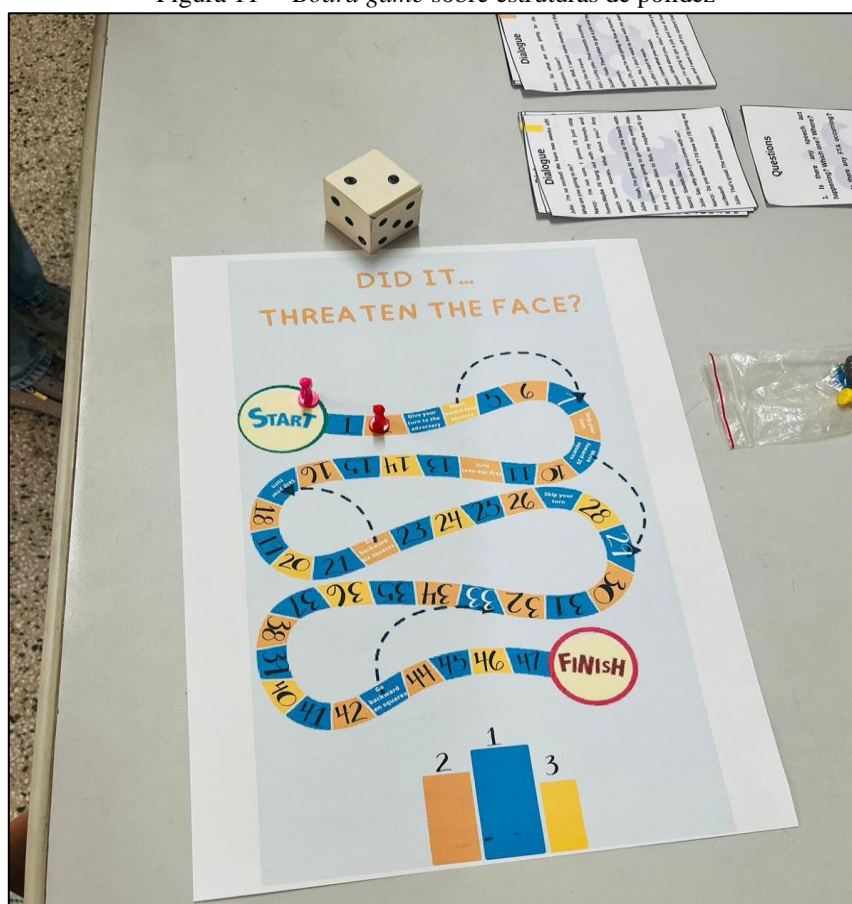
Os assuntos abordados nas disciplinas foram os mesmos desenvolvidos pelos alunos nos jogos, de modo a demonstrar a eles a aplicabilidade da teoria de jogos apresentada independentemente do assunto a ser explorado e, ao mesmo tempo, ter uma ligação com a disciplina que estava sendo observada, dessa forma dando-lhes uma oportunidade de, ao mesmo tempo em que se apropriavam do conteúdo, tinham uma experiência prática da confecção de jogos com um intuito pedagógico.

Os objetivos dos discentes, ao criarem os jogos, seriam: reforçar conteúdos já ministrados em uma eventual turma de inglês que teriam como professores; obter, com os jogos,

a prática pelos seus alunos; e, por fim, um *feedback* para saber se eles teriam aprendido o conteúdo ministrado, aspecto importante para o andamento da disciplina pelo professor supervisor.

A ação seguinte foi a apresentação e avaliação dos artefatos. Ao iniciar a aula, cada aluno recebeu uma ficha para que fosse realizada uma avaliação por pares (Apêndice D) e, em seguida, a pesquisadora explicou como deveriam ser preenchidos os itens que havia no documento. Os jogos foram criados baseados nos conteúdos trabalhados durante as aulas das disciplinas da graduação e no conteúdo abordado sobre jogos educacionais. A seguir, é possível ver algumas imagens dos artefatos produzidos.

Figura 11 – Board game sobre estruturas de polidez

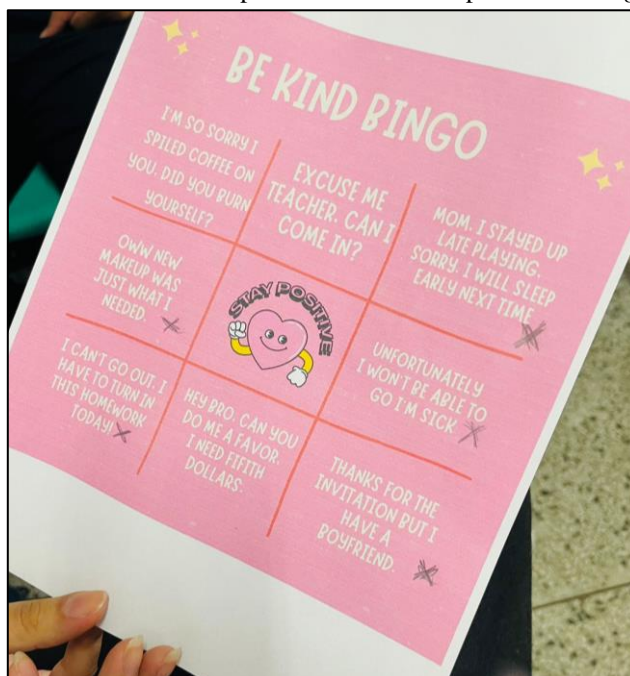


Fonte: Imagem capturada pela autora

Figura 12 – Discente do 2º ano jogando



Fonte: Imagem capturada pela autora

Figura 13 – Recurso usado pelos anos do 2º ano para o *matching game*

Fonte: Imagem capturada pela autora

Figura 14 – Alunos do 3º ano participando do jogo

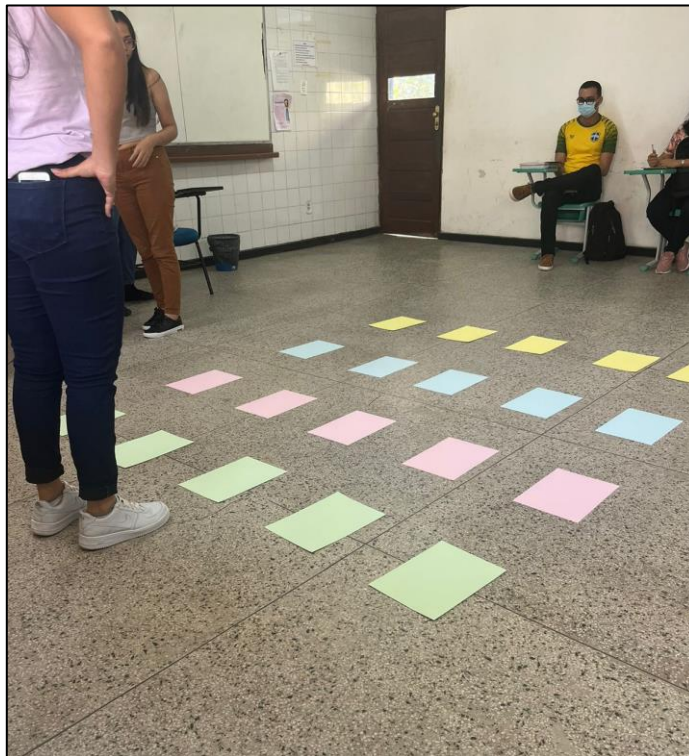


Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora.

Figura 15 – Matching game sobre AAVE com os alunos do 3º ano



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora.

Figura 16 – Percurso do *guessing game* sobre AAVE

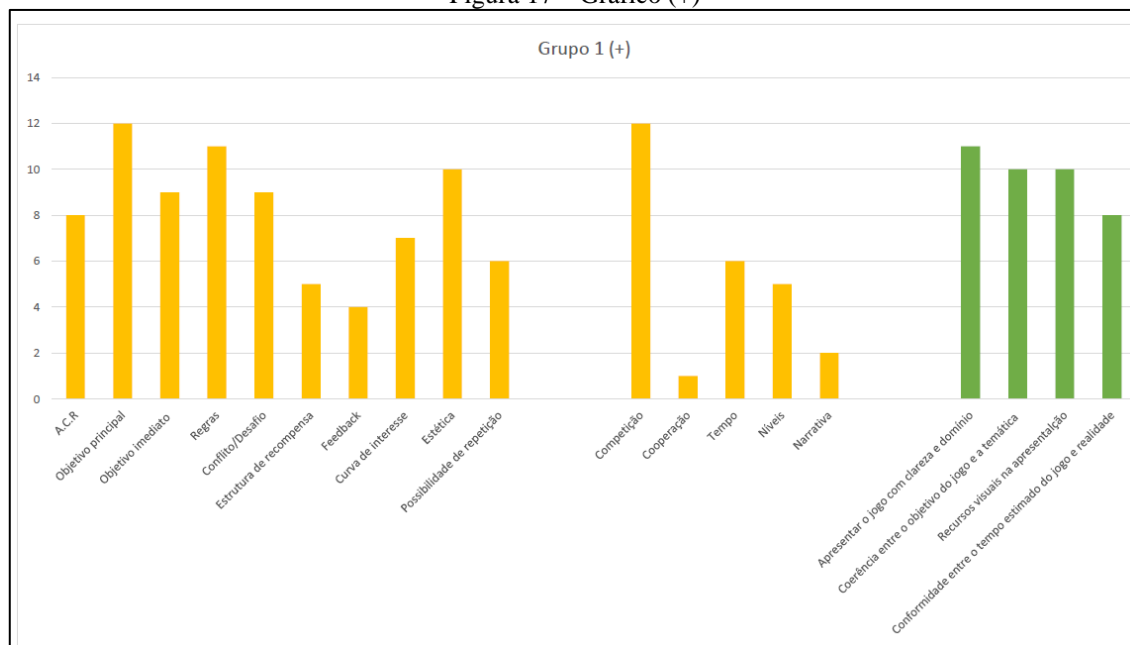
Fonte: Imagem capturada pela autora.

Como pode ser observado nas imagens anteriores, foi possível testar a teoria apresentada de forma prática. Os discentes conseguiram perceber as características de cada tipo de jogo e utilizar os elementos fundamentais e, dependendo da sua intenção, os elementos opcionais em suas criações de maneira satisfatória e criativa.

Cada equipe teve em média quinze minutos para apresentar os jogos criados e demonstrar como eles funcionavam na prática. Após a apresentação de cada grupo, a pesquisadora, o docente orientador e os colegas de classe tiveram a oportunidade de realizar comentários ou perguntas a respeito dos produtos. Já na ficha de avaliação, os discentes analisaram aspectos relacionados ao produto apresentado e sobre o desempenho dos alunos durante a apresentação.

Além dos comentários realizados logo após a apresentação dos artefatos, houve um encontro *online* com a turma do 3º ano para compartilhar os dados obtidos através da avaliação por pares. Com a turma do 2º ano, foram enviados gráficos referentes às informações da avaliação por pares para cada equipe, pois não houve tempo para um encontro, presencialmente ou *online*, devido ao encerramento do ano letivo. Na figura 17, é possível observar os resultados da avaliação do grupo “1”.

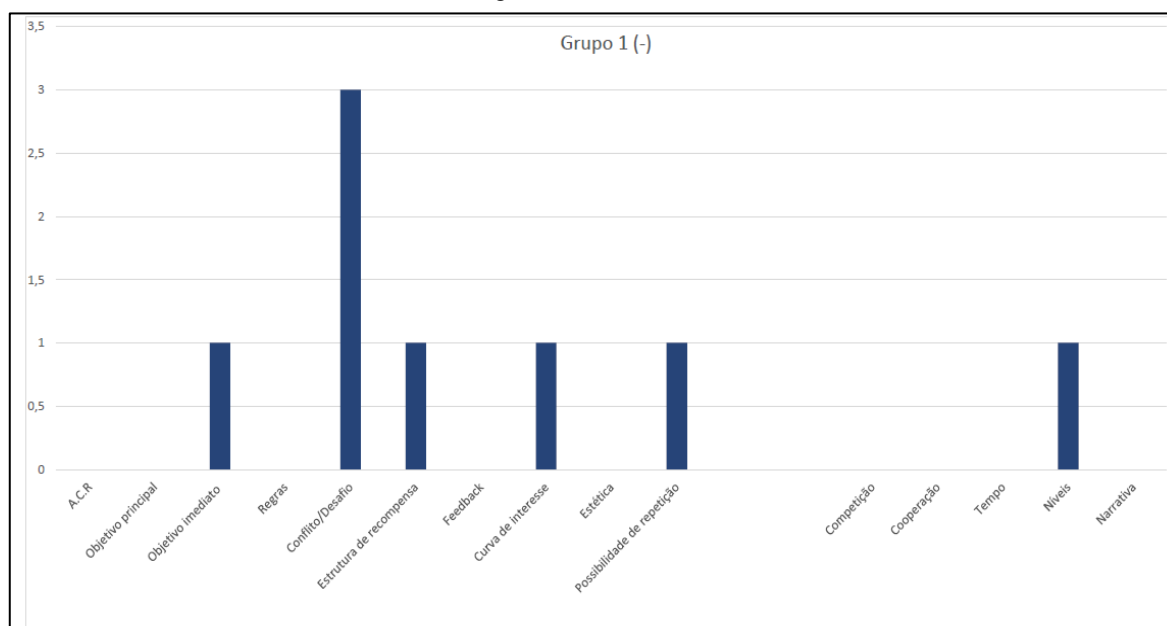
Figura 17 – Gráfico (+)



Fonte: Imagem capturada pela autora.

A figura 17 representa a quantidade de discentes que conseguiram perceber claramente os elementos dos jogos nos artefatos criados pelos colegas. Já a figura 18 mostra o número de alunos que não observaram os elementos dos jogos no produto apresentado.

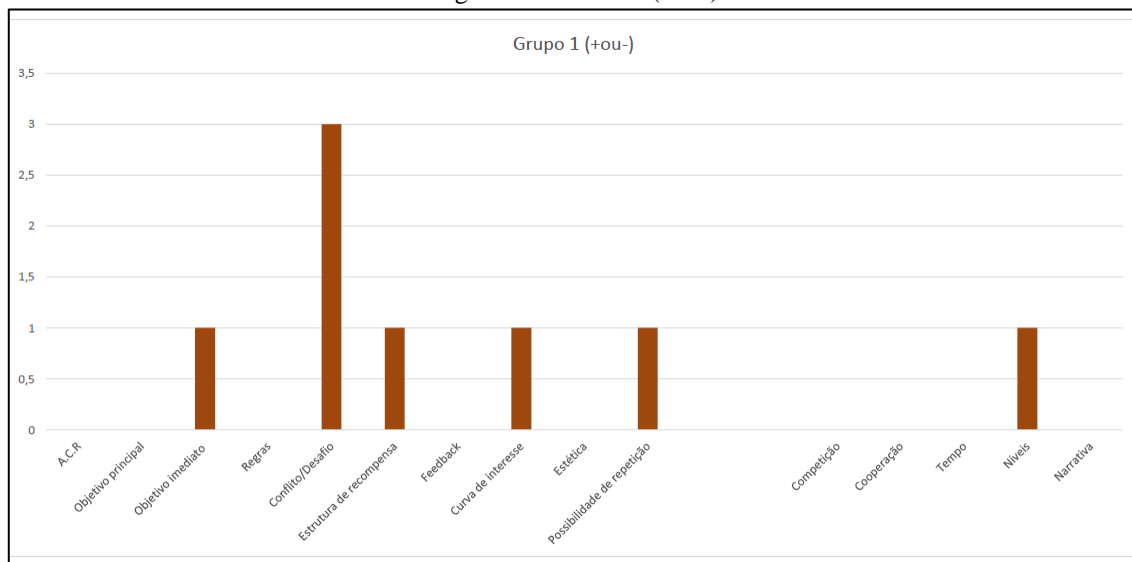
Figura 18 – Gráfico (-)



Fonte: Imagem capturada pela pesquisadora.

A figura 19 apresenta a quantidade de alunos que perceberam os elementos de jogos de maneira parcial.

Figura 19 – Gráfico (+ou-)



Fonte: Imagem capturada pela autora.

Por meio da avaliação realizada pelos discentes, também é possível compreender que eles, além de utilizar a teoria para criar os seus produtos, conseguem identificar em outras atividades a presença ou ausência de características e elementos essenciais para a constituição de um jogo pedagogicamente eficaz. Esse conhecimento fará com que eles consigam elaborar jogos teoricamente embasados e realizar uma análise crítica de outras atividades que eles possam pesquisar/encontrar.

Além disso, foi aplicado aos discentes do 3º ano um questionário para a validação da teoria que iria fazer parte do PE (Apêndice C). Nele, os alunos responderam perguntas sobre a importância da atividade realizada para as suas experiências acadêmicas e/ou profissionais, se havia necessidade ou não de fazer alguma modificação nos assuntos abordados, se concordavam com todos os termos apresentados na atividade e o que eles achavam sobre a disponibilização de um material sobre o tema no curso de graduação. As respostas dos alunos, como pôde ser observada nos quadros 8, 9, 10 e 11 no capítulo 3 desta dissertação, corroboram os pensamentos iniciais da autora deste trabalho sobre a importância da disponibilização de um material sobre o tema na formação inicial de docentes, assim como também auxiliaram a construção do PE.

Assim, a testagem e validação dos conteúdos utilizados na atividade que ocorreu no estágio supervisionado da pesquisadora foram de grande importância para o desenvolvimento do PE, pois foi possível refinar e reorganizar os conteúdos que foram usados na parte teórica do artefato, além de confirmar a potencialidade do produto para o ensino de língua inglesa e

sua flexibilidade para o ensino de outros conteúdos e, possivelmente, de outros idiomas. A seguir, serão apresentadas as etapas da criação e desenvolvimento do PE.

6 CONCEPÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PE

Nesta seção será abordada a categorização do PE, onde ele poderá ser aplicado e para qual público ele é destinado.

6.1 USO DO PRODUTO

De acordo com Rizzatti *et al.* (2020, p. 4), o produto/processo educacional na área de ensino é "o resultado tangível oriundo de um processo gerado a partir de uma atividade de pesquisa podendo ser realizado de forma individual ou em grupo". Nesse sentido, o artefato a ser elaborado por esta pesquisadora pode ser categorizado, segundo os mesmos autores, como um material didático, pois é um tipo de produto que oferece um suporte com objetivos didáticos para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem em diversos contextos educacionais, podendo ser apresentado em formato impresso ou digital.

Por não ser vinculado especificamente a uma disciplina/componente curricular do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, o produto criado pode ser utilizado como um material paradidático, auxiliando os discentes em seus estudos sobre jogos e seu uso no processo de ensino e aprendizagem de inglês. É pertinente destacar que os materiais paradidáticos são considerados importantes no ambiente educacional, pois podem apresentar características mais lúdicas do que os tradicionais materiais didáticos e, assim, ser pedagogicamente eficientes (MENEZES, 2001).

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. O produto será escrito em sua maior parte em língua portuguesa, porém haverá termos e exemplos que serão apresentados em língua inglesa. Com isso, recomenda-se que o usuário tenha no mínimo o nível básico de proficiência da língua (A1 – A2), para que ele consiga compreender os conteúdos do produto e realizar as atividades propostas nele sem grandes dificuldades.

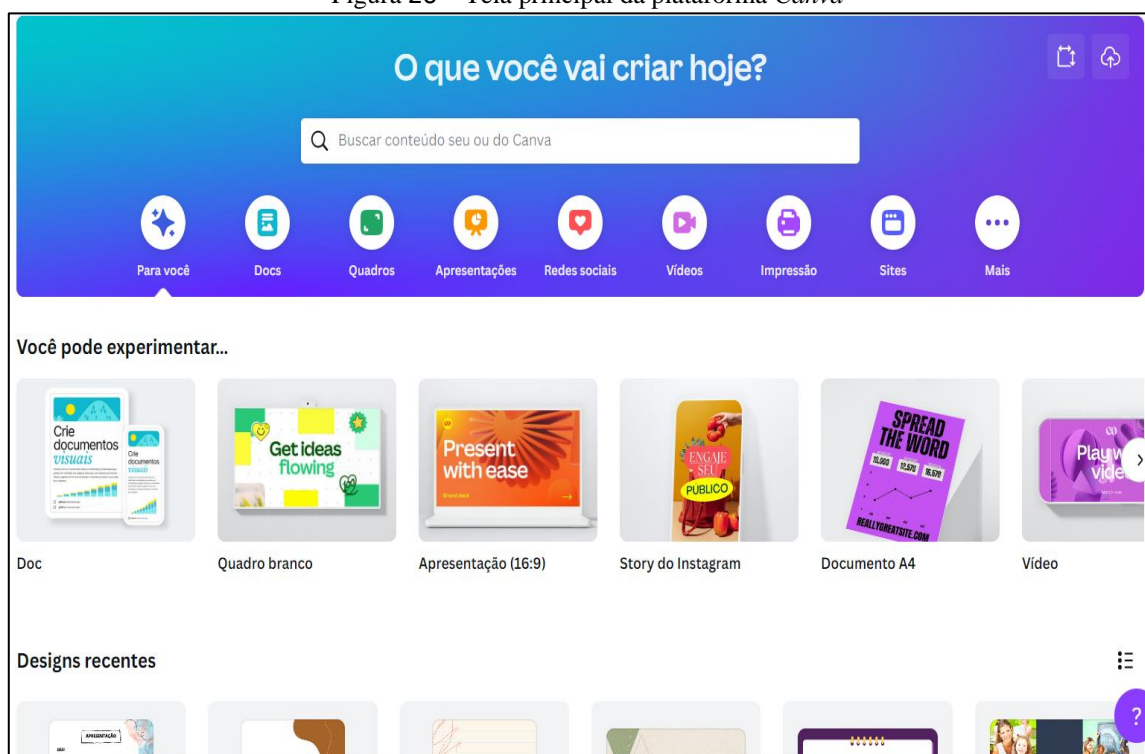
Levando em consideração o contexto em que o produto poderá ser utilizado e o público para o qual ele é destinado, a seguir serão apresentados os recursos que foram usados no

desenvolvimento do artefato, assim como os motivos que levaram a pesquisadora a escolher tais recursos.

6.2 RECURSOS UTILIZADOS PARA A CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PE

O PE foi desenvolvido, inicialmente, na plataforma digital *Canva*. Nela, o usuário consegue criar conteúdo para rede sociais, materiais visuais para diversos tipos de apresentações, entre outros tipos de artes gráficas. O *Canva* pode ser utilizado em computadores ou celular, de forma *on-line*, e possui duas versões: uma gratuita, que possui algumas restrições de recursos, e outra paga, que não apresenta restrições. A seguir, é possível observar algumas funções da plataforma.

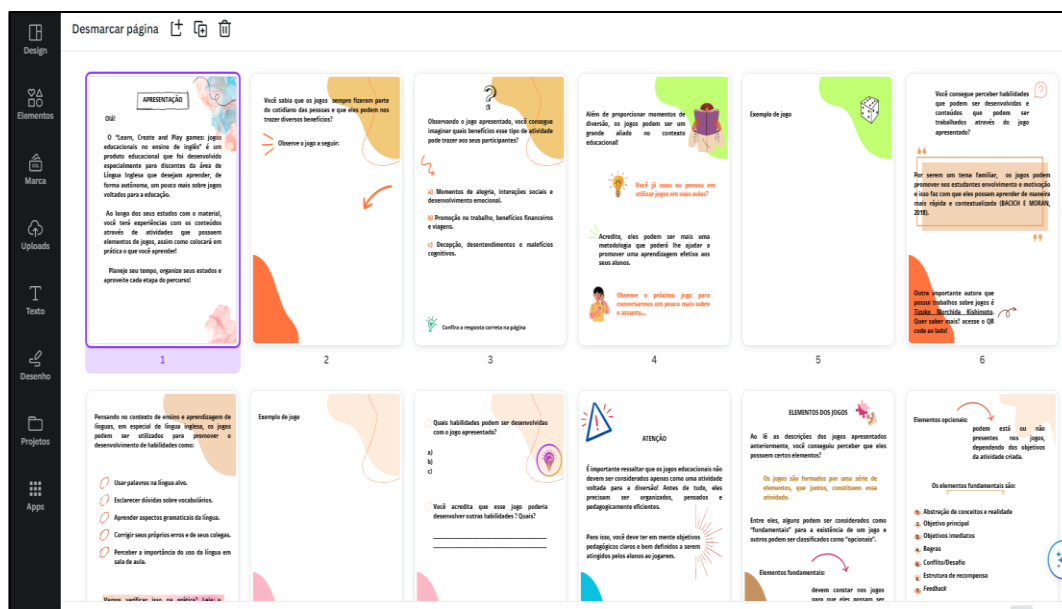
Figura 20 – Tela principal da plataforma *Canva*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Para a elaboração do artefato, a pesquisadora utilizou a modalidade grátis, pois ela satisfaz todas as necessidades para a criação do produto, além de se mostrar como uma ferramenta de fácil acesso e uso. Abaixo, é possível verificar o PE na plataforma.

Figura 21 – Produto Educacional no Canva



Fonte: Imagem capturada pela autora.

Entretanto, a pesquisadora optou por apresentar o produto final desenhado por um *designer* gráfico, mas o conteúdo do artefato permaneceu o mesmo que havia sido idealizado. O valor cobrado pelo trabalho realizado pelo profissional foi custeado pela própria pesquisadora.

A seguir, será apresentado como o PE está organizado, assim como a descrição do que o discente encontrará em cada uma das seções.

6.3 ORGANIZAÇÃO DO ARTEFATO

O produto desenvolvido 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 seguir, é possível observar a estrutura do artefato assim como a descrição de cada uma das seções.

Quadro 12 - Estrutura do produto educacional

ORGANIZAÇÃO DO ARTEFATO	
Capa	Na capa consta o seu nome do produto “ <i>Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês</i> ” e os nomes da autora e de seus orientadores. Os verbos “ <i>Learn, create and play</i> ” estão relacionadas

	às ações que os discentes realizarão ao utilizar o produto.
Sumário	O sumário apresenta a organização das partes do produto. Ele é representado por meio da imagem de um percurso de jogo onde os discentes encontrarão o nome das seções e o número da página em que elas se encontram.
Apresentação	Na apresentação do PE, o aluno encontrará uma explicação do que trata o artefato e os objetivos que ele possui.
Dicas de estudos	Nesta parte do artefato, os estudantes encontrarão algumas orientações para que eles consigam realizar os seus estudos. Dessa maneira, os discentes poderão identificar os locais apropriados para usar o produto, estratégias de aprendizagem mais adequadas ao seu perfil, maneiras de superar possíveis desafios encontrados no processo, gerenciamento de tempo, entre outros. Além disso, nessa seção o discente encontrará uma ficha que o ajudará na organização da sua rotina de estudos. Nele, o estudante terá espaços para estipular os dias da semana e quantidade de tempo em que irá se dedicar ao uso do produto, propor metas de aprendizagem, realizar anotações gerais e sobre possíveis dificuldades encontradas durante os estudos.
Sobre os jogos	Essa seção apresentará definições sobre jogos educacionais e o que deve haver nesses tipos de atividades. Dessa forma, o produto pretende habilitar os discentes a criar jogos e utilizá-los de modo que atendam aos seus interesses e objetivos pedagógicos em suas futuras práticas docentes
Elementos de jogos	Nessa parte do produto serão apresentados os elementos que devem conter nos jogos para que sejam atividades eficazes.
Tipos de jogos	Essa seção apresentará a descrição de cinco tipos de jogos educacionais.
Exemplos de jogos	Nessa parte, o usuário encontrará dois exemplos de cada tipo de jogo educacional, totalizando dez exemplos.
DIY: mão na massa!	Aqui, os usuários colocarão em prática o que aprenderam durante os estudos com o manual. Os discentes irão criar um jogo educacional baseado nos conteúdos apresentados no artefato, seguindo orientações que constarão nessa seção do material.

	Após a criação do jogo, o estudante verificará em uma ficha se o jogo criado possui os elementos esperados para esse tipo de atividade.
Autoavaliação	Na autoavaliação, os discentes responderão algumas perguntas sobre os seus estudos com o material. Os alunos serão questionados a respeito das suas rotinas de estudos, se conseguiram realizar todas as atividades propostas, quais foram os principais desafios encontrados, entre outros. Esse momento ajudará os estudantes a refletirem sobre o seu processo de aprendizagem.
Premiação	Essa seção será composta por sugestões de autopremiação para os discentes por terem chegado até o final do estudo. Após ter respondido a autoavaliação, os estudantes encontrarão um texto parabenizando-os por terem chegado até o final e ideias de autorrecompensa.
Gabarito	No gabarito, os estudantes poderão verificar as respostas corretas das atividades que realizaram ao longo do produto.

Fonte: Elaborado pela autora.

Após observar a organização do manual, na próxima seção será possível conhecer mais detalhes sobre a construção do artefato criado por meio de seis características que ele apresenta.

6.4 CARACTERÍSTICAS DO PE

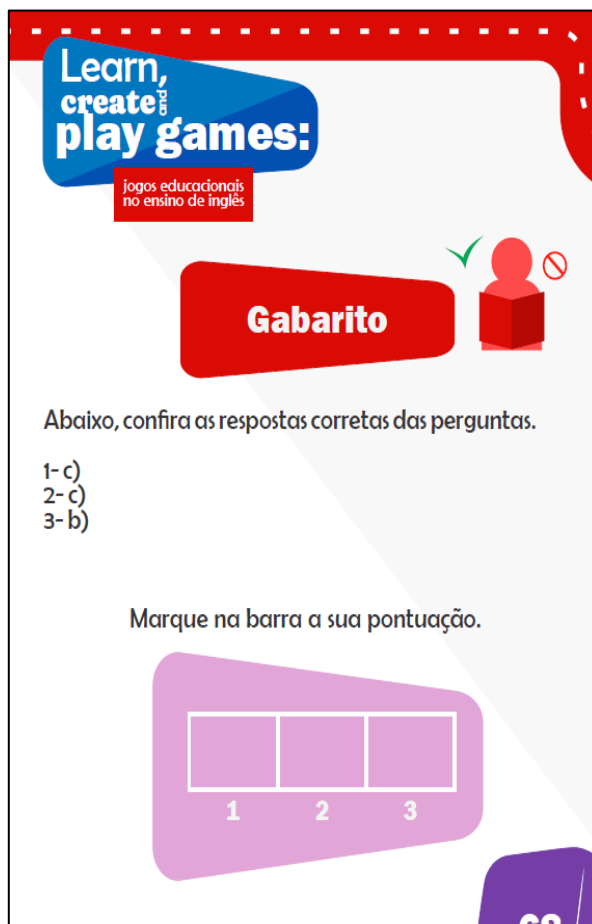
Para que o artefato atinja os objetivos propostos em sua concepção, ele foi desenvolvido possuindo as seguintes características:

1. Possibilitar formas de mensurar os avanços no aprendizado: ao longo do produto são apresentados conteúdos relacionados os jogos educacionais. Com isso, a pesquisadora acreditou ser importante oferecer meios para que os discentes consigam observar o progresso do seu aprendizado sobre os assuntos abordados, assim como identificar possíveis dificuldades a serem superadas nesse processo.

Para isso, os estudantes encontrarão na seção “gabarito” as respostas corretas das perguntas realizadas ao longo do manual (Figura 22) e um espaço para registrar a quantidade dos seus acertos. O *feedback* sobre o desenvolvimento do aluno é importante para que ele

perceba sua compreensão do conteúdo presente no PE e consiga manter ou ainda aumentar a sua motivação e, assim, continue com os seus estudos.

Figura 22 – Gabarito



Fonte: Imagem capturada pela autora.

2. Possuir momentos de reflexão e autoavaliação do aprendizado: o artefato contém elementos que promovem a reflexão, fomentam a autonomia e responsabilidade pelo aprendizado dos alunos que usarão o produto. Nesse sentido, o produto oferece constantemente momentos que estimulam os alunos a pensarem sobre questões relacionadas à temática abordada no produto. Além disso, os estudantes poderão avaliar o seu desempenho nas atividades apresentadas no manual e o seu processo de aprendizagem com a utilização do produto.

Figura 23 – Momento de reflexão

3 Sobre os Jogos

Além de proporcionar momentos de diversão, os jogos podem ser um grande aliado no contexto educacional!

Você já usou ou pensou em utilizar jogos em suas aulas?

Acredite: eles podem ser mais um recurso metodológico que poderá ajudar a promover uma aprendizagem efetiva aos seus alunos.

Leia novamente a descrição do jogo apresentado nas páginas 7 e 8 para conversarmos um pouco mais sobre o assunto...

Fonte: Imagem capturada pela autora.

Figura 24 – Autoavaliação

Learn, create, play games!

jogos educacionais no ensino de inglês

Autoavaliação

1- Você realizou todas as atividades propostas no manual?
 Sim Não Parcialmente

2- Você conseguiu manter uma rotina de estudos com o produto?
 Sim Não Parcialmente

3- Em sua opinião, como foi o seu desempenho nos estudos?
 Excelente Bom Ruim

4- Qual conteúdo do manual você deseja estudar mais?
 Definição de jogos
 Elementos de jogos
 Tipos de jogos

Fonte: Imagem capturada pela autora.

Como pode ser observado na figura 23, em diversos momentos do PE o discente será instigado a refletir por meio de perguntas relacionadas ao tema e sobre possibilidades nas suas futuras práticas profissionais. Além disso, o manual oferece uma seção exclusiva para os estudantes ao final do artefato para que ele pense no seu processo de aprendizagem (Figura 25).

3. Proporcionar experiências com elementos de jogos: ao longo do produto, o futuro docente participará de momentos que utilizam elementos de jogos, para que ele, a partir de suas próprias experiências, perceba os efeitos desse recurso metodológico no processo de aprendizagem.

Esses elementos podem ser observados quando os usuários do produto são desafiados a criar um jogo educacional (Figura 26) ou ainda durante as perguntas feitas sobre o conteúdo do produto. É possível perceber também esses elementos quando o jogador tem uma ação (responder uma pergunta) e tem o *feedback* dessa atitude ao verificar o gabarito (Figura 20) e verificar a sua pontuação para verificar o seu desempenho. Além disso, ao final do produto, o aluno encontrará sugestões de autorrecompensa por chegarem até o final com os seus estudos com o manual (Figura 23).

Figura 25 – Premiação

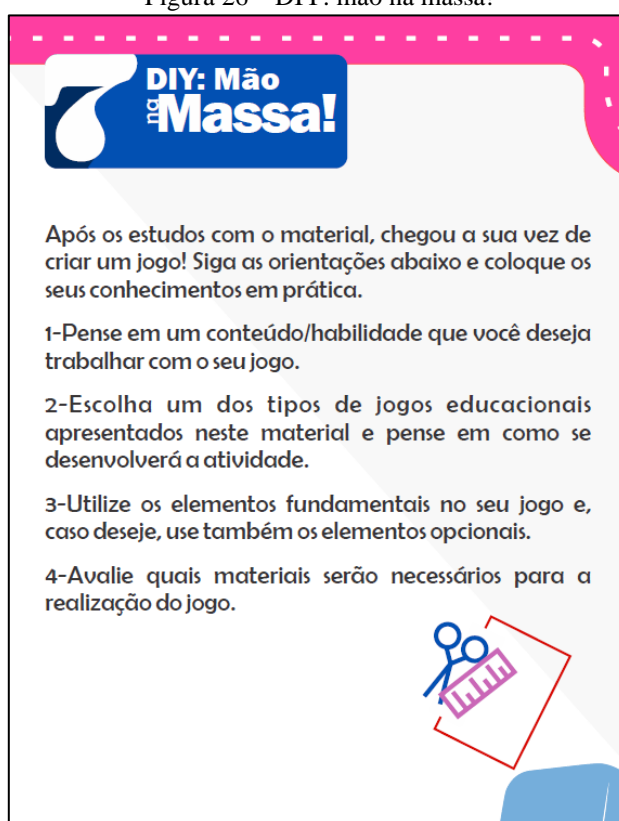


Fonte: Imagem capturada pela autora.

4. Exercitar o que aprendeu: no artefato, o discente encontrará perguntas relacionadas ao conteúdo apresentado. Essas perguntas têm como objetivo testar os conhecimentos dos alunos especificamente sobre os capítulos teóricos. Além disso, o manual prevê que os seus usuários, baseados nos estudos com o produto, criem um jogo educacional na seção “*DIY: mão na massa!*” (Figura 28).

Nessa atividade, os estudantes são orientados a construir o seu jogo através de quatro passos. Além disso, após a criação do jogo, os discentes deverão realizar um *checklist* para verificar quais elementos dos jogos foram utilizados.

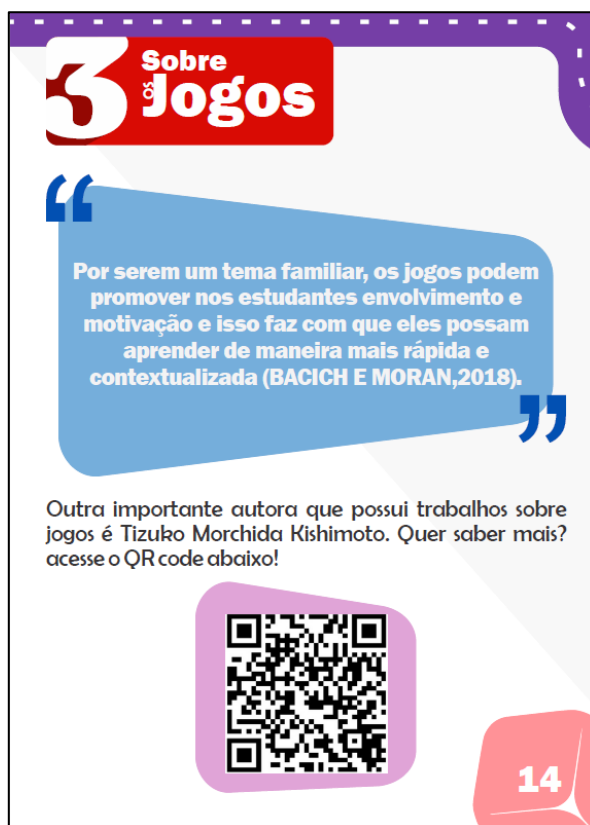
Figura 26 – DIY: mão na massa!



Fonte: Imagem capturada pela autora.

5. Aprofundamento do conteúdo: Além da teoria abordada no manual, os alunos poderão conhecer mais sobre o tema apresentado por meio de acesso de *QR codes* que eles encontrarão no manual, como pode ser observado na figura 27 abaixo.

Figura 27 – Materiais extras



Fonte: Imagem capturada pela autora.

Assim, foram apresentadas e descritas as principais características do artefato desenvolvido para que se tenha uma melhor compreensão do que se trata o produto e como ele pode ser utilizado pelos discentes. Na próxima seção, será abordado o aspecto criativo e inovador que pode ser encontrado no manual. Tais características contribuíram para o enriquecimento do PE, tornando-o um artefato ainda mais relevante na formação inicial dos discentes.

6.5 ASPECTO CRIATIVO E INOVADOR DO PE

Quanto ao caráter criativo e inovador do produto, Amabile (2012, tradução nossa) argumenta que “a criatividade é a produção de uma resposta, produto ou solução nova e apropriada para uma tarefa em aberto”⁹. Dessa forma, o manual de estudos pretende contribuir na complementação da formação dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa, para que, mediante o aprofundamento do conhecimento sobre jogos educacionais, eles possam auxiliar na aprendizagem de seus futuros alunos, fazendo o uso de uma metodologia que fomenta a participação e envolvimento desses estudantes.

⁹ “Creativity is the production of a novel and appropriate response, product, or solution to an open-ended task”.

Nakano e Wechsler (2018) afirmam ainda que a inovação diz respeito a uma novidade para um contexto ou situação específicos e não necessariamente algo que nunca tenha sido imaginado anteriormente, mas sim um produto, prática ou ideia que apresente melhorias de uso ou atenda a novas necessidades a partir de algo que já exista, isto é, que já fora gerado, criado.

Nesse sentido, o artefato apresenta-se como algo inovador por promover aos discentes momentos de reflexão relacionadas ao contexto profissional ao longo do produto, além incentivar que eles apliquem a teoria aprendida ao criarem o seu próprio jogo educacional. Essa experiência, desde que seja positiva, tem como objetivo fazer com que os graduandos percebam como os jogos funcionam no processo de aprendizagem e que se sintam motivados a utilizar essa metodologia em suas futuras aulas de inglês ou outra língua estrangeira que ensine.

Em suma, foi apresentado o contexto em que o PE pode ser utilizado, a sua estrutura e descrição de conteúdos e atividades que o discente irá encontrar em cada uma das seções, assim como o seu aspecto criativo e inovador. Com isso, é possível ter uma visão geral do manual e, assim, compreender a organização do produto. O artefato foi criado e construído baseado em estudos relacionados principalmente sobre jogos no contexto educacional e o ensino de línguas, em especial, nas aulas da língua inglesa. A seguir, serão apresentadas as considerações finais.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos educacionais são atividades criadas com o objetivo principal de fornecer um ambiente de aprendizagem divertido e interativo. Eles combinam aspectos de entretenimento com objetivos educacionais, buscando ensinar habilidades específicas, trabalhar conteúdo ou desenvolver competências em uma variedade de áreas de conhecimento.

Esses jogos são construídos para atrair e envolver os jogadores, tornando o processo de aprendizagem mais agradável e eficaz. Eles podem ser utilizados em diversos contextos: instituições de ensino, programas de treinamento e até mesmo em casa, como uma forma complementar de aprendizado. Os jogos educacionais podem apresentar uma variedade de formatos, incluindo jogos de tabuleiro, cartas, adivinhação, correspondência, entre outros.

Os jogos educacionais têm como objetivo facilitar a aquisição de conhecimentos e habilidades de maneira mais efetiva e interessante, permitindo que os jogadores experimentem, pratiquem e apliquem conceitos de forma prática. Além disso, esses jogos podem promover a

criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas e outras habilidades importantes para o desenvolvimento dos participantes.

No que diz respeito ao uso de jogos no ensino e aprendizagem de inglês, esse tipo de atividade oferece vários benefícios. Dentre eles, pode-se destacar a motivação e engajamento, a aprendizagem ativa, prática significativa, *feedback* imediato, aprendizagem colaborativa, memória e retenção do conhecimento e redução do estresse.

Quanto à motivação e engajamento, é possível afirmar que os jogos são naturalmente divertidos e desafiadores, o que aumenta a motivação dos alunos para participar ativamente das atividades de aprendizagem. Isso cria um ambiente envolvente que estimula o interesse e a curiosidade, levando os alunos a se dedicarem mais ao estudo do idioma.

No que diz respeito à aprendizagem ativa, os jogos promovem o protagonismo dos alunos. Eles são incentivados a tomar decisões, resolver problemas, aplicar o conhecimento de forma prática e interagir com outros jogadores utilizando a língua-alvo, o que leva a uma compreensão mais profunda e duradoura do idioma.

Já a prática significativa está relacionada a oportunidades de prática relevantes da língua inglesa. Os alunos têm a oportunidade de usar o idioma de maneira autêntica e contextualizada, aplicando habilidades linguísticas em situações reais de jogo. Isso ajuda a desenvolver a fluência, a compreensão oral, a expressão escrita e outras competências linguísticas de maneira mais eficaz. Os jogos educacionais geralmente fornecem *feedback* imediato aos alunos. Isso permite a eles que identifiquem erros, corrijam suas respostas e compreendam em que precisam melhorar. O *feedback* imediato ajuda os alunos a monitorar seu próprio progresso, aumentando a eficácia da aprendizagem, sem estarem naquele contexto mais monitorado e mais tenso, que caracteriza o contexto instrucional de línguas estrangeiras, principalmente em relação ao tratamento do erro.

Muitos jogos educacionais envolvem atividades colaborativas, em que os alunos trabalham em equipe para alcançar objetivos comuns. Isso promove o desenvolvimento das habilidades de comunicação e cooperação em inglês, além de incentivar a prática da língua em um contexto social. Esse tipo de atividade também estimula a memória e a retenção de informações. Através de desafios, repetições e revisões, os jogos ajudam os alunos a internalizar vocabulário, regras pragmáticas e sociolinguísticas e estruturas linguísticas de forma mais eficiente.

O uso de jogos no ensino de inglês também pode reduzir o estresse e a ansiedade relacionados à aprendizagem de um novo idioma. Jogar proporciona um ambiente descontraído e divertido, no qual os alunos se sentem mais confortáveis para se expressar em inglês sem medo de cometer erros, como já mencionado acima. Além disso, os jogos podem ser utilizados como ‘quebra gelo’, para que os alunos se conheçam melhor e deixar o ambiente de sala mais leve e descontraído.

Entretanto, apesar dos inúmeros benefícios da utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, esse tema não é muito abordado na formação inicial dos professores, em especial, no curso de graduação onde ocorreu esta pesquisa o que resultar em lacunas na preparação desses alunos no momento da sua prática docente. Nesse sentido, surgiu o seguinte questão-foco: *Como um manual de estudos pode complementar a formação de discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês sobre o uso de jogos educacionais no ensino de língua inglesa?*

Para responder à pergunta, o trabalho apresentou o seguinte objetivo geral: *Elaborar um manual, com elementos de jogos em sua construção, para complementar a formação inicial dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês, sobre jogos educacionais.* Assim, os seguintes objetivos específicos foram estipulados:

- Investigar a presença do tema jogos no Projeto Pedagógico do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês da UEPA.
- Desenvolver o produto “*Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês*”.
- Testar e validar o produto com discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês da UEPA.

Desse modo, 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. Durante a sua testagem e validação, o produto apresentou fácil entendimento e relevância do conteúdo que ele aborda. Além disso, o produto apresenta flexibilidade para ser usado no ensino de diferentes conteúdos e até mesmo de outros idiomas.

Os jogos são uma ferramenta poderosa e eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais agradável, eficiente e memorável. É importante que esse recurso pedagógico seja abordado ainda durante a formação inicial dos professores, pois eles são altamente motivadores e engajadores para os alunos. Ao aprender a utilizar jogos como ferramentas de ensino, os discentes podem descobrir formas de tornar o processo de aprendizagem mais interessante e atrativo para seus futuros alunos.

Além disso, estudar sobre o uso desse recurso na educação proporciona aos discentes conhecimentos práticos sobre como incorporá-los em suas práticas pedagógicas. Os alunos podem experimentar diferentes tipos de jogos, explorar suas características, analisar seus objetivos educacionais e entender como eles podem ser adaptados para diferentes contextos de ensino.

A graduação é o momento ideal para que os estudantes explorem diferentes abordagens pedagógicas. Ao aprender sobre o uso de jogos no contexto educacional, eles têm a oportunidade de diversificar suas estratégias de ensino, expandindo seu repertório de metodologias e tornando-se professores mais versáteis e eficazes.

Nesse sentido, o PE desenvolvido se mostra de grande relevância para a complementação da formação inicial dos professores, pois eles compreenderão a importância de personalizar o ensino de acordo com as necessidades, interesses e estilos de aprendizagem de seus alunos, tornando-se assim, profissionais mais capacitados para criar experiências educacionais relevantes e significativas.

O uso de jogos na educação é uma abordagem inovadora que estimula a criatividade tanto dos alunos como dos professores. Ao aprender sobre o uso de jogos durante a graduação, os discentes são incentivados a pensar de forma criativa, explorar novas possibilidades e desenvolver soluções educacionais inovadoras.

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. É uma oportunidade valiosa para explorar diferentes perspectivas de ensino e se preparar para uma carreira educacional mais dinâmica e envolvente.

Dessa maneira, ressalto a contribuição dessa pesquisa ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), especialmente à linha de pesquisa Inovações Metodológicas no Ensino Superior (INOVAMES), da qual faço parte atualmente como discente, por meio do PE desenvolvido que busca, promover, através de suas atividades, uma educação efetiva e prazerosa.

Por fim, espera-se que a pesquisa realizada possa servir como base ou inspiração para futuras pesquisas na área de ensino e aprendizagem de língua inglesa, assim como de outros idiomas e áreas afins. Além disso, almeja-se que o PE desenvolvido também possa contribuir com a formação dos discentes do curso de Letras – Habilitação em Língua Inglesa e auxiliar os profissionais interessados no tema com os recursos oferecidos nele a criarem e/ou adaptarem jogos nas suas aulas, para que, dessa forma, eles possam promover um ambiente eficaz e divertido de aprendizagem do idioma.

REFERÊNCIAS

AMABILE, Teresa. **Componential theory of creativity**. Harvard Business School. 2012. Disponível em: <http://hbswk.hbs.edu/>. Acesso em: 16 de jun. de 2022.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

AZEVEDO, Jociane Modesto de. *et al.* Os jogos e brincadeiras no processo de ensino/aprendizagem. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 7, p. 1403-10, jul. 2022.

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

BEMVENUTI, Alice. O jogo na história: aspectos a desvelar. *In*: Ulbra – Universidade Luterana do Brasil (Org). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Ibpe, p.17-35, 2009.

BERBEL, Neusi Aparecida. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BORGES, Larissa Dantas Rodrigues. **O processo de autonomização à luz do paradigma da complexidade: um estudo da trajetória de aprendizagem de graduandos em letras-ingles**. 2019. Tese (doutorado) - Pós-graduação em letras, Universidade Federal do Pará, Belém, 2019.

BORGES, Larissa. A complex dynamic model of autonomy development. **Studies in self-access learning journal**, v. 13, n. 2, p. 200-23, jun. 2022.

BROWN, H. Douglas. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 3 ed. São Paulo: Pearson, 2007.

CAMILO, Terezinha. A intervenção dos jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem. **A Evolução**, v. 3, n. 25, p. 125-8, 2022

CASTRO, Leonardo Sarmiento Travincas. **Ensino de inglês em escola pública: uma proposta dialética e comunicativa**. 2017. 141 f. Dissertação (Mestrado em Linguística aplicada) - Pós-graduação em Linguística Aplicada, Universidade de Taubaté, Taubaté, 2017.

COSTA, Érica da Silva; LIMA, Paulo Lúcio Scheffer. Playing and learning (jogando e aprendendo): jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa. **Revista Episteme Transversalis**, v. 7, n. 2, p. 77-89, 2014.

DEWEY, John. **Experiência e Educação**. 15º ed. Nova York: The Macmillan Company, 1952.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 11, p. 268-88, 2017.

DORNYEI, Zoltán. Communicative language teaching in the twenty-first century: the 'Principled Communicative Approach'. In: DORNYEI, Zoltán. **The psychology of second language acquisition**. Roma: Perspectives, 2009. p. 161-71.

FALKEMBACH, Gilse. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED – Centro interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação**, UFRGS, 911, 2006.

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

FLORES, Maria Assunção. Algumas reflexões em torno da formação inicial de professores. **Educação**, v. 33, n. 3, p. 182-8, 2010.

FREIRE, Paulo. A concepção “bancária” da educação como instrumento da opressão, seus pressupostos, suas críticas. In: _____. **Pedagogia do oprimido**. 57. ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2014. p. 79-106.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GATTI, Bernardete. Formação de professores: condições e problemas atuais. **Revista internacional de formação de professores**, v. 1, n. 2, p. 161-171, 2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOES, Eduardo Rodrigues. **O despertar para a oralidade em língua inglesa: uma proposta lúdica e cultural**. Dissertação (Mestrado profissional – Docência para a educação Básica) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, p. 165. Bauru, 2023.

Guia [de] elaboração de trabalhos acadêmicos / Rose Suellen Lisboa (org.). — 2. ed., rev., ampl. e atual. — Belém: Universidade Federal do Pará, Biblioteca Central, 2019. 99 p. : il. (algumas color.)

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.

KRASHEN, Stephen. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1982.

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

KIYA, Márcia Cristina da Silveira. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE: Produção Didático-pedagógica**, 2014. Curitiba: SEED/PR., 2016. v. 2. (Cadernos PDE).

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACEDO, Lino de. Os jogos e sua importância na escola. **Caderno de Pesquisa**, n. 93, maio 1995.

MATTAR, João. Prefácio e Introdução. In: MATTAR, João. **Metodologias ativas: para uma educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017. p. 12-24.

MENEZES, Ebenezer. Verbete paradidáticos. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/paradidaticos/>>. Acesso em 06 fev 2022.

MINUSSI, Sandro; MOURA, Augusto; JARDIM, Mateus; RAVASIO, Marcelo. Considerações sobre estado da arte, levantamento bibliográfico e pesquisa bibliográfica: relações e limites. **Revista Gestão Universitária**, v. 9, 2018. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/consideracoes-sobre-estado-da-arte-levantamento-bibliografico-e-pesquisa-bibliografica-relacoes-e-limites>. Acesso em: 02/02/2022.

MORAES, Jerusa Vilhena de; CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Eletrônica de Enseñanza de Las Ciencias**, 11, n. 2, p. 422-436, 2018.

MORÁN, José. Metodologias ativas em sala de aula. **Pátio ensino médio**, ano 10, n. 39, p. 11-13, dez. 2018/fev. 2019.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. *In*: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Orgs.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. (Coleção Mídias Contemporâneas, Vol. II). Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>.

NAKANO, Tatiana; WECHSLER, Solange. Creativity and innovation: skills for the 21st Century. **Estudos de Psicologia**, n. 35, v. 3, p. 237-46, 2018.

NUNES, Claudecy Campos. Reflexões sobre a abordagem comunicativa no ensino de línguas estrangeiras. **Entretextos**, v. 18, n. 1, p. 219-241, jan./jun. 2018.

OLIVEIRA, Flávio; OLIVEIRA, Dayane; FERNANDES, Adriano. Metodologias ativas: repensando a prática docente no contexto educacional no século XXI. **Revista Aproximação**, v. 2, n. 2, p. 8-20, jan./fev./mar. 2020.

OLIVEIRA, Gabriela Cristina de; CASSOLI, Elaine Regina. Abordagem comunicativa para o ensino de língua inglesa: aprendizagem baseada em projetos. **RELEDUC**, v. 3, n. 1, p. 39-41, dez. 2020.

PAIVA, Marlla; PARENTE, José; BRANDÃO, Israel; QUEIROZ, Ana Helena. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão Integrativa. **Sanare**, v. 15, n. 02, p. 145-53, jun./dez. 2016.

PAIVA, Vera Lúcia. Autonomia e complexidade. **Linguagem & Ensino**, São Paulo, v. 09, n. 01, p. 77-127, jan./jun. 2006.

PAIVA, Vera Lúcia; BRAGA, Junia. The complex nature of autonomy. **D.E.L.T.A.**, 24, p. 441-68, 2008.

PONTE, João Pedro da. *Et al.* **Por uma formação inicial de professores de qualidade**. Lisboa, abr. 2000. 22 p. Documento de trabalho da Comissão ad hoc do CRUP para a formação de professores.

RALOFF, Eleana. A importância do lúdico em sala de aula. **X semana de Letras 70**, p. 1-9, 2010.

RAU, Maria Cristina. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

RICHARDS, Jack. **Communicative language teaching today**. New York: Cambridge University Press, 2006.

RIZZATTI, Ivanise; MENDONÇA, Andrea; MATTOS, Francisco; RÔÇAS, Giselle; SILVA, Marcos André; CAVALCANTI, Ricardo; OLIVEIRA, Rosemary. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. **ACTIO: Docência em Ciências**, v. 5, n. 2, p. 1-17, mai./ago. 2020.

SAMPIERE, Roberto; COLLADO, Carlos; LUCIO, María. **Metodologia de Pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013. p. 548 – 604.

SAVIGNON, Sandra. Communicative language teaching: linguistic theory and classroom practice. *In*: SAVIGNON, Sandra. **Interpreting communicative language teaching: contexts and concerns in teacher education**. London: Yale University Press, 2002. p. 1 – 27.

SHIGUNOV NETO, Alexandre; FORTUNATO, Ivan (org.). **20 anos sem Donald Schon: o que aconteceu com o professor reflexivo?** São Paulo: Edições Hipótese, 2017.

TAROUCO, Liane Margarida Rocknbach. *et al.* Jogos educacionais. **Novas tecnologias na educação**, v. 2, n. 1, p. 1-8, mar. 2004.

VELOSO, Rachel. **Avaliando as razões que levam ao aprendizado de uma segunda língua: os olhares do aluno e do professor**. 2014. 77 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Programa de Pós-graduação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014.

UEPA, Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Letras – Língua Inglesa. 2011.

UEPA, Projeto Pedagógico do Curso de Graduação em Letras – Língua Inglesa. 2022.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ, Histórico e missão, 2023. Disponível em: <https://www.uepa.br/pt-br/pagina/hist%C3%B3rico-e-miss%C3%A3o>. Acesso em: 20 de mai. de 2023.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO DE INVESTIGAÇÃO - DISCENTES

Caro(a) discente,

Você está recebendo o questionário a respeito da dissertação intitulada “*Manual de estudos autônomos: o uso de jogos educacionais no ensino de inglês*”. A pesquisa tem como objetivo “*Elaborar um manual, com elementos de jogos e características de estudos autônomos em sua construção, para complementar a formação inicial dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês sobre jogos educacionais*” e o presente questionário pretende identificar as experiências com jogos dos discentes durante o curso de graduação e também em possíveis atividades profissionais.

Ao preencher e enviar o questionário, você aceita participar da pesquisa e autoriza o uso das respostas no desenvolvimento do trabalho em questão. É importante ressaltar que as suas informações serão usadas exclusivamente para fins acadêmicos e os seus dados serão mantidos em anonimato. O tempo estimado para a conclusão do formulário é de 10 minutos.

Discente: Gabriela Maria Lima Machado Dutra.

Orientador: André Monteiro Diniz.

1. Qual o seu nome?

2. Qual ano da graduação você está cursando?

2º ano

3º ano

4º ano

3. Durante o seu curso de graduação, os docentes usam/usaram durante as aulas algum tipo de jogo para promover a sua aprendizagem?

Sim

Não

Você poderia descrever a(s) atividade(s)?

4. Com que frequência os docentes, nas aulas da graduação, usam jogos?

Nunca

Raramente

Às vezes

Sempre

5. Durante as aulas do seu curso de graduação, os docentes promovem/promoveram algum tipo de discussão sobre o uso de jogos na educação?

Sim

Não

6. Durante o período do seu curso de graduação, você já participou, por conta própria, de alguma atividade complementar/evento/curso sobre jogos?

Sim

Não

Você poderia descrever a(s) atividade(s)?

7. O que você pensa sobre atual abordagem sobre jogos no seu curso de graduação?

8. Após o fim do curso de graduação, você acredita que estará preparado para usar jogos em sala de aula?

Sim

Não

Justifique sua resposta.

9. Como você define “Jogo”?

Observação: pergunta adicionada posteriormente.

10. Você atua ou já atuou profissionalmente?

Sim

Em qual etapa da educação?

Educação Infantil

Ensino Fundamental I

Ensino Fundamental II

Ensino Médio

Cursos Livres

Outro (s) _____

Não

****Continuação do questionário apenas para os discentes que já atuam profissionalmente****

11. Você utiliza jogos em suas práticas pedagógicas?

- Sim
 Não

Descreva brevemente como você utiliza os jogos ou o porquê de você não os utilizar.

12. Qual(ais) o(s) tipo(s) de jogo(s) você usa em suas aulas?

- Jogos digitais
 Jogos de tabuleiro
 Jogos de adivinhação
 Jogos de cartas
 Jogos de correspondência
 Jogos de pesquisa
 Outros _____

13. Em qual(ais) momento(s) da sua aula você utiliza jogos?

14. Você usa os jogos para atingir algum objetivo pedagógico em suas aulas?

- Sim
 Não

Qual (Quais)?

- Não se aplica

15. Você utiliza algum autor e/ou teoria para embasar o uso de jogos em suas aulas?

- Sim
 Não

Qual (Quais)?

- Não se aplica

16. Você percebe benefícios no processo de ensino-aprendizagem quando utiliza jogos?

- Sim
 Não

Qual (Quais)?

17. Você tem/encontra dificuldades para utilizar jogos em suas aulas?

Sim

Não

Qual (Quais)?

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO DE INVESTIGAÇÃO – DOCENTES

Caro (a) Professor (a),

Você está recebendo o questionário a respeito da dissertação intitulada “Manual de estudos autônomos: o uso de jogos educacionais no ensino de inglês”. A pesquisa tem como objetivo “Elaborar um manual, com elementos de jogos e características de estudos autônomos em sua construção, para complementar a formação inicial dos discentes do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês sobre jogos educacionais” e o presente questionário pretende identificar as experiências com jogos dos discentes durante o curso de graduação e também em possíveis atividades profissionais.

Ao preencher e enviar o questionário, você aceita participar da pesquisa e autoriza o uso das respostas no desenvolvimento do trabalho em questão. É importante ressaltar que as suas informações serão usadas exclusivamente para fins acadêmicos e os seus dados serão mantidos em anonimato. O tempo estimado para a conclusão do formulário é de apenas 15 minutos.

Discente: Gabriela Maria Lima Machado Dutra.

Orientador: André Monteiro Diniz.

1- Existem vários recursos que podem ser utilizados em sala para tornar as aulas mais atrativas e auxiliar o processo de aprendizagem dos alunos. Dessa forma, marque os recursos que você costuma usar em suas aulas.

Internet

Jogos educacionais

Materiais autênticos

Livros didáticos

Outros _____

2- Com que frequência você utiliza jogos educacionais em suas aulas?

Nunca - Justifique por quais motivos você utiliza jogos em suas aulas com essa frequência.

Raramente

Às vezes

Sempre

3- Qual(ais) o(s) tipo(s) de jogo(s) você utiliza em suas aulas?

Jogos digitais

Jogos de tabuleiro

Jogos de adivinhação

Jogos de cartas

Jogos de correspondências

Jogos de pesquisa

Não se aplica.

4- Em qual(ais) momento(s) da sua aula você usa jogos?

5- Você usa os jogos para atingir algum objetivo pedagógico em suas aulas?

Sim – Quais? _____

Não

Você percebe benefícios em suas aulas quando utiliza jogos?

Sim – Quais? _____

Não

6- Você utiliza algum autor e/ou teoria para embasar o uso de jogos em suas aulas?

Sim – Quais? _____

Não

7- Qual o grau de importância os jogos tem em suas aulas?

Nenhuma

Pouco importante

Importante

Muito importante

8- Você tem/encontra dificuldades para utilizar jogos em suas aulas?

Sim – Quais? _____

Não

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO DE VALIDAÇÃO

Olá!

Para finalizarmos a nossa atividade sobre "o uso de jogos educacionais no ensino de inglês", peço que você responda algumas perguntas referentes aos estudos realizados.

Discente: Gabriela Maria Lima Machado Dutra.

Orientador: André Monteiro Diniz.

Nome:

1- Qual momento da atividade (apresentação teórica/ criação de jogos /avaliação) você acredita ter sido mais interessante para a sua formação acadêmica/profissional? Por quê?

2- Você teve alguma dificuldade durante a realização das atividades?

Sim – Quais? _____

Não

3- No material, havia uma apresentação de elementos chamados “fundamentais” e “opcionais”. Você concorda com os elementos apresentados ou considera que alguma alteração deveria ser feita entre eles?

4- Você acha que algum elemento deveria ser acrescentado ou retirado?

5- Qual a sua opinião sobre a disponibilização, no seu curso de graduação, de um material sobre Jogos Educacionais no Ensino de Inglês?

APÊNDICE D – AVALIAÇÃO POR PARES

AVALIAÇÃO POR PARES

- Sobre o produto:

Marque (+) quando você observar a presença de determinado elemento obrigatório dos jogos no artefato apresentado e (-) quando o item não for identificado.

Grupos	Abstração de conceitos e realidade	Objetivo principal	Objetivos imediatos	Regras	Conflito/Desafio	Estrutura de recompensa	Feedback	Curva de interesse	Estética	Possibilidade de repetição
Grupo 1										
Grupo 2										
Grupo 3										
Grupo 4										
Grupo 5										
Grupo 6										

Marque (+) quando você observar a presença de determinado elemento opcional dos jogos no artefato apresentado e (-) quando o item não for identificado.

Grupos	Competição	Cooperação	Tempo	Níveis	Narrativa	* Não foram utilizados elementos opcionais
Grupo 1						
Grupo 2						
Grupo 3						
Grupo 4						
Grupo 5						
Grupo 6						

- Sobre a apresentação:

Marque (X) as opções que você considera que o grupo conseguiu atingir.

Grupos	Apresentar o jogo com clareza e domínio do conteúdo	Ter coerência entre o objetivo do jogo e a temática abordada	Utilizar recursos visuais na apresentação	Apresentar conformidade entre o tempo do jogo estimando no manual e o tempo real de execução
Grupo 1				
Grupo 2				
Grupo 3				
Grupo 4				
Grupo 5				
Grupo 6				

- Em uma escala de 1 a 5, como você avaliaria o jogo apresentado em relação à(ao):

Grupos	Criatividade	Diversão	Engajamento
Grupo 1			
Grupo 2			
Grupo 3			
Grupo 4			
Grupo 5			
Grupo 6			