

## MEMORY GAME COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DOS VERBOS IRREGULARES NO SIMPLE PAST.

Luzinaldo Alves de Oliveira Júnior <sup>1</sup>

### RESUMO

Sabemos que a prática do ensino de Língua Inglesa na rede pública ainda enfrenta desafios quando se trata de atingir os objetivos do processo de ensino propostos pelos PCNs. A razão a qual nos motivou a desenvolver este trabalho foi repensar o ensino da gramática, especificamente o tempo verbal *Simple Past* e seus verbos irregulares, de forma que os alunos se envolvessem durante o processo, o qual não necessitasse memorizar uma lista de palavras de acordo com os moldes tradicionais. Dessa forma, propomos a ideia de criar nossa versão do *memory game* (jogo da memória) com intuito de promover o ensino do idioma de maneira lúdica. A abordagem que utilizamos foi a *Task based learning* (TBL), a qual é baseada em tarefas. Através desta proposta interventiva podemos perceber que os discentes se mostraram engajados no processo de produção do jogo, interagindo em grupos para execução da tarefa em etapas, ao se sentirem parte ativa do processo de ensino- aprendizagem. A presente pesquisa se trata de um relato de experiência vivenciado numa escola pública da rede municipal do estado da Paraíba, numa turma do 7º ano. Para fomentar nossa pesquisa utilizamos os estudos de Rocha (2015), Silva (2013), Luckesi (2000), Willis (1996), entre outros.

**Palavras-chave:** Ensino de inglês, Jogo da memória, Verbos irregulares, Simple past, Abordagem baseada em tarefas.

### INTRODUÇÃO

O professor de língua inglesa encara muitos desafios em sua prática cotidiana. Desde a carga horária reduzida, até mesmo a escassez de recursos didáticos, o que acaba interferindo no processo de planejamento das aulas, e conseqüentemente na motivação para o processo de ensino-aprendizagem acontecer de forma eficaz.

Ao que tange o ensino de gramática, os desafios duplicam, visto que, ensinar tópicos gramaticais podem ser enfadonhos por trazerem consigo suas regras metódicas. Contudo, a gramática é necessária para a decodificação da língua e o seu domínio básico.

De acordo com o que propõe os PCN's de Língua Estrangeira, sobre o processo de aprendizagem de uma LE, este defende que deve-se "garantir ao aluno seu engajamento discursivo, ou seja, a capacidade de se envolver e envolver outros no discurso", e ajudá-lo a desenvolver as habilidades linguísticas de forma comunicativa, seja oral ou escrita em ambientes de interação social de maneira contextualizada. Dessa forma, se faz necessário posicionar o aluno como agente principal do ensino-

---

<sup>1</sup> Graduado em Letras Inglês pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, Especialista em Línguas Estrangeiras Modernas pelo Instituto Federal da Paraíba – IFPB, [prof.junior.ingles@gmail.com](mailto:prof.junior.ingles@gmail.com).

aprendizagem, ao oportunizar “atividades pedagógicas centradas na constituição do aluno como ser discursivo, ou seja, sua construção como sujeito do discurso”. (BRASIL, 1998, p. 19).

Para tanto, resolvemos repensar o ensino da gramática de inglês ao que se refere o tempo verbal *Simple Past*. O qual é dividido em dois grupos, os verbos regulares, os quais é apenas necessário adicionar o sufixo “ed”, exemplo: loved, worked, liked; e os verbos irregulares, os quais têm sua grafia modificada por completo, sendo essa sua única regra, exemplo, *go = went, write = wrote*. Dessa forma, os verbos irregulares por serem mais difíceis de memorizar pelos alunos, a prática de se trabalhar com a memorização de listas na sala de aula havia se tornado uma prática forte. No entanto, como intuito de assegurar a aprendizagem do tópico em questão pelos alunos, resolvemos desenvolver o jogo da memória com verbos irregulares, para de forma lúdica possamos alcançar a memorização e conseqüentemente a internalização da aprendizagem desses verbos.

O lúdico tem um papel indispensável no desenvolvimento da aprendizagem do ser humano, pois é “através da ludicidade que o aluno forma conceitos, estabelece relações sociais com o grupo ao qual está inserido, estimula seu raciocínio, vai se socializando, se sente seguro, mais motivado, aprende e melhora seu desempenho.” (ROCHA, 2015, p.17). Dessa forma, nossa proposta vislumbra não apenas o ensino de inglês, mas também o desenvolvimento da habilidade sociocomunicativa, visto que a utilização do lúdico, por meio da confecção do Jogo da memória, proporciona aos alunos um momento de interação na língua alvo.

Sobre atividades lúdicas afirma Luckesi que, estas devem proporcionar aos educandos dedicação por completo, envolvendo-os de modo flexível, saudável e pleno, podendo englobar jogos, dinâmicas em grupo, trabalhos manuais, dramatização, entre outras formas que possam despertar nos alunos a concepção de pensamentos criativos na execução do processo de aprendizagem e socialização de modo efetivo do conteúdo proposto (LUCKESI, 2000).

Para o desenvolvimento da nossa proposta pedagógica utilizamos a abordagem baseada em tarefas, a Task Based Learning, a qual é proveniente do *communicative approach* (Método comunicativo), que visa promover tarefas a serem solucionadas pelo indivíduo aprendiz as quais devam ser solucionadas pela interação na língua alvo. Assim, nosso trabalho não relata apenas nossa experiência frente a proposta pedagógica do ensino

de inglês por meio do lúdico, mas também reascende discussões relacionadas ao método, abordagem, e as habilidades alcançadas através destas.

## METODOLOGIA

A nossa proposta foi realizada em uma turma de 20 alunos do 7º ano do ensino fundamental da rede pública de ensino, a qual foram necessárias 4h aulas para o desenvolvimento. Os materiais utilizados foram, papel cartão, canetas hidrocor, lápis gráfico, tesoura e régua.

Nossa proposta pedagógica seguiu os moldes da Abordagem Baseada em Tarefas (TBL – Task Based Learning), desenvolvida por Willis (1996), e procederam da seguinte maneira: **pré-tarefa** – os alunos foram divididos em grupos de cinco, em seguida expomos os verbos irregulares no *Simple Past* na lousa e cada grupo pode selecionar os verbos que mais tinham dificuldade na memorização e aprendizagem.

**Ciclo da tarefa** – momento em que eles começam a confeccionar as cartas ao escrever os verbos em pares, recortar e selecionar as cores para cada par. Por meio das cores, puderam montar os pares sem precisarem do auxílio da língua materna por meio da tradução para conseguirem identificar os pares na hora do jogo.

Após a confecção das cartas, ressaltamos as regras do jogo por meio de exposição em lousa, bem como frases importantes na língua alvo para serem utilizadas durante execução, tais como: “Face up/down the cards”, “match the cards”, “It’s your turn”, “It’s my turn”, “I win the game”, “I lost in the game”. Dessa forma, os alunos tiveram o respaldo para por em prática a competência linguística na comunicação durante a partida com o *Memory Game*, efetivando o processo de aprendizagem do ensino dos verbos irregulares no passado simples em inglês.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A abordagem comunicativa é um método que nasce a partir da necessidade de distanciamento das abordagens estruturalistas e behavioristas, tornando-se cada vez mais popular. Sendo assim, escolhemos a TBL – Task Based Learning (Abordagem baseada em tarefas), a quais são definidas em duas etapas, sendo elas, a Pré-tarefa, e o Ciclo da tarefa, abordagem proveniente do método comunicativo.

A pré-tarefa é definida como parte essencial para realização da tarefa como um todo. Visto que, é a parti desse momento que o professor expõe o tópico da tarefa, de modo a resgatar o conhecimento prévio necessário dos alunos para o desenvolvimento da tarefa, sendo este inserido por meio oral ou escrito.

O professor deve se atentar para fornecer informações precisas para que os alunos não se confundam e acabem por pedir auxílio durante o processo de realização da tarefa, pois a abordagem não permite interferência do professor durante o ciclo da tarefa, pois é nesse momento que os alunos devem utilizar seus conhecimentos para o desenvolver da fluência (Willis, 1996).

Sobre o conceito de tarefa, a autora Jane Willis afirma tratar-se de uma atividade “na qual os aprendizes usam quaisquer recursos que possuem na língua-alvo para resolver um problema, solucionar um enigma ou compartilhar experiências” (Willis, 1996, p.23 apud Oliveira, 2014).

Contudo esta não é a única definição de tarefa. Acreditando na pluralidade do conceito, buscamos uma segunda definição a qual se alinhasse diretamente com o nosso objetivo, e encontramos nos estudos de Ellis, que afirma: “[...] ‘tarefas’ são atividades que demandam primeiramente uso linguístico focado na linguagem. Contudo, precisamos admitir que o propósito geral das tarefas é o mesmo que o dos exercícios – aprender uma língua –,” (Ellis, 2004, p. 3 apud Oliveira, 2014).

É valioso mencionar, que há uma importante distinção entre abordagens apoiadas em tarefas das baseadas em tarefas. As apoiadas em tarefas, trazem características tradicionais, que se baseiam em elementos linguísticos de modo mais estrutural. Em detrimento as baseadas em tarefas, as quais são focadas na comunicação e interação (Oliveira, 2014).

De acordo com o autor Cipriano Carlos Luckesi, o qual é autoridade ao que tange Educação e Ludicidade, este nos conceitua a importância de utilizar a ludicidade para o desenvolvimento do ser humano:

“Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. (LUCKESI, 2000, p. 21).

Sendo assim, entendemos que a ludicidade proporciona o estado de interação e inserção ao indivíduo aprendiz a intensidade na atividade de modo que o foco estará voltado para a prática do desenvolvimento das habilidades na tarefa qual está desempenhando, sem espaço para julgamento nem distrações.

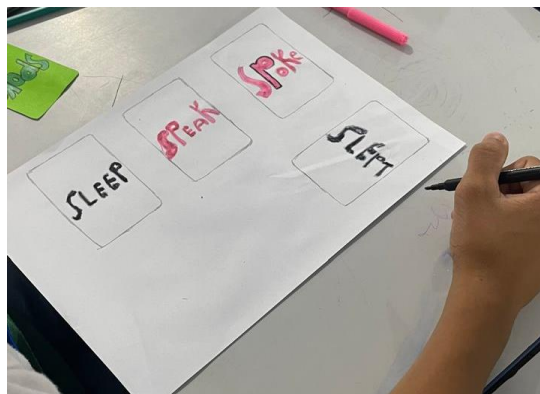
## RESULTADOS E DISCUSSÃO

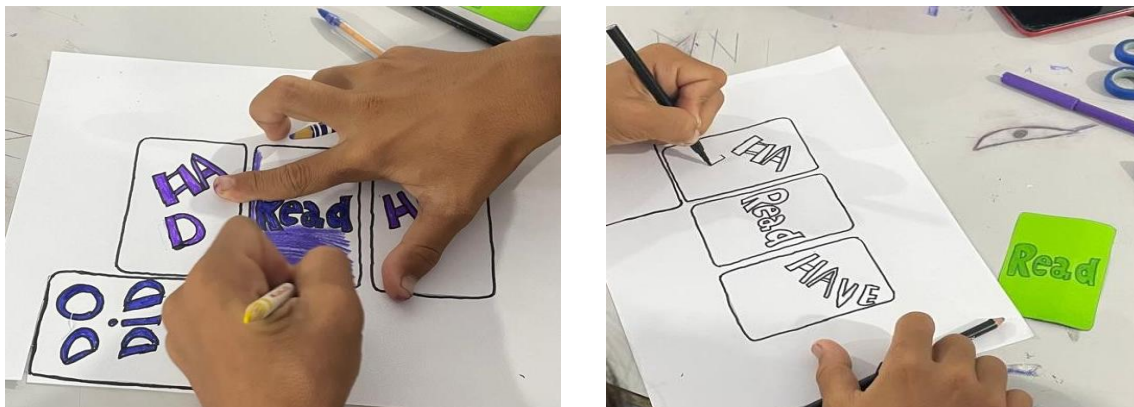
Ao desafirmos nossos alunos com criação de um Memory Game com verbos irregulares, a princípio, os fizeram ficar apreensivos, visto que os mesmos ainda não tinham passado por essa experiência, dessa maneira acreditavam na impossibilidade de realizar de maneira efetiva. Contudo, ao dividirmos o projeto em etapas, e exemplificarmos o passo-a-passo, bem como os recursos que utilizaríamos, fez com que os alunos diminuíssem a ansiedade e vislumbrassem as habilidades necessárias para realização da tarefa.

Ao dividirmos os grupos, pensamos na hipótese de fazê-los com alunos os quais não tivessem muita interação entre si, para fortalecer novos vínculos, de modo a influencia-los na resolução de problemas, preparando-os para o futuro, onde por muitas vezes precisaremos interagir com pessoas as quais manteremos contato estritamente profissional.

Sobre a escolha dos verbos, os grupos elegeram entre eles aqueles que tinham mais dificuldade, tanto na escrita, pronúncia e assimilação com o significado, trabalhando essas dificuldades em conjunto, puderam fortalecer a identidade individual do grupo por meio dos pontos em que precisariam melhorar referente ao conteúdo exposto.

As cores utilizadas para formarem os pares foi outra ideia individual dos grupos, as quais seriam importantes para encontrarem a forma do presente e passado dos verbo durante desenvolver do jogo, bem como a personalização das *cards*. Conforme podemos observar nas imagens extraídas durante o desenvolvimento da tarefa, alunos elaborando os pares dos verbos e colorindo-os.





Após a confecção do jogo, os alunos puderam realizar as partidas com o *Memory Game*, a qual proporcionou a estes, interação social e comunicação na língua alvo. Neste momento foram orientados a usar expressões comumente utilizadas neste tipo de jogo, tais quais: “Face up/down the cards”, “match the cards”, “It’s your turn”, “It’s my turn”, “I win the game”, “I lost in the game”, bem como reforçar a pronúncia dos verbos utilizados ambos no presente como no passado.

O clima de competição instaurado mediante ao jogo despertou nos alunos motivação e interesse em conseguir formar o máximo de pares possíveis para vencer as partidas, fortalecendo a conexão entre o propósito pedagógico do jogo e outras habilidades, tais como inteligência emocional, comunicação, interação e moral, visto que todo jogo tem suas regras, as quais devem ser seguidas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nossa proposta pedagógica nos proporcionou reflexões pertinentes ao ensino de inglês, seus desafios no sistema público de educação e as relações sociais entre os alunos. Ao propor a tarefa de criar o nosso próprio jogo da memória, recurso bastante utilizado no estímulo a memorização e aprendizagem, percebemos que mesmo sendo uma ferramenta já popularizada, é possível reconstruir e dar uma aparência nova, adicionando traços identitários de quem o produz, fazendo com que o indivíduo sinta como parte atuante do processo, pois “eles devem ter um papel mais ativo em sala, passando a ser o centro do processo ensino/aprendizagem” (Moser, 2004 apud. Rocha, 2015, p. 18). visto que a confecção do próprio jogo fortalece vínculos não só com a língua alvo, mas das habilidades sociais entre eles.

Outros aspectos que envolvem o desenvolvimento do indivíduo no processo educacional, devem ser comentadas, tais como o emocional, pois os jogos despertam o clima de competição entre os participantes, dessa forma, o lado cognitivo, afetivo e emocional é ativado ao desempenhar as habilidades comunicativas que a execução de um jogo, seja ele qual for, possa externalizar. Sobre esses aspectos inerentes a prática de se trabalhar com o lúdico, os autores José Milton de Lima e Márcia Regina Canhoto de Lima, em seu artigo intitulado “A importância do Jogo na perspectiva das inteligências múltiplas, afirmam que:

As situações lúdicas oferecem condições férteis para o desenvolvimento dessas competências. Nos jogos coletivos, as crianças testam e avaliam todos os seus aspectos: afetivo, emocional, moral, social, cognitivo, motor, já que todos eles, em maior ou menor grau, são solicitados. A tensão e a incerteza são características que estão presentes nos jogos de competição; a criança precisa aprender a lidar com a frustração da derrota, com a alegria da vitória, trabalhar com os conflitos, submeter-se à regra, buscar o consenso, cooperar, estando ou não em situação privilegiada. Estimular, elogiar, valorizar o desempenho e não apenas as conquistas das vitórias, são importantes contribuições do educador para o desenvolvimento dessas inteligências. (LIMA, 2003, p. 120)

Sendo assim, podemos concluir que a nossa prática na sala de aula de inglês, por meio da ludicidade e a confecção do jogo da memória com o propósito de ensinar os verbos irregulares no *Simple Past*, proporcionou aos nossos discentes a oportunidade de desenvolver suas habilidades comunicativas na língua alvo compreendendo o seu papel no processo de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

BRASIL, secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares Nacionais 2. Ensino de quinta a oitava series: língua estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

LIMA, José Milton de, LIMA, Márcia Regina Canhoto de. **A Importância do Jogo na perspectiva das inteligências múltiplas**. NUANCES: estudos sobre educação – ano IX, v.09, n°s 9/10, jan./jun. e jul./dez. 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação e Ludicidade**. São Paulo: Cortez, 2000.



Petrópolis: Vozes, 1998.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia lúdica: jogos pedagógicos de A a Z.** São Paulo: Rideel, 2002.

ROCHA, F. R. **A ludicidade como método de ensino na língua inglesa.** Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFAM, Manaus, v. 9, n. 2, p. 15-26, 2015.

WILLIS, J. (1996). **A framework for task-based learning.** Harlow, U.K.: Longman Addison-Wesley.