



**I CONGRESSO
NORTE-NORDESTE
PIBID/PRP**



I CONENORT-PRP

I Congresso Norte-Nordeste PIBID/PRP

Enhancing English Language Learning Through the Game of Scattergories

Brincadeira de criança: um jeito diferente de aprender

RODRIGUES, Adriane ¹

BATISTA SILVA, João ²

ACÁCIO, Josevane Antônia Marques ³

FALEIRO LIMA, Maria Luiza ⁴

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo mostrar, de forma clara e objetiva, o desenvolvimento da atividade criada para o ensino de língua inglesa nas escolas e explorar teoricamente e praticamente o uso de jogos como ferramentas para auxiliar a aprendizagem de uma segunda língua ao longo da vida. Reconhecendo a escola como um ambiente privilegiado para proporcionar experiências enriquecedoras a pesquisa buscou integrar atividades lúdicas ao processo educacional. O intuito foi promover o desenvolvimento abrangente e dinâmico das habilidades cognitivas, linguísticas, socioafetivas e motoras dos alunos. Além disso, visou estimular a criatividade, a autonomia, o senso crítico, o trabalho em equipe, as responsabilidades e a ética, entre outras competências essenciais para a formação integral dos indivíduos.

PALAVRAS-CHAVE: ensino, dinâmica e Adedonha.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa é uma área em constante evolução, na qual educadores buscam métodos eficazes e envolventes para promover a aprendizagem dos alunos. Uma estratégia que tem ganhado destaque é a integração de jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem. Entre esses jogos, destaca-se o clássico jogo de palavras "Adedonha", também conhecido como "*Scattergories*" ou *stop*, que pode ser uma ferramenta valiosa para promover o aprendizado da língua inglesa de forma divertida e eficaz.

Em resumo, o jogo, enquanto fenômeno social adquire significados diversos dependendo do contexto cultural e histórico em que é inserido. No contexto educativo, os jogos têm sido utilizados desde o Renascimento, ganhando destaque

¹ Graduando em Licenciatura letras língua inglesa, Adriane Rodrigues, UFPa, *Campus* Cameté, adrianerodrigues232@gmail.com.

² Graduação em Letras Língua Inglesa, Especialização em Ensino Aprendizagem de Língua Inglesa e Suas Literaturas, Josevane Antônia Marques Acácio, Supervisora Bolsista do programa de bolsa de iniciação a docência, UFPa, *Campus* Cameté, jama_prof@hotmail.com.

³ Professor da ufpa, João Batista e coordenador do programa de bolsa iniciação a docência, ufpa, *Campus* cameté, ibatista@ufpa.br

⁴ Maria Luiza Rodrigues Faleiros Lima, Docente do Magistério Superior, coordenadora do programa de bolsa de iniciação a docência, marialuiza@ufpa.br

no século XX com a expansão da educação infantil. Eles se materializam em uma variedade de formas, como quebra-cabeças, jogos de tabuleiro e brinquedos de encaixe, todos destinados a promover aprendizagem e desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico e social dos alunos.

Ao escolher o jogo Adedonha (ou *Stop*) como foco de estudo buscou-se explorar suas potencialidades para o ensino, especialmente no desenvolvimento da escrita, vocabulário, concentração e memória dos alunos do Ensino de jovens e adultos (EJA). A pesquisa demonstrou que os jogos são eficazes como ferramentas mediadoras no desenvolvimento infantil e adulto, proporcionando uma combinação única de elementos lúdicos e educativos.

O uso da Adedonha não se limita a simples ocupação do tempo livre, mas atua como um mediador eficaz para promover habilidades cognitivas, físicas e sociais dos alunos. Ele facilita a assimilação e consolidação da aprendizagem, promovendo a integração de normas, valores e conteúdos específicos de forma intencional. Além disso, o jogo permite ampliar o espaço social dos estudantes por meio da interação e convivência, preparando-as para os desafios da vida cotidiana ao usar outra língua. Em suma, o jogo Adedonha emerge como uma ferramenta valiosa para promover o desenvolvimento integral dos indivíduos, especialmente no contexto educativo, ajudando os alunos a praticar, desenvolver e aprimorar o vocabulário em língua inglesa melhorando a interação sociocultural .

Desenvolvimento

O jogo da Adedonha, ou *Scattergories*, é um jogo de tabuleiro popular que desafia os jogadores a pensar rapidamente e criativamente. O jogo consiste em rodadas onde os participantes recebem uma lista de categorias e uma letra do alfabeto. O objetivo é encontrar palavras que comecem com a letra fornecida e que se encaixem nas categorias especificadas. Os jogadores têm um tempo para escrever suas respostas, e pontos são concedidos para respostas únicas e criativas.

Objetivo

- Trabalhar a memória, a atenção e raciocínio;
- Participação do jogo;
- Vocabulário mais ampliado de palavras;

- Formação de frases com as palavras categorizadas;
- Reconhecimento da escrita da língua inglesa;
- Melhoras a pronúncia e fluência verbal em língua inglesa;
- Realizar contagem de 10 em 10 – de 5 em 5;
- Somar as pontuações;

Benefícios do Uso da Adedonha no Ensino de Inglês

1. **Expansão do Vocabulário:** O jogo incentiva os alunos a pensar em uma variedade de palavras que se encaixem nas categorias fornecidas, o que os ajuda a expandir seu vocabulário em inglês.
2. **Prática da Escrita e Ortografia:** Ao escrever respostas dentro de um tempo limitado, os alunos praticam habilidades de escrita e ortografia de forma divertida e desafiadora.
3. **Desenvolvimento da Criatividade:** O jogo estimula a criatividade, já que os alunos são encorajados a encontrar palavras únicas e originais que se encaixem nas categorias fornecidas.
4. **Foco na Pronúncia e Fluência:** Durante o jogo, os alunos têm a oportunidade de praticar a pronúncia das palavras em inglês, o que contribui para o desenvolvimento da fluência oral.
5. **Promoção da Interação Social:** A Adedonha é um jogo interativo que pode ser jogado em grupos, o que promove a colaboração e a interação entre os alunos.

2.2. Discussão e delimitação de problema

Este projeto visa explorar teórica e praticamente o uso de jogos como ferramentas para auxiliar na aprendizagem, reconhecendo o papel crucial do brincar no desenvolvimento humano. Os jogos inseridos no contexto educacional desempenham um papel fundamental na promoção do desenvolvimento cognitivo, linguístico, socioafetivo e motor dos indivíduos, além de estimular habilidades como criatividade, autonomia, senso crítico, trabalho em equipe, responsabilidade, ética e moral.

Algumas questões norteadoras deste projeto incluem:

- Quais são os recursos mais eficazes para integrar os jogos na sala de aula?
- Qual é a atitude dos professores em relação ao uso de jogos educativos?
- Como os jogos contribuem para a aprendizagem quando incorporados ao contexto pedagógico?

Após uma observação cuidadosa, pretendemos identificar as vantagens e desvantagens, se houver, do uso de jogos educativos, bem como as melhores práticas para sua implementação no ambiente escolar. Além disso, planejamos criar e aplicar um jogo interdisciplinar em uma escola municipal de ensino fundamental, visando avaliar os resultados obtidos com sua utilização. Este estudo busca fornecer insights valiosos sobre o potencial dos jogos como ferramentas educativas e suas implicações no processo de aprendizagem dos alunos.

2.4. Aplicação das disciplinas do Projeto pibid

Nessa atividade foram utilizadas as disciplinas de Licenciatura de Letras Língua Inglesa com objetivo de ampliar o uso da linguagem para facilitar a expressão; identificar o conteúdo das mensagens; compreender textos escritos e orais; construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para aprendizagem. Para prover a aplicação de jogos, podem-se exemplificar as características envolvidas no processo de desenvolvimento cognitivo no aprendizado.

Fundamentação teórica

Este projeto busca explorar o uso de jogos como ferramentas de ensino e aprendizagem, reconhecendo seu potencial em envolver os alunos de forma ativa no processo educativo. Como mencionado por Laterman e Schindwein (2017), os jogos e brincadeiras são recursos valiosos que ajudam os alunos a se tornarem participantes ativos no aprendizado. Ao incorporar jogos na educação, os professores podem introduzir elementos lúdicos, prazer e motivação, criando condições para maximizar a construção do conhecimento, conforme destacado por

Kishimoto (1997).

Embora alguns ambientes escolares tradicionais possam resistir à ideia de utilizar jogos em sala de aula, é amplamente reconhecido que as crianças aprendem melhor quando estão envolvidas em atividades lúdicas. Porém o papel do professor é crucial na seleção e aplicação adequada dessas ferramentas para promover uma aprendizagem eficaz. Como ilustrado pela analogia de Bransford et al. (2007), a escolha das técnicas de ensino, assim como das ferramentas, depende da tarefa em questão e dos materiais envolvidos.

O jogo selecionado para este projeto, "*Stop*" ou "*Adedonha*", oferece oportunidades para desenvolver o raciocínio lógico e a memória, bem como para estimular a colaboração entre os alunos, com o senso de equipe. Ao trabalhar em grupo, os alunos compartilham conhecimentos e aumentam sua confiança nas próprias habilidades, contribuindo para o desenvolvimento coletivo. Além disso, a prática do debate dentro do jogo permite o exercício da argumentação e a organização do pensamento, conforme apontado por Brasil (1998).

Dessa forma, este projeto visa explorar como o jogo "*Adedonha*" pode ser uma ferramenta eficaz para promover uma aprendizagem significativa e colaborativa em sala de aula, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas, sociais e emocionais de maneira envolvente e dinâmica.

Implementação em Sala de Aula

A incorporação da *Adedonha* no ensino de inglês pode ser feita de várias maneiras:

- **Atividade de Aquecimento:** O jogo pode ser utilizado como uma atividade de aquecimento para iniciar a aula, estimulando os alunos e preparando-os para o aprendizado.
- **Revisão de Vocabulário:** Os educadores podem usar o jogo para revisar e reforçar o vocabulário aprendido em aulas anteriores.
- **Avaliação Formativa:** A *Adedonha* também pode ser usada como uma ferramenta de avaliação formativa, permitindo que os educadores avaliem o progresso dos alunos de forma lúdica.

2 METODOLOGIA

Optamos por uma abordagem de pesquisa qualitativa, baseada na observação da professora da sala, que identificou as dificuldades dos alunos em relação à escrita correta de palavras, uso dos adjetivos, conhecimento de nomes próprios e raciocínio lento. Este trabalho será realizado com 31 alunos de duas turmas da escola municipal São João Batista de Cametá no Estado do Pará, todos do 3º e 4º etapa do EJA.

O jogo selecionado é a "Adedonha" (ou "Stop"), uma atividade interdisciplinar que proporciona uma forma divertida de trabalhar o vocabulário e estimular a escrita dos alunos. O objetivo é responder a categorias ou temas com palavras que comecem com uma letra específica. Além de desenvolver conhecimentos gerais e específicos, o jogo também promove concentração, memória e velocidade de raciocínio e escrita. Antes de iniciar o jogo, pedimos a professora para perguntar aos alunos sobre seu conhecimento prévio sobre o jogo, se já o conhecem ou se já brincaram antes, e explicar as regras para aqueles que não estão familiarizados. Em seguida, a professora pode dividir a turma em equipes, garantindo uma mistura de habilidades em cada equipe para que todos possam contribuir de alguma forma. Após isso, as regras do jogo podem ser distribuídas em uma folha para referência durante o jogo.

Desenvolvimento da Atividade

Na primeira etapa, os alunos foram apresentados às regras do jogo "Adedonha" em inglês, explicando o objetivo de escrever palavras de diferentes categorias começando com uma letra específica sorteada. Foi enfatizado que as palavras deveriam estar relacionadas ao vocabulário em inglês.

Durante a segunda etapa, os alunos foram divididos em grupos de seis e de sete integrantes e receberam uma folha de papel para registrar suas respostas. A letra inicial foi sorteada e as categorias foram apresentadas, incluindo temas como animais, países, profissões, frutas, entre outros. Os alunos tiveram cinco minutos para completar suas respostas.

Na fase final, os grupos compartilharam suas respostas e discutiram as palavras escolhidas. A professora auxiliou na correção de possíveis erros de vocabulário e pronúncia, incentivando os alunos a praticarem a língua inglesa de forma mais precisa.

Regras do Jogo

- 1- Dividir a turma em 4 equipes de seis alunos e uma equipe de sete alunos;
- 2- Sorteio da letra a ser trabalhada: nesse momento, todos selecionam os dedos das mãos que querem mostrar. Um dos participantes conta os dedos mostrados, seguindo a ordem das letras do alfabeto. Aquela que corresponder ao último dedo será a letra da rodada;
- 3- Cada equipe terá que preencher todas as lacunas a cada jogada;
- 4- O jogo obedecerá ao limite de seis rodadas;
- 5- Para validar as respostas é preciso que as letras iniciais escolhidas envolvam os temas propostos;
- 6- Após a finalização do à equipe terminar primeiro grita 'stop', um integrante de cada grupo vai à lousa e registra a palavra que sua equipe escreveu;
- 7- Em relação à pontuação: Se ocorrer acertos, pontuar com 10 pontos e se houver empate será somado cinco pontos para cada equipe. Caso não seja lembrada alguma palavra ou não tenha dado tempo de preencher, colocar um zero no espaço;
- 8- Em casos de qualquer comportamento inadequado pelos grupos, ocorrerá a eliminação dos integrantes;

Após a leitura e discussão das regras, proceder com a entrega dos materiais necessários para o desenvolvimento do jogo: lápis, borracha, sulfite impresso com os temas da brincadeira e dicionário da língua inglesa, como no modelo do anexo I. Colocamos na lousa um modelo como o da folha que os alunos iriam preencher, para facilitar o momento em que elas anotarão no quadro. Ao final do jogo, os estudantes deverão somar suas pontuações para então chegar ao veredito de qual foi à equipe vencedora.

A avaliação se dará mediante a capacidade dos alunos em reconhecer e nomear as categorias existentes, cada qual com a letra do alfabeto correspondente e também em relação à escrita correta das palavras, onde, após a análise das palavras que foram escritas na lousa pelos alunos, a professora poderá proceder com a correção coletiva daquelas que tiverem sido grafadas incorretamente.

Estratégia de aplicação

Inicialmente, o jogo foi conduzido sem muitas intervenções da professora, permitindo a identificação das principais dificuldades dos alunos. Essas dificuldades podem estar relacionadas à utilização correta de letras maiúsculas em nomes próprios, a ortografia correta das palavras do inglês, a identificação de cidades, estados ou países, ou até mesmo a categorização de animais, entre outros aspectos.

Após uma análise das fichas preenchidas durante o jogo, tanto os alunos quanto a professora foram possíveis à identificação das dificuldades persistentes e desenvolver estratégias específicas para abordá-las de maneira mais precisa.

Como parte de uma abordagem interdisciplinar, após a conclusão do jogo, eu e a professora utilizamos mapas disponíveis na escola para explorar com os alunos a localização geográfica das cidades, estados ou países mencionados durante o jogo. Além disso, foi possível o aproveitamento dos livros da escola para permitir que os alunos pesquisem mais sobre esses locais, como fotos de seus principais pontos turísticos e outras curiosidades.

Considerando a importância da empatia na compreensão das dificuldades dos alunos, a professora e os demais integrantes do grupo colaboraram para desenvolver atividades que abordassem essas dificuldades de maneira eficaz. A partir da sinergia das diferentes perspectivas, o grupo chegou ao consenso de criar o jogo "Adedonha" como uma solução lúdica para trabalhar essas dificuldades. O próximo passo será testar o jogo, prototipando a solução idealizada e colocando em prática os conceitos discutidos até o momento.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo da Adedonha, ou *Scattergories*, é uma ferramenta versátil e eficaz para promover o aprendizado da língua inglesa de forma divertida e envolvente. Ao integrar esse jogo no ensino de inglês, os educadores podem estimular o desenvolvimento do vocabulário, habilidades de escrita, criatividade, pronúncia e interação social dos alunos. Portanto, a Adedonha representa uma adição valiosa ao arsenal de recursos disponíveis para educadores que buscam tornar o ensino de inglês.

Os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental na Educação, não apenas como uma fonte de diversão, mas também como uma estratégia essencial para promover a aprendizagem. Eles oferecem uma abordagem gamificada e lúdica para apresentar conteúdos educacionais, permitindo que as crianças desenvolvam sua compreensão do mundo, bem como aspectos cognitivos, sociais e afetivos de sua personalidade.

Os jogos são capazes de promover o desenvolvimento de uma variedade de habilidades essenciais para a aprendizagem, incluindo aspectos lógicos, espaciais e linguísticos. De acordo com Vygotsky (1995), a aprendizagem ocorre em um contexto de interação, onde os indivíduos internalizam instrumentos e signos, o que leva à apropriação do conhecimento.

Após análise do grupo e considerando as necessidades identificadas por meio de pesquisa qualitativa e observação da professora, foi proposto um primeiro momento do jogo "Adedonha", conforme descrito no Capítulo 3.1 - Solução Inicial. Este jogo foi concebido como uma resposta às demandas educacionais específicas identificadas pelo grupo.

Conclusão

A experiência com o jogo "Adedonha" demonstrou ser uma ferramenta eficaz para o ensino de inglês, proporcionando uma abordagem prática e interativa que estimula o aprendizado dos alunos. A atividade contribuiu significativamente para o desenvolvimento do vocabulário, da escrita e da pronúncia em inglês, ao mesmo tempo em que promoveu a colaboração e a interação entre os alunos.

Diante dos resultados positivos obtidos, recomenda-se a continuidade da utilização de jogos como o "Adedonha" como uma estratégia complementar no ensino de línguas estrangeiras, visando tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficaz.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dinâmica do jogo "Adedonha" proporcionou uma participação ativa dos alunos, promovendo o uso prático do inglês em um ambiente descontraído e divertido. Os alunos demonstraram entusiasmo durante a atividade, evidenciando uma melhoria na habilidade de identificar e utilizar palavras em inglês dentro das categorias propostas.

Além disso, a discussão após o jogo permitiu aos alunos corrigirem seus próprios erros e aprenderem com os colegas, enriquecendo ainda mais seu vocabulário e conhecimento da língua inglesa.

5 AGRADECIMENTOS

“O presente trabalho científica foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), da universidade Federal do estado do para, (UFPA) e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC)”. E o programa de bolsa de iniciação a docência (PIBID) , não poderia deixar de agradecer a escola são João batista e a coordenação pelo apoio

REFERÊNCIAS

- AMORA, Antônio Soares. Minidicionário Soares Amora da Língua Portuguesa. 3. Ed. São Paulo: Saraiva 1998.
- ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Editora Vozes, 2003.
- FREIRE, Paulo. Professora Sim, tia Não - Cartas a quem ousa ensinar. São Paulo: Olho D'água, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação. São Paulo: editora Cortez, 1997.
- KISHIMOTO, Tizuko. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.
- LEONTIEV, A., O desenvolvimento do psiquismo. 3ª ed. São Paulo: Moraes, Ltda., 1972.
- PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- RODULFO, R. O brincar e o significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.



VIGOTISKI, L.S. A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/33054/3/paulo_freire_em_di%C3%A1logo_com_a%20educa%C3%A7%C3%A3o_de_jovens_e_adultos_repositorio.pdf>