

APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO USO DO BAAMBOOZLE: MOTIVAÇÃO, ENGAJAMENTO E RESULTADOS NA AULA DE INGLÊS.

Adenilma Vieira dos Santos ¹
Lethicia Tamyris Xavier de Souza ²
Maria Arianny Franco Juvito ³
José Vilian Mangueira ⁴

RESUMO

O ensino de inglês como língua estrangeira apresenta desafios, no cenário educacional público brasileiro, é desafiador, uma vez que tem sido caracterizado pela falta de motivação dos alunos e pela dificuldade em manter o envolvimento. Por esse ângulo, neste relato experiencial, apresentaremos os resultados da utilização de jogos online via plataforma Bamboozle como estratégia pedagógica para potencializar o aprendizado de inglês para uma turma do 6º ano da Escola Monsenhor Emiliano de Cristo, no Município de Guarabira. Esta iniciativa foi desenvolvida por alunos participantes do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) da UEPB – Campus III. Os jogos selecionados no Bamboozle tiveram como objetivo aprimorar diversos aspectos do idioma, incluindo vocabulário, gramática, pronúncia e compreensão auditiva. Através desta estratégia pedagógica, houve um aumento significativo no interesse e motivação dos alunos para a aprendizagem de línguas. Envolveram-se ativamente nos jogos e demonstraram maior confiança nas suas capacidades linguísticas. Este estudo é de natureza qualitativa e baseia-se nas contribuições de Silva e Toassi (2020), Bezerra (2011), Rodrigues (2019), entre outros. Assim, este relato experiencial demonstra que o uso de jogos no ensino de inglês é uma estratégia eficaz para aumentar a motivação dos alunos e a aprendizagem da língua. Os jogos não só tornaram as aulas mais agradáveis e envolventes, mas também proporcionaram oportunidades significativas para a prática da língua num contexto autêntico. O sucesso desta abordagem sugere que os professores de inglês podem considerar a incorporação de jogos nas suas práticas pedagógicas como um meio de melhorar os resultados da aprendizagem e promover um maior envolvimento dos alunos nas aulas.

Palavras-chave: Ensino de língua inglesa, Jogos, Bamboozle, PIBID.

INTRODUÇÃO

Desenvolver uma abordagem pedagógica que promova o engajamento dos alunos nas aulas de língua inglesa não é uma tarefa fácil, pois muitos alunos percebem o idioma como irrelevante no contexto brasileiro, e mudar essa mentalidade representa um desafio para o professor. Nesse sentido, torna-se viável trazer o contexto social dos alunos para dentro da sala de aula para tornar o ensino mais significativo para eles. Nessa perspectiva, oferecer um ensino

¹ Professora de inglês da ECIT Monsenhor Emiliano de Cristo - PB, adenilmavieira@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de Letras – Inglês da Universidade Estadual – PB, lethicia.souza@aluno.uepb.edu.br;

³ Graduando pelo Curso de Letras – Inglês da Universidade Estadual - PB, maria.juvito@aluno.uepb.edu.br;

⁴ Professor orientador: Doutor, Universidade Estadual - PB, vilianmangueira@servidor.uepb.edu.br;



que incorpore a tecnologia, dada sua presença onipresente no cotidiano brasileiro, aliado ao uso de jogos, que fazem parte da vida dos alunos desde a infância, torna-se uma estratégia para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, pois

Inserir os jogos no ambiente de ensino também pode despertar o interesse do aluno em participar de tarefas em sala de aula, bem como despertar seu interesse na língua estrangeira, já que essa experiência o ajudará a entender que uma língua estrangeira pode ser utilizada de forma prática em diferentes campos de sua vida e, assim, expandir seus horizontes e possibilidades. (Silva; Toassi, 2020, p. 270).

Nessa linha de pensamento, apresentaremos, neste relato, os resultados da utilização de jogos online como estratégia pedagógica para potencializar o aprendizado de inglês em uma turma do 6º ano da Escola Monsenhor Emiliano de Cristo em Guarabira – PB. As atividades aqui apresentadas foram desenvolvidas por alunos participantes do Programa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campus III. Eles propuseram a utilização do site de jogos Bamboozle como ferramenta para promover o engajamento durante as aulas de inglês e também discutirão os desafios enfrentados durante a implementação na escola.

Dentro desse contexto, as atividades descritas neste relato visam conectar os alunos com seu contexto social, visto que a internet e os jogos online são cada vez mais prevalentes no dia a dia dos alunos, destacando a importância do uso desse recurso na educação. Nesse sentido, a utilização de jogos “pode ajudar o professor a estabelecer uma relação próxima com o aluno, pois os jogos eletrônicos fazem parte do ambiente em que ele vive, e assim trazer uma parte do seu mundo para dentro da sala de aula” (Silva, Toassi, 2020, pág. 270).

Nesse sentido, foram escolhidas diversas atividades do site de jogos online Bamboozle para explorar diferentes ferramentas online, aprimorar vários aspectos do idioma, como vocabulário, gramática, pronúncia e compreensão auditiva, e despertar o interesse dos alunos pela língua inglesa. Conseqüentemente, observou-se que os alunos apresentaram melhora nas avaliações das disciplinas, aumentaram a participação nas aulas e se sentiram mais confortáveis no uso do idioma em sala de aula, validando assim os benefícios dessa abordagem pedagógica.

Em resumo, este relato experiencial demonstrou que o uso de jogos no ensino de inglês é uma estratégia eficaz para aumentar a motivação dos alunos e a aprendizagem da língua. Os jogos não só tornaram as aulas mais agradáveis e envolventes, mas também proporcionaram oportunidades significativas para a prática da língua num contexto autêntico. Para tanto,

recorremos aos referenciais teóricos de Silva e Toassi (2020), Bezerra (2011), Rodrigues (2019), entre outros, para facilitar o desenvolvimento de nossa pesquisa. Portanto, o sucesso desta abordagem sugere que os professores de inglês podem considerar a integração de jogos nas suas práticas pedagógicas como um meio de melhorar os resultados da aprendizagem e promover um maior envolvimento dos alunos nas aulas disciplinares.

Metodologia

A Escola Técnica Cidadã Monsenhor Emiliano de Cristo, em Guarabira-PB, está situada no bairro Nordeste, na Rua João Lordão, 155, e funciona há aproximadamente 40 anos. A escola oferece ensino fundamental e médio, além de cursos técnicos em Administração, Eletrotécnica e Sistemas de Energias Renováveis. Atende uma população estudantil diversificada, incluindo crianças e jovens de classe média e de meios vulneráveis nas áreas urbanas, suburbanas e rurais da cidade e região circundante. As atividades descritas a seguir só foram possíveis devido à infraestrutura da escola, que inclui televisão e acesso à internet em todas as salas de aula. Sem estes recursos, a condução das atividades teria sido significativamente mais desafiadora. Além disso, o amplo ambiente da sala de aula foi vantajoso durante os jogos, pois permitiu separar grupos de alunos e evitar trapaças.

A escolha desta abordagem teve como objetivo demonstrar que o uso da tecnologia e dos jogos serve como ferramenta metodológica que auxilia na aprendizagem dos alunos, bem como nas práticas docentes, ao promover o engajamento e a interação durante as aulas. Nesse sentido, Silva destaca que “além da motivação, os estudantes que também são jogadores e possuem o hábito de jogar, acabam tendo um maior tempo de contato com a língua inglesa e, como consequência dessa exposição, se familiarizam com o vocabulário usado no jogo” (Silva, 2020, p. 2). Nessa perspectiva, o uso de jogos é uma forma de manter os alunos engajados, proporcionando amplo conhecimento e aprendizado dentro do ambiente de sala de aula.

Nesta linha de pensamento, antes de cada aulas foram realizados planejamentos e pesquisas para encontrar a melhor maneira de levar o conteúdo de forma contextualizada para a turma. Neste viés, todas as aulas eram planejadas em uma mesma sequência de atividades, inicialmente com atividades *warm up* com imagens ou vídeos norteadoras para apresentar o conteúdo aos alunos e avaliar seus conhecimentos prévios. Em seguida, foi introduzido o vocabulário relevante para o gênero textual multimodal estudado na aula, muitas vezes por meio de exercícios que relacionavam imagens ao vocabulário. Assim como, fazíamos as atividades

de *Reading/listening* com textos multimodais advindos das redes sociais ou de algum tema abordado na escola durante aquele período.

Posteriormente, realizamos uma atividade de compreensão leitora ou auditiva. Em seguida, implementamos uma sessão de *talking point*, durante a qual os alunos utilizaram oralmente o vocabulário previamente estudado para responder às questões colocadas pelos professores. Em seguida, realizamos uma atividade de *gramma point*, onde explicamos o aspecto gramatical e realizamos exercícios escritos ou online relacionados à gramática estudada.

Para avaliar a aprendizagem dos alunos, utilizamos jogos da Baamboozle, sempre relacionando-os com o tema estudado e abrangendo as quatro habilidades: *reading, writing, speaking and listening*. O site oferece diversas opções de jogos interativos, que podem aumentar de dificuldade à medida que são utilizados, incluindo jogo da velha, boliche, caixa surpresa, jogos de tabuleiro, entre outros, permitindo que os professores diversifiquem suas aulas. A imagem abaixo mostra a variedade de jogos que a plataforma oferece.

Imagem 1 – Possibilidades de jogos criados pela plataforma.



Fonte: plataforma do Baamboozle

Dito isto, as atividades realizadas anteriormente não só auxiliaram na compreensão da língua inglesa, mas também tiveram como objetivo aumentar o envolvimento dos alunos. Neste sentido, a implementação desta metodologia em sala de aula dependeu do número de alunos presentes e do tempo disponível. Assim, dividimos a turma em dois ou mais grupos para competir entre si utilizando a televisão da sala. Projetamos um jogo composto principalmente por perguntas e respostas. Porém, junto com a jogabilidade havia caixas surpresa, que muitas vezes aumentavam ou diminuam os pontos do time, acrescentando emoção ao jogo.

Essa divisão serviu como um mecanismo eficaz porque durante a atividade os alunos colaboraram entre si com o mesmo objetivo de responder corretamente às questões e marcar o

máximo de pontos possível. A cada resposta correta, a equipe ganhava pontos e, por fim, o grupo com mais pontos saía vencedor.

À medida que as aulas avançavam, os alunos solicitaram mais rodadas no Baamboozle, citando o desejo de uma revanche para melhorar suas pontuações e vencer os demais grupos. Conseqüentemente, houve um aumento notável no interesse dos alunos pelos conteúdos abordados, impulsionado pela sua vontade de participar na próxima ronda. Portanto, o incentivo ao uso de jogos digitais em sala de aula estimulou a aquisição de conteúdos, trazendo jogos familiares para o dia a dia dos alunos e conseqüentemente fazendo a ponte entre o ensino e a sua realidade.

Neste contexto, conseguimos um aumento significativo no interesse e motivação dos alunos para a aprendizagem de línguas, acompanhado por melhorias visíveis na aquisição de vocabulário, compreensão gramatical e capacidades de comunicação oral. Além disso, houve um crescimento na participação dos alunos, com a maioria prestando mais atenção nas explicações dos conteúdos para se destacar no jogo.

A incorporação de atividades baseadas em jogos foi inteiramente nova em nossos estudos e experiências; não havíamos considerado anteriormente a possibilidade de tais atividades se tornarem uma estratégia rotineira de ensino antes de participar do programa. Nosso arcabouço teórico estava fortemente enraizado em estilos de ensino tradicionais, apesar de alguma exposição a abordagens mais contemporâneas envolvendo tecnologia durante a universidade. No entanto, os nossos estudos centraram-se predominantemente em teorias de educadores mais velhos que não se alinhavam com o panorama tecnológico atual. Portanto, esta experiência de jogo em sala de aula abriu um leque de possibilidades, melhorando a nossa perspectiva como educadores e fornecendo-nos métodos adicionais para envolver os alunos no contexto social atual.

Portanto, o funcionamento dos jogos influencia positivamente a interação social dos alunos, pois eles aprendem a competir de forma saudável com os colegas. Nesse sentido, “[...] os jogos, enquanto componentes que envolvem a ludicidade, estão relacionados com comportamentos sociais fundamentais, como o respeito às regras” (Rodrigues, 2019, p.2). Assim, o incentivo desse recurso em sala de aula estimula a aquisição de conteúdos disciplinares e aproxima o ambiente escolar do cotidiano dos alunos.

Imagem 2 – Registo do desenvolvimento das atividades no 6º ano



Fonte: Acervo pessoal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato experiencial teve como objetivo relatar e sugerir a inclusão de jogos digitais em sala de aula, especificamente utilizando o site Baamboozle. O jogo provou ser fundamental para envolver ativamente os alunos durante as aulas e auxiliou os professores na entrega do conteúdo de forma dinâmica. Conseqüentemente, a integração da tecnologia na estratégia da sala de aula produziu resultados significativos. Além de auxiliar nas explicações e atividades, o jogo serviu como ferramenta de revisão do conteúdo de cada aula.

Nessa perspectiva, as experiências descritas anteriormente forneceram insights valiosos para a nossa futura prática docente. O planejamento de atividades utilizando a tecnologia abriu um leque de possibilidades para a dinâmica da sala de aula e como podemos utilizar esse recurso instrucional para nos alinharmos à nossa abordagem pedagógica.

Ao incorporar jogos no ensino da língua inglesa, podemos efetivamente aumentar a motivação dos alunos e aprofundar a sua proficiência no idioma. Os jogos não apenas melhoram a dinâmica e o apelo das aulas, mas também oferecem oportunidades valiosas para a prática autêntica do idioma. Refletindo sobre nossa experiência com a turma da sexta série, concluímos que a prática foi eficaz, evidenciada pelo aumento do interesse, da participação e do desempenho dos alunos nas avaliações formais, ressaltando o sucesso do uso do site em sala de aula.

Por isso, defendemos a inclusão dos jogos nas práticas docentes, pois são parte integrante da realidade dos alunos. Nessa perspectiva, as atividades aqui descritas, por exemplo, fomentam a colaboração e a comunicação entre alunos e professores, ao mesmo tempo que permitem aos professores personalizar o processo de ensino e aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar a nossa gratidão à nossa professora preceptora, Adenilma Vieira dos Santos, por estar conosco durante todo esse processo. Além de nos fornecer orientações diárias, estudos, conversas e alertas, ela foi inestimável no apoio e cuidado ao longo dessa jornada. Gostaríamos de agradecer também ao nosso coordenador, José Vilian Manguera, por nos incentivar e apoiar na adesão ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Por fim, o nosso sincero agradecimento a ambos por tudo o que nos transmitiram e nos ensinaram durante esta jornada.

REFERÊNCIAS

BAAMBOOZLE. Baamboozle: **The most fun classroom games**. Disponível em: <https://www.baamboozle.com/>. Acesso em: 14 mar. 2024.

BEZERRA, Flávio Soares. **O aprendizado da leitura em língua inglesa através de jogos eletrônicos online**. São Cristóvão-SE. 2011.

RODRIGUES, Daniela Silveira. O uso dos jogos no ensino de língua inglesa. **Revista Artigos**, n. 2, v. 1, 2019. ISSN 2596-0253.

SILVA, F. W. da C.; TOASSI, P. F. P. O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa. **Revista do GEL**, [S. l.], v. 17, n. 1, p. 284–307, 2020. DOI: 10.21165/gel.v17i1.2757. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/2757>. Acesso em: 14 mar. 2024.