



PRÁTICAS NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DO IFAP: A GINCANA COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NUMA TURMA DE ENSINO MÉDIO

Marcos Antonio Ferreira Alves¹

Jhuliano Oliveira dos Santos²

Amanda da Costa Carvalho³

Resumo: O intuito do artigo é averiguar a eficácia da gincana como abordagem pedagógica transformadora para o ensino de língua inglesa. As atividades da gincana intitulada “Edifica-Ingês”, realizada na turma de 1º Ano do curso técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Amapá - Campus Macapá, concentram-se em quatro temas principais: “*Personal description, Comparative, Superlative e Curiosities about Halloween*”, distribuídos em quatro provas: *Unscramble Sentences* (Decifrar Sentença), *True or False* (Verdadeiro ou Falso), *Multiple Choice* (Múltipla Escolha) e *Word Search* (Caça-palavras). Para isso, buscando entender como o uso da atividade gincana como ferramenta de ensino da língua inglesa é positivo em sala de aula, foram desenvolvidos estudos a partir do aprofundamento teórico dos autores: HOPPE e KROEFF (2014); SIGNORI e GUIMARÃES (2016); TORNQUIST e TORNQUIST (2022); VIERA et. al. (2022); e PORTUGAL (2019). Destacamos a eficácia da gamificação na

- 1 Graduando em Licenciatura em Letras em Português e Inglês, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus, Macapá, e-mail autor: mark.alves21@gmail.com
- 2 Graduando em Licenciatura em Letras em Português e Inglês, Bolsista do Programa de Residência Pedagógica, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus, Macapá, e-mail coautor: jhulianooliveira@gmail.com
- 3 Professora e Preceptora do Programa de Residência Pedagógica, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, Campus, Macapá, e-mail coautor: amanda.carvalho@ifap.edu.br



promoção da aprendizagem ativa e no engajamento dos alunos. A experiência revelou a superação de desafios e a valorização da busca por métodos de ensino inovadores, resultando em uma experiência gratificante para todos os envolvidos. Os resultados apresentam o impacto das provas realizadas no encorajamento dos alunos, no desenvolvimento de habilidades linguísticas e na aplicação prática dos conceitos aprendidos no componente curricular. **Palavras-chave:** Gincana; abordagem pedagógica; ensino de língua inglesa; aprendizagem ativa.

Abstract: The aim of this article is to investigate the effectiveness of gymkhanas as a transformative pedagogical approach to English language teaching. The activities of the gymkhana entitled “Edifica-Ingês” (Building English), held in the 1st year class of the technical course in Building Integrated to High School at the Federal Institute of Amapá - Macapá Campus, focus on four main themes: “Personal description, Comparative, Superlative and Curiosities about Halloween”, distributed in four tests: Unscramble Sentences, True or False, Multiple Choice and Word Search. To this end, in order to understand how the use of gymkhana activities as a tool for teaching English is positive in the classroom, studies were developed based on the theoretical depth of the authors: HOPPE and KROEFF (2014); SIGNORI and GUIMARÃES (2016); TORNQUIST and TORNQUIST (2022); VIERA et. al. (2022); and PORTUGAL (2019). We highlight the effectiveness of gamification in promoting active learning and student engagement. The experience revealed the overcoming of challenges and the valuing of the search for innovative teaching methods, resulting in a rewarding experience for all involved. The results show the impact of the tests on the encouragement of students, the development of language skills and the practical application of the concepts learned in the curricular component.

Keywords: Gymkhana; pedagogical approach; English language teaching; active learning.



1 INTRODUÇÃO

O Programa Residência Pedagógica (PRP), oriundo da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) desempenha um papel fundamental no aprimoramento da formação de professores e na promoção de práticas inovadoras de ensino. Dentre os subprojetos desenvolvidos no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP) está o Subprojeto de Inglês, voltado para a formação de professores em formação no curso de Licenciatura em Letras – Português e Inglês da instituição. Como parte desse contexto educacional dinâmico, a presente pesquisa tem como foco a exploração da gincana como ferramenta de ensino de língua inglesa, destacando sua relevância e eficácia no contexto da sala de aula, visto que tem se mostrado uma abordagem promissora para envolver os alunos de maneira ativa e participativa em seu processo de aprendizagem.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a eficácia da gincana como prática pedagógica no ensino de língua inglesa, com o intuito de investigar o impacto da ludicidade na participação dos alunos na aplicação e utilização de conceitos explorados na disciplina. Para atingir esse objetivo, serão delineados os seguintes objetivos específicos: 1. Investigar de que maneira a gincana pode influenciar positivamente o engajamento dos estudantes no aprendizado de língua inglesa; 2. Examinar a efetividade da gincana em comparação aos métodos tradicionais de ensino da língua inglesa; 3. Averiguar como a ludicidade contribui para o ensino de língua inglesa, particularmente no contexto da gincana; e 4. Medir o nível de motivação dos alunos participantes da gincana e seu efeito na retenção de informações e aprendizado da língua inglesa.

No âmbito da realização das atividades do Programa Residência Pedagógica, a gincana emerge como uma estratégia atrativa e dinâmica para promover o ensino aprendizado da língua inglesa. Essa atividade, caracterizada por desafios e tarefas contextualizadas, propiciou uma imersão interativa no idioma, promovendo não apenas a aquisição de conhecimento linguístico, mas também o desenvolvimento de habilidades comunicativas e a valorização do trabalho em equipe. Os alunos foram instigados a participar ativamente das diferentes etapas propostas. Divididos em equipes, eles foram capazes de realizar uma série de atividades que abrangeram desde jogos voltados para a prática de vocabulário até desafios gramaticais, passando



por exercícios de compreensão escrita. Nesse ambiente lúdico e desafiador, a aprendizagem se tornou uma experiência estimulante e prazerosa.

De acordo com Nogueira (2007 apud VIEIRA et. at., 2022), “o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva”.

Por meio desse pensamento é possível identificar a importância do elemento lúdico na educação, destacando que ele é caracterizado pelo prazer do educando ao realizar as tarefas designadas e pelo esforço espontâneo que surge ao perceberem a necessidade de se esforçarem para cumprir o que lhes é proposto. Uma vez aplicado na educação, o lúdico permite que os alunos se envolvam de forma ativa e motivada nas atividades de aprendizagem, o que facilita a assimilação do conhecimento. Além disso, ao contemplar as dimensões afetiva, motora e cognitiva da personalidade, o lúdico contribui para um desenvolvimento mais completo e harmonioso dos alunos.

Segundo Hoppe e Kroeff (2014),

[...] a educação lúdica traduz-se como uma alternativa de grande valor, em um momento no qual se discutem conceitos fundamentais na educação, motivados pelo interesse sobre as novas formas de aprender e ensinar. Nesse cenário, o jogo ou o lúdico desempenham um papel relevante e desafiador, que colocam o educando em confronto com situações que podem motivá-lo a desenvolver de forma mais plena suas capacidades HOPPE; KROEFF, 2014, p. 180).

Assim, é perceptível a relevância da abordagem educacional lúdica impulsionada pela crescente atenção às novas metodologias de ensino. A natureza desafiadora do jogo e do aspecto lúdico proporcionam ao aprendiz confrontos com cenários que o incitam a explorar e aprimorar suas habilidades de maneira mais completa. Através dessa abordagem, os alunos são motivados a engajar-se em experiências que estimulam o pensamento crítico, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades interpessoais, promovendo, assim, um aprendizado ativo e significativo.

A abordagem educacional lúdica, que enfatiza o potencial do jogo e da atividade recreativa para promover um aprendizado mais significativo e engajador, encontra complementação em estratégias contemporâneas como a gamificação. Ambos são conceitos correlatos que convergem na aplicação de elementos e princípios oriundos dos jogos para fomentar engajamento



e motivação no contexto educacional. Enquanto o lúdico se concentra na integração do jogo e da recreação como ferramentas pedagógicas, a gamificação transcende essa esfera ao estender tais elementos para cenários que visam influenciar comportamentos, melhorar a produtividade ou facilitar a aprendizagem. Essas abordagens compartilham a premissa fundamental de utilizar dinâmicas e estruturas de jogo para promover experiências mais envolventes e eficazes.

Segundo Fardo (2013 apud SIGNORI e GUIMARÃES, 2016),

O conceito de gamificação proporciona ferramentas encontradas nos games que apoiam determinado processo, tais processos como sistemas de recompensa, sistemas de feedback, objetivos e regras claras, interatividade, interação, diversão, competitividade, entre outros, assim possibilitando inserir elementos dos jogos, atingir o mesmo grau de motivação e engajar os participantes em um processo semelhante quando ocorre a interação com um game prazeroso (FARDO, 2013 apud SIGNORI e GUIMARÃES, 2016, p. 72).

A partir disso, pode-se inferir que nesse processo de aprendizagem há um leque de ferramentas utilizadas para enriquecer e potencializar determinados processos de ensino, abrangendo desde sistemas de recompensa e feedback, passando pelos princípios da diversão e competitividade, até elementos como o propósito do jogo e regras aderidas a ele. Ao adotar tais elementos, a gamificação busca reproduzir a motivação e engajamento experimentados pelos usuários ao interagirem com jogos envolventes. Ao integrar essas dinâmicas em contextos não lúdicos, como educação, os participantes são incentivados a se envolverem de maneira mais ativa, contribuindo para uma experiência mais gratificante e eficaz. Ao utilizar o princípio da gamificação, foi desenvolvida a Gincana “Edifica Inglês”, realizada na turma de 1º Ano do Curso Técnico em Edificações Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do Amapá. Conforme as definições de AWAD (2008) e CAVALLARI e ZACHARIAS (2008), expressas por TORNQUIST e TORNQUIST (2022),

A gincana constitui-se em uma metodologia ativa de aprendizagem e se caracteriza por ser uma disputa em grupos, com regras fixas (simples ou complexas), marcada por uma sequência de provas e tarefas diversificadas e interligadas, com pontos assimilados a cada uma destas, em que se torna vencedora a equipe que acumular o maior número de



pontos (AWAD, 2008; CAVALLARI; ZACHARIAS, 2008 apud TORNQUIST e TORNQUIST, 2022, p. 195).

Desse modo, a gincana é reconhecida como uma metodologia ativa, caracterizada por competições em grupos que são regidas por regras. Nesse formato, os participantes enfrentam uma sequência de provas e tarefas diversificadas e interligadas, com a conquista de pontos a cada etapa cumprida. O desfecho da gincana é determinado pela equipe que acumula o maior número de pontos ao final da disputa. Essa abordagem não apenas facilita a assimilação de conteúdo, mas também promove o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e capacidade de decisão sob pressão. Assim, a gincana se destaca como uma ferramenta pedagógica dinâmica e eficaz, capaz de engajar os participantes de maneira significativa e participativa.

Ao abordar esses objetivos, este trabalho busca fornecer dados valiosos para educadores e pesquisadores da área interessados em promover práticas pedagógicas inovadoras e eficazes no ensino de língua inglesa, contribuindo, assim, para o aprimoramento da qualidade da educação oferecida nas instituições de ensino.

2 METODOLOGIA

O Programa Residência Pedagógica (PRP) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) visa o aperfeiçoamento de graduandos dos cursos de licenciatura por meio da inserção desses futuros professores em escolas da educação básica a partir da segunda metade do curso (MEC, 2023). O Projeto de Inglês foi o qual os residentes estiveram inseridos e realizaram as atividades durante os semestres. A realização dessas atividades ocorreu em três momentos principais: a observação e reconhecimento das turmas; a regência protagonista em uma turma; e a produção de materiais oriundos das duas primeiras etapas.

Na primeira etapa, os residentes foram incumbidos de observar e reconhecer as dinâmicas de diferentes turmas de primeiro e segundo ano do ensino médio Instituto Federal do Amapá. Isso envolveu a imersão nas salas de aula, a observação da dinâmica entre alunos e professores, e a análise das estratégias de ensino e aprendizagem utilizadas pelos docentes. O objetivo principal era compreender as características específicas de cada



turma, identificando seus pontos fortes, desafios e necessidades em relação ao ensino de inglês.

Na segunda etapa, os residentes tiveram a oportunidade de assumir o papel de regentes principais em uma das turmas de primeiro ano. Isso significa que eles foram responsáveis por planejar, preparar e ministrar aulas de Língua Inglesa, sob a supervisão e orientação dos professores preceptores. Durante esse período, os residentes puderam aplicar as atividades que consideravam mais adequadas às necessidades específicas dos alunos, adaptando-as conforme necessário para promover um ambiente de aprendizado eficaz e estimulante. Por fim, a terceira etapa envolveu a produção de materiais acadêmicos baseados nas experiências adquiridas nas duas primeiras etapas. Com base no que foi desenvolvido ao longo das observações e regências, os residentes foram incentivados a produzir e expor materiais com relatos de experiência e percepções dentro do programa.

A turma principal, na qual a regência foi realizada pelos dois residentes, foi a de 1º Ano do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Edificações, no Instituto Federal do Amapá, Campus Macapá. A turma, composta por 40 alunos, é caracterizada por um ambiente geralmente tranquilo e focado, onde boa parte dos estudantes demonstraram interesse no componente curricular Língua Inglesa.

Embora a turma não seja efusiva, é possível observar que alguns grupos de alunos têm uma interação mais intensa do que outros, o que é comum em qualquer ambiente escolar. Alguns desses grupos podem se envolver em conversas mais frequentes durante as aulas, mas isso não chegou a interferir significativamente no andamento das atividades. É importante notar que alguns poucos alunos demonstram ter mais facilidade para aprender o idioma inglês do que outros. Isso é esperado em qualquer turma e não é incomum encontrar uma variedade de níveis de proficiência dentro do mesmo grupo.

De forma geral, notou-se que a turma é composta por estudantes comprometidos com seus estudos e interessados em adquirir conhecimento tanto na área técnica quanto no aprendizado do idioma inglês. O ambiente foi propício para o desenvolvimento acadêmico e pessoal, promovendo uma atmosfera de aprendizado colaborativo e respeitoso. Durante as aulas de regência protagonista dos residentes, os alunos foram incentivados a realizar atividades destinadas a fortalecer suas habilidades linguísticas. A fim de consolidar o aprendizado, atividades de fixação eram comuns de acontecer. Uma delas consistia em responder, em grupo, algumas questões referentes ao conteúdo abordado durante a aula.



Outra atividade desenvolvida consistia em elaborar um jogo de tabuleiro em acessível e voltado para a língua inglesa. A ideia foi sugerida por um dos professores preceptores e que a turma se dispôs a realizar. O fruto dessa atividade foi a apresentação dos jogos durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, na qual alguns grupos ficaram responsáveis por apresentar seus jogos para os visitantes. Por fim, a gincana foi o ponto alto do semestre, oferecendo uma oportunidade emocionante para os alunos aplicarem suas habilidades em inglês em um ambiente competitivo, porém divertido. Uma das atividades mais produtivas foi o caça-palavras, na qual equipes competiram para ver quem conseguia achar o maior número de comparativos e superlativos em inglês.

De maneira geral, compreende-se que as atividades realizadas ao longo do programa foram prazerosas para alunos e residentes, visto que ambos puderam aproveitar bastante a troca de experiências e o fortalecimento de ensino aprendizagem por meio de estratégias de ensino eficazes.

O plano original era fazer uma gincana tendo como tema principal a comemoração de *Halloween* e funcionaria como uma atividade de aquisição de vocabulário referente a data comemorativa, mas devido aos imprevistos de calendário no IFAP tivemos que remodelar todos os planos iniciais e transformar a gincana numa atividade avaliativa tendo todos os conteúdos que apresentamos durante a etapa 3 do ano letivo – *Personal description, Comparative, Superlative* e *Curiosities about Halloween* – como base para as tarefas. E algo que começou como uma simples atividade transformou-se nesta gincana. Assim, no dia 17 de novembro de 2023 foi realizada a gincana avaliativa Edifica-Ingês na turma de Edificações do 1º ano do ensino médio do instituto. A gincana teve como objetivo propor uma ação pedagógica com atividades práticas e dinâmicas envolvendo a língua inglesa, além explorar as habilidades linguísticas (compreensão oral e escrita). O uso da gincana também proporcionou que os alunos pudessem atuar em conjunto para realizar cada uma das tarefas programadas, somando pontos que seriam atribuídos a cada atividade cumprida.

Assim, previamente 6 grupos foram montados, cada um deles representando uma cor, sendo elas: verde, roxo, vermelho, preto, rosa e branco, além disso foi proposto que os alunos fossem no dia da realização da gincana usando peças de roupas ou acessórios da cor que o grupo escolheu, sendo essa uma parte opcional da atividade. Para a realização da gincana os residentes do programa de residência pedagógica e autores deste artigo organizaram e confeccionaram 4 tarefas, sendo elas: *Unscramble Sentences* (Decifrar



Sentenças), *Multiple Choice* (Múltipla Escolha), *True or False* (Verdadeiro ou Falso) e *Word Search* (Caça- Palavras). E organizaram cuidadosamente todas as regras das tarefas, incluindo pontuação e orientações necessárias para a realização de cada uma das tarefas. Também foram confeccionadas plaquinhas com as letras A, B e C e as palavras *true* e *false* para que os alunos pudessem apontar as respostas das questões aplicadas. Na hora da realização da gincana, foi colocado na lousa uma tabela de pontos, com cada um dos grupos e as tarefas realizadas, assim a cada ponto obtido por grupo, a pontuação era adicionada a tabela, possibilitando que todos pudessem visualizar a pontuação de cada grupo.

Os assuntos da etapa 3 que os alunos estudavam durante a prática pedagógica se transformaram em eixos temáticos da gincana, assim eles não desvinculariam o conteúdo que estavam aprendendo em sala de aula da atividade lúdica, que foi a gincana, e pudemos seguir o planejamento já traçado previamente.

De acordo com Portugal (2019), um dos princípios da gamificação é a possibilidade de engajar os alunos com os estudos e discussões sociais através do uso dos mecanismos dos jogos. Assim, durante o planejamento das tarefas, buscamos incorporar essas três temáticas em cada uma das atividades possibilitando que os alunos refletissem sobre o uso da língua inglesa em contextos diferentes, como a participação numa atividade lúdica gamificada.

As quatro atividades propostas serão discutidas daqui em diante. A primeira tarefa realizada, foi *Unscramble Sentences* (Decifrar Sentenças), e tinha como objetivo a compreensão textual dos alunos, através da formação de frases em língua inglesa com palavras selecionadas, essa tarefa foi dividida em 2 momentos. Na primeira rodada, os alunos precisavam formar 5 frases a partir das palavras que foram dadas para eles, dentro de um tempo de 5 minutos; a tarefa poderia acumular até 100 pontos, caso o grupo conseguisse montar todas as frases de forma correta. Todas as frases selecionadas para os alunos decifrarem, estavam relacionadas aos conteúdos estudados em sala; além disso, o grupo precisava cooperar entre si para formar as frases dentro do tempo estabelecido, sem o uso de consultas externas.

A segunda tarefa, *True or False* (Verdadeiro ou Falso), foi elaborada tendo 10 questões objetivas em inglês para serem respondidas por membros representantes de cada equipe, os alunos dos grupos precisavam indicar através das plaquinhas dada a cada grupo sua resposta, dentro do tempo de 15 segundos, se a questão apresentava uma afirmativa verdadeira ou falsa; e assim como na primeira tarefa os grupos poderiam acumular até 100 pontos



caso acertasse todas as questões. O *True or False* consistia em questões variadas de cada eixo temático (*Personal description, Comparative, Superlative e Curiosities about Halloween*), toda a atividade estava em inglês, tanto as perguntas quanto as respostas. Essa atividade foi pensada com o intuito de possibilitar aos alunos praticar a compreensão oral em língua inglesa, uma vez que as perguntas eram lidas em inglês e era necessário que os alunos prestassem atenção no contexto da frase para dar a resposta correta.

Depois, ocorreu a tarefa de *Multiple Choice* (Múltipla Escolha) que foi muito similar à tarefa anterior, possuindo 10 questões com opções de A, B e C, que precisavam ser apontadas com as plaquinhas e poderiam acumular até 100 pontos, a compreensão oral também foi um ponto exercitado nesta atividade. Em seguida, ocorreu a segunda parte da tarefa *Unscramble Sentences* (Decifrar Sentenças), que seguiu os mesmos moldes da primeira rodada, a formação de frases dentro do tempo estabelecido e a pontuação atribuída por cada frase correta, a compreensão escrita foi a principal habilidade exercitada nesta tarefa. E por fim, ocorreu a última tarefa, *Word Search* (Caça- Palavras), cada grupo recebeu duas folhas com caça palavras, cada folha possuía uma série de palavras relacionadas aos eixos temáticos e os alunos tinham como objetivo encontrar dentro do tempo de 6 minutos as palavras pedidas, podendo acumular até 200 pontos caso todas as palavras fossem encontradas. Essa última tarefa foi decisiva para decidir qual seria o grupo ganhador da gincana.

No último momento da atividade avaliativa recolhemos os caça-palavras para fazer a correção e nos reunimos com a professora preceptora para fazer a somatória dos pontos. Após a contagem a pontuação ficou da seguinte forma: o grupo verde ficou em último lugar com 400 pontos, os grupos preto e branco dividiram a mesma posição com 430 pontos, os grupos rosa e roxo ficaram em 2º lugar com 440 pontos e o grupo vermelho foi o ganhador da gincana com 460 pontos. Depois de darmos os resultados da atividade avaliativa, distribuimos uma premiação simbólica para todos os que participaram e uma prêmio maior para o grupo vencedor.

Ao longo da realização do programa utilizou-se o diário de bordo como ferramenta para coletar e documentar dados, bem como analisar as atividades desenvolvidas nas turmas observadas e na turma principal. O período de observação foi fundamental na coleta de dados durante as atividades no período inicial. Atentou-se para as interações dos alunos, seus níveis de engajamento e participação nas atividades desenvolvidas dentro e fora de sala de aula. Isso permitiu uma compreensão mais profunda das dinâmicas



da sala de aula e das estratégias de ensino que mais se faziam interessantes para os estudantes.

Tais registros foram oportunos graças à utilização do diário de bordo. Esse material foi uma ferramenta essencial para registrar com precisão as atividades realizadas ao longo do programa. Os residentes puderam documentar suas observações e reflexões diariamente, o que envolvia tanto as atividades em sala de aula quanto reuniões, atividades extras e leituras a serem desenvolvidas a fim de aprimorar a qualidade do ensino a ser compartilhado com os estudantes. Isso proporcionou uma narrativa contínua do desenvolvimento da turma até chegar no planejamento da gincana de inglês, permitindo uma análise concreta dos avanços e dificuldades da turma e uma base sólida para avaliação.

Para que o planejamento ocorresse bem, os planos de aula foram essenciais para a elaboração cuidadosa das etapas a serem desenvolvidas durante cada aula. Quanto a gincana, cada momento foi cuidadosamente planejado, com atividades a fim de desenvolver habilidades linguísticas e promover a participação ativa dos alunos. Os planos de aula serviram como guias para os residentes e como registros formais das estratégias de ensino implementadas. A combinação desses métodos de coleta de dados proporcionou uma visão abrangente da gincana de inglês e de seu impacto na aprendizagem dos alunos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da gincana avaliativa Edifica-Ínglês superou os resultados esperados e as expectativas dos organizadores. Como apontado anteriormente a concepção da gincana se deu através do replanejamento de uma atividade lúdica que resultou na criação desta tarefa avaliativa; através do uso da gamificação foi possível realizar uma dinâmica que não só exercitou as habilidades linguísticas dos alunos envolvidos, mas possibilitou que os professores residentes atuassem de forma ativa no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa. Os resultados que serão apontados abaixo, dizem respeito às impressões dos professores (autores deste artigo) que organizaram e aplicaram a gincana, levamos em consideração nossas impressões pessoais, comentários dos alunos e da professora preceptora.

Inicialmente o receio que tivemos era o de não conseguir conduzir a gincana de forma eficaz, mesmo sendo dois residentes atuando em conjunto e tendo a professora como suporte, o medo de errar e sensação de



não ser capaz de contornar alguma situação complicada era esmagadora, mas felizmente deu tudo certo. Na verdade, foi melhor do que poderíamos imaginar. Inicialmente organizar a turma para a realização da gincana foi a parte mais desafiadora, porque lidar com 40 jovens eufóricos e ansiosos não é nada fácil, mas superado essa parte, a realização das tarefas foi sem dúvida a parte mais divertida e gratificante.

O planejamento das 4 atividades, ocorreu de forma muito orgânica entre os residentes, como vínhamos de meses de preparação e estudo sobre técnicas, práticas e ferramentas de ensino da língua inglesa, incorporar os eixos temáticos dentro das atividades foi tarefa fácil, a parte complicada foi buscar formas de tornar o conteúdo claro e acessível para os alunos, não facilitando demais, nem tornando repetitivo ou enfadonho. Por isso, buscamos tornar as atividades o mais lúdicas o possível, assim além de exercitarmos a parte cognitiva dos alunos, através do uso da língua, as habilidades motoras e de interação também eram exercidas indutivamente. Para isso, pensamos em atividades que possibilitam a cooperação grupal, como a tarefa *Unscramble Sentences* (Decifrar Sentenças), originalmente faríamos duas rodadas em seguida, seguindo as mesmas diretrizes apontadas acima, mas após deliberar chegamos à conclusão que fazer duas rodadas, em momentos diferentes, proporcionaria a chance dos alunos realizar a mesma tarefa sob óticas diferentes; pois eles já teriam acesso aos pontos que haviam conquistado na primeira rodada, assim poderiam se esforçar para obter uma pontuação melhor.

A aplicação das atividades *True or False* (Verdadeiro ou Falso) e *Multiple Choice* (Múltipla Escolha) obtiveram resultados bem similares; como havíamos imaginado, os grupos possuíam membros que tinham mais proficiência com a língua inglesa, assim pudemos observar que esses indivíduos foram os responsáveis por levantar as plaquinhas quando solicitado, mas também foi perceptível que em várias questões mais complicadas que exigia um pouco mais de raciocínio textual, os grupos buscavam apoio em todos os seus membros, a fim de apontar uma resposta que pudesse estar correta. Desta forma, o objetivo principal destas duas atividades, que era a interação entre os membros dos grupos e o compartilhamento de conhecimento e informações a respeito dos eixos temáticos apontados, foi alcançado de forma muito positiva.

A última atividade *Word Search* (Caça- Palavras), também cumpriu o objetivo que planejamos, mas de forma bem inesperada. Ao longo da aplicação das 3 atividades anteriores, haviam dois grupos que estavam na



liderança, o rosa e o roxo, ambos estavam com uma pontuação similar, e vinham disputando a liderança com alguns pontos de diferenças, mas como havíamos concatenado esta última tarefa seria decisiva, pois cada grupo teria 2 oportunidades de obter pontos extras, cada folha de caça-palavras possuía 15 palavras, que estava listada na parte de cima da folha, bastava procurar com afinco e parceria com o grupo que não seria difícil encontrar todas as palavras no tempo determinado. E assim ocorreu, de forma mais positiva para uns grupos do que para outros.

No final, a vitória do time vermelho e as pontuações elevadas de cada um dos grupos deixou claro para nós, que toda a dedicação e comprometimento que tivemos para planejar a gincana valeu a pena. Uma atividade que poderia ser algo enfadonha e maçante, seguindo os métodos tradicionais, tornou-se uma disputa saudável e educativa, além de reforçar é importante estar sempre em busca de novas técnicas, ferramentas e metodologias de ensino da língua inglesa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação no Programa de Residência Pedagógica como residente atuante em sala de aula proporcionou para nós oportunidades únicas e enriquecedoras de aprendizagem e desenvolvimento como futuros profissionais da educação. Dentre todos os recursos e práticas realizadas o uso da gincana provou-se uma ferramenta de ensino e aprendizagem extremamente eficiente, pois através desta tivemos a chance de analisar de forma ampla e detalhada todo o processo de desenvolvimento, recepção e resultados de uma atividade voltada para o uso da língua inglesa nos quatro âmbitos: fala, escrita, leitura e compreensão.

A realização da atividade de ensino Edifica-inglês e conseqüentemente deste artigo não poderia ser possível se não tivéssemos todo o apoio e suporte da nossa preceptora, a professora Amanda Carvalho que ao longo de todo o desenvolvimento da atividade acompanhou, aconselhou e lapidou nossas ideias para torná-las aplicáveis levando em consideração o público com o qual estávamos trabalhando. É importante ressaltar que esta análise não está levando em consideração a eficácia da gincana através da participação dos alunos, este é um relato de jovens professores que buscaram aplicar todos os conhecimentos adquiridos durante a graduação e da participação no programa de residência pedagógica.



Assim, é necessário salientar que todas as etapas planejadas previamente foram cumpridas e executadas, e os resultados esperados extrapolaram a expectativa da prática em sala de aula e isso se deve quase exclusivamente ao trabalho em dupla que foi executado de forma eficiente e praticamente sem falhas além do suporte constante da preceptora citado previamente. Além disso, pudemos perceber que a aplicação da atividade ocorreu de forma mais positiva e efetiva por sermos elementos externos do dia-a-dia dos alunos e também por ser o público do IFAP que em sua maioria está familiarizado com atividades diferenciadas que são propostas pelos professores do instituto.

Em suma, a nossa atuação como residentes do programa de residência pedagógica além de ser uma oportunidade de enriquecer nosso currículo acadêmico e profissional, possibilitou a aplicação de uma prática educacional interativa que faz parte de um arcabouço de ensino muito explorado e eficiente, a gamificação, uma ferramenta que oportuniza a atuação do aluno de forma ativa e abrangente no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Programa de Residência Pedagógica. 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 8 fev. 2024.

HOPPE, Luciana; KROEFF, Adriane Maria Santos. Educação lúdica no cenário do ensino superior. Revista Veras, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 164-181, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://site.veracruz.edu.br:8087/instituto/revistaveras/index.php/revistaveras/article/viewFile/175/132>. Acesso em: 23 jan. 2024.

SIGNORI, Gláuber Guilherme; GUIMARÃES, Julio Cesar Ferro de. Gamificação Como Método de Ensino Inovador. International Journal of Active Learning, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 66-77, jul./dez. 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Julio-Guimaraes3/publication/312075896_GAMIFICACAO_COMO_METODO_DE_ENSINO_INOVADOR/links/5996e7390f7e9b91cb176be1/GAMIFICACAO-COMO-METODO-DE-ENSINO-INOVADOR.pdf. Acesso em: 25 jan. 2024.



TORNQUIST, Débora; TORNQUIST, Luciana. Gincana Virtual na Educação Física Escolar: Discutindo uma Proposta Pedagógica para os 6º E 7º Anos do Ensino Fundamental. Revista Ciências e Ideias. V. 13, n. 2, p. 193-210, abr./ jun. 2022. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/article/view/1968>. Acesso em: 01 fev. 2024.

VIEIRA, Larissa Hagedorn. et. al. Gincanas de conhecimento: possibilidade motivadora para o ensino e aprendizagem de derivadas. Revista de Ensino de Ciências e Matemática. Vol. 13, n. 4, p. 1-18. jul/set. 2022. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirodosul.edu.br/rencima/article/view/3365>. Acesso em: 21 jan. 2024.

PORTUGAL, Rita de Cássia Couto Medeiros. Escrita em língua inglesa por meio da gamificação em uma plataforma virtual. 2019. 137 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Literatura) - Faculdade de Letras, Programa de Pós Graduação em Linguística e Literatura, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019. Disponível em: [https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/6651/1/Escrita%20em%20%C3%ADng ua%20inglesa%20 por%20meio%20da%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20em%20 uma%20 plataforma%20virtual.pdf](https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/6651/1/Escrita%20em%20%C3%ADng%20ua%20inglesa%20por%20meio%20da%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20em%20uma%20plataforma%20virtual.pdf). Acesso em: 22 jan. 2024.