



## **PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS NA AULA DE LÍNGUA INGLESA**

Larisse Carvalho de Oliveira; Tiago Alves Nunes; Jorge Luis Queiroz Carvalho.

*Secretaria de Educação do Estado do Ceará – [larisse\\_carvalhodeoliveira@hotmail.com](mailto:larisse_carvalhodeoliveira@hotmail.com)*

*Secretaria de Educação do Estado do Ceará – [tiagopark@gmail.com](mailto:tiagopark@gmail.com)*

*Secretaria de Educação do Estado do Ceará – [jorge\\_carvalho15@hotmail.com](mailto:jorge_carvalho15@hotmail.com)*

**Resumo:** Sabemos que o avanço tecnológico e a aceleração da economia diluíram uma série de fronteiras. A língua, fator cultural e intrínseco aos povos, reflete diferentes aspectos de nossa sociedade atual. As potências econômicas do mundo contemporâneo apontam a Língua Inglesa (LI) como a língua dos negócios e do turismo, sendo usada para negócios, trabalhos, viagens e também para o estudo. Assim, o trabalho aqui apresentado é o resultado do projeto English all Around, ainda em andamento, desenvolvido em uma escola estadual de ensino médio, no município de Maracanaú - Ceará. O projeto visa inserir o aluno em um ambiente linguístico propício ao aprendizado de LI, fornecendo input visual, auditivo e sinestésico. O objetivo desse trabalho foi o de estimular a criação de jogos educativos pelos alunos a fim de fornecer materiais diferenciais de ensino à comunidade escolar e que atendam às suas próprias expectativas. O relato que apresentamos traz dados quantitativos e qualitativos referentes à análise dos materiais elaborados. Do ponto de vista teórico, explicamos, primeiramente, o conceito de jogo (ALMEIDA, 2014; TRISTÃO, 2010) e falamos sobre a criação de materiais de LI (SARACENI, 2003; TOMLINSON, 2001; RICHARDS, 2005). Em seguida, dividimos os alunos em grupos que deveriam apresentar um jogo na semana seguinte para toda a classe, enfatizando seu funcionamento e explicando suas regras. Como proposto, os alunos relataram o processo de criação, estruturação e prática de seus jogos. O protagonismo dos alunos nessa atividade os tornou abertos ao estudo de LI de modo informal e lúdico. Ressaltamos que o material produzido pelos alunos está disponibilizado na escola para toda a comunidade.

**Palavras-chave:** Ensino de Língua Inglesa, Jogos, Produção de Materiais Didáticos.

### **1 INTRODUÇÃO**

Não é novidade que as escolas públicas de nosso país têm alunos de variados extratos sociais e que boa parte desses estudantes enfrenta uma série de problemas sociais. Também é sabido que problemas dessa natureza interferem, de forma significativa, nos processos educacionais e, conseqüentemente, no ensino-aprendizagem desses alunos.

As línguas estrangeiras (LE), como matérias escolares, por vezes, encontram dificuldades para serem aceitas pela comunidade estudantil, que alega não ter motivação para estudá-las. Além disso, é possível que muitos estudantes não entendam as mudanças pelas quais o mundo passa em que as culturas de diferentes países se confluem e a língua inglesa passa a ser, cada vez mais, uma língua global que possibilita o acesso a diferentes bens culturais e ao mercado de trabalho.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Entendemos que o ensino de LE merece um tratamento diferenciado, que não só focalize no ensino de habilidades leitoras, de modo que o conservadorismo e prática tradicionalista deem lugar a uma nova práxis educativa, a qual possa ocorrer de forma satisfatória e inovadora dentro da escola, dinamizando o ensino e, assim, melhorando os rendimentos. Portanto, admitindo que possuímos inteligências múltiplas, propusemo-nos a desenvolver materiais didáticos lúdicos para as aulas de Língua Inglesa (LI) com a colaboração dos alunos do ensino médio de uma escola pública localizada no município de Maracará, região metropolitana do Ceará.

A língua, fator cultural e intrínseco a um povo, reflete o momento social vivido pelo mundo. Durante a antiguidade, o Latim era a língua do Império Romano que desbravou grande parte da Europa. Na Idade Média, a Língua Francesa obteve seu auge, sendo utilizada nas cortes e nos documentos oficiais de vários países, inclusive da Inglaterra. As potências econômicas do mundo contemporâneo apontam a Língua Inglesa como a língua dos negócios e do turismo, sendo ela usada para negócios, trabalhos, viagens e também para o estudo.

Dentro desse contexto, o estudo que propomos faz parte do projeto *English all Around*, ainda em andamento, desenvolvido na escola supracitada. O projeto visa inserir o aluno em um ambiente linguístico propício ao aprendizado de LI, fornecendo *input* visual, auditivo e sinestésico. O objetivo desse trabalho, assim, foi proporcionar a criação de jogos educativos pelos educandos, para fornecer materiais diferenciais de ensino à comunidade escolar.

A seguir, apresentamos o marco teórico, seguindo os trabalhos de Richards (2005), Tomlinson (2011), Saraceni (2003) sobre desenvolvimento de materiais didáticos. Já no que se refere ao lúdico, recorreremos, principalmente, a Almeida (2014) e a Piaget (1988). Em seguida, trazemos algumas considerações sobre o percurso metodológico traçado, relatando o processo de criação dos materiais pelos alunos. Ao fim, esboçamos as considerações finais, evidenciando o protagonismo dos alunos, o que os tornou abertos ao estudo de LI de modo informal e lúdico. Ressaltamos que o material produzido pelos alunos está disponibilizado na escola para toda a comunidade.

## **2 LÚDICO, JOGOS EDUCATIVOS E PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS**

Nesta seção serão apresentados alguns conceitos sobre o papel do lúdico e dos jogos educativos na educação, principalmente sobre a sua aplicação ao ensino de LI, assim



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

também como sobre a elaboração e produção de materiais didáticos em LE.

## 2.1 O papel do lúdico

A nosso ver, o papel do professor não é o de transmitir informações. Esse profissional é o mediador e o facilitador que colabora para a construção do conhecimento de seus alunos, usufruindo de inúmeras possibilidades para alcançar êxito.

Assim, o uso de jogos educativos em contextos de ensino de LE é uma ferramenta de suma importância, pois, uma parcela dos estudantes sente-se obrigada a estudar uma LE, não admitindo que ela possa ser necessária no seu percurso de maturação do conhecimento, ou seja, não percebem ou não lhes mostram que saber uma LE, para além das questões do mercado de trabalho, proporcionar-lhes-á ter uma nova visão de mundo, uma vez que a língua cria/produz as realidades.

Compreendemos que o lúdico, brincadeiras e jogos fizeram/fazem parte da vida de todos, adicionando matéria de interação em nossa sociedade (ALMEIDA, 2014). É através dos jogos de infância que damos início as nossas experiências com o outro, com a sociedade que nos rodeia.

De acordo com Tristão (2010, p.16), lúdico relaciona-se à palavra de ordem latina, *ludus*, jogo, intrinsecamente ligado ao brincar. A autora acrescenta que “o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano”, ganhando uma ótica maior de abrangência de seu significado.

Na visão de Piaget (1988, p.59), “[o]s jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias da criança, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. É válido ressaltarmos que não só a criança, mas adolescentes e adultos podem fazer uso de jogos como ferramenta de aprendizagem, especialmente na era digital e com as tendências de multiletramentos se desenvolvendo com vigor (BENJAMIN, 1984). Páginas da *web*, aplicativos para *smartphones*, *video games* e outros suportes tecnológicos oferecem jogos como forma de dinamizar o aprendizado, tornando-o menos cansativo e divertido ao mesmo tempo. Um exemplo é o aplicativo *Duolingo*<sup>1</sup>, que trabalha com jogos de associação e que pode ser gratuitamente instalado em aparelhos com sistema *Android*.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://pt.duolingo.com/>. Acessado em 27 de julho de 2016.  
(83) 3322.3222



Na perspectiva vygotskyana, os humanos, por meio das brincadeiras, constroem relações com outros sujeitos e geram conhecimentos. É preciso destacar, no entanto, que numa perspectiva histórica, deparamo-nos com o lúdico sendo tratado como uma atividade perigosa e de caráter desvirtuado pela Igreja; depois como um aparato epistemológico, com o avanço dos estudos filosóficos, e por último, como prática pedagógica (DUFLO, 1990).

Já para Friedmann (1996, p.20), o jogo não é só um passa tempo, “ é uma atividade real para aquele que brinca. Verdadeiramente, brincamos, envolvemo-nos com paixão no jogo, sem precisarmos, em absoluto, sem saber o que ele significa.”

No âmbito do ensino de LE, o jogo é uma ferramenta adicional de motivação e incentivo ao aprendizado de uma nova cultura, de novas formas linguísticas; é uma alternativa às aulas conteudísticas.

A seguir, abordamos, brevemente, questões sobre a produção de materiais didáticos em LE.

## **2.2 Língua estrangeira e produção de materiais**

No Brasil, de acordo com Guimarães (2005), o ensino dessa língua começou por volta do início do século XIX. Desde então métodos têm se desenvolvido e instituições de ensino alcançaram grande notoriedade. No entanto, a realidade das escolas públicas parece não mudar. Portanto, a necessidade de inovar com novos materiais didáticos é urgente. Essa prática se refere a todos os processos usados por profissionais para avaliar, explorar e melhorar o desempenho dos aprendizes, proporcionando um ambiente interativo de aprendizagem.

Saraceni (2003) advoga que é necessário inserir os estudantes na adaptação dos materiais que eles utilizam. Para isso, essa estudiosa propõe que os materiais sejam escritos tendo essa adaptação em mente, almejando ser centralizados nos alunos, flexíveis, relevantes, universais, abertos a mudanças e com opções variadas. A autora friza que é primordial proporcionar material motivador e com tópicos provocativos, para que o estudante sinta-se desafiado a aprender.

Por sua vez, Tomlinson (2011) afirma que, no futuro, a maioria dos materiais serão dispostos eletronicamente, o que já acontece em menor escala atualmente. Já Richards & Farrell (2005, p.251) comenta que “materiais instrucionais geralmente servem de base para a maioria do input que os estudantes recebem nas salas de aula”.

De acordo com Tomlinson (2008), é



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

necessário que o professor atente para os seguintes princípios quando produz seus materiais:

- A experiência da língua precisa ser contextualizada e compreensível.
- O estudante precisa estar motivado, relaxado, positivo e engajado na atividade.
- As características da língua e do discurso precisariam estar disponíveis para aprimorar o potencial, necessariamente saliente, significativo e frequentemente encontrada.
- O estudante precisa adquirir o processamento multidimensional da linguagem.

Assim, apoiando-se no proposto, o professor poderia ampliar e adaptar o seu repertório de materiais, colaborando para o engajamento de seus alunos na aula.

A seção seguinte aborda os processos metodológicos do trabalho.

### **3 PERCURSO METODOLÓGICO**

No que concerne ao ambiente de investigação, a escola escolhida está localizada no município de Maracanaú, região metropolitana da capital do estado do Ceará, Fortaleza. Ela é uma instituição de bairro, frequentada por alunos, em sua maioria, egressos de escolas municipais do mesmo município, ou de escolas particulares de médio custo.

De início, quando começamos a lecionar na escola, ainda em 2014, descobrimos que as opções de jogos e materiais extradidáticos (livros, filmes, etc.) relacionado à LI era escasso. Em anos anteriores só houve professores temporários na escola, o que ocasionou a não longevidade de um projeto voltado para o ensino de LE, seja de espanhol ou de inglês.

Assim, propomos às turmas da terceira série do ensino médio da escola uma atividade avaliativa diversa. Explicamos em que consistia o projeto *English all around*, objetivos e metas, e propusemos que alguns jogos já conhecidos por eles pudessem ser transformados/adaptados linguisticamente à LI.

Após discussão do processo de maturação de ideias e orientações, os alunos foram divididos em equipes – no máximo cinco integrantes em cada – bem como um prazo foi estabelecido para que pudessem elaborar um jogo que envolvesse algum aspecto (de gramática, de compreensão textual, de compreensão oral, de produção escrita, vocabulário, etc.) da LI.

Três turmas de terceiros anos participaram do projeto nesta fase. Após a produção do material, os jogos foram apresentados às outras equipes e devidamente arquivados na escola, onde estão à disposição de outros professores que



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

queiram utilizá-los, ou adaptá-los em suas práticas.

A totalidade dos estudantes que se voluntariaram a participar deste estudo não havia feito um curso de LI, apenas cinco deles já tiveram acesso a um curso de LI de no mínimo seis meses. Os voluntários pertencem a faixa etária entre 16 e 18 anos de idade, e alguns já trabalham em comércios do bairro, ou fazem cursos técnicos no turno da tarde ou noite (Instituto Federal do Ceará – IFCE, ou no Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial – SENAI). O restante colabora em casa na organização das tarefas domésticas, ou toma conta dos irmãos mais jovens.

Na seção seguinte expomos os dados quantitativos referentes à classificação dos jogos obtidos e, também, a análise qualitativa de todo o processo.

#### 4 TRAJETÓRIA ANALÍTICA

Nesta seção abordaremos como foram analisados os jogos educativos produzidos pelos alunos da escola *locus* deste estudo.

Vejamos o quadro, a seguir, com a contabilização de todos os jogos produzidos:

<b>Jogo da memória</b>	<b>4</b>	<b>T</b>
<b>Caça-palavras</b>	<b>3</b>	<b>O</b>
<b>Tabuleiro</b>	<b>2</b>	<b>T</b>
<b>Jogos com números</b>	<b>2</b>	<b>A</b>
<b>Música</b>	<b>2</b>	<b>L</b>
<b>Perguntas e respostas</b>	<b>2</b>	<b>15</b>

Com o total de quinze (15) jogos feitos pelas três turmas de terceira série, é válido afirmar que a iniciativa obteve melhor resultados do que os pressupostos levantados. Durante o processo de produção/reconfiguração dos jogos, os alunos ficaram livres para escolher o tema (vocabulário, gramática, compreensão textual, escuta) e o material a ser utilizado.

Dada a praticidade de elaboração dos jogos de memória, houve uma maior produção destes. Estes foram variados, tratando de vocabulário relacionado a animais, a cores, a roupas, a frutas e a temas diversos. Alguns traziam figuras ou desenhos, tendo o jogador que encontrar o correspondente em inglês, outros constavam de fotos com o



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

correspondente, tendo a palavra em inglês e português. A seguir há alguns exemplos dos materiais produzidos.

Figura 1 - 3a01<sup>2</sup>



Figura 2 – 3b01



Já no que diz respeito aos caça-palavras, produziram-se três (3); em sua maioria, foram elaborados com tampinhas de garrafas, papelão e/ou cartolina. Esses jogos são constituídos de uma lista de palavras – às vezes em português ou inglês – que devem ser encontradas pelo jogador. Para marcar as palavras achadas, foi sugerido que se utilizasse um elástico. A seguir, há alguns exemplares que foram testados em outras turmas da escola, também de LI, em outro momento.

Figura 3- 3b02

Figura 4 – 3c03



<sup>2</sup> A letra 'a' diz respeito a turma a qual os alunos pertencem, e, a numeração diz respeito ao nome dos voluntários. A mesma nomenclatura será utilizada nas próximas figuras. Preferimos preservar o nome dos voluntários. A mesma nomenclatura será utilizada nas próximas figuras.



Igualmente houve jogos com números, os quais, por exemplo, poderiam ser adaptados ao ensino da matemática. A figura 5 mostra um tipo de ábaco, em que os jogadores deveriam somar, multiplicar, subtrair ou dividir os números, de acordo com que jogavam um dado, de modo que toda a

equação deveria ser dita em inglês. Já a figura 6 traz palavras em LI anexadas a um elástico; o jogador deve colocar a palavra em sua testa, sem que a veja. Após todos os participantes tiverem feito o mesmo, cada um tem direito a uma pergunta, que pode ser feita em português ou inglês, levando-se em consideração o nível da turma, por jogada para adivinhar qual palavra é mostrada em sua testa.



Figura 5 - 3c01



Figura 6- 3a03



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, expomos conceitos sobre os jogos educativos e sobre o lúdico, ressaltando o seu importante papel no ensino e aprendizagem, e seu papel dinamizador nas aulas de LE. Tratamos, também, de um tema necessário a todo professor de LE: a elaboração de materiais didáticos, quesito que pode modificar e customizar as ferramentas disponíveis aos professores dessa área.

Portanto, acreditamos que a aprendizagem de uma LE é cara à formação cultural dos alunos e, desse modo, o uso de jogos em sala de aula é de grande valia para os estudantes, é mais uma ferramenta para os alunos da rede pública, que têm pouco contato com a LI.

Constatamos, ainda, que o nível de estímulo na rotina dos discentes melhorou, devido ao protagonismo dos mesmos como criadores de seu próprio material de estudo. Os alunos mostraram-se receptivos a novos estímulos que não fossem somente centrados em músicas, que por vezes escutam. O que propomos com a criação dos jogos diz respeito a uma série de iniciativas que os professores de LI da escola citada está pondo em prática como forma de promover um melhor ensino-aprendizagem de LI na escola pública.

O trabalho com materiais que tiram os educando de sua rotina educacional tradicionalista é mais proveitoso, visto que a prática e manejo com a língua, esta em sua autenticidade, dá mais fim à atividade e, assim, à aprendizagem do idioma. O trabalho com os multiletramentos ou letramentos múltiplos possibilita o desenvolvimento de habilidades para além da estrutura linguística, e os jogos, lúdicos por natureza, possibilitam o fomento desses letramentos, além da diversão que é característica singular desse material.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M.T.P. Brincar uma aprendizagem para vida. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.).

**Brincar, amar e viver.** 1ª Ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.

BENJAMIN, W. **Reflexões:** a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Sumos, 1984.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
**E D U C A Ç Ã O**

DUFLO, C. **O jogo**: de Pascal a Schiller. Porto Alegre: Artemed, 1990.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender. São Paulo: Moderna, 1996.

GUIMARÃES, N. A. D. **O Ensino de inglês como língua estrangeira**: um estudo de caso sobre a competência desenvolvida nos alunos do ensino médio. Dissertação de mestrado. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2005

PIAGET, J. **A linguagem e o pensamento da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

RICHARDS, J.C; FARRELL, T.S.C. **Professional Development for Language Teachers**: Strategies for Teacher Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

SARACENI, C. Adapting courses: a critical view. In: TOMLINSON, B. **Developing Materials for Language Teaching**. Londres: Continuum, 2003.

TOMLINSON, B. **English language learning materials**: A Critical Review. Londres: Bloomsbury Academic, 2008.

\_\_\_\_\_. **Materials development in language teaching**. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

TRISTÃO, M.B. **O lúdico na prática docente**. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

VYGOSTKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989