

## JOGOS INTERATIVOS NO ENSINO APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLES: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CONTEXTO DO PIBID

Kesia Chagas de Oliveira <sup>1</sup>  
Alekson do Nascimento Santos <sup>2</sup>  
Rita de Cássia Vasconcelos de Matos <sup>3</sup>  
Andreia Turolo da Silva <sup>4</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência de ensino no PIBID Língua Inglesa da UFC em uma escola municipal em tempo integral de Fortaleza. A experiência teve como foco o uso de jogos interativos no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa com turmas do 6º ano. Como base teórica, trazemos a BNCC (2017) e os estudos apresentados em Brown (2015), que destacam a importância da agentividade, do protagonismo e da participação colaborativa na aprendizagem de inglês. Além disso, o ensino por meio de jogos interativos permite um trabalho de criação de contextos autênticos na sala de aula, os quais, por sua vez, favoreceram a autoeficácia, a motivação intrínseca e o desenvolvimento da voz dos alunos: aspectos fundamentais para a construção da autonomia e da identidade linguística, conforme a teoria discute. A metodologia era colaborativa, reunindo bolsistas para a criação de jogos a partir da observação das aulas do professor supervisor e os desafios de aprendizagem dos alunos. No total, os bolsistas criaram cinco jogos interativos em inglês e aplicaram com os alunos em cinco encontros. Após cada encontro com os alunos, os bolsistas refletiam sobre a experiência de ensinar inglês, desde a observação dos alunos, seus interesses e desafios na sala de aula com o professor supervisor, passando pela criação dos jogos e dos planos de ensino e culminando nos encontros com o clube de jogos interativos oferecidos aos alunos. A reflexão foi realizada tanto por meio de diários escritos, como também orais em rodas de conversa com os demais integrantes do núcleo do subprojeto Língua Inglesa. Os resultados da experiência mostram a articulação teoria-prática na formação docente, destacando o potencial do PIBID em favorecer uma formação contextualizada, alinhada à realidade da escola e preparando o futuro docente para os desafios da educação básica.

**Palavras-chave:** Formação docente, Metodologia de ensino de línguas, Jogos interativos, Língua Inglesa.

1 Graduanda do Curso de Letras da Universidade Federal do Ceará - UFC, [kesia.oliveira@alu.ufc.br](mailto:kesia.oliveira@alu.ufc.br);

2 Graduando do Curso de Letras da Universidade Federal do Ceará - UFC, [alekson@alu.ufc.br](mailto:alekson@alu.ufc.br);

3 Especialista em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa pela Faculdade Intervale, [ritavasconcelos02@gmail.com](mailto:ritavasconcelos02@gmail.com);

4 Professora orientadora: Doutora em Linguística, DELILT - UFC, [andreiaturolo@ufc.br](mailto:andreiaturolo@ufc.br);



## INTRODUÇÃO

Este artigo, na modalidade de Relato de Experiência, tem como propósito apresentar as vivências de bolsistas participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) subprojeto Inglês, vinculados ao Curso de Licenciatura em Letras da Universidade Federal do Ceará (UFC).

A experiência relatada refere-se às atividades desenvolvidas pelos bolsistas no contexto escolar durante o período de vigência no ano de 2025. A proposta do subprojeto está em consonância com as diretrizes estabelecidas pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e visa ao fortalecimento da formação inicial dos licenciandos, por meio de práticas pedagógicas supervisionadas e integradas aos componentes curriculares do curso.

Nesse contexto, foi desenvolvido o clube *Let's Play English*, uma ação integrante do subprojeto de Língua Inglesa do PIBID, direcionada a turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. A iniciativa teve como propósito reforçar o aprendizado da Língua Inglesa através da participação ativa dos estudantes em jogos e dinâmicas, de modo que eles pudessem compreender e aplicar vocabulário nas estruturas gramaticais do Inglês, além do estímulo ao trabalho em grupo e a interação no idioma.

Nesse viés, o objetivo principal do trabalho é analisar como o uso de jogos interativos no ensino de Língua Inglesa, no contexto do PIBID, promove a formação inicial dos licenciandos. Assim, busca-se identificar e analisar os elementos estruturais presentes nos materiais utilizados ou produzidos, a fim de caracterizá-los como jogos, bem como analisar os aspectos linguísticos desenvolvidos por meio dos materiais produzidos, considerando seus elementos diversos.

Entre os resultados, pudemos constatar que, além de contribuir para a formação linguística e social dos alunos, o *Let's Play English* constituiu-se como um espaço formativo essencial para os bolsistas, permitindo a articulação entre teoria e prática pedagógica. A experiência possibilitou o desenvolvimento de competências didáticas, reflexivas e criativas, ao mesmo tempo em que incentivou a análise crítica das metodologias tradicionais e a busca



amadurecimento profissional dos futuros docentes, consolidando-se como uma prática formadora e transformadora no âmbito do PIBID.

## METODOLOGIA

Neste estudo, adotamos uma abordagem metodológica baseada no qualitativo interpretativista (NEWBY, 2001) para investigar a eficácia da utilização de jogos no processo de ensino-aprendizado. A definição de jogo adotada, baseada no conceito apresentado pela Academia Brasileira de Letras, serviu como base teórica para a classificação das atividades lúdicas. Nossa escopo de análise abrangeu os planos de aula, os materiais desenvolvidos durante os encontros do clube e os relatórios reflexivos dos bolsistas, visando compreender as implicações da inserção de jogos no ensino de Inglês como língua estrangeira e elaborar um relato de experiência a partir desse trabalho.

À priori, desenvolveu-se e implementou-se um questionário de pesquisa com o objetivo de compreender as necessidades e interesses dos estudantes em relação às atividades voltadas para o estudo da Língua Inglesa. O formulário diagnóstico foi desenvolvido de forma colaborativa entre os bolsistas, os professores supervisores e a coordenação do projeto durante os encontros semanais de planejamento. O principal objetivo desse instrumento foi identificar os interesses, necessidades e expectativas dos estudantes em relação às atividades extracurriculares, o que permitiu traçar um panorama dos diferentes perfis de discentes na escola, de modo a alinhar as futuras ações pedagógicas às reais demandas do público. Dentre as questões contempladas, o formulário abrangeu perguntas voltadas aos interesses temáticos dos alunos, como suas disciplinas escolares favoritas e quais atividades extracurriculares despertavam maior interesse, sendo dança, música, leitura e jogos algumas das opções disponíveis.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta metodológica do clube *Let's Play English* fundamenta-se teoricamente na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), nos estudos de Brown (2015) acerca da

pedagogia da linguagem e, por fim, nos pressupostos formativos do PIBID, que concebe o processo de ensino-aprendizagem

como um espaço de formação reflexiva e prática.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) estabelece que o ensino de Língua Inglesa deve fomentar o desenvolvimento da competência comunicativa, do pensamento crítico, da autonomia e da colaboração entre os estudantes. O documento concebe a língua estrangeira como um instrumento de participação social e de construção de identidades, orientando que as práticas pedagógicas estejam direcionadas ao uso significativo da língua em contextos reais de comunicação. Conforme a BNCC, o estudo de Inglês propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos discentes em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, contribuindo para o seu agenciamento crítico e para o exercício da cidadania ativa (BRASIL, 2017, p. 242).

É esse caráter formativo que inscreve a aprendizagem da Língua Inglesa em uma perspectiva de educação linguística consciente e crítica, na qual as dimensões pedagógicas e políticas se encontram intrinsecamente ligadas (BRASIL, 2017, p. 242). Para tal finalidade, a BNCC prioriza o foco na função social e política do Inglês, passando a tratá-la em seu status de Língua Franca (BRASIL, 2017, p. 242). Nessa perspectiva, o idioma ensinado não se restringe mais à variedade de “falantes nativos” de países hegemônicos, sendo acolhidos e legitimados os usos realizados por falantes distribuídos globalmente, os quais possuem diferentes repertórios linguísticos e culturais (BRASIL, 2017, p. 242). Nesse sentido, o projeto *Let's Play English* alinha-se às competências gerais da BNCC ao propor atividades lúdicas que estimulam a agentividade e o protagonismo discente, favorecendo uma aprendizagem ativa por meio da interação e do engajamento coletivo.

De modo complementar, os estudos de Brown (2015), notadamente em sua obra *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*, reforçam os princípios de uma aprendizagem centrada no aluno, a qual valoriza a experiência significativa, a motivação intrínseca e a participação colaborativa. Para o autor, a língua é aprendida por meio da interação, em ambientes que promovem o envolvimento emocional e cognitivo. A prática de ensino da oralidade demanda do professor a criação de um ambiente didático flexível, que navegue entre a necessidade de desenvolvimento da fluência e o aprimoramento da acurácia linguística (BROWN, 2015, p. 356). O entusiasmo pelas abordagens



comunicativas não deve negligenciar a oportunidade de auxiliar os estudantes a perceber e a utilizar os elementos estruturais da Língua (BROWN, 2015, p. 356).

Nesse contexto, os jogos e as atividades lúdicas configuram-se como estratégias engajadoras, capazes de reduzir a ansiedade, aumentar a motivação e estimular a comunicação autêntica. Dessa forma, a incorporação de tais elementos surge como uma estratégia didática eficaz, pois oferece uma prática que pode conciliar o foco na interação (fluência) com a atenção ao objetivo linguístico (acurácia) (BROWN, 2015, p. 356), atendendo, assim, a um espectro mais amplo de necessidades do aprendiz. Ao integrar tais princípios às atividades do projeto, os bolsistas buscaram criar jogos que favorecessem o uso espontâneo da Língua Inglesa em situações comunicativas, incentivando a cooperação, o pensamento estratégico e a autoconfiança dos alunos participantes.

A inserção dos jogos como ferramenta metodológica no *Let's Play English* é balizada pela própria definição de jogar, conforme conceituada pela Academia Brasileira de Letras (ABL). Para a ABL, "jogar" implica exercer uma atividade para se divertir e tomar parte em um jogo (int. t.d. t.i. Prep.: contra) sujeito a regras, resultados ou para adquirir certas habilidades. Essa concepção tripla – lúdica, estrutural e utilitária – é essencial, pois dialoga diretamente com os referenciais teóricos adotados. O elemento lúdico do jogo atende à valorização da motivação intrínseca e à criação de um ambiente engajador proposta por Brown (2015, p. 356), que busca reduzir a ansiedade na comunicação. Simultaneamente, o aspecto estrutural de estar sujeito a regras permite que os jogos sejam classificados como estratégias didáticas, funcionando como instrumentos de mediação (técnicas) coerentes com a Abordagem Comunicativa e com o desenvolvimento de habilidades linguísticas, garantindo que a prática interativa promova a fluência sem negligenciar a acurácia (Brown, 2015, p. 356). Assim, a definição da ABL fornece a base conceitual que sustenta a escolha metodológica do clube, ligando a diversão à intencionalidade pedagógica.

Por fim, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), enquanto política pública de formação docente, fundamenta o caráter formativo e reflexivo das ações desenvolvidas no clube. Conforme estabelecido em seu regulamento (BRASIL, 2024), o programa tem por finalidade fomentar a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para a melhoria da qualidade da

educação básica pública. Seus objetivos incluem enriquecer a formação teórico-prática dos licenciandos, promover a integração entre a educação superior e a educação básica, e

inseri-los no cotidiano de escolas públicas, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências pedagógicas de caráter inovador e interdisciplinar.

No âmbito deste projeto, essa perspectiva se materializou no clube *Let's Play English*, possibilitando aos bolsistas a apropriação e a reflexão sobre os saberes e as peculiaridades do trabalho docente, o que contribui decisivamente para a construção de sua identidade profissional. Essa perspectiva materializou-se na criação, aplicação e avaliação de jogos como estratégias de ensino, o que possibilitou aos bolsistas compreender a coerência entre os Princípios Metodológicos (Brown) e as Diretrizes Curriculares (BNCC), bem como desenvolver sua identidade docente de maneira crítica e contextualizada.

Dessa forma, os referenciais teóricos aqui mobilizados convergem para sustentar uma proposta pedagógica que compreende o ensino de Língua Inglesa como uma prática interativa, significativa e formadora. Ao integrar teoria e prática, o projeto *Let's Play English* reafirma o papel do licenciando como sujeito agente de sua própria formação e como promotor de experiências linguísticas dinâmicas e colaborativas no contexto escolar.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desde o formulário inicial, constatamos que os alunos demonstraram uma preferência por métodos de aprendizagem mais dinâmicos, como a prática de jogos, opção que teve uma porcentagem de escolha de 59,1%, o que corresponde a 166 alunos, na pergunta “De quais clubes de Inglês você gostaria de participar na sua escola?”. Além disso, a preferência pelos jogos não se restringiu à questão sobre as propostas para os clubes de Inglês, aparecendo de forma recorrente em outras partes do questionário. Na pergunta “Como você tem contato com a língua inglesa no seu dia a dia?”, por exemplo, 188 alunos (66,9%) indicaram os jogos como uma das principais formas de exposição ao idioma fora da sala de aula. De modo semelhante, na questão “Como você gosta de aprender Inglês na escola?”, a alternativa “Jogos e competições” foi selecionada por 187 estudantes (66,7%), evidenciando o apreço por abordagens lúdicas e interativas como uma tendência consistente entre os participantes.





Com base nesses resultados, delineou-se o projeto *Let's Play English*, estruturado para integrar vocabulário diverso, habilidades de compreensão auditiva e comunicação oral em Língua Inglesa, de modo a tornar o processo de aprendizagem mais participativo,

contextualizado e significativo para os estudantes. Nesse sentido, a oficina foi direcionada aos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental e estruturada em cinco encontros presenciais, realizados semanalmente às quartas-feiras, na sala de inovação da escola. Cada encontro teve duração média de cinquenta minutos a uma hora, sendo planejado para promover um espaço dinâmico e interativo de aprendizagem envolvente e significativo da língua.

Durante as aulas, foram realizados diferentes jogos, tais como *Hangman/Forca*, *Stop/Adedonha* e *Memory Game/Jogo da Memória*, os quais possibilitaram o aprimoramento de vocabulário, fala e escrita em Língua Inglesa de maneira interativa e lúdica, promovendo o engajamento e a cooperação entre os participantes. Além disso, na última aula, os alunos foram convidados a desenvolver seus próprios jogos em Inglês, aplicando o vocabulário e os conteúdos trabalhados ao longo da oficina, de modo que pudessem exercer a criatividade e a autonomia. O desenvolvimento do clube constituiu, também, uma oportunidade de formação docente, permitindo a experimentação de diferentes estratégias pedagógicas, a observação contínua da interação dos alunos e a adaptação das abordagens conforme suas respostas e interesses.

Sobre isso, os planos de aula eram elaborados previamente a cada semana, contemplando atividades que integrassem aprendizado de vocabulário, compreensão auditiva e produção oral em Inglês com práticas lúdicas. Cada plano detalhava os conteúdos a serem trabalhados, os objetivos propostos, os jogos a serem aplicados, a execução das atividades e os recursos e materiais necessários. Além disso, os planos foram concebidos de maneira flexível, permitindo ajustes durante a execução das atividades de acordo com o ritmo da turma e a participação dos alunos.

Já os relatórios reflexivos semanais elaborados pelos bolsistas constituíram uma ferramenta importante para a análise do desenvolvimento da oficina. Por meio dessas reflexões, foi possível registrar observações sobre os desafios encontrados, a eficácia das estratégias aplicadas e o engajamento dos estudantes nas atividades propostas. As anotações possibilitaram compreender os impactos das atividades lúdicas no desenvolvimento dos alunos, bem como relatar os desafios dos bolsistas enquanto docentes em formação. Dessa



forma, esse instrumento contribuiu para a construção de um relato de experiência fundamentado em evidências, enriquecendo a análise da prática docente e das implicações pedagógicas do clube.

Por fim, após a conclusão da oficina, foi realizada uma coleta de percepções dos estudantes por meio de uma entrevista de caráter misto, combinando respostas gravadas em áudio e respostas fornecidas via formulário online. As contribuições dos alunos foram registradas e transcritas para análise de dados, evidenciando que a maioria considerou a oficina fundamental para o desenvolvimento do vocabulário e para o aprendizado da Língua Inglesa, destacando a relevância das atividades lúdicas e interativas na consolidação das competências linguísticas.

Dessa maneira, conclui-se que as ações do *Let's Play English* confirmaram a eficácia do uso de jogos e atividades gamificadas como metodologia para concretizar os princípios teóricos da BNCC, de Brown e da proposta do PIBID, sobretudo no que tange à promoção da agentividade, do protagonismo e da participação colaborativa no ensino de Língua Inglesa.

A escolha por atividades gamificadas no *Let's Play English* encontrou respaldo direto na definição de jogar como "exercer (atividade) para se divertir" e "tomar parte em (jogo, torneio) [...] para adquirir certas habilidades" (ABL), validando a metodologia como um instrumento pedagógico estrutural e lúdico. O Jogo da Memória (com imagem e palavra em inglês) e o Stop em Inglês (com categorias como cor, animal e objeto) são exemplos de materiais produzidos que se encaixam perfeitamente nesse conceito. Eles cumprem o aspecto de "se divertir" ao engajarem os alunos de maneira lúdica, ao mesmo tempo em que se submetem a regras específicas e claras para o desenvolvimento da acurácia linguística. Especificamente, esses jogos atuaram na aquisição de habilidades de vocabulário e expressão oral, utilizando a estrutura e o desafio (Stop: cor, animal, objeto) para estimular a interação e a prática do idioma, demonstrando a capacidade da metodologia em conciliar a diversão com a intencionalidade formativa.

Nesse cenário, a análise dos resultados do clube, incluindo a observação dos planos de aula, dos materiais desenvolvidos e do feedback dos participantes, demonstrou que a metodologia se consolidou como um espaço de aprendizagem significativo e de aprimoramento profissional. A adoção de jogos interativos, que demandam um ambiente didático flexível conforme os princípios de Brown, permitiu aos bolsistas transformar a sala



de aula em um local onde a interação e o envolvimento emocional e cognitivo (BROWN, 2015, p. 356) se tornaram a tônica, facilitando a aplicação do Inglês em contextos que promovem o agenciamento crítico dos estudantes, em consonância com a BNCC (BRASIL,

2017, p. 242). Tal experiência não só promoveu a aprendizagem linguística e social dos alunos, mas também se configurou como um espaço formador essencial para os licenciandos, fortalecendo a articulação entre teoria e prática pedagógica.

Com base no questionário diagnóstico inicial, o Let's Play English foi delineado para ser um processo de aprendizagem mais participativo, contextualizado e significativo. A aplicação dos jogos na oficina do 6º ano transformou a sala de aula em um ambiente de interação e participação colaborativa, alinhado à abordagem interativa de Brown. A natureza lúdica dos jogos e atividades possibilitou um ambiente envolvente, que funciona como estratégia engajadora, capaz de reduzir a ansiedade e aumentar a motivação, ao passo que estimula a compreensão e aplicação de vocabulário e estruturas gramaticais. O clube, portanto, concretizou a BNCC ao possibilitar o agenciamento crítico e o engajamento dos alunos.

Os resultados obtidos evidenciam que a aposta em atividades gamificadas, para além de validada pelo interesse manifesto dos alunos, mostrou-se uma estratégia pedagógica de dupla eficácia. Por um lado, promoveu uma aprendizagem significativa e ativa para os discentes da educação básica, alinhando-se às competências gerais da BNCC. Por outro, proporcionou aos licenciandos uma formação inicial enriquecida e contextualizada, permitindo-lhes vivenciar os desafios e as potencialidades da profissão docente, o que é essencial para o seu desenvolvimento profissional e para o fortalecimento das licenciaturas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) tem uma proposta que envolve coordenadores, docentes supervisores, bolsistas e escola-campo em um trabalho de parceria e compartilhamento de saberes e aprendizagem que possibilita a qualificação da formação de profissionais mais cientes acerca do contexto escolar que integração, atuando como produtores de conhecimentos e de posturas investigativas e reflexivas acerca da própria prática docente. Em resumo, o programa contribui na formação



de professores e na articulação entre universidade e escola-campo a partir da inserção dos discentes bolsistas na escola de modo que a socialização profissional e a articulação entre teoria e prática se fazem presentes.

modo que a socialização

IX Seminário Nacional do PIBID

O clube Let's Play English, vinculado ao PIBID e, mais especificamente, ao subprojeto de Língua Inglesa da UFC, proporcionou uma reflexão crítica sobre a atuação docente e as metodologias lúdicas e criativas de ensino e aprendizagem na educação básica no contexto do ensino de Inglês como língua estrangeira. Foi constatado um elevado nível de engajamento por parte dos alunos, que demonstraram interesse na participação das atividades propostas. Além disso, as práticas desenvolvidas favoreceram a construção de um ambiente colaborativo e motivador, em que o aprendizado do idioma se deu de forma significativa e prazerosa, o que também foi percebido a partir dos comentários de retorno dos alunos ao final do clube.

Por outro lado, a realização da oficina também se mostrou de grande relevância para a formação profissional dos bolsistas no que diz respeito à produção de materiais didáticos. O processo de elaboração e adaptação de recursos voltados ao público do ensino fundamental exigiu planejamento pedagógico e criatividade. Essa experiência possibilitou aos licenciandos desenvolver competências relacionadas à seleção de conteúdos, à adequação linguística e à integração de abordagens lúdicas e comunicativas, evidenciando o papel do professor enquanto agente na construção de experiências pedagógicas mais envolventes e significativas, consoante Brown (2015).

## AGRADECIMENTOS

Pelo incentivo à construção deste trabalho, os autores manifestam agradecimento à CAPES, órgão financiador da bolsa PIBID.

## REFERÊNCIAS

ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS (ABL). Jogar. In: **Dicionário de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: ABL. Disponível em: <http://servbib.academia.org.br/dlp/verbete.xhtml?entrada=jogar>. Acesso em: 23 de outubro de 2025.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). **Edital n. 10/2024, de 29 de maio de 2024**. [Dispõe sobre o Programa Institucional de Bolsas de





Iniciação à Docência (PIBID)] Brasília, DF, 2024. Disponível em: <Fonte: GOV.BR  
<https://share.google/YXCGyhOgUZGPIBIRw>> Acesso em: 20 de outubro de 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018

BROWN, H. Douglas; LEE, H. **Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy.** New York: Pearson Education, 2015.

