


CLASSROOM: Guia de atividades lúdicas para o ensino de Língua Inglesa



Joyce Figueredo Lima Gomes
Kátia Celina da Silva Richetto
Márcia Regina de Oliveira



Guia de atividades lúdicas de Língua Inglesa para serem aplicadas em sala de aula

Joyce Figueredo Lima Gomes

Kátia Celina da Silva Richetto

Márcia Regina de Oliveira



Itapemirim-ES

2024



Conselho Editorial

- | **Pró-reitora de Extensão:** Profa. Dra. Leticia Maria Pinto da Costa
- | **Assessor de Difusão Cultural:** Prof. Me Luzimar Goulart Gouvêa
- | **Coordenadora do Sistema Integrado de Bibliotecas:** Shirlei de Moura Righeti
- | **Representante da Pró-reitoria de Graduação:** Profa. Dra. Emari Andrade
- | **Representante da Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação:** Prof. Dr. Lourival da Cruz Galvão
- | **Área de Biociências:** Profa. Dra. Milene Sanches Galhardo
- | **Área de Exatas:** Prof. Dra. Érica Josiane Coelho Gouvêa
- | **Área de Humanas:** Prof. Dr. Mauro Castilho Gonçalves
- | **Consultora Ad hoc:** Profa. Dra. Adriana Leonidas de Oliveira

Equipe Técnica

- | **Coordenador de Produção Editorial:** Alessandro Squarcini

Projeto Gráfico

- | **NDG** – Núcleo de Design Gráfico da Universidade de Taubaté
- | **Capa e diagramação:** Paulo César Camarinha
- | **Finalização:** Maurilio Augusto Pereira Puccinelli Zanquetta
- | **Revisão:** Berta Beznasai Hechtman
- | **Impressão:** Eletrônica (e-book)

Ficha Catalográfica

- | **Bibliotecária:** Angelita S. Magalhães – CRB-8/6319

G633c Gomes, Joyce Figueredo Lima
Classroom : guia de atividades lúdicas para o ensino de língua inglesa [recurso eletrônico] / Joyce Figueredo Lima Gomes, Kátia Celina da Silva Richetto, Márcia Regina de Oliveira. – Dados eletrônicos. – Taubaté : EdUnitau, 2024.

Formato: PDF
Requisitos do sistema: Adobe
Modo de acesso: world wide web

ISBN: 978-65-86914-94-8 (on-line)

1. Língua inglesa. 2. Lúdico. 3. Ensino-aprendizagem. I. Richetto, Kátia Celina da Silva. II. Oliveira, Márcia Regina de. III. Título.

CDD – 370.71

Índice para Catálogo sistemático

Língua inglesa – 370.71
Lúdico – 371.3078
Ensino - aprendizagem – 370.71


Copyright © by Editora da UNITAU, 2024

Nenhuma parte desta publicação pode ser gravada, armazenada em sistema eletrônico, fotocopiada, reproduzida por meios mecânicos ou outros quaisquer sem autorização prévia do editor.



Sumário

Apresentação.....	05
Introdução.....	06
1 Por que aprender a Língua Inglesa?.....	08
1.1 Inglês: A Língua do Mundo e das Aventuras Globais	09
2 Amigos de Aprendizado de Línguas: Aventuras Colaborativas na Construção do Conhecimento	10
2.1 Diversão em Dose Dupla: Aprendendo com lúdico e parcerias	10
2.2 Dobradinhas Linguísticas: Aprendendo e se divertindo em parceria	13
3 Colaboração e compartilhamento de conhecimentos	14
3.1 Colaboração: Aprendendo em Equipe a fórmula mágica	15
3.2 Jogando e Aprendendo Juntos: A magia da aprendizagem lúdica em pares no mundo do Inglês ...	16
4 Motivação e Engajamento	18
4.1 A influência da aprendizagem lúdica e em pares na motivação dos alunos de inglês	18
4.2 Estratégias para aumentar o engajamento por meio da aprendizagem em pares	20
5 Desenvolvimento de habilidades sociais	21
Conclusão	23
Atividades para as Séries Iniciais	
Atividade 1: Memory game	25
Atividade 2: Balloon	26
Atividade 3: Puzzle	27
Atividade 4: Stop	28
Atividade 5: Draw Something	29
Atividades para as Séries Finais	
Atividade 1: Stop words	31
Atividade 2: Who Am I?	32
Atividade 3: Hot Potato	33
Atividade 4: Board Race	34
Atividade 5: Pictionary	35
Referências	36
Quem Somos?	38





Apresentação

Este livro em formato digital é fruto da pesquisa realizada no Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Educação da Universidade de Taubaté – MPE UNITAU, Área de Concentração: Formação Docente para a Educação Básica, junto à Dissertação: PROCESSOS ADAPTATIVOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA DA EDUCAÇÃO BÁSICA: reflexos da pandemia da COVID-19 no ensino remoto e no retorno presencial. Foi desenvolvido com base na percepção de que os professores que passaram pelo período remoto adquiriram uma expertise na busca por atividades lúdicas, utilizando a internet. Na vastidão dessa rede de conexões, encontramos uma infinidade de ideias sobre atividades que podem ser utilizadas agora no ensino presencial, como forma de tornar a aprendizagem mais divertida e eficaz. O e-book apresenta 10 sugestões específicas para professores de Língua Inglesa que atuam tanto nas séries iniciais quanto nos anos finais da Educação Básica. A proposta é auxiliar os educadores a oferecerem uma experiência de aprendizagem mais envolvente e eficiente para seus alunos.



Introdução

A disseminação global da pandemia do Coronavírus (COVID-19), durante o primeiro semestre de 2020, levou vários países a implementarem medidas de isolamento e de distanciamento social. Isso gerou um grande impacto nas atividades sociais, incluindo o fechamento dos estabelecimentos e as restrições à circulação em massa de indivíduos. Um setor notavelmente afetado foi o educacional, visto que as instituições de ensino são locais de aglomeração, e se viram obrigadas a fechar suas portas. O governo brasileiro dispôs, na Resolução N°2 de 10 de dezembro de 2020 (BRASIL, 2020), como medida emergencial para a retomada dos estudos, o ensino remoto emergencial (ERE). Nesse contexto, houve a necessidade de incorporar recursos digitais nas práticas de ensino. Isso expôs uma considerável dificuldade e uma falta de preparo por parte dos professores para lidar com essa nova realidade. Nesse cenário, de ensino remoto emergencial e no retorno do ensino presencial, muitos professores e instituições educacionais incorporaram a utilização de atividades lúdicas no processo de ensino e de aprendizagem da língua inglesa. Elas têm o potencial de tornar as aulas mais envolventes e motivadoras para os estudantes, o que, por sua vez,

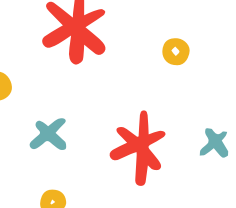


- pode contribuir para uma maior participação e uma melhor retenção de conteúdo. Conforme destacado por Luckesi (2002), o uso da ludicidade é uma maneira de criar experiências de aprendizagem significativas para os estudantes, possibilitando que eles adquiram conhecimento de maneira mais agradável e eficaz. De acordo com Vygotsky (2003), a motivação desempenha um papel crucial, não apenas no processo de aprendizagem, mas também na obtenção de proficiência em uma língua estrangeira. Ao introduzir elementos divertidos e interativos, no processo de ensino, essas atividades auxiliam na criação de um ambiente de aprendizagem mais descontraído e agradável. Segundo Reche & Dagios (2021, p. 169), percebe-se que os métodos de ensino convencionais vêm perdendo a atratividade para os alunos de diferentes idades, podendo gerar desmotivação em relação ao ambiente escolar. Nesse contexto, apresentamos, na sequência, uma abordagem pautada em atividades lúdicas e em pares para a aprendizagem da Língua Inglesa.



1 Por que aprender a Língua Inglesa?

O ensino de inglês tem se tornado cada vez mais essencial devido à crescente interconexão entre pessoas, culturas e países. É considerada a língua franca internacional, sendo amplamente utilizada em diversos setores, como negócios, turismo, ciência, tecnologia e comunicação global. Crystal (2003), quando menciona uma língua global, está se referindo a uma língua natural que é amplamente utilizada em todo o mundo. O domínio do inglês abre portas para oportunidades educacionais e profissionais, permitindo que os indivíduos se comuniquem e se integrem em um cenário global. A internet, a literatura, as produções cinematográficas e musicais são exemplos de áreas em que o inglês desempenha um papel fundamental. A língua inglesa e as línguas dos países com participação ativa, na economia globalizada, especialmente a China e a Índia "detêm a chave para o futuro a longo prazo do inglês como língua global" (Graddol, 2006, p. 15). Portanto, a contextualização do ensino de inglês envolve reconhecer sua relevância como uma ferramenta indispensável



para a comunicação e para o desenvolvimento pessoal e profissional.

1.1 Inglês: A Língua do Mundo e das Aventuras Globais

Rajagopalan (2005, p. 153) argumenta que o inglês do mundo globalizado constituiria uma nova língua, o World English. Diante das transformações decorrentes de um mercado cada vez mais globalizado, Vian Jr. (2003, p. 02) afirma que "[...] surge a demanda por habilidades linguísticas, nas empresas, à medida que os funcionários se veem obrigados a aprender um novo idioma não apenas para se comunicarem com países de língua inglesa, mas sim com o mundo como um todo [...]". No campo acadêmico, o domínio do inglês é fundamental para os estudantes que desejam ter acesso a oportunidades educacionais e contribuir para o avanço do conhecimento em suas áreas de interesse.



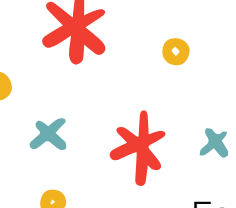
2 Amigos de Aprendizado de Línguas: Aventuras Colaborativas na Construção do Conhecimento

A aprendizagem em pares é uma abordagem pedagógica que envolve o trabalho colaborativo entre dois ou mais alunos, com o objetivo de promover a construção do conhecimento de forma conjunta. Neste capítulo, abordaremos a definição e os fundamentos da aprendizagem em pares, assim como os benefícios dessa abordagem no ensino de línguas.

2.1 Diversão em Dose Dupla: Aprendendo com lúdico e com parcerias

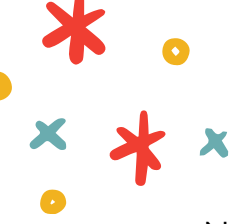
No processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa, as atividades lúdicas e em pares desempenham um papel fundamental. Luckesi (1998, p. 29) afirma que:

A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros.



Essas abordagens pedagógicas têm como base a teoria sociointeracionista de Vygotsky, que enfatiza a importância da interação social no desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo Vygotsky (1984), “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir em uma esfera cognitiva”. O autor acredita que a criança se comporta de maneira mais avançada durante atividades lúdicas do que em situações da vida real, devido à experiência de situações imaginárias e à capacidade de seguir regras.

As atividades lúdicas, como jogos, dramatizações e brincadeiras permitem um ambiente descontraído e divertido, o que diminui a ansiedade dos alunos em relação à aprendizagem da língua. “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade” (Vygotsky, 1984, p. 117). Além disso, essas atividades promovem a interação e a colaboração entre os alunos, estimulando o desenvolvimento linguístico e a aquisição de vocabulário de forma contextualizada.



Nesse sentido, o professor deve oferecer diferentes abordagens didáticas, usando o lúdico para despertar o desejo de pensar nas crianças. Almeida Filho (1998) afirma que aprender uma língua estrangeira de forma significativa implica interagir com os outros, buscando experiências profundas, relevantes para si mesmo, que permitem novas compreensões e motivam ações futuras. As atividades lúdicas e em pares, no ensino de inglês, são fundamentais para promover a interação social, estimular a motivação dos alunos, facilitar a aquisição de conhecimento significativo e desenvolver habilidades linguísticas. Santos (2000) aponta que:

Os jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, elimina o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolvendo a escola a sua função de agência responsável por pessoas mais completas” Santos (2000, p. 42).

Ao incorporar essas abordagens pedagógicas, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente e eficaz, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem mais rica e satisfatória.

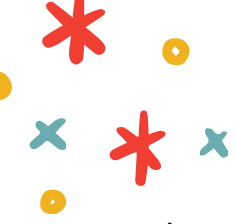


2.2 Dobradinhas Linguísticas: Aprendendo e se divertindo em parceria

No ensino de línguas, a aprendizagem em pares tem sido amplamente utilizada devido aos seus benefícios. A aprendizagem em pares estimula a participação ativa dos alunos, uma vez que eles são responsáveis por contribuir e interagir com seus parceiros. Isso cria um ambiente de aprendizagem dinâmico e engajador. Para Santos (2002):

O desenvolvimento da dimensão lúdica apresenta efeitos benéficos na aprendizagem, no crescimento pessoal, social e cultural. Ademais, promove uma boa saúde mental, prepara para um estado interno propício e facilita os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento (Santos, 2002, p. 12).

Ao trabalhar em pares, os alunos têm a oportunidade de praticar e aprimorar suas habilidades de comunicação oral e escrita. Eles podem trocar ideias, discutir tópicos e expressar suas opiniões, o que contribui para o desenvolvimento da fluência e da precisão linguística. Para Santos (2002), o brincar desempenha um papel significativo na formação do intelecto da criança, pois reflete o seu estado cognitivo, habilidades motoras e percepção sensorial.



A aprendizagem em pares promove o desenvolvimento da autonomia dos alunos, uma vez que eles são encorajados a tomar decisões, resolver problemas e buscar soluções de forma independente. Isso fortalece a confiança e a capacidade de aprendizagem autônoma dos estudantes. Luckesi (2004) aponta que as atividades lúdicas são aquelas que nos permitem experimentar uma sensação de totalidade, com as quais nos envolvemos completamente, estando abertos para aprender.

3 Colaboração e compartilhamento de conhecimentos


Neste capítulo, será abordada a importância da colaboração e do compartilhamento de conhecimentos no processo de aprendizagem de inglês e explorar como a aprendizagem lúdica e em pares pode facilitar esse compartilhamento, tornando a experiência mais significativa e enriquecedora.



3.1 Colaboração: Aprendendo em Equipe, a fórmula mágica

A colaboração desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem. Quando nos envolvemos em atividades de colaboração, temos a oportunidade de compartilhar conhecimentos, trocar ideias e trabalhar em conjunto para alcançar objetivos comuns. A colaboração não apenas enriquece nossa experiência de aprendizagem, mas também promove o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

Ao colaborar com outros estudantes, podemos explorar diferentes perspectivas e abordagens para resolver problemas. Por meio da troca de ideias e da discussão em grupo, somos expostos a diferentes maneiras de pensar e aprender. Isso nos desafia a sair da nossa zona de conforto e a considerar novos pontos de vista, o que pode levar a insights e descobertas significativas. “Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais” (MORAN, 2015, p.18).

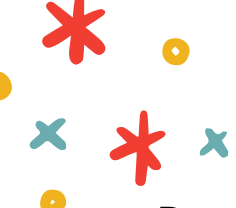


Além disso, a colaboração nos permite desenvolver habilidades de trabalho em equipe, como comunicação eficaz, negociação e resolução de conflitos. Essas habilidades são essenciais para o sucesso acadêmico e profissional, com as quais frequentemente nos encontramos trabalhando em equipe.

3.2 Jogando e aprendendo juntos: A magia da aprendizagem lúdica em pares no mundo do Inglês

A aprendizagem lúdica e em pares é uma abordagem eficaz para facilitar o compartilhamento de conhecimentos em inglês. Quando trabalhamos atividades lúdicas e em pares, temos a oportunidade de praticar a expressão oral, a compreensão auditiva e a correção mútua. Isso ajuda a desenvolver fluência na língua e a aprimorar nossas habilidades de comunicação em inglês. Segundo França (2016):


O lúdico é essencial para a saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Vale lembrar que brincar não é necessário só por brincar. Brincar é algo muito mais sério, e quando se trata do brincar pedagógico, este requer um planejamento bem mais elaborado, considerando que através da brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade. (França, 2016, p. 16).



Durante a aprendizagem em pares, podemos realizar uma variedade de atividades que promovem o compartilhamento de conhecimentos. Podemos realizar debates, discussões estruturadas e atividades de ensino mútuo. Essas atividades nos permitem trocar informações, compartilhar experiências e aprender com os conhecimentos e perspectivas do nosso parceiro de estudo.

O compartilhamento de conhecimentos em inglês por meio da aprendizagem em pares também nos ajuda a expandir nosso vocabulário e a nos familiarizar com expressões idiomáticas e estruturas gramaticais mais complexas. Ao ouvir e interagir com nosso parceiro de estudo, estamos expostos a diferentes estilos de fala e a uma variedade de tópicos, o que enriquece nossa compreensão da língua inglesa.

A aprendizagem em pares nos permite receber feedback imediato e construtivo sobre nossa pronúncia, gramática e uso adequado do idioma. Essas correções nos ajudam a identificar áreas de melhoria e a aprimorar nossas habilidades de comunicação em inglês. Receber feedback imediato é crucial para corrigir e evitar a repetição desses erros no futuro. Ele proporciona



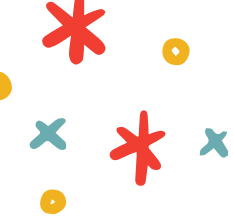
- uma oportunidade para os alunos entenderem onde erraram e como corrigir seus equívocos. Além disso, ao receber feedback imediato, os alunos têm a chance de praticar e consolidar o conhecimento corrigido, fortalecendo assim seu aprendizado.

4 Motivação e Engajamento

No Capítulo 4, será abordada a importância da motivação e do engajamento dos alunos na aprendizagem de inglês, assim como a exploração de como a aprendizagem lúdica e em pares desempenha um papel crucial nesse processo, criando um ambiente colaborativo e encorajador.

4.1 A influência da aprendizagem lúdica e em pares na motivação dos alunos de inglês

A aprendizagem lúdica e em pares desempenha um papel crucial na motivação dos alunos de inglês. Ao trabalhar em duplas, com atividades lúdicas, os alunos têm a oportunidade de se envolver ativamente no processo de aprendizagem, o que contribui para a criação de um ambiente colaborativo e encorajador.



Quando os alunos trabalham em pares, eles podem compartilhar suas experiências, desafios e sucessos com seus colegas. Isso cria um senso de comunidade e apoio mútuo, o que é fundamental para manter a motivação dos alunos ao longo do tempo. Almeida Filho (1998) ressalta também a necessidade de abordar os aspectos emocionais do aluno e a importância da motivação no processo de aprendizagem como um elemento fundamental.

Além disso, a aprendizagem em pares permite que os alunos pratiquem suas habilidades linguísticas de forma mais interativa e dinâmica. Eles podem se envolver em atividades comunicativas, como diálogos, debates e colaborações em projetos, o que torna o aprendizado mais envolvente e interessante.

Ao trabalhar em pares, os alunos também têm a oportunidade de se desafiar mutuamente e assumir a responsabilidade por seu próprio progresso. Isso cria uma sensação de propósito e autonomia, o que aumenta ainda mais sua motivação para aprender e melhorar suas habilidades de inglês.




4.2 Estratégias para aumentar o engajamento por meio da aprendizagem em pares

Existem várias estratégias que os professores podem adotar para aumentar o engajamento dos alunos por meio da aprendizagem em pares. Aqui estão algumas delas:

Definir metas claras: Estabelecer metas específicas e alcançáveis ajuda os alunos a se sentirem motivados e engajados. Ao trabalhar em pares, os alunos podem definir metas conjuntas e acompanhar seu progresso juntos.

Incentivar a participação ativa: É importante criar um ambiente em que todos os alunos se sintam incentivados a participar ativamente das atividades em pares. Os professores podem utilizar técnicas de feedback positivo e recompensas para motivar a participação e o engajamento dos alunos.

Promover a diversidade de papéis: Ao trabalhar em pares, é benéfico promover a diversidade de papéis, permitindo que os alunos assumam diferentes funções, como líder, ouvinte ativo, questionador, entre outros. Isso mantém o aprendizado interessante e desafiador, além de promover a colaboração e o trabalho em equipe.



- **Incorporar tecnologia:** A utilização de recursos tecnológicos, como aplicativos de aprendizagem de idiomas ou plataformas de colaboração online, pode tornar a aprendizagem em pares mais envolvente e interativa. Os alunos podem utilizar essas ferramentas para praticar suas habilidades linguísticas, compartilhar materiais e colaborar em projetos.

Almeida Filho (2005) enfatiza a importância do educador em buscar constantemente atualização, diversificar as atividades e adotar diferentes abordagens para transmitir o conhecimento. Ao implementar essas estratégias, os professores podem aumentar o engajamento dos alunos por meio da aprendizagem em pares, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, significativo e motivador. Isso resultará em um melhor progresso e desenvolvimento das habilidades de inglês dos alunos.

5 Desenvolvimento de habilidades sociais

É crucial aprender e aprimorar as habilidades em um segundo idioma, bem como desenvolver habilidades sociais que nos permitam interagir efetivamente com outras pessoas. O desenvolvimento de habilidades sociais nos



- permite compreender e respeitar as diferenças culturais, especialmente ao interagir com pessoas de diferentes origens e nacionalidades. Independentemente do idioma, aprender a se comunicar de forma eficaz abre portas para uma maior compreensão e acesso mútuo. A aprendizagem em pares é uma abordagem eficaz para promover o desenvolvimento de habilidades sociais, pois envolve uma interação entre alunos que trabalham juntos para alcançarem objetivos comuns. Essa forma de aprendizagem fortalece a compreensão do conteúdo e estimula o desenvolvimento de habilidades sociais, como a comunicação, a colaboração e a resolução de problemas. Para Teixeira (2018):

“Os jogos, especialmente, estimulam a socialização e a interação entre as crianças, desenvolvem noções de regras e servem como catalisadores no processo de adaptação e de equilíbrio, uma vez que desafiam as crianças e melhoram seus desempenhos. (Teixeira, 2018 p.70).

A aprendizagem em pares cria um ambiente de apoio e de encorajamento mútuo, no qual os alunos se sentem mais confortáveis para se expressarem e se arriscarem, sabendo que têm um parceiro para apoiá-los. Isso ajuda a construir confiança e autoestima, elementos essenciais para o desenvolvimento de habilidades sociais.



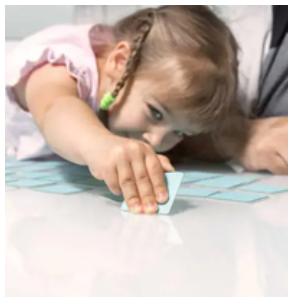
Conclusão

O ensino de inglês é uma necessidade para aqueles que desejam expandir suas perspectivas educacionais e profissionais. Assim, para a educação:

- Atividades lúdicas têm o potencial de motivação e de engajamento dos alunos, facilitando a aquisição de conhecimento significativo, promovendo o desenvolvimento das habilidades linguísticas, estimulando a criatividade e a colaboração.
- A colaboração permite aos alunos compartilhar conhecimentos, explorar diferentes perspectivas e desenvolver habilidades sociais e emocionais.
- A aprendizagem em pares proporciona oportunidades de prática, correção mútua e aprendizagem significativa. Desenvolver habilidades sociais é tão importante quanto o aprendizado de um segundo idioma.

A confecção deste e-book objetivou auxiliar o ensino da língua inglesa de forma lúdica e em pares para os colegas professores. Com grande satisfação, compartilho com vocês as sugestões de atividades.

Atividades para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental



1 MEMORY GAME



2 BALLOON GAME



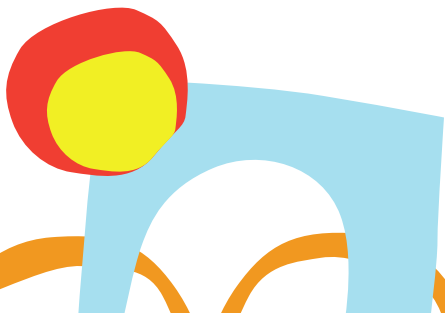
3 PUZZLE GAME

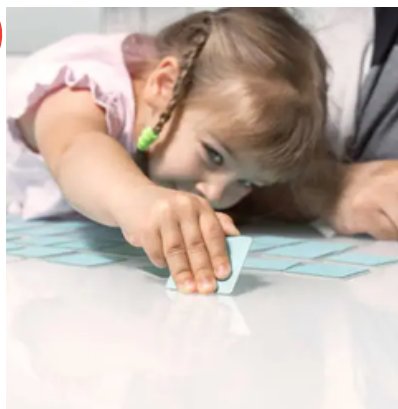


4 STOP



5 DRAW SOMETHING





MEMORY GAME

DUPLAS

MATERIAIS:

- Folha A4 com imagens duplicadas para colorir;
- Papel cartão ou cartolina colorido;
- Caneta hidrográfica ou lápis de cor;
- Durex ou papel contact para platificar.

COMO JOGAR:

Após a confecção do jogo da memória pelos alunos com auxílio do professor é hora de começar o jogo, as peças devem ser postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, sendo passada a vez ao participante seguinte.



BALLOON GAME

DUPLAS

MATERIAIS:

- Balão

COMO JOGAR:

Após encher o balão, o objetivo é dar vários toques com a palma das mãos (ou dedos) mantendo o balão em movimento sem deixá-lo cair contando os números em inglês da ordem crescente ou decrescente, assim como outros temas que são conteúdos trabalhados em sala de aula.



PUZZLE

DUPLAS

MATERIAIS:

- Uma foto ou um modelo;
- Um suporte para o quebra-cabeça;
- Cola, lápis, borracha, tesoura ou estilete;
- Durex ou Papel Contact para plastificar.

COMO JOGAR:

Em geral, começa unindo as peças pelas esquinas, em seguida, pelas bordas e continuando pelo centro. Para montar um quebra-cabeça, pode utilizar qualquer fotografia ou imagem relacionada ao conteúdo que está sendo trabalhado pelo professor, como por exemplo: objetos ou cômodos da casa, ou da comida, de coisas que sejam significativas para a criança. Quanto menor seja a criança, menos peças deve ter o quebra-cabeça. A quantidade de peças varia de acordo com a idade e a capacidade de cada criança.



STOP

TODOS

MATERIAIS:

- Folha A4 (Flash Cards) com círculo colorido, em que cada folha tenha um círculo de cada cor.

COMO JOGAR:

O STOP é um jogo simples, no qual você imprime os flashs cards com as cores ou pode confeccionar com os alunos em sala de aula. E, em seguida, você vai dizer o nome de uma única cor em inglês, e ir passando os flashs cards. Quando a criança vir a cor correspondente, ela deve falar STOP! Essa atividade permite que o professor trabalhe outros conteúdos além das cores.



DRAW SOMETHING

TODOS

MATERIAIS:

- Folha A4 ou quadro;
- Caneta hidrográfica, lápis de cor ou pincel de quadro branco.

COMO JOGAR:

O professor deverá confeccionar várias cartas que contêm uma palavra escrita em inglês sobre o vocabulário que está sendo estudado. Essas cartas serão postas sobre uma mesa. Cada participante deverá pegar e ler uma carta. O seu objetivo é desenhar, no quadro ou na folha A4, o que acabou de ler e fazer com que os demais jogadores acertem.

Atividades para as Séries Finais do Ensino Fundamental



1 STOP WORDS



2 WHO AM I?



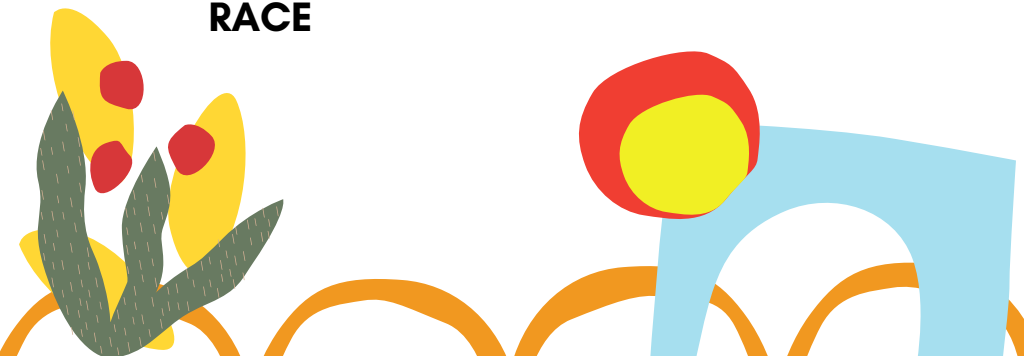
3 HOT POTATO



4 BOARD RACE



5 Pictionary





STOP WORDS

DUPLAS OU GRUPOS
PEQUENOS

MATERIAIS:

- Folha A4;
- Caneta ou lápis.

COMO JOGAR:

Jogue em dupla ou em grupos com os seus amigos, o game conhecido também como adedonha. Ele consiste em escrever, em categorias pré-determinadas, uma palavra em inglês que comece com uma letra diferente a cada rodada. Quem conseguir escrever palavras diferentes da sua dupla ou grupo ganha mais pontos. O divertido desse jogo é que algumas palavras podem gerar discussões sobre serem válidas ou não. Com o Stop! você vai treinar sua conversação e a sua memória em inglês.



WHO AM I?

DUPLAS

MATERIAIS:

- Folha A4;
- Caneta ou lápis.

COMO JOGAR:

Cada participante recebe do professor uma cartela com algo escrito, que pode ser o nome de uma pessoa, de um personagem, de uma coisa, de um alimento ou de qualquer outra categoria de palavras que estão sendo ou que já foram estudadas. E não deve ler o que é. Seu objetivo é descobrir o que está escrito, fazendo perguntas que só podem ser respondidas com YES ou NO. Aquele que acertar primeiro vence a rodada. Com esse jogo, o professor conseguirá treinar o vocabulário, a gramática e a interpretação oral de seus alunos.



HOT POTATO

DUPLAS

MATERIAIS:

- Uma bola de qualquer tipo;
- Caixa de som;
- Música.

COMO JOGAR:

O professor deverá estabelecer o vocabulário de um determinado conteúdo, como por exemplo: animais, frutas, cores, entre outros e separar os alunos em duplas para dar início ao jogo. A dupla jogará a bola um para o outro ao som de uma música em inglês. No decorrer do jogo, o professor irá parar a música, e o aluno de cada dupla que estiver com a bola na mão deverá falar uma palavra do vocabulário escolhido em inglês. Cada dupla terá apenas um ganhador, aquele que acertar a palavra. Após a primeira rodada, novas duplas serão montadas com o ganhador da rodada anterior. Assim sucessivamente até restar uma única dupla em que será decidido o ganhador final do jogo.



START

BOARD RACE

TODOS

MATERIAIS:

- Quadro;
- Pincel de quadro branco.

COMO JOGAR:

Dividir a turma em duas equipes A e B e colocá-las em fileiras de frente para o quadro, que deverá ser dividido ao meio um para cada equipe. O professor irá escrever um tema no topo do quadro, que pode ser países, animais, comidas, entre outros. Cada equipe terá um prazo de 2 minutos para escrever o maior número de palavras em inglês daquele tema específico. O primeiro da fila vai ganhar o pincel, escrever o nome e passar o pincel para o próximo colega e seguir para o final da fila, fazendo um rodízio para que cada um possa escrever uma palavra. Após os 2 minutos, o professor deverá dar pause no tempo e verificar a quantidade de palavras escritas corretamente em inglês. A equipe que tiver mais acertos ganha a rodada.



PICTIONARY

TODOS

MATERIAIS:

- Quadro;
- Pincel de quadro branco;
- Apagador.

COMO JOGAR:

Os alunos trabalharão as suas funções artísticas. O professor irá falar ou mostrar um nome de um filme ou de uma palavra específica, e o aluno desenhará no quadro, ele só pode se expressar por meio do desenho, e a turma terá que adivinhar e falar o nome do filme ou da palavra em inglês. Quem acertar o nome terá a oportunidade de ir ao quadro e ser o próximo a desenhar.

Referências

ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Campinas: Pontes, 1998.

BRASIL. Resolução CNE/CP N^o2, de 10 de dezembro de 2020. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2020-pdf/167141-rcp002-20/file>. Acesso em 20 de agosto de 2023.

Crystal, David. **English as a global language**. Cambridge University Press, CUP, 2nd Edition, 2003. Disponível em: https://culturaldiplomacy.org/academy/pdf/research/books/nation_branding/English_As_A_Global_Language_-_David_Crystal.pdf. Acesso em: 26 de jun. de 2023.

FRANÇA, Sirlene Carvalho Rocha. Educação Lúdica: perspectivas para uma aprendizagem mais agradável. **Irecê: itacaiúnas**, 2016.

GRADDOL, David. **English next**. London: British Council, 2006. Disponível em: https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/pub_english_next.pdf. Acesso em: 15 jun. de 2023.


IP. Instituto Península. Pesquisa: **sentimento e percepção dos professores brasileiros nos diferentes estágios do Coronavírus no Brasil**. São Paulo, 2020. Disponível em: https://institutopeninsula.org.br/wp-content/uploads/2020/05/Pulso-Covid-19_-Instituto-Peni%CC%81nsula.pdf. Acesso em 20 de agosto de 2023.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade**. Cadernos de pesquisa, do núcleo de FACED/UFBA, vol2, n.21, p. 19- 30, 1988.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Ludicidade: o que é mesmo isso**, p. 22-60, 2002.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade**. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, Vol. 02, 2015, p.15-33. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran>. Acesso em: 28 de abril de 2023.



PRESTES, Zoia Ribeiro. **Quando não é quase a mesma a coisa** – Análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil – Repercussões no campo educacional. 2010. 295 f. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/80/o/ZOIA_PRESTES_-_TESE.pdf?1462533012. Acesso em: 18 de ago. de 2023.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. A geopolítica da língua inglesa e seus reflexos no Brasil. **A geopolítica do inglês**. São Paulo: Parábola Editorial, p. 135-159, 2005.

RECHE, Amanda Stanislawski; DAGIOS, Marcelle Garbin. **O lúdico no processo de ensino de inglês**: perspectivas na educação de jovens e adultos. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5º ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. São Paulo: Ática 2000.

TEIXEIRA, Karyn Liane. O universo lúdico no contexto pedagógico [livro eletrônico]. Curitiba: **Intersaberes**, p. 144, 2018.

VIAN JR, Orlando. O ensino de inglês instrumental para negócios, a lingüística sistêmico-funcional ea teoria de gênero/registo. **The ESPecialist**, v. 24, n. 1, 2003. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/9411/6981>. Acesso em: 26 de jun. de 2023.

YGOTSKY, Liev. Semiónovitch. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

YGOTSKY, Liev Semiónovitch. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Quem somos?

Joyce Figueredo Lima Gomes

é Mestranda do Mestrado Profissional em Educação da Universidade de Taubaté (UNITAU), turma de 2022. Graduada em Letras com Habilitação em Português e Inglês (licenciatura) pelo Centro Universitário São Camilo – ES e, graduada em Pedagogia (licenciatura) pela Universidade Cesumar. Especialista em Língua e Literatura Inglesa e Especialista em Letras-Português e Literatura pela Faculdade de Tecnologia de São Francisco – ES, Especialista em Educação Infantil e Anos iniciais - Centro Universitário Faveni.

E-mail: joycelima8@hotmail.com



Kátia Celina da Silva Richetto

é Doutora em Engenharia de Materiais (USP-EEL), Mestre em Engenharia Mecânica (UNESP). Graduada em Química (USP-EEL) e Especialista em Ensino a Distância (UNITAU). Professora Titular da Universidade de Taubaté e Docente do Mestrado Profissional em Educação.

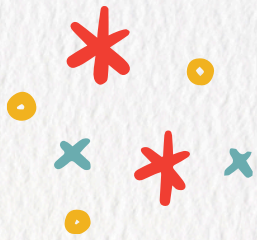
E-mail: katia.csrichetto@unitau.br

Márcia Regina de Oliveira

é Doutora em Planejamento Urbano e Regional pela Universidade do Vale do Paraíba (UNIVAP) e Mestre em Gestão e Desenvolvimento Regional pela Universidade de Taubaté (UNITAU). Pós-graduada em Gestão de Recursos Humanos com ênfase em Desenvolvimento Organizacional pelo (INPG/UNITAU) e em Tecnologias em Educação a Distância pela (UNICID). Docente e Pesquisadora no Mestrado Profissional em Educação.

E-mail: oliveira.marcia@unitau.br







UNITAU

Universidade de Taubaté

ISBN: 978-65-86914-94-8

CRL



9 786586 914948