

## **Estudos sobre jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na sala de aula de língua estrangeira**

Jogos, brincadeiras e atividades lúdicas são recursos utilizados no contexto escolar para descontrair, motivar e promover o aprendizado. Ajudam no desenvolvimento pessoal, social e cultural do aprendiz, estimulam a imaginação e o raciocínio, constroem relações sociais e conhecimentos, propiciam cooperação, respeito às regras e entendimento mútuo, e despertam a empatia, o interesse e a curiosidade. No ensino de línguas estrangeiras, os jogos, as brincadeiras e as atividades lúdicas podem ainda favorecer a aprendizagem de aspectos linguísticos, funcionais e pragmáticos dessas línguas.

A distinção entre jogo e brincadeira não é consenso na literatura pela dificuldade na delimitação dos termos, dada a dimensão ampla de seus usos. Para Walther<sup>1</sup> (2003, n.p), o jogo compreende “áreas de confinamento que desafiam a interpretação e a otimização de regras e táticas”, enquanto que a brincadeira e as atividades lúdicas são territórios abertos, onde o faz de conta e a construção da realidade são fatores cruciais. Outra diferença reside nos níveis de complexidade formal e estrutural que essas atividades demandam.

Independentemente da delimitação dos termos, experiências com jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na sala de aula de língua estrangeira vêm ganhando importância e visibilidade nos trabalhos científicos realizados no Brasil e no exterior. No Brasil, particularmente, são trabalhos de monografia, dissertação e tese, além de reflexões teóricas de estudiosos que buscam discutir o uso de jogos, a gamificação e a ludicização no contexto de sala de aula. São trabalhos dispersos que poderiam, juntos, contribuir para uma melhor compreensão do uso desses recursos pedagógicos nas aulas de línguas estrangeiras e de suas implicações para a aprendizagem dos alunos.

---

<sup>1</sup> WALTHER, B. K. Playing and gaming - Reflections and classifications. The International Journal of Computer Game Research. v. 3, n. 1, s/p, 2003. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>.

O objetivo deste dossiê é reunir alguns estudos teóricos e empíricos sobre o uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas na sala de aula de línguas estrangeiras. Os sete artigos que o compõem são de pesquisadores brasileiros e estrangeiros, cada qual abordando o tema com base em referenciais teórico-metodológicos diferentes, em contextos distintos de ensino, tendo, como língua-alvo, o inglês, o italiano, o espanhol, o francês e o alemão como línguas estrangeiras. O público-alvo dessas pesquisas também é variado: alunos e alunas de escola básica, de universidade e de um centro de línguas. Apesar de suas idiossincrasias, os estudos aqui reunidos chegam ao mesmo denominador comum, isto é, a necessidade de se refletir sobre a ação pedagógica mediada por jogos, brincadeiras e atividades lúdicas em sala de aula. E, para isso, os resultados apresentados nesses estudos podem nos ajudar nesta tarefa.

No primeiro artigo, intitulado **Das peças de marfim à inteligência artificial: panorama histórico da evolução do jogo como ferramenta de ensino de uma língua estrangeira**, Silva historiciza a noção de jogo, mostrando como as diferentes correntes de pensamento têm relacionado essa ferramenta com a educação e o ensino de línguas. Nesse percurso, para Silva, o jogo tem experimentado, atualmente, uma abertura a outros paradigmas ante a crescente importância atribuída às novas habilidades do século XXI, que buscam adaptar a educação a um ambiente cada vez mais plural e menos estável.

O segundo artigo é escrito por Ferraz e Sant'Anna e é intitulado **Jogos digitais e educação linguística: precisamos falar mais desse encontro**. O artigo problematiza o papel dos jogos digitais no ensino de língua inglesa e ressalta a sua importância na promoção do pensamento crítico dos estudantes. Apoiados na visão dos novos letramentos, os autores relatam uma pesquisa de sala de aula em que utilizam o jogo *Sim City* para promover a reflexão dos estudantes sobre cidadania.

No terceiro artigo, intitulado **Jogando individualmente ou em pares? Práticas de jogo para iniciantes de L2**, González-Lloret e Díez-Ortega analisam os efeitos de se jogar um jogo de simulação, individualmente e em pares, na aprendizagem e na motivação de alunos iniciantes de espanhol. O jogo utilizado foi *Practice Spanish: Study Abroad*, desenhado para ser jogado individualmente. As autoras partem de referenciais teóricos sobre negociação da linguagem e aprendizagem por meio de jogos, buscando relacionar o jogo escolhido, aprendizagem e motivação.

No artigo seguinte, intitulado **Jogos de linguagem e jogos de movimento: deslocamentos lúdicos na aula de língua italiana**, Bunn discute duas propostas de jogos não digitais: “Caça ao tesouro” e “A pedra no pântano”, caracterizados como sendo jogo de movimento e jogo linguístico, respectivamente. Esses jogos foram adaptados para o ensino do italiano tendo como base os preceitos da Gramática da Fantasia de Gianni Rodari. Segundo a autora, as dinâmicas permitem ao estudante deslocar o sentido das palavras nos jogos de linguagem e deslocar-se, literalmente, nos jogos de movimento, favorecendo o uso da linguagem oral, o aprendizado de vocabulário e o entrosamento entre os aprendizes.

No quinto artigo, intitulado **O uso da gamificação na aprendizagem de línguas**, Leffa analisa a percepção de universitários com relação ao uso de atividades de inglês gamificadas e não gamificadas e o seu nível de engajamento em ambos os tipos de atividades. A tarefa gamificada incorporou atributos específicos de jogos, como o uso de escores, troféus e quadros de liderança, conhecido em língua inglesa como PBL (*Points, Badges e Leaderboards*). O estudo se baseia na perspectiva do letramento digital, como modelo teórico mais amplo, e na Teoria do Fluxo, como base metodológica. O autor propõe ir além do uso de PBLs para incluir outros elementos que possam favorecer a aprendizagem de língua estrangeira.

No sexto artigo, **Jogo limpo na construção do currículo de aprendizagem de inglês?**, Souza narra suas experiências docentes com o uso de atividades gamificadas para interpretar as suas próprias narrativas e compreender como estudantes vivenciam tais atividades. Seguindo o caminho teórico-metodológico da pesquisa narrativa, a autora parte da premissa que a prática pedagógica dos/as professores/as é influenciada por suas experiências dentro e fora do contexto escolar, as quais são naturalizadas em suas ações. Por isso, o estudo de Souza sugere a necessidade de o/a professor/a interpretar atividades de jogos não como uma simples forma de diversão e de ludicização, mas como um meio de propiciar o protagonismo dos alunos.

O último artigo traz para o centro das discussões a Educação Especial, particularmente a questão do uso de atividades flexibilizadas de língua estrangeira para alunos com deficiência. O artigo **Flexibilizações curriculares nas línguas estrangeiras: experiências educacionais junto a estudantes público-alvo da Educação Especial**, escrito por Camargo e Silva, discute a implementação de três atividades, cada qual de uma língua estrangeira: francês, inglês e alemão. O

objetivo das atividades foi promover a inclusão educacional de três estudantes adolescentes, um com Paralisia Cerebral e dois com Transtorno do Espectro Autista. As atividades envolveram a ludicização e o uso de um jogo pedagógico. Orientando-se pela noção de Acessibilidade Educacional, as autoras ressaltam a importância do planejamento e da atuação pedagógica compartilhada entre os docentes das línguas estrangeiras e os da educação especial.

Esperamos que esta coletânea de artigos possa lhe propiciar reflexões, inspirações, mudanças, resistências e, principalmente, o prazer nisso tudo.

Maio de 2020, Florianópolis.

#### **Organizadores**

Rosely Perez Xavier<sup>i</sup>  
(UFSC)

Clarissa Laus Pereira  
Oliveira<sup>ii</sup> (UFSC)

Gabriel Sanches Teixeira<sup>iii</sup>  
(UFSC)



<http://www.perspectiva.ufsc.br>

---

<sup>i</sup> Professora aposentada do Departamento de Metodologia do Ensino, do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina. Atualmente atuando no Programa de Pós-graduação em Linguística da mesma universidade, na linha de pesquisa “Ensino e aprendizagem de língua estrangeira/segunda língua”.

<sup>ii</sup> Professora do Departamento de Metodologia do Ensino, para a área de Francês, do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.

<sup>iii</sup> Professor do Departamento de Metodologia do Ensino, para a área de Alemão, do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.