

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE LETRAS

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

O USO DE JOGOS NA AULA DE INGLÊS PARA INTERNACIONALIZAÇÃO

NATÁLIA ZUCHETTO DE CASTRO

PORTO ALEGRE

DEZEMBRO, 2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE LETRAS

DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

O USO DE JOGOS NA AULA DE INGLÊS PARA INTERNACIONALIZAÇÃO

NATÁLIA ZUCHETTO DE CASTRO

Monografia apresentada no Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Profa. Anamaria Kurtz de Souza Welp.

PORTO ALEGRE

DEZEMBRO, 2016

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Antonio e Vilma, por sempre me incentivarem a dar o meu melhor, por terem propiciado que eu tivesse sempre as melhores oportunidades, por terem me ajudado com meus estudos desde pequena. Aos meus avós, que são também meus exemplos de pessoas, obrigada por estarem comigo nessa jornada sempre que eu precisei. A toda a minha família, por ser a minha base.

Ao “Hue”, por serem os amigos mais queridos e divertidos que eu venho tendo desde que estávamos na escola. Em especial, às “Divas”, Andressa, Jéssica, Nicole e Renata, por serem sempre minhas parceiras para as indias e minhas psicólogas.

Ao Thiago Magalhães, por estar ao meu lado nos altos e baixos que fizeram parte da elaboração deste trabalho, por ser a calma que às vezes eu preciso. A toda a família dele, que me acolhe e me recebe com carinho e afeto todas as vezes que os encontro. Obrigada por me fazerem parte da família também.

Ao “LDZ” e ao pessoal do “Badalos”, que já foi “Bah pior tri afudê”. Obrigada por estarem comigo desde o início da jornada da graduação. Além de colegas, vocês são amigos que eu guardarei com carinho no meu coração. À Marcella, que se mostrou uma dupla acadêmica, uma confidente e uma grande amiga que está sempre ao meu lado em todos os momentos.

Aos colegas do Isf, por terem sempre me ensinado coisas novas, por dividirem as práticas de ensino, por se mostrarem unidos como colegas de trabalho. Aos colegas de outros trabalhos, especialmente Lauren e Filipe, por estarem presentes no começo da minha carreira como professora e por entenderem as minhas dificuldades.

Às coordenadoras do programa Isf, por estarem disponíveis para ajudar nas dificuldades encontradas em sala de aula, por me passarem confiança para que eu mesma criasse as minhas aulas.

A todos os professores da universidade que inspiraram a minha trajetória, obrigada por me encantarem sempre com a sua sabedoria, por me desafiarem na jornada acadêmica.

Aos alunos que tive, obrigada por também me ensinarem a ser professora, por permitirem que eu participasse da vida de cada um.

À minha orientadora, Anamaria, que foi inspiração pra mim desde a cadeira de didática, obrigada pelas sugestões e correções, pelos “puxões de orelha”, por acreditar no meu trabalho, por ser mais que uma simples professora, por ser um exemplo.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a criação e aplicação de uma unidade didática com uma abordagem lúdica para o ensino e aprendizado de inglês como língua adicional no curso de Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos no Programa Idiomas sem Fronteiras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A reflexão acerca da minha própria prática docente se deu porque sempre acreditei que as aulas com jogos são mais divertidas e propiciam um ambiente mais descontraído para os aprendizes. Sendo assim, sempre busquei inserir atividades lúdicas nas aulas que ministrei. Para tal, o presente trabalho foi constituído como uma investigação qualitativa, nos moldes da pesquisa-ação (MCKERNAN, 2009 & THIOLENT, 2009). A partir do planejamento inicial proposto na unidade didática, foi feito um relatório da execução das tarefas, em que é possível encontrar alterações e limitações que surgiram durante as aulas. Por fim, conclui-se que as aulas com temáticas lúdicas são benéficas para o crescimento tanto dos alunos quanto da professora.

Palavras-chave: Jogos. Língua Adicional. Aula Lúdica. Unidade Didática. Prática Docente. Língua Inglesa.

ABSTRACT

This paper aims to analyze the design and implementation of a didactic unit based on a ludic approach to the teaching and learning of English as an additional language in the General English in a Communicative Approach with Games course of the Languages Without Borders Program at the Federal University of Rio Grande do Sul. The reflection about my own teaching practice was reasoned by my belief that lessons with games are more enjoyable and provide a relaxed atmosphere to learners. Thus, this investigation presents the characteristics of qualitative research, along with the lines of action research (MCKERNAN, 2009 & THIOLENT, 2009). A report on the implementation of the tasks, from the initial planning proposed in the didactic unit, was made. The paper also presents an account of the modifications and limitations that have arisen during the classes. Finally, the analysis leads to the conclusion that lessons with games are beneficial for the growth of both the students and the teacher.

Key-words: Games. Additional Language. Ludic Lessons. Didactic unit. Teaching Practice. English language.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Andifes – Associação Nacional dos Dirigentes das Instituições Federais de Ensino Superior

ETA – *English Teaching Assistant*

IsF – Idiomas sem Fronteiras

LA – Língua Adicional

MEC – Ministério da Educação

NuLi – Núcleo de Línguas

QCERL – Quadro Comum Europeu de Referência para as Línguas

SESu – Secretaria de Educação Superior

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

TOEFL ITP – *Test of English as a Foreign Language – Institutional Testing Program*

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
2.1 A LÍNGUA ADICIONAL	11
2.2 O LÚDICO AUXILIANDO O ENSINO	13
3 METODOLOGIA	17
3.1 CONTEXTO	17
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	20
3.2.1 O curso	21
3.2.2 A turma	22
3.2.3 A professora	23
3.3 PERGUNTAS DE PESQUISA	23
4 UNIDADE DIDÁTICA	25
4.1 PRIMEIRA AULA	26
4.2 SEGUNDA AULA	28
4.3 TERCEIRA AULA	29
4.4 QUARTA AULA	30
5 RELATÓRIO DA PRÁTICA DOCENTE	33
5.1 PRIMEIRA AULA	33
5.2 SEGUNDA AULA	34
5.3 TERCEIRA AULA	36
5.4 QUARTA AULA	38
6. OS JOGOS	40
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXO A – EMENTA DO CURSO	51
ANEXO B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	52
ANEXO C – INSTRUÇÕES PARA <i>THE GESTURE GAME</i>	54
ANEXO D – QUESTIONÁRIO FINAL	56
ANEXO E – INSTRUÇÕES PARA <i>SCATTERGORIES</i>	57

ANEXO F – INSTRUÇÕES PARA <i>BANANAGRAMS</i>	60
ANEXO G– QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 1	61
ANEXO H – QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 2	63
ANEXO I – QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 3.....	65
ANEXO J – QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 4.....	67
ANEXO K – QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 5	69
ANEXO L – QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 6	71
ANEXO M – QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 7.....	73

1 INTRODUÇÃO

A partir da minha experiência como professora percebi que os alunos se interessam mais por aulas que viabilizam uma maior interação entre professor-aluno, ou aluno-aluno. Quando o clima da aula é mais descontraído, acredito que os aprendizes se tornam sujeitos de sua prática com maior facilidade, fazendo com que a apropriação dos conhecimentos ensinados seja mais eficaz.

A escolha de trabalhar com uma turma com o uso de jogos se deu devido à minha própria prática docente e experiência como aluna do curso de Letras - Licenciatura em Inglês. Em vários momentos durante a graduação, os professores ressaltaram a importância de criar um ambiente em aula que possa estimular os alunos a participarem, um espaço que leve em conta o que o aluno já sabe. Os docentes pontuaram também que as aulas de língua adicional têm papel fundamental na formação do ser humano, tornando-o cidadão mais ativo na sociedade em que habita. Contudo, não existem muitas disciplinas que nos preparam, como professores de língua adicional, para sermos profissionais que utilizam uma abordagem lúdica em sala de aula. Além disso, enquanto discente, pude reparar que sempre aprendi melhor e me interessei mais em aulas cujas propostas eram lúdicas, com atividades que exigiam uma participação maior minha.

Infelizmente, é comum fazer do jogo um propósito para o nada, para “tapar buraco”, para dar um intervalo ao “conteudismo”. E, mesmo já existindo trabalhos (por exemplo Fortuna, 2000 e 2011; Savi, 2008; Menegon, 2014; etc.) comprovando que uma aula lúdica é vantajosa tanto para o professor quanto para o aluno, vários colegas professores têm relatado que usar muitos jogos em aula tira a seriedade do momento e atrapalha a concentração dos educandos.

No contexto do programa Idiomas sem Fronteiras (IsF), ainda não são encontrados trabalhos que analisam o uso de jogos em aula. Por se tratar de uma política pública de ensino gratuito de línguas em diversas universidades públicas do Brasil, é um ambiente diferenciado para tal investigação. Os alunos, que são em maioria adultos, tradicionalmente não têm o lúdico como foco nas aulas. Outro

diferencial desta pesquisa é que a minha própria prática docente em relação ao uso de jogos foi analisada em aulas preparadas por mim.

Todos esses são motivos para analisar o uso de jogos na minha prática docente, a fim de refletir acerca da minha experiência e poder propor alternativas que possibilitem uma aula lúdica que possa ser proveitosa tanto para o professor quanto para o aluno. Busco com essa investigação contribuir para o aprimoramento de futuras práticas, tanto minhas quanto de outros colegas professores.

Sendo assim, o objetivo da experiência realizada nesta pesquisa foi o de analisar a criação e aplicação de uma unidade didática com uma abordagem lúdica para o ensino e aprendizado de inglês como língua adicional, além de mostrar a validade das hipóteses presentes, entre elas, a de que o emprego dos jogos cria um ambiente de descontração favorável à aprendizagem e à construção de conhecimento na língua adicional.

Na segunda seção, abordo a fundamentação teórica que embasa este trabalho. Na terceira seção, descrevo o contexto da pesquisa, a metodologia utilizada para o experimento e as perguntas que guiaram este processo. Na quarta seção, apresento a unidade didática criada por mim para a turma de Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos. Na quinta seção, relato como transcorreram as aulas, que alterações, imprevistos e limitações aconteceram durante a prática docente. Na sexta seção, é feita uma retomada dos jogos presentes no trabalho. Na última seção, trago as considerações finais do trabalho, sugerindo alternativas para as atividades propostas e para aulas futuras.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

São expostos nesta seção os pressupostos teórico-metodológicos que serviram de base para este trabalho.

2.1 A LÍNGUA ADICIONAL

Ensinar uma língua adicional é essencial para a formação dos educandos. Os Referenciais Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul (RS, 2009) nos dizem no volume I, sobre linguagens, códigos e suas tecnologias, que todos têm direito à aprendizagem de línguas adicionais, pois essa disciplina é relevante para a formação do indivíduo como cidadão. Através do envolvimento com outras línguas, os alunos podem “compreender melhor a sua própria realidade e aprender a transitar com desenvoltura, flexibilidade e autonomia no mundo em que vivem e, assim, serem indivíduos cada vez mais atuantes na sociedade contemporânea” (RS, 2009, p. 127). De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) nos ciclos terceiro e quarto do ensino fundamental, em que se fala da língua estrangeira¹, também podemos ter o mesmo posicionamento de que o contato com línguas é benéfico:

O distanciamento proporcionado pelo envolvimento do aluno no uso de uma língua diferente o ajuda a aumentar sua autopercepção como ser humano e cidadão. Ao entender o outro e sua alteridade, pela aprendizagem de uma língua estrangeira, ele aprende mais sobre si mesmo e sobre um mundo plural, marcado por valores culturais diferentes e maneiras diversas de organização política e social. (BRASIL, 1998, p.19)

O ensino de uma língua adicional permite que os alunos possam se envolver nos discursos e, sendo assim, envolver os outros também, podendo agir no mundo através da língua. Isso facilita, então, a construção do aluno como sujeito pensador e crítico, mais cidadão e capaz de escolher de quais práticas sociais quer participar no meio em que vive. Jaskulski (2014) enfatiza que o conceito de “o que é ser cidadão” deve ser

¹ Adotei o termo “língua adicional” neste trabalho, mas mantive “língua estrangeira” quando os autores se referem dessa forma.

trabalhado ainda melhor com sujeitos que já são participantes da sociedade em que habitam, por exemplo jovens e adultos, com o intuito de que entendam o mundo e a sua própria realidade através da riqueza que é aprender uma nova língua e, conseqüentemente, a sua cultura.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), estabelecer uma relação entre os conhecimentos prévios do aluno, ou seja, o que ele já sabe, com o que ele vai aprender, o conteúdo/tema da aula, é um dos meios mais produtivos para que o aluno possa construir seu próprio saber. O ensino deve criar “condições para que o educando possa engajar-se em atividades que demandam o uso da língua a partir de temáticas relevantes ao seu contexto e de gêneros discursivos variados” (SCHLATTER, 2009, p. 11). Conseqüentemente, aprender a usar a língua adicional tem por objetivo fazer com que a participação dos alunos nas práticas sociais em sua língua e em sua cultura sejam ampliadas, contribuindo para o seu crescimento como cidadão (SCHLATTER, 2009).

Os Referenciais Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul (RS, 2009) mostram, no caderno do professor, que:

A gramática e o vocabulário da língua adicional são foco de todas as unidades, mas sempre servindo aos propósitos de comunicação (compreensão e produção) propostos nas tarefas: o contexto de comunicação, portanto, define e justifica a seleção e a prática dos recursos linguísticos de cada unidade. (RS, 2009, p.89)

Isto é dizer que os conteúdos selecionados para a aula devem ser escolhidos de forma que propiciem uma experiência significativa para que o aluno possa se expressar. Ainda nos Referenciais Curriculares, é esclarecido que, para aprender a se comunicar em contextos diversos, precisamos ter oportunidades de usar a língua com propósitos e interlocutores variados. Isso faz do professor o agente mediador, questionador e transformador responsável por “planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva” (BRASIL, 1998 apud MENEGON, 2014, p. 11).

Clark (2000) nos diz que usamos a linguagem para fazer coisas, e esse fazer é uma ação conjunta. Tal qual uma orquestra, em que cada músico toca o seu instrumento e juntos eles produzem a melodia. É a sincronia de ambas as ações que permite a comunicação. O emprego da linguagem passa pelo sujeito, o agente das relações sociais e interlocutor de discursos. Esse sujeito faz uso do seu saber de enunciados anteriores para formular suas falas. Mas nem sempre é tão simples esse processo de interlocução. Deste modo, a sala de aula serve como um espaço que vai além da prática linguística, é também local de vivências e de aprendizagens relevantes para a vida do aluno.

2.2 O LÚDICO AUXILIANDO O ENSINO

Huizinga (1938) afirma que o jogo é uma

atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (1938, apud FORTUNA, 2000, p. 1).

Wajskop (1995, apud Fortuna, 2000, p. 5) analisou as contradições do brincar. A autora pontua como importantes:

- A diferença básica de que o jogo é uma atividade livre e espontânea, enquanto o ensino é dirigido;
- Mesmo livre e espontâneo, o jogo pode ter regras sem perder o caráter de divertimento;
- O sujeito que brinca se apropria do mundo de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem.

Tendo isso em vista, brincar também é uma forma de se dominar o meio e se fazer pertencente a ele. O jogar assegura ao jogador uma posição de sujeito ativo da experiência. A desconstrução dos papéis tradicionais da sala de aula, que torna os alunos o elemento central e o professor, mediador, faz deles os responsáveis pelo desenrolar da aula, do jogo e, portanto, responsáveis pelo próprio aprendizado.

É importante criar projetos pedagógicos que sejam do interesse dos alunos e se adequam às suas necessidades, levando em conta as diferentes experiências que cada um deles vivenciou. Jaskulski (2014, p. 421) ressalta a importância de aulas que estimulem os educandos a refletir sobre temas do seu cotidiano, sobre as dificuldades que encontram, sobre como mudar o que nos incomoda na sociedade em que vivemos como cidadãos,

visando que o conteúdo por si só não seja o foco das aulas, mas que esse conteúdo esteja vinculado a um objetivo maior, que as aulas sejam um espaço de reflexão e de problematização (...) para que os alunos questionem, argumentem, reflitam, repensem e reescrevam suas histórias.

Desta maneira, o professor deve propiciar aos alunos um espaço em que possam interagir e realizar as tarefas com um propósito específico, oferecendo ajuda quando for preciso. Quando os educandos têm um mesmo propósito, cooperam entre si, aprendendo e atingindo os objetivos das tarefas juntos. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 62) afirma-se que “Organizações dos alunos em grupos ou em círculos parecem ser mais produtivas na promoção da interação”. Neste projeto, os alunos trabalharam interativamente, em duplas ou grupos, tendo como propósito vencer os jogos, desvendá-los, ou simplesmente participar ativamente deles. Colocar os alunos em uma posição de destaque, sendo agentes do seu próprio conhecimento, se relacionando com os colegas, irá motivá-los e poderá resultar em uma aprendizagem bem-sucedida.

Vygotsky (1998), quando explica a zona de desenvolvimento proximal, aponta o quão proveitoso é, para o indivíduo, um ambiente em que há uma troca de conhecimentos entre quem conhece mais a respeito de uma área e quem sabe menos. O jogo igualmente promove um compartilhamento de aprendizados e de produção da língua. Durante as aulas dadas para este trabalho, alguns alunos já estavam familiarizados com os jogos propostos. Logo, eles se sentiram mais à vontade para ajudar os colegas que jogavam pela primeira vez ou para falar apenas em inglês com mais confiança enquanto jogavam.

Isso se dá pelo ambiente descontraído que se cria ao se estabelecer o jogo com os alunos. Fortuna (2000) explica que a brincadeira cria um espaço intermediário entre o mundo real e o mundo do “faz-de-conta”, pois dá vazão às tensões nascidas da impossibilidade de realização do desejo, tornando-se um canal para satisfação dos mesmos. Porém, o jogo é diferente do sonho, podendo ser considerado então uma prática ilusória do mundo real, em que se copiam situações da vida, mas em um ambiente seguro que não prevê necessariamente as mesmas consequências do mundo real. É essa inexistência de impactos na existência real que faz do jogo um local protegido de perigos, no qual é possível arriscar, experimentar e inventar mais, sem a represália.

Não obstante, o jogo precisa ter um propósito para que seja realmente significativo para os alunos, que tenha intencionalidade e que, ainda assim, preserve suas características lúdicas. Afinal, a aula lúdica não é aquela em que se usa um jogo como pretexto para ensinar um conteúdo, ou que faz uso do brincar quando os alunos já estão cansados de matéria. Fortuna (2000) afirma que uma aula ludicamente inspirada é aquela em que são encontradas as características do brincar, desde a escolha do que ensinar, até a forma como o professor ensina, passando pela atuação dos alunos.

Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (FORTUNA, 2000, p. 9)

Ao observar uma aula de clima lúdico, pode se confundi-la facilmente com uma aula bagunçada, por apresentar essas características de aleatoriedade e maleabilidade expostas anteriormente. O professor tem o encargo de encontrar o equilíbrio entre os objetivos pedagógicos e os desejos do aluno. Conforme Fortuna (2000), é preciso que uma das prioridades no ensino de língua adicional seja conciliar o ensino dos

conteúdos e das habilidades com o desenvolvimento do aluno como ser humano autônomo e criativo, capacitando-o para ser cidadão em exercício na sociedade e da vida coletiva.

Cook (2000 apud MENEGON, 2014, p.16) afirma que o jogo “é frequentemente marginalizado, e tende a ser usado com um propósito pedagógico efêmero, (...) mas não como um objetivo ou um meio para o aprendizado de uma língua”. Levando em conta a análise de Wajskop (1995) exposta anteriormente, há uma oposição entre o brincar e o estudar. Fortuna (2000) afirma que muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar. Diz também que podemos comparar o ensino nas séries iniciais, em que muitas das aulas contêm brincadeiras, com as aulas das outras séries, em que o jogo fica de lado e o “real estudo” é visto através de quadros cheios de texto e alunos sentados em silêncio. Quando, por acaso, existe um momento lúdico nas demais séries, geralmente é um jogo controlado e rápido, para que não “contamine” a seriedade das outras tarefas escolares.

O que é pouco propagado, de acordo com Fortuna (2000), é que o brincar não anula a participação dos educandos no mundo, nem faz com que deixem de lado o aprendizado. Muito pelo contrário. Em conformidade com o que já foi dito, o jogo promove o contato dos alunos como agentes do mundo real, em um espaço controlado e seguro. Brincar os ajuda a explorar caminhos sem precisarem se preocupar com os resultados no mundo real, mas podendo, sim, aplicar o que se explorou nas suas vivências diárias. Segundo Fortuna (2000, p. 4), somos capazes de “brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental”.

3 METODOLOGIA

Nesta seção, constam a apresentação do Programa IsF, que é o contexto deste estudo, assim como os procedimentos metodológicos para a realização da pesquisa e as perguntas que a guiam.

3.1 CONTEXTO

O Programa Idiomas Sem Fronteiras (IsF) foi desenvolvido pelo Ministério da Educação (MEC), juntamente com a Secretaria de Educação Superior (SESu) e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Além de incentivar o aprendizado de línguas, também tem como propósito “propiciar uma mudança abrangente e estruturante no ensino de idiomas estrangeiros nas universidades do País”².

Inicialmente, o IsF surgiu para suprir a demanda³ do Ciência sem Fronteiras⁴ e de outros programas de intercâmbio governamentais, para auxiliar os alunos que buscavam vagas de graduação e pós-graduação em países anglófonos, cujas aulas são conduzidas total ou parcialmente em inglês. A fim de suprir essa carência, o Programa oferece cursos a distância e cursos presenciais, além da aplicação de testes de proficiência.

Com o amadurecimento do IsF, cresceram também os seus objetivos. Os cursos a distância e presenciais já atendem alunos de todas as áreas, e os testes de proficiência estão disponíveis também para professores e técnicos administrativos, assim como para alunos com vínculo nas universidades e institutos federais.

As universidades federais possuem um Núcleo de Línguas (NuLi) com professores que dão aulas nos cursos presenciais. O NuLi da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) conta com 15 professores graduados ou graduandos em

² Disponível em <<http://isf.mec.gov.br>>. Acessado em 07/11/2016.

³ Disponível em <<http://isf.mec.gov.br/ingles/pt-br/historico>>. Acessado em 07/11/2016.

⁴ O Programa Ciências Sem Fronteiras (CsF) tem por objetivo “promover a consolidação, expansão e internacionalização da ciência e tecnologia, da inovação e da competitividade brasileira por meio do intercâmbio e da mobilidade internacional”. Disponível em <<http://www.cienciasemfronteiras.gov.br/web/csf/o-programa.jsessionid=FF8F813F6B6D4BD552AD6D1A44F504E9>>. Acessado em 07/11/2016

Letras - Licenciatura, três coordenadoras e três norte-americanos como Assistentes no Ensino de Inglês (*English Teaching Assistant* - ETA). Todos os professores são qualificados com proficiência C1 ou B2 (de acordo com o Quadro Comum Europeu de Referência para as Línguas - QCERL⁵) em língua inglesa atestados através de testes reconhecidos.

Um desses testes é o TOEFLITP (*Test Of English as a Foreign Language*)⁶ realizado pela ETS (*Educational Testing Services*)⁷ e aplicado nos NuLis em parceria com a Mastertest⁸. Para a participação nos cursos presenciais, é necessário que os alunos tenham realizado o TOEFL como prova de nivelamento. As inscrições são feitas por um sistema gestor do MEC em Brasília através do site IsF Aluno⁹, na seção em azul chamada “AULAS PRESENCIAIS”.

Os candidatos conseguem se inscrever para os cursos presenciais de acordo com o seu *score* (nota) no TOEFL ITP. O NuLi UFRGS oferece cursos para alunos A2, B1, B2 e C1. A figura a seguir mostra uma comparação entre os níveis:

Figura 1 - Níveis de Proficiência TOEFL ITP

⁵ Disponível em <<http://global.casec.com/img/data/img08.gif>> e para a comparação com outros exames em <<http://www.sk.com.br/TOEFLtable3.gif>>. Acessado em 06/11/2016.

⁶ Disponível em <http://isf.mec.gov.br/ingles/images/pdf/manual_candidato_toefl_itp.pdf>. Acessado em 06/11/2016.

⁷ Disponível em <<https://www.ets.org/>>. Acessado em 06/11/2016.

⁸ Disponível em <<http://www.mastertest.com.br/produto/exame-toefl-itp/>>. Acessado em 06/11/2016.

⁹ Disponível em <<http://isfaluno.mec.gov.br/>>. Acessado em 06/11/2016.

Nível (Brasil)	Nível Quadro Europeu	TOEFL ITP Level 1
Iniciante	A1	A1: 336 pts ou inferior
Básico	A1 – A2	A1: 336 pts ou inferior A2: entre 337 e 459 pts Basic User Waystage
Pré-intermediário	A2 – B1	A2: entre 337 e 459 pts Basic User Waystage B1: entre 460 e 542 pts Independent User Threshold
Intermediário	B1	B1: entre 460 e 542 pts Independent User Threshold
Intermediário elevado	B2	B2: entre 543 e 626 pts Independent User Vantage
	C1	C1: entre 627 e 677 pts Proficient User Effective Operational
	C2	O ITP não certifica nível C2

https://isfufba.files.wordpress.com/2015/08/quadro-equivalencias-meo_-toefl_.pdf

Jovens e adultos, que buscam exercer a cidadania e participar do processo de internacionalização da sua universidade, são o maior público nas aulas do IsF. A internacionalização, segundo Knight (2003), preza por enfatizar as relações entre as nações, fomentando uma integração internacional, intelectual e/ou global aos objetivos, funções (ensino, pesquisa e extensão) e distribuição de educação superior. Esse processo coopera, então, para que o aluno compreenda mais sobre as diferentes culturas e seja ativo na sociedade, tanto ao seu redor quanto em escala mundial.

Ciente da importância de promover a internacionalização, o governo brasileiro criou diversos programas. Um dos que mais faz jus à proposta¹⁰ da Associação Nacional dos Dirigentes das Instituições Federais de Ensino Superior (Andifes¹¹) é o IsF, pois demonstrou estar de acordo com as principais frentes de ação e obteve excelentes resultados já no primeiro ano de funcionamento. Portanto, é um programa que contribui para a formação dos alunos, por ofertar uma variedade de cursos de inglês (desde aulas com enfoque acadêmico até as com enfoque em habilidades específicas – fala, escrita, leitura e compreensão oral) que possibilitam o trabalho com todas as habilidades. O IsF tem como objetivo preparar seus participantes para: viver em países de língua inglesa através de mobilidade acadêmica, desenvolver suas capacidades linguísticas, interagir e se comunicar utilizando uma língua adicional.

Dado isso, o IsF funciona em benefício da internacionalização da universidade bem como do crescimento profissional dos professores, que têm uma oportunidade de prática docente e de formação pedagógica. Tudo isso ajuda a construir a identidade do professor que dá aulas no NuLi. “Numa perspectiva vygotskyana, essa produção de conhecimento ocorre como um processo profundamente social em que um professor experiente pode dividir seu conhecimento com um professor menos experiente e ambos se beneficiam da interação, potencializando suas capacidades” (VYGOTSKI, 1991 apud WELP et al., 2016). O mesmo ocorre para os alunos nas aulas do IsF, em que aqueles com maior fluência oral podem ajudar os outros que têm mais dificuldade nessa habilidade. Da mesma forma, aqueles com mais experiência em leitura e escrita podem ajudar os que não dominam essas habilidades. Há troca e crescimento para todos os envolvidos no processo de aprendizado da língua.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o propósito de observar e avaliar a minha própria prática docente, preparei uma unidade didática para alunos do nível B1 do curso de Inglês Geral com Enfoque

¹⁰ Programa de Expansão, Excelência e Internacionalização das Universidades Federais (2012). Disponível em <<http://www.andifes.org.br/programa-de-expansao-excelencia-e-internacionalizacao-das-universidades-federais/>>

¹¹ Disponível em <<http://www.andifes.org.br/>>

Comunicativo Através de Jogos. Realizei uma investigação com características de pesquisa qualitativa, nos moldes da pesquisa-ação (MCKERNAN; THIOLENT, 2009), na qual relatei a experiência de dar aula para a turma, fazendo anotações de campo para poder analisar e comparar o que foi planejado e o que foi executado.

3.2.1 O curso

O curso de Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos almeja o desenvolvimento da habilidade de produção e compreensão oral através da prática de jogos e dinâmicas em inglês. A carga horária é de 16 horas (um mês), sendo que cada aula tem duração de 4 horas.

Em sua justificativa (anexo A), o curso propõe capacitar alunos a adquirir maior fluência na língua inglesa em contextos informais e do cotidiano por meio de jogos e dinâmicas que promovam a interação oral através de situações de fala espontânea e autêntica. Este curso pode auxiliar o aluno universitário a obter um melhor desempenho nas provas de proficiência ou a se familiarizar com a comunicação oral em situações de intercâmbio, contribuindo para o processo de internacionalização da universidade. Isto é, possibilita fazer uso do inglês em situações práticas e descontraídas através da realização de atividades lúdicas.

Em seu conteúdo programático consta o desenvolvimento de práticas de produção oral através de jogos, como "Find someone who", "Song Groups", "Suspects and Detectives", "Guesstures" e "Corner Name tents". Alguns recursos linguísticos a serem trabalhados são preposições, conjunções, *modal verbs*, *phrasal verbs*, *everyday expressions*, linguagem formal e informal. As aulas são participativas, com atividades realizadas em grupos e/ou duplas, com a realização de jogos e dinâmicas entre alunos e discussões sobre temáticas apresentadas.

O material didático sugerido é "*The monster book of language teaching activities*" de Maria Snarsky, mas não foi utilizado em sua totalidade para as aulas, pois as atividades são mais voltadas para o público infantil. Algumas sugestões do livro foram adaptadas para o contexto.

3.2.2 A turma

Este trabalho é voltado à análise das aulas no cursos presenciais, pois eles “visam enfatizar o desenvolvimento da comunicação oral e escrita, o conhecimento de culturas acadêmicas em países onde se usa a língua inglesa no ensino superior e a interação aluno-aluno e professor-aluno”¹².

Foi a única turma disponível com a temática de jogos na oferta 7¹³/2016. As aulas ocorriam no campus do Vale às quartas-feiras, das 13h30 às 17h30. A primeira aula foi na sala 225 do prédio 43211. A segunda aula teve que ser adiada devido à ocupação¹⁴ no prédio de salas de aula do curso de Letras.

Na primeira aula estavam presentes oito alunos, dos 20 inscritos. Mantiveram-se no curso os mesmos oito. Na tabela a seguir consta um perfil mais detalhado de cada um:

Tabela 1 - Dados dos alunos

Nível de instrução	Alunos	Curso
Graduação	1	Administração
Graduação	1	Biologia
Pós-graduação	1	Biologia Animal
Graduação	2	Ciência da Computação
Pós-graduação	1	Engenharia de Minas, Metalúrgica e de Materiais

¹² Disponível em <<http://isf.mec.gov.br/ingles/pt-br/curso-presencial>>. Acessado em 07/11/2016.

¹³ Os NuLi do Isf ofertam um certo número de turmas por ano, de acordo com calendário estipulado pelo Grupo Gestor do programa na Secretaria de Educação Superior do Ministério da Educação. As inscrições são feitas diretamente no site do IsF e, para efetua-las, os candidatos podem utilizar o *score* (nota) atingido no teste de proficiência TOEFL ITP que determina o menu de cursos de acordo com seu nível de proficiência.

¹⁴ Mais em <<http://g1.globo.com/rs/rio-grande-do-sul/noticia/2016/10/estudantes-ocupam-predios-da-ufrgs-em-porto-alegre.html>> e <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/noticia/2016/10/estudantes-ocupam-instituto-de-letras-da-ufrgs-contra-projetos-do-governo-federal-8032040.html>>. Acesso em 07/11/2016.

Graduação	1	Estatística
Graduação	1	Políticas Públicas

3.2.3 A professora

Visto que esta é uma investigação com característica de pesquisa-ação, é importante também considerar-me participante. Eu estava em meu último semestre da graduação na UFRGS em Letras - Licenciatura, com ênfase em inglês e suas literaturas.

Eu já fazia parte do grupo de professores do IsF desde março de 2015, sendo essa a minha última participação no **programa**. Antes de ingressar no **programa** eu já havia trabalhado como professora de inglês em uma escola de idiomas por aproximadamente quatro anos. Dentre esses anos de profissão, eu lecionei inglês geral para alunos de idades variadas, participei de treinamentos de professores e aplicação das provas de Cambridge¹⁵.

Tendo em vista a minha prática docente, creio que consegui construir uma identidade como professora. Em minhas aulas sempre procurei fazer uso de atividades divertidas que estimulassem os alunos a fazer o uso da língua inglesa, sem o medo de ficarem “travados” principalmente na hora da fala. Vejo o jogo como uma prática da vida real, como uma oportunidade para testar, desafiar e criar novas realidades.

3.3 PERGUNTAS DE PESQUISA

O propósito desta pesquisa é examinar o uso da unidade didática proposta por mim com uma abordagem lúdica para o ensino de língua inglesa como língua adicional e, a partir disso, propor soluções e novas atividades para futuras práticas docentes minhas e de outros professores.

As perguntas que guiam este estudo são:

¹⁵ Mais informações sobre as provas de Cambridge em < <http://www.cambridgeenglish.org/br/exams/>>. Acessado em 07/11/2016.

- a) É possível estruturar uma aula somente com jogos sem fazer com que ela perca a seriedade e a objetividade?
- b) Qual a opinião dos alunos acerca de uma aula nestes moldes?
- c) Quais as possíveis melhorias para a sequência didática proposta para o curso?

Com base nesses questionamentos, pretendo analisar o que foi proposto como aula e como foi realizado por mim mesma. Destacarei as vantagens e desvantagens das atividades sugeridas, elencando sempre as limitações e possibilidades do processo.

4 UNIDADE DIDÁTICA

Nesta seção, apresentarei as etapas para a construção da unidade didática. Haja vista que a temática lúdica da aula e a habilidade oral já estão pré-estabelecidas no nome do curso - Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos -, restou a mim a seleção e organização das atividades e jogos de cada aula. Para este trabalho, o gênero oral adotado foram os próprios jogos explorados em aula, com o objetivo de criar uma aula maleável, que permitisse que os alunos dominassem a língua inglesa e soubessem utilizá-la em diversos contextos.

Deve-se analisar o que aluno já sabe, para servir de andaime, tendo em vista que ele alcance o que ainda não sabe (LEFFA, 2008, p.16). Para tal, neste trabalho foi feita uma análise das necessidades (*needs analysis*) dos alunos na primeira aula, na qual eles deveriam discorrer sobre: o contato que eles tinham e a experiência com a LA; sobre o que eles sentiam que tinham necessidade de aprender, seja habilidade gramatical, lexical, prática oral, escrita, etc; e sobre o que eles esperavam para o curso. Foram solicitadas também sugestões de atividades ou jogos que eles gostariam de ver em aula.

Os objetivos gerais para o curso são que os alunos consigam compreender os colegas durante as situações de prática e que possam interagir e usar a língua inglesa. Os objetivos específicos são que os alunos consigam identificar os jogos ou assimilar as instruções para jogos novos, que façam perguntas quando não sabem o que fazer ou que palavra usar e que consigam participar das atividades falando em inglês e respeitando as diferenças culturais que podem surgir na sala de aula.

Utilizei uma abordagem baseada em tarefas, na qual o aprendizado da língua está subordinado à execução de uma tarefa estipulada. A realização das mesmas determina os itens linguísticos que podem ser aprendidos. Sendo assim, em geral, não existe um conteúdo pré-determinado, ele pode surgir de modo imprevisível durante o desempenho da tarefa. Para esse fim, foram selecionadas uma lista de tarefas que devem ser executadas pelos alunos. As explicações para os alunos foram dadas em inglês, a maioria de modo oral.

4.1 PRIMEIRA AULA

O objetivo da aula é fazer com que os alunos se conheçam, se apresentem, entendam o funcionamento do programa IsF e dos cursos, se inteirem acerca do curso para o qual eles se inscreveram, conheçam a mim e a minha proposta de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

O *Warm up*¹⁶ é com o jogo *Find someone who...*¹⁷, em que cada aluno deve encontrar ao menos um colega para que faça alguma das atividades descritas no quadro. Para tal, os estudantes devem levantar e fazer perguntas sobre os colegas. As frases no quadro podem ser:

Find someone who...

- 1 - *studies a third language;*
- 2 - *sings in the shower;*
- 3 - *plays a musical instrument;*
- 4 - *loves cats;*
- 5 - *hates tomatoes;*
- 6 - *has traveled abroad.*¹⁸

Após os alunos conversarem uns com os outros, o professor deve conferir as respostas.

A segunda tarefa proposta na aula é *Get to know the teacher*¹⁹ através dos jogos *3 truths and 2 lies*²⁰ e *Random information*²¹. No primeiro jogo a professora escreve três frases sobre a sua vida que são verdadeiras e duas que são falsas, fora de ordem. O objetivo é fazer com que os alunos cheguem a um consenso, em debate com os colegas, acerca do que é verdade e o que é mentira, expondo motivos para as escolhas deles. No segundo jogo a professora apenas escreve algumas informações sobre a sua vida (por exemplo: uma data, um nome, um local) e o desafio dos alunos é descobrir

¹⁶ É o “aquecimento” da aula, serve para inserir os alunos no contexto da aula de forma fácil e relaxada.

¹⁷ Tradução: “Encontre alguém que”.

¹⁸ Tradução: Encontre alguém que: 1) estuda uma terceira língua; 2) canta no chuveiro; 3) toca um instrumento musical; 4) ama gatos; 5) odeia tomate; 6) já viajou para fora do país.

¹⁹ Tradução: Conhecer a professora.

²⁰ Tradução: 3 mentiras e 2 verdades. O jogo original conta apenas com duas mentiras e uma verdade, mas, como eu queria que eles debatessem por mais tempo, incluí mais frases.

²¹ Tradução: Informações aleatórias.

qual a relação que aquele pedaço de informação tem com a vida da professora. Depois que os alunos explicarem suas respostas, a professora deverá revelar a verdade.

Para aproveitar que a professora já está sendo o assunto dos alunos, é uma boa oportunidade para explicar o TCC: falar que acredito que o ensino através de uma aula lúdica é benéfico, que já existem pesquisas que comprovam isso, lembrá-los de que a seriedade da aula não deixa de existir por estarmos trabalhando com uso de jogos. Enfatizar com eles que é um trabalho em que os alunos não serão prejudicados no curso em si, caso não queiram participar. Pedir para aqueles que quiserem que assinem o termo de consentimento livre e esclarecido (anexo B). Fazer a avaliação das necessidades dos alunos (conforme explicado no início desta seção). Encorajar que eles sejam sinceros em suas respostas e sugestões, reforçar que isso ajuda na preparação das aulas.

Através do jogo *Race to the board*²², pode-se retomar alguns aspectos da pesquisa de TCC com os alunos. Para o jogo, o professor deve dividir a turma em equipes e pedir que relembrem o máximo de coisas que foram ditas sobre o tema proposto. Enquanto os alunos conversam, o professor divide o quadro de acordo com o número de equipes e avisa que os alunos devem começar a escrever o que lembram, alternando de aluno para que não fique só uma pessoa escrevendo. Pode ser cronometrado ou não. Quando os alunos acabam de escrever, o professor confere as frases e revisa o assunto, resolve dúvidas e adiciona as informações necessárias.

Para finalizar a aula, a professora pede que todos escrevam, em inglês, dois sonhos ou planos para o futuro em um pedaço de papel sem escrever seu nome. Assim que os alunos acabarem, a professora recolhe, mistura e distribui os papéis para os alunos. A tarefa deles é descobrir quem tem aqueles sonhos e explicar por que aquele sonho é importante.

Se sobrar tempo de aula, pode ser feito um *peeling the paper ball*²³ com perguntas relacionadas ao vocabulário básico, como “*How are you?, What/Who is your*

²² Tradução: Corrida até o quadro.

²³ Tradução: Descascar a bola de papel. A ideia do jogo é que o professor escreva perguntas em folhas de papel e vá amassando uma na outra, formando uma grande bola de papel “descascável”. Os alunos passam essa bola entre si, enquanto toca uma música. Quando a bolinha parar em alguma pessoa, ela deve “descascar” a primeira folha da bola e responder à pergunta.

*favorite...?*²⁴. Por outro lado, pode ser feita a dinâmica de passar uma bola em roda e os alunos se apresentarem/apresentarem um colega. Outra opção é jogar *Fruit Bowl*²⁵. Nesse jogo, os educandos ganham o nome de uma fruta. Todos devem ficar sentados em círculo, menos um, que ficará em pé no meio da roda e dirá o nome de uma das frutas designadas aos outros colegas. Assim que a pessoa em pé chamar a fruta, aqueles cuja fruta for chamada devem se levantar e trocar de lugar. Quem estava em pé deve tentar sentar em uma das cadeiras que ficar vaga. Novamente, restará apenas um aluno em pé, e esse falará o nome de uma nova fruta, quem tiver com o nome daquela fruta terá que mudar de assento e assim sucessivamente. Após os alunos entenderem o jogo, o professor explica o comando “*FRUIT BOWL*”, que, quando dito pela pessoa em pé, faz com que todos os alunos tenham que trocar de lugar. Uma versão alternativa desse jogo, sem os nomes das frutas, pode ser jogada pedindo para que o aluno em pé no centro do grupo fale uma frase, verdadeira para ele, com a qual ele acha que os colegas vão se identificar, por exemplo “*I have dark hair, I live in Brazil, I like pop music*”²⁶. Todos que se identificarem com a frase devem mudar de cadeira.

4.2 SEGUNDA AULA

O propósito da aula é fazer com que os alunos tenham contato com instruções de jogos por escrito antes de jogá-los. Além disso, é lembrar palavras relacionadas aos tópicos específicos que eles mesmos colocaram nas sugestões.

A professora escreve um tópico geral (como comida, música, TV, etc.) no quadro e os educandos devem listar o máximo de palavras que lembrarem relacionadas ao tópico. Eles devem construir juntos; não é uma competição. Pode ser cronometrado. Quando os alunos terminarem, a educadora revisa as palavras com os alunos e acrescenta novas, conforme a necessidade.

Com o propósito de preparar os alunos para a próxima atividade, a professora pode lançar as seguintes perguntas: Quais jogos vocês conhecem? Quais já jogaram em inglês? Vocês têm um jogo favorito? Poderiam explicar brevemente como se joga?

²⁴ Tradução: “Como você está? O que/Quem é o seu/sua...favorito/favorita?”

²⁵ Tradução: Fruteira.

²⁶ Tradução: “Eu tenho cabelo escuro, eu moro no Brasil, eu gosto de música pop”.

Pode-se sugerir que eles comparem as respostas em duplas ou que um colega tente adivinhar qual jogo o outro descreveu. A professora deve auxiliar os alunos com as frases e palavras que eles quiserem usar para descrever seus jogos favoritos.

Depois de eles falarem sobre jogos que gostam, a professora distribui instruções de jogos em inglês para duplas e eles precisam ler, compreender como se joga, descobrir o nome do jogo para só então poderem jogá-lo. Após o término da atividade, a professora pergunta aos alunos se eles conhecem os jogos, como se sentem ao jogá-los, se é mais fácil ler as instruções antes.

Finalmente, todos os alunos jogam *The Gesture Game*²⁷, conforme as instruções (anexo C) recebidas, encenando palavras trabalhadas em aula.

4.3 TERCEIRA AULA

Esta aula tem como meta oportunizar aos alunos situações em que precisam se posicionar e argumentar em relação aos tópicos propostos. Todas as instruções para os jogos foram dadas oralmente aos alunos.

Começar a aula com o jogo *Would you rather?*²⁸. Nesse jogo, a professora mostra para os alunos perguntas com duas opções “malucas” das quais eles devem, em duplas, argumentar acerca do que eles prefeririam e explicar as razões para tal (ex.: *Would you rather be really hairy or completely bald?*²⁹). Conforme a maioria vai terminando, a educadora confere as respostas e explicações com o grande grupo.

A seguir, a professora explica que os alunos, ainda em pares, devem listar frases e palavras comumente utilizadas para expressar ponto de vista e opinião. Quando já tiverem terminado a lista, a educadora deve conferir com eles e acrescentar diferentes expressões, se for o caso.

Em seguida, os alunos jogam *Four corners*³⁰ para ter a oportunidade de exercitar como dar a opinião. Na atividade, a professora espalha pela sala quatro cartazes com

²⁷ Tradução: Jogo de mímica.

²⁸ Tradução: “O que você prefere?”

²⁹ Tradução: “O que você prefere: ser muito peludo ou completamente careca?”

³⁰ Tradução: Quatro cantos.

as frases: *Totally agree, agree, disagree e totally disagree*³¹. Os alunos devem se posicionar em um dos cantos da sala de acordo com a sua opinião para as frases que a professora falar e, juntamente com quem estiver naquele lado, explicar o seu posicionamento através de motivos convincentes. A professora deve ter uma posição mediadora, promovendo o debate entre os diferentes pontos de vista.

O próximo jogo também propicia a prática da argumentação. Na brincadeira de detetive, cada aluno é um envolvido e possível suspeito, por isso precisa se defender. Um aluno é o assassino, um é o anjo, outro é o detetive, e todos os outros são cidadãos. Para ganhar o jogo, é necessário que o assassino mate todos da cidade ou que as pessoas descubram qual a sua real identidade. A professora tem uma postura de mediadora, mas também de orientadora do jogo, pois chama o assassino para escolher sua vítima, chama o anjo para proteger alguém e o detetive para perguntar se a pessoa de quem ele suspeita é o assassino. Tudo isso é feito enquanto os cidadãos comuns estão com a cabeça abaixada, impedidos de ver quem é quem. Nas rodadas, o suposto assassino tem a chance de se defender e tentar confundir os outros.

A professora pode finalizar a aula com *Conversation Station*³². Para a atividade, a educadora precisa imprimir ou escrever algumas perguntas ou tópicos de conversação em folhas de papel e espalhá-los pela sala. Os alunos andam pela sala conforme uma música toca e, quando a música parar, eles devem escolher a folha com tópicos mais perto e falar com quem mais estiver próximo sobre os temas propostos em cada “estação”.

4.4 QUARTA AULA

A professora inicia a aula propondo que os alunos joguem *Word association*³³. As instruções serão dadas oralmente. Esse é um jogo no qual os alunos devem falar palavras que tenham relação com a palavra que foi dita anteriormente, por exemplo “*giraffe - elephant - gray - blue*”³⁴. Porém, além de prestar atenção na palavra do colega

³¹ Traduções: Concordo totalmente, concordo, discordo, discordo totalmente.

³² Tradução: Estação de conversas.

³³ Tradução: Associação de palavras.

³⁴ Traduções: “Girafa - elefante - cinza - azul”.

e dizer uma nova relacionada, eles devem passar uma bolinha entre eles para ver quem será o próximo a dizer a palavra. Quem não conseguir dizer uma outra palavra relacionada sai do jogo.

A professora deve estimular para que mesmo quem saiu do jogo continue ajudando a cuidar as palavras que os colegas dizem, para não haver repetições. Quando apenas restarem dois alunos, aquele que disser a última palavra é o vencedor. A educadora pode e deve auxiliar os alunos com questões de vocabulário que surgirem durante o jogo.

Para complementar a pesquisa do TCC, será distribuído um questionário de final de curso aos alunos (anexo D). A professora deve pedir que os alunos respondam, sem colocar o nome, de forma honesta, com críticas e sugestões para futuras melhorias.

Caso ainda haja tempo de aula, é interessante jogar “*I have never*”³⁵ com os alunos. A proposta do jogo é que eles pensem em vivências que nunca tiveram, mas que acreditam que os colegas já tenham tido. Cada participante levanta dez dedos para a contagem de pontos e, conforme os colegas dizem as frases, abaixam os dedos para as experiências que já tiverem tido. Por exemplo, Ana disse “*I have never been abroad*”³⁶, então o colega Lucas abaixou um dedo, pois já visitou a Argentina. A professora deve motivar os alunos para que falem das suas frases e explorem os motivos por terem feito algo ou não.

³⁵ Tradução: “Eu nunca”.

³⁶ Tradução: “Eu nunca estive fora do país”.

<p><i>Warm up: Find someone who;</i> <i>Task 1: Get to know the teacher</i> com os jogos <i>3 truths and 2 lies</i> e <i>Random information</i>; Explicar o TCC e pedir para os alunos assinarem o termo; <i>Needs analysis</i>; <i>Task 2: Race to the board</i>; <i>Wrap up 1:</i> Adivinhar de qual colega é o sonho; <i>Wrap up 2</i> (se sobrar tempo): <i>Peeling the paper ball</i> ou <i>Fruit Bowl</i>.</p>	Primeira aula
<p><i>Warm up:</i> Os alunos escrevem juntos, no quadro, palavras relacionadas aos tópicos <i>food, music, TV</i>. <i>Pre-task:</i> A professora conversa com os alunos sobre os jogos que eles já jogaram, quais os seus jogos favoritos; <i>Task 1:</i> Entregar as instruções dos jogos para os alunos, em grupos, lerem e dizerem se conhecem. <i>Task 2:</i> Cada grupo joga o seu jogo seguindo as instruções. <i>Wrap up:</i> <i>The gesture game</i>.</p>	Segunda aula
<p><i>Warm up:</i> “<i>Would you rather?</i>”; <i>Pre-task:</i> Em pares, os alunos devem listar frases comumente utilizadas para expressar ponto de vista e opinião; <i>Task 1: Four Corners</i>; <i>Task 2: Detective</i>; <i>Wrap up: Conversation Station</i>.</p>	Terceira aula
<p><i>Warm up: Word association</i>; Aplicar o questionário final do curso, para o TCC; <i>Wrap up: “I have never”</i>.</p>	Quarta aula

5 RELATÓRIO DA PRÁTICA DOCENTE

Neste capítulo, são descritas as aulas desenvolvidas em sala, dando detalhes sobre cada uma delas. Isso incluirá a descrição do que efetivamente aconteceu, a minha postura em relação à turma, a reação dos alunos perante as tarefas e algumas alterações que foram feitas.

5.1 PRIMEIRA AULA

Havia oito alunos presentes na primeira aula, sendo que na chamada constavam 20. A sala era pequena, os alunos sentaram bem próximos uns aos outros, e a disposição das cadeiras era em forma de U.

Eles estavam bem quietos e tímidos no começo. Pelo pouco que conversei com eles enquanto entrávamos na sala, pude perceber que a maioria tinha um bom nível de fluência, mesmo que nem sempre estivessem gramaticalmente corretos.

A atividade de *Warm Up* funcionou muito bem. A conversação fluiu espontaneamente, eles começaram falando só com o colega ao lado, mas assim que o primeiro aluno levantou, todos também levantaram para dialogar com os outros e até riram com as frases. Para o *feedback*, pedi que eles me contassem quem fazia cada uma das atividades do quadro. Acrescentei mais algumas perguntas sobre as frases.

O jogo de *get to know the teacher* foi mais demorado. Os alunos levaram algum tempo para começarem a debater acerca das frases no quadro. Decidi que eu iria motivá-los, disse que eles deveriam conversar juntos para tentarem chegar a um consenso, que seria bom para eles me conhecerem. Logo eles começaram a debater animados sobre as frases do *3 Truths & 2 Lies*. O mesmo ocorreu na atividade de *random info*. Eles produziram várias possibilidades para as frases que eu havia exposto e acharam divertido inventar razões malucas para justificar as informações aleatórias.

Aproveitei que estava revelando informações sobre mim e contei a minha história de professora, para explicar sobre o meu projeto do TCC e para solicitar a participação deles, explicando que seria importante para minha análise. Todos assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido.

Expliquei para os alunos que o IsF não é programa sequencial, falei que o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos teria carga horária de 16h, estabelecemos juntos datas de aulas, horários de início, intervalo e término. Expus que o curso seria voltado para a prática da oralidade, mas que, mesmo assim, eles teriam que utilizar outras habilidades para as atividades de aula também. Respondi algumas dúvidas gerais. Em seguida fiz a *needs analysis* conforme o meu planejamento.

Como forma de revisar com eles o assunto deste TCC e algumas informações sobre o curso, fiz uma competição de escrita no quadro (*Race to the board*). Eles não lembraram muito, o que me ajudou para reforçar com eles os objetivos de curso, o meu propósito e o tema do TCC.

Seguindo a ideia proposta na unidade didática, sugeri que os alunos escrevessem sobre dois sonhos em um pedaço de papel. Foi interessante ver as reações, pois muitos adivinharam de primeira quem era o dono do sonho e ficaram curiosos por saber mais acerca do colega. Outros não encontraram o dono do papel tão facilmente, mas, mesmo assim, aproveitaram a atividade de conversação.

Finalizei a aula com o jogo *Fruit Bowl*, primeiro com frutas, depois com frases. Os alunos adoraram. Acharam muito divertido, compararam o jogo com “dança da cadeira³⁷”, se dedicaram em falar frases diferentes e riram muito juntos.

5.2 SEGUNDA AULA

Apenas cinco alunos estavam presentes na segunda aula. Devido às ocupações e ao feriado de 02/11, tivemos que remarcar a aula para outro dia da semana que não uma quarta.

Eles começaram bem envergonhados e receosos em escrever palavras no quadro relacionadas aos temas *Music, food and TV*. Eu disse que não teria problemas se escrevessem errado, que eu ajudaria e que poderiam ajudar uns aos outros também. Afastei-me um pouco do grupo e eles começaram a escrever. Logo já estavam bem

³⁷ Dança da cadeira é um jogo em que todos os participantes dançam, enquanto a música toca, ao redor de um círculo de cadeiras, viradas para fora. Quando a música parar, todos devem sentar em uma das cadeiras da roda. Quem ficar sem cadeira, sai do jogo. Retira-se uma cadeira e continua o jogo até que só reste dois participantes finalistas. Quem sentar na última cadeira é o vencedor.

imersos na atividade. Delimitei sete minutos para eles preencherem as três categorias, mas os deixei trabalhar por aproximadamente dez minutos, pois estavam compenetrados tentando lembrar o máximo de vocabulário possível. Conferi as palavras com eles, adicionamos mais algumas conforme eles foram lembrando e perguntando.

Conforme sugerido no plano de aula anterior, entreguei as perguntas em folhas de papel para que respondessem em duplas. Alguns disseram que nunca haviam jogado em inglês até a última aula. Eu pedi também que descrevessem um jogo de que gostassem. Duas meninas quiseram usar jogos da aula anterior. Uma aluna descreveu um jogo de aplicativo de realidade virtual.

Dividi os alunos em dois grupos e distribuí instruções impressas (anexos C e E) de dois jogos, uma para cada grupo. Foi interessante ver a reação diferente dos dois grupos de alunos. O primeiro grupo recebeu um jogo que já conhecia, leu a instrução e prontamente prosseguiu em jogá-lo. O outro grupo recebeu um jogo que não conhecia. As instruções eram mais longas que as do primeiro grupo, mais detalhadas, creio que por isso eles acharam complicado. Demorou até se darem conta de que temos um jogo semelhante em português (stop, ou adedanha). Eles começaram a tentar jogar, seguindo parte das instruções que foram entregues e parte do que eles conheciam do jogo. Enquanto o primeiro grupo se divertia jogando um jogo com instruções mais simples e mais conhecidas, o segundo grupo achou a atividade enfadonha. O objetivo ali não foi 100% atingido. Talvez essa aula seria melhor se as instruções para os jogos fossem mais simples, ou se uma abordagem diferente para os textos fosse feita. Creio que uma alternativa possível é pedir que os alunos coloquem as instruções de um determinado jogo na ordem correta e, posteriormente, o joguem. A criação de instruções por parte dos alunos poderia ter sido mais explorada também. Para futuras práticas, a professora pode pedir que os alunos apresentem suas instruções e os colegas devem adivinhar o jogo

Por ter acreditado que os alunos demorariam mais para ler e entender as instruções, planejei uma aula mais curta. Enquanto dava a aula, percebi que eles não estavam todos tão comprometidos em ler e desvendar como jogar o jogo. Para reverter a situação e dar uma animada na aula, pedi para o primeiro grupo ler as instruções de

um jogo, que iria ser jogado por todos, para explicar para o grande grupo. Após a explicação feita pelas próprias alunas, e alguns esclarecimentos meus para ajudar, todos jogaram *Bananagrams*³⁸. As reações foram bem diversas. Eles estavam muito compenetrados, mas conforme demoravam para conseguir montar as palavras, alguns começaram a ficar mais entediados, chateados por não terem formado muitas palavras. Fui de aluno em aluno e ajudei a montar algumas palavras e isso os estimulou muito mais. Uma aluna inclusive queria jogar de novo, dizendo que nunca havia estado tão focada em um jogo antes.

Fizemos ainda uma rodada do *Gesture game*, com algumas palavras do vocabulário trabalhado na primeira atividade da aula. Eles estavam bem mais interessados nesse jogo, em fazer a mímica e lembrar a palavra.

Como ainda tínhamos tempo de sobra, decidi que jogaríamos “*Who am I?*”³⁹. Cada aluno escreveu o nome de uma pessoa famosa para colar na testa do colega do lado. A meta do jogo é que a pessoa descubra, através de perguntas, quem é o famoso cujo nome está na sua testa. Os alunos insistiram que eu participasse também. O jogo permitiu que todos pudessem conversar, perguntando e respondendo às perguntas, e até fazendo comentários acerca das personalidades nas testas dos colegas.

5.3 TERCEIRA AULA

Estavam presentes oito alunos nesse dia. A sala era maior que a de costume, mas mesmo assim eles sentaram em U.

No começo da aula tive que mudar o meu planejamento e solicitar que os alunos, em duplas, listassem frases que expressam opinião, pois o projetor e o computador da sala não estavam ligando. Enquanto eu tentava descobrir como fazer o equipamento funcionar, os alunos iam realizando a atividade. Pedi para os educandos que comparassem com outros colegas as frases que tinham assim que terminassem. Um aluno se ofereceu para tentar me ajudar a ligar o computador e o projetor, e acabamos

³⁸ Instruções para o jogo no anexo F.

³⁹ Tradução: “Quem sou eu?”

conseguindo. Revisei as estruturas e frases típicas que expressam opinião com eles (por exemplo, *I agree, strongly disagree, I reckon, suppose, I'm for, against*⁴⁰, etc).

Com o projetor ligado, mostrei pra eles uma sequência de perguntas para jogarmos “*Would you Rather...?*”. Solicitei que voltassem às duplas e escolhessem uma opção em cada frase, dando dois motivos para justificar a escolha. Por exemplo, “*I would rather be very hairy because I wouldn't feel cold in the winter, and in the summer I could just shave everything*”⁴¹. Conversamos sobre as respostas e explicações deles e acrescentei mais algumas perguntas e explicações.

Jogamos 4 *corners*. Eles se posicionaram em relação às frases “*I am in favor of abortion*”⁴², “*It's better to live with your family than alone*”⁴³ e “*Cellphones are destroying relationships*”⁴⁴. Juntei quem concordava totalmente com quem simplesmente concordava, assim como quem discordava totalmente com quem apenas discordava. Em times, eles deveriam propor cinco argumentos para embasar sua opinião e apresentar em um debate. Os alunos sentaram com seus grupos e argumentaram acerca das suas opiniões de maneira saudável, sem ninguém se atacar ou se sentir ofendido.

Na segunda metade da aula jogamos detetive. Expliquei as regras e os papéis de cada pessoa no jogo, distribuí as cartinhas com *killer, angel, detective* e *citizen*⁴⁵ para os alunos e deixei que decidissem sozinhos a quem culpar, como se defender, como continuar com o jogo. No início eles estavam esperando por mim, acredito que por eu estar sentada junto com eles para observar. Assim que me afastei do semicírculo em que eles estavam sentados, todos começaram a se posicionar um pouco mais. Jogamos uma segunda vez e os alunos já jogaram mais naturalmente, sem esperar pela minha interferência.

O último jogo foi *Conversation Stations*. Resolvi tocar uma música de fundo para os alunos se movimentarem. Foi muito eficaz, pois eles estavam dançando e pareciam

⁴⁰ Traduções: Eu concordo, discordo fortemente, eu acredito, eu suponho, eu sou a favor, sou contra.

⁴¹ Tradução: “Eu preferiria ser muito peludo, porque eu não sentiria frio no inverno, e no verão eu poderia simplesmente depilar tudo”.

⁴² Tradução: “Eu sou a favor do aborto”.

⁴³ Tradução: “É melhor viver com a sua família do que sozinho”.

⁴⁴ Tradução: “Os celulares estão destruindo os relacionamentos”.

⁴⁵ Traduções: Assassino, anjo, detetive, cidadão.

estar se divertindo muito durante a atividade. Conversaram sobre as perguntas nas estações sem se preocupar com os erros.

5.4 QUARTA AULA

Eram seis alunos presentes. Estávamos de volta à sala menor. Eles sentaram em duas fileiras.

Jogamos “*I have never...*”, e eu decidi acrescentar uma nova versão: “*I have already...*”. Para esse último jogo, eles deveriam pensar em coisas que eles haviam feito, mas que achavam que os outros colegas não haviam. Se alguém tivesse uma frase única, não vivenciada pelos outros, ganhava um ponto (ainda contando com os dedos). Quem chegasse aos cinco pontos ganharia o jogo. Os alunos descobriram muitas histórias e lugares que já haviam visitado. Praticamente cada frase de vivência única dita por um aluno desencadeou curiosidade dos colegas. Revisei a forma do presente perfeito com os alunos a partir das frases deles, pois alguns tinham dúvidas em relação a qual verbo usar.

Jogamos *Word association* e fomos trabalhando o vocabulário conforme as dúvidas iam surgindo ao longo do jogo. Eles ficaram bem entretidos, mas, quando restavam só dois alunos jogando, alguns estavam dispersando.

Apliquei o questionário final, lembrando os alunos da importância de sua participação e agradecendo pela ajuda. Esclareci algumas dúvidas em relação às perguntas. Quando todos acabaram, recolhi as respostas (anexos G a M).

Eles responderam o questionário e ainda havia tempo de aula. Resolvi então que jogaríamos dois jogos simultaneamente: *MATCH*⁴⁶ e “*who is most likely to...*”⁴⁷. No jogo *MATCH*, os participantes devem escrever em um pedaço de papel suas preferências acerca de determinado tópico, por exemplo, música. Assim que terminam, devem encontrar outra pessoa na sala com os mesmos gostos que eles, por exemplo, dois alunos que gostam de música *pop* formam um *match*. Pedi que os alunos respondessem em relação às seguintes categorias:

⁴⁶ Tradução: Combinar.

⁴⁷ Tradução: “Quem é mais provável que...”

- 1 - música;
- 2 - filme/ série de tv;
- 3 - comida;
- 4 - rotina.

Depois de terminarem, orientei-os a encontrar o par que combinasse com suas respostas para o número 1 e que sentassem juntos. Com as duplas formadas, prosseguimos com o jogo *Who is most likely to*. Para esse jogo todos deveriam se conhecer minimamente, pois as duplas deveriam apontar quem seria mais provável que, dentre os colegas e professora, faria alguma das ações listadas no quadro. Elas eram:

Who is most likely to...

- 1 - *have a lot of babies?*
- 2 - *have a lot of pets?*
- 3 - *be rich?*
- 4 - *watch horror movies?*
- 5 - *wake up in a bad mood?*
- 6 - *give everything up and sell their art at the beach?*
- 7 - *be involved in a fight?*
- 8 - *travel a lot?*⁴⁸

Para a primeira dupla formada com o *match*, pedi que respondessem os nomes apenas das questões um e dois. Falei para os alunos procurarem seu *match* para o item dois e responderem então as perguntas três e quatro. Quando acabaram, instruí que descobrissem o *match* para o tópico três e seguissem respondendo às perguntas cinco e seis. Finalmente, disse para que os alunos se sentassem com quem tivesse o *match* para a rotina mais parecida com a sua e respondessem as últimas duas perguntas. Comparei as respostas entre os alunos com o grande grupo e pedi que eles justificassem quem tinham escolhido para cada uma. Todos pareceram se divertir e gostar da proposta do jogo.

⁴⁸ Tradução: “Quem é mais provável que...” 1 - tenha muitos bebês; 2 - tenha muitos animais de estimação; 3 - seja rico; 4 - assista filmes de terror; 5 - acorde de mau humor; 6 - desista de tudo e venda sua arte na praia; 7 - se envolva em uma briga; 8 - viaje muito.

6 OS JOGOS

Nesta seção, farei uma retomada de cada jogo presente no trabalho, citando instruções e materiais necessários.

Jogo 1: *Find someone who*

Material: quadro e canetas.

Instruções: A professora deve escrever algumas frases no quadro relativas a ações, por exemplo, *Find someone who studies a third language, find someone who sings in the shower*. Os alunos devem encontrar, entre os colegas, pessoas que façam aquelas atividades.

Jogo 2: *3 truths & 2 lies*

Material: quadro e canetas.

Instruções: A professora no quadro escreve três sentenças verdadeiras e duas falsas sobre a sua vida em ordem aleatória. O objetivo é fazer com que os alunos cheguem a um consenso, em debate com os colegas, acerca do que é verdade e o que é mentira, expondo motivos para as suas escolhas.

Jogo 3: *Random information*

Material: quadro e canetas.

Instruções: A professora escreve no quadro algumas informações sobre a sua vida (por exemplo: uma data, um nome, um local), e o desafio dos alunos é descobrir qual a relação que aquele pedaço de informação tem com a vida da professora.

Jogo 4: *Race to the board*

Material: quadro e canetas.

Instruções: É necessário dividir a turma em equipes. O professor pede aos alunos que relembrem o máximo de coisas que foram ditas sobre o tema proposto. Enquanto eles conversam, o professor divide o quadro de acordo com o número de equipes e avisa que os grupos podem começar a escrever no quadro o que lembram, alternando de aluno para que não fique só uma pessoa escrevendo. Pode ser cronometrado ou não.

Quando os alunos acabarem de escrever, o professor confere as frases e revisa o assunto, resolve dúvidas e adiciona as informações necessárias.

Jogo 5: Dois sonhos

Material: Papel e lápis.

Instruções: Cada aluno deve escrever, em inglês, dois sonhos ou planos para o futuro em um pedaço de papel sem escrever seu nome. Assim que os todos acabarem, a professora recolhe, mistura e distribui os papéis para os alunos. A tarefa deles é descobrir quem tem aqueles sonhos e explicar porque aquele sonho é importante.

Jogo 6: *Peeling the paper ball*

Material: Folhas de papel com frases, amassadas uma na outra para formar uma “bolinha”, música, aparelho de som.

Instruções: A idéia do jogo é que o professor escreva perguntas em folhas de papel e vá amassando uma na outra, formando uma grande bola de papel “descascável”. Os alunos passam essa bola entre si, enquanto toca uma música. Quando a música parar, quem estiver com a bolinha deve “descascar” a primeira folha da bola e responder a pergunta.

Jogo 7: *Fruit Bowl*

Material: Cadeiras.

Instruções: Os alunos ganham oralmente o nome de uma fruta. Todos devem ficar sentados em círculo, menos um, que ficará em pé no meio da roda e dirá o nome de uma das frutas designadas aos outros colegas. Assim que a pessoa em pé chamar a fruta, aqueles cuja fruta for chamada devem se levantar e trocar de lugar. Quem estava em pé deve tentar sentar em uma das cadeiras que ficar vaga. Novamente, restará apenas um aluno em pé, e esse falará o nome de uma nova fruta, quem estiver com o nome daquela fruta terá que mudar de assento, e assim sucessivamente. Após os alunos entenderem o jogo, o professor explica o comando “*FRUIT BOWL*” que, quando dito pela pessoa em pé, faz com que todos os alunos tenham que trocar de lugar.

Uma versão alternativa desse jogo, sem os nomes das frutas, pode ser jogada pedindo para que o aluno em pé no centro do grupo fale uma frase, verdadeira para ele, com a qual ele acha que os colegas vão se identificar, por exemplo “*I have dark hair, I live in Brazil, I like pop music*”. Todos que se identificarem com a frase devem mudar de cadeira.

Jogo 8: Lista de palavras

Material: Quadro e canetas.

Instruções: A professora escreve um tópico geral (como comida, música, TV, etc.) no quadro e os educandos devem listar o máximo de palavras que lembrarem relacionadas ao tópico. Eles devem construir juntos; não é uma competição. Pode ser cronometrado.

Jogo 9: *The Gesture Game*

Material: Pedacos de papel com vocabulário.

Instruções: Cada participante pega, na sua vez, um papelzinho e deve fazer a mímica da palavra escrita. Os outros colegas devem tentar adivinhar.

Jogo 10: *Would you rather?*

Material: Projetor, ou uma lista impressa de frases para o jogo.

Instruções: A professora mostra para os alunos perguntas com duas opções “malucas” das quais eles devem, em duplas, argumentar acerca do que eles prefeririam e explicar as razões para tal. (Ex.: *Would you rather be really hairy or completely bald?*).

Jogo 11: *Four corners*

Material: Quatro folhas de papel com as frases: *Totally agree, agree, disagree* e *totally disagree* impressas.

Instruções: Os alunos devem se posicionar em um dos cantos da sala de acordo com a sua opinião para as frases que a professora falar e, juntamente com quem estiver naquele lado, explicar o seu posicionamento através de motivos convincentes. A professora deve ter uma posição mediadora, promovendo o debate entre os diferentes pontos de vista.

Jogo 12: *Detective*

Material: Cartas de baralho ou papéis com *killer, angel, detective* e *citizen* escritos.

Instruções: Um aluno é o assassino, um é o anjo, outro é o detetive, e todos os outros são cidadãos. Para ganhar o jogo, é necessário que o assassino mate todos da cidade ou que as pessoas descubram qual a sua real identidade. A professora tem uma postura de mediadora, mas também de orientadora do jogo, pois chama o assassino para escolher sua vítima, chama o anjo para proteger alguém e o detetive para perguntar se a pessoa de quem ele suspeita é o assassino. Tudo isso é feito enquanto os cidadãos comuns estão com a cabeça abaixada, impedidos de ver quem é quem. Nas rodadas, o suposto assassino tem a chance de se defender e tentar confundir os outros.

Jogo 13: *Conversation station*

Material: Folhas de papel com perguntas ou tópicos de conversação impressos - ou escritos, durex, música, aparelho de som.

Instruções: A professora deve espalhar as folhas pela sala. Os alunos andam pela ao redor conforme uma música toca e, quando a música parar, eles devem escolher a folha com tópicos mais perto e falar com quem mais estiver próximo sobre os temas propostos em cada “estação”.

Jogo 14: *Word association*

Material: Nenhum.

Instruções: Os alunos devem falar palavras que tenham relação com a palavra que foi dita anteriormente, por exemplo “*giraffe - elephant - gray - blue*”. Porém, além de prestar atenção na palavra do colega e dizer uma nova relacionada, eles devem passar uma bolinha entre eles para ver quem será o próximo a dizer a palavra. Quem não conseguir dizer uma outra palavra relacionada sai do jogo. A professora deve estimular que mesmo quem saiu do jogo continue ajudando a cuidar as palavras que os colegas dizem, para não haver repetições. Quando apenas restarem dois alunos, aquele que disser a última palavra é o vencedor.

Jogo 15: *I have never...*

Material: Nenhum.

Instruções: A proposta do jogo é que eles pensem em vivências que nunca tiveram, mas que acreditam que os colegas já tenham tido. Cada participante levanta dez dedos para a contagem de pontos e, conforme os colegas dizem as frases, abaixam os dedos para as experiências que já tiverem tido. Por exemplo, Ana disse “*I have never been abroad*”, então o colega Lucas abaixou um dedo, pois já visitou a Argentina. A professora deve motivar os alunos para que falem das suas frases e explorem os motivos por terem feito algo ou não.

Jogo 16: *I have already...*

Material: Nenhum.

Instruções: É uma adaptação do jogo *I have never*. Os alunos devem pensar em coisas que eles já fizeram na vida, mas que acham que os outros colegas não. Se alguém tiver uma frase única, não vivenciada pelos outros, ganha um ponto (ainda contando com os dedos). Quem chegar aos cinco pontos ganha o jogo.

Jogo 17: *Who am I?*

Material: Pedacos de papel ou notas adesivas, lápis ou caneta.

Instruções: Cada aluno escreve o nome de uma pessoa famosa para colar na testa do colega do lado. A meta do jogo é que a pessoa descubra, através de perguntas, quem é o famoso cujo nome está na sua testa.

Jogo 18: *MATCH*

Material: Pedacos de papel para os alunos escreverem, lápis ou caneta, quadro.

Instruções: Os participantes devem escrever no pedaco de papel suas preferências acerca de determinado tópico, por exemplo, música. Assim que terminam, devem encontrar outra pessoa na sala com os mesmos gostos que eles, por exemplo, dois alunos que gostam de música *pop* formam um *match*.

Jogo 19: *Who is most likely to...?*

Material: Quadro e caneta para quadro.

Instruções: Para esse jogo todos precisam se conhecer minimamente, pois as duplas devem apontar quem é mais provável que, dentre os colegas, faça alguma das ações listadas no quadro.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo a descrição e análise de uma unidade didática, que foi preparada por mim, com uma abordagem lúdica para o ensino e aprendizado de inglês como língua adicional. Em seguida, a unidade foi aplicada em sala de aula conforme o relato apresentado anteriormente. Foram citadas as mudanças feitas no plano de aula, limitações e imprevistos que ocorreram no desenrolar das aulas.

O trabalho também propunha descobrir se é possível estruturar uma aula somente com jogos sem fazer com que ela perca a seriedade e a objetividade, investigar qual a opinião dos alunos acerca de uma aula nesses moldes e sugerir possíveis melhorias para a sequência didática proposta para o curso.

A partir da prática docente no curso de Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos constatei que é possível elaborar aulas com jogos como o papel central da aula. As atividades lúdicas incentivaram os alunos a participar sem medo de errar, arriscando cada vez mais no uso da língua em sala de aula. Os jogos em grupo ou em dupla permitiram a interação e o engajamento dos alunos, facilitando trocas muito ricas de vivências entre eles. Mesmo quando o jogo propunha um debate sobre temas tidos como polêmicos para a sociedade, os educandos desempenharam com sucesso e demonstraram maturidade e pensamento crítico acerca dos tópicos. No questionário final, os alunos expressaram que acreditavam que as aulas não deixaram de serem sérias e benéficas por terem a temática de jogos. Todos os alunos concordaram que uma aula lúdica estimula o aprendizado e faz com que os educandos se sintam mais à vontade.

Acredito que as alterações feitas no decorrer das aulas devido às limitações não foram obstáculos para que o objetivo final fosse atingido. Das aulas no planejamento, a única que realmente não satisfaz os alunos foi a segunda, que pode ser melhorada.

Acima de tudo, percebo que a proposta de ensinar um curso com o enfoque oral em jogos foi positiva tanto para os alunos quanto para a minha prática como professora. Mesmo tendo o planejamento pronto para as aulas, a cada encontro eu tinha o desafio de alterar e reordenar os itens na unidade didática de acordo com as necessidades e

preferências dos alunos. Essa maleabilidade que uma aula lúdica tem promove o crescimento linguístico e pessoal dos alunos, além de exercitar a resiliência da professora. A parceria professora-alunos em cada aula foi essencial para o bom andamento do curso. A honestidade deles em expressar quando não estavam contentes, quando existiam dúvidas, quando sentiam-se satisfeitos foi a peça chave para o amadurecimento da minha prática docente. Por isso, é possível ver no questionário final o contentamento dos alunos com o decorrer das aulas e com o próprio avanço da oralidade na língua adicional.

Dar aulas pode ser cansativo principalmente quando envolve jogos, pois demanda mais energia do professor. Todavia, ver o crescimento dos alunos é recompensador e justifica toda a dedicação durante o processo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

BULLA, G. S.; LEMOS, F. C.; SCHLATTER, M. *Análise de material didático para o ensino de línguas adicionais a distância: reflexões e orientações para o design de tarefas pedagógicas*. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, Vol. 11, p. 103-135, 2012.

CLARK, Herbert Herb. *O uso da linguagem* in **Cadernos de Tradução** – Instituto de Letras. Tradução de Nelson de Oliveira Azevedo e Pedro M. Garcez. Porto Alegre, n. 9 p. 49-71, janeiro/março 2000.

FORTUNA, Tânia Ramos. *Sala de aula é lugar de brincar?* In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

JASKULSKI, Cláudia Helena Dutra da. *A educação de jovens e adultos no Brasil e o papel da língua adicional nesse contexto*. **Palimpsesto**, Rio de Janeiro, n. 19, out – nov. 2014, p. 414-426. Disponível em: <http://www.pgletras.uerj.br/palimpsesto/num19/estudos/palimpsesto19estudos02.pdf>. Acesso em: 16/10/2019.

KNIGHT, Jane. *The Internationalization of Higher Education in the 21st Century: New Realities and Complexities*. In: **Higher Education in Turmoil: the Changing World of Internationalization**. Rotterdam: Sense Publishers, 2008, p. 1-19.

LEFFA, Vilson J. *Como produzir materiais para o ensino de línguas*. In: LEFFA, V. J. (Org.). **Produção de materiais de ensino**: prática e teoria. 2. ed. Pelotas: Educat, 2008. p. 15-41.

MCKERNAN, James. *Currículo & imaginação: teoria do processo, pedagogia e pesquisa-ação*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

MENEGON, Carolina. *O lúdico no aprendizado de inglês como língua adicional : um projeto interdisciplinar*. Tese de Conclusão de Curso. 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/105254>. Acesso em: 17/08/2016.

RIO GRANDE DO SUL. *Referenciais curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: linguagens, códigos e suas tecnologias*. Porto Alegre: Secretaria de Estado da Educação, Departamento Pedagógico, 2009.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. *Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios*. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 2008

SILVA, Sergio Luiz Baptista da. *A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender*. 2003. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Francesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003. doi:10.11606/D.8.2003.tde-22122004-211819. Acesso em: 2016-11-07.

SCHLATTER, Margarete. *“O ensino de leitura em língua estrangeira na escola: uma proposta de letramento”*. In: **Calidoscópio**. São Leopoldo: Unisinos, v. 7, n. 1, 2009. p.11-23.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. São Paulo: Cortez, 2009.

VIAL, Ana Paula Seixas. *O uso do livro didático no Programa Inglês sem Fronteiras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul*. Tese de Conclusão de Curso. 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/115698>. Acesso em: 17/08/2016

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. *A formação social da mente*. São Paulo : Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

_____. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semyonovitch.; LURIA, Alexander Romanovitch.; LEONTIEV, Aleksei Nikolaievitch.; *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, 2001.

WELP, Anamaria; FONTES, A.B.A.L.; SARMENTO, S. *O programa idiomas sem fronteiras na Universidade Federal do Rio Grande do Sul*. In: SARMETO, S.; ABREU-E-LIMA, D. M.; FILHO, W.B.M. (Orgs.). **Do inglês sem fronteiras ao idiomas sem fronteiras: a construção de uma política linguística para a internacionalização**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

WINNICOTT, Donald Woods. *O Brincar e a Realidade*. Trad. de José O. Aguiar e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

_____. *Explorações Psicanalíticas*, Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

_____. *O Ambiente e os Processos de Maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional*, Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

_____. *A criança e o seu Mundo*, Rio de Janeiro: Guanabara Koogan. Ed., 1982.

ANEXO A - EMENTA DO CURSO

Nome do Curso: Inglês geral com enfoque comunicativo através de jogos

Ementa: Desenvolvimento da habilidade de produção e compreensão oral através da prática de jogos e dinâmicas em inglês.

Carga Horária: 16

Quadro Comum Europeu (QCE): B1

Justificativa: Capacitar alunos a adquirir maior fluência na língua inglesa em contextos informais e do cotidiano por meio de jogos e dinâmicas que promovam a interação oral através de situações de fala espontânea e autêntica. Este curso pode auxiliar o aluno universitário a obter um melhor desempenho nas provas de proficiência ou a se familiarizar com a comunicação oral em situações de intercâmbio, contribuindo para o processo de internacionalização da universidade do qual o CsF faz parte.

Conteúdo Programático: Desenvolvimento de práticas de produção oral através de jogos, como "Find someone who", "Song Groups", "Suspects and Detectives", "Guesstures" e "Corner Name tents". Alguns recursos linguísticos a serem trabalhados: preposições, conjunções, modal verbs, phrasal verbs, everyday expressions, linguagem formal e informal.

Metodologia: Realização de jogos e dinâmicas entre alunos. Aulas participativas, com atividades realizadas em grupos e/ou duplas. Discussões sobre temáticas apresentadas.

Quantidade de avaliações para o curso: 2

Avaliação: Participação valendo 50% e uma prova oral valendo 50%. Para aprovação é necessário obter a nota mínima de 6 e frequência mínima de 75%

Referência: Snarsky, Maria.; The monster book of language teaching activities. Publicado por Regional English Language Office, São Paulo, Brazil. Activate: games for Learning American English. Publicado por Office of English Programs

Sala: 220 - Prédio 43211

Professor: Natália Zuchetto de Castro - C1

Quarta: de 16:00 às 18:00

Quarta: de 13:30 às 15:30

Data de Início da turma: 17/10/2016

Data de Fim da turma: 09/11/2016

ANEXO B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Sou aluna do curso de Letras-licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O trabalho que pretendo desenvolver com a turma de Inglês geral com enfoque comunicativo através de jogos do programa Idiomas Sem Fronteiras visa à elaboração do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). O projeto O Uso de Jogos na Aula de Inglês para Internacionalização tem como objetivo projetar e desenvolver uma unidade didática com uma abordagem lúdica para o aprendizado de inglês, observando e discutindo os resultados obtidos. Em minha opinião, esse trabalho será relevante para aprimorar a prática de professores em sala de aula.

A pesquisadora ministrará as aulas de língua inglesa para a turma, desenvolvendo um trabalho lúdico. Ela dará aulas às quartas-feiras, das 13h30 às 17h30, e fará anotações durante todo o processo. A participação na pesquisa não ocasionará nenhum dano físico ou moral ao participante. A identidade de todos será preservada.

Somente os resultados obtidos dos participantes que entregaram esse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido serão utilizados para a construção do trabalho acima citado.

AUTORIZAÇÃO

Eu, _____, pelo presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, declaro que autorizo minha participação neste projeto de pesquisa, pois fui informado(a), de forma clara e detalhada, livre de qualquer forma de constrangimento ou coerção, dos objetivos e justificativa desta pesquisa, dos procedimentos investigativos aos quais serei submetido, dos riscos, desconfortos e benefícios, todos acima listados. Fui, igualmente, informado(a):

- da garantia de receber resposta a qualquer pergunta ou esclarecimento a qualquer dúvida acerca dos procedimentos, riscos, benefícios e outros assuntos relacionados com a pesquisa;
- da liberdade de retirar meu consentimento, a qualquer momento, para que meus dados não sejam usados no estudo, sem justificativa, sem que isso me traga prejuízo;
- da garantia de que não serei identificado quando da divulgação dos resultados e que as informações obtidas serão utilizadas apenas para fins científicos vinculados ao presente projeto de pesquisa.

A pesquisadora responsável por este projeto de pesquisa é Natália Zuchetto de Castro. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas junto a ela pelo e-mail nati.zuca@gmail.com ou pelo telefone (51) 96232274.

O presente documento será assinado em duas vias de igual teor, ficando uma com o voluntário da pesquisa ou seu representante legal e outra com o pesquisador responsável.

Porto Alegre, ___/___/ ____

Assinatura do participante

Assinatura do responsável pela coleta de dados

ANEXO C - INSTRUÇÕES PARA THE GESTURE GAME

The Gesture Game is a simple English game which is ideal for small or big group competitions for elementary school classes and up. Students have fun laughing at each other and trying to guess in English what is on the Gesture Game picture card. There are two sets of gesture cards, one easier (junior) and one more difficult (senior).

The class is divided into two teams. The teacher selects two students, one to be the "gesturer" for the game and the other to be the score-keeper.

The teacher shows the "gesturing" student the card. The student gestures or acts out the card without making any sounds. The first team to guess the word receives the card and the score-keeper gives that team a point. The team with the most cards at the end of the game wins.

After the students have guessed all the junior (yellow) cards, they can try the senior (purple) cards. The most difficult gesture cards are "snowman" and "curry rice." The ones that gets the most laughs are "washing machine," "spider," "helicopter" and "cockroach"!

(To begin with, the teacher should ask an outgoing and active student to act out the cards. After the game has been played several times, the teacher can ask more docile students to give it a try.)

*The 24 words in the
purple senior set are:*

<i>motorcycle</i>	<i>belt</i>
<i>newspaper</i>	<i>bicycle</i>
<i>spaghetti</i>	<i>cake</i>
<i>scotch tape</i>	<i>cockroach</i>
<i>snowman</i>	<i>computer</i>
<i>washing</i>	<i>curry rice</i>
<i>machine</i>	<i>eraser</i>
<i>teacher</i>	<i>fan</i>
<i>trombone</i>	<i>grapes</i>

*The 24 words in the
yellow junior set are:*

<i>monkey</i>	<i>airplane</i>
<i>pencil</i>	<i>baby</i>
<i>pig</i>	<i>bear</i>
<i>rabbit</i>	<i>bird</i>
<i>robot</i>	<i>boy</i>
<i>shoes</i>	<i>cap</i>
<i>snake</i>	<i>car</i>
<i>spider</i>	<i>cat</i>
<i>teapot</i>	<i>duck</i>

<i>TV</i>	<i>helicopter</i>	<i>TV game</i>	<i>drums</i>
<i>udon</i>	<i>jump rope</i>	<i>watch</i>	<i>fish</i>
<i>violin</i>	<i>iron</i>	<i>yo-yo</i>	<i>girl</i>
<i>watermelon</i>			

One of the merits of The Gesture Game, along with vocabulary expansion, is that it forces the students to think in English quickly. Also, by virtue of its format, it encourages students to guess and NOT be afraid of making a mistake. This is an excellent exercise for Japanese students who tend to hesitate since the only way to win points for teams is to shout out one's guess before someone else does.

It's always fun for everyone!

Fonte: http://www.eltnews.com/columns/games/2004/06/the_gesture_game.html

ANEXO D - QUESTIONÁRIO FINAL

- 1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?
- 2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala? Isso foi feito no curso?
- 3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?
- 4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.
- 5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?
- 6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?
 Somente o professor Professor e aluno Somente o aluno
 O livro didático Outros: _____
- 7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:
 - a) O que você achou das aulas?
 - b) O que poderia ter sido diferente?
 - c) O que foi bom?
- 8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.
- 9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

ANEXO E - INSTRUÇÕES PARA SCATTERGORIES



THE GAME OF SCATTERGORIES®

For 2 to 6 Adult Players

Contents:

6 Folders, 6 Clip strips, 1 Answer pad, 20-Sided die, 48 Category cards, Timer, Die-rolling board, 6 Pencils

Object

Quickly fill out a category list with answers that begin with the same letter. Score points if no other player matches your answers. To win the game, score the most points.

The First Time You Play

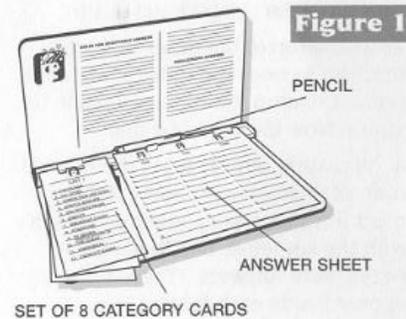
Assemble the folders: Attach a clip strip to each of the 6 folders. To do this, follow the **Folder Assembly** instructions inside the folders.

Insert the timer batteries: Loosen the two screws on the battery compartment, located underneath the timer, and remove the door. Insert two AAA-size batteries (we recommend alkaline), making sure to align the + and - symbols with the markings in the plastic. Then replace the door and tighten the screws.

Game Setup

Separate the category cards into 6 sets of List #1 through List #16. Each set has 8 cards.

For all 6 folders, do the following: slide a set of category cards under the left clip, an answer sheet under the middle and right clips, and a pencil into the middle holder. See Figure 1.



⚠ CAUTION:

1. As with all small batteries, the batteries used with this game should be kept away from small children, who still put things in their mouths. If they are swallowed, promptly see a doctor and have the doctor telephone 202-625-3333 collect.
2. Make sure the batteries are inserted correctly and follow the game and battery manufacturers' instructions.
3. Do not mix old and new batteries, or alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

Game Play

The game is played in 3 rounds. To play a round, do the following steps in order:

1. Each player takes a folder. Decide which List # you want to use, and clip the card onto the folder so that it is facing you. *Make sure each player is using the same List #.*

2. Set the die-rolling board on the table. One player rolls the letter die on the board and calls out the rolled letter. The rolled letter is the key letter that will be used in this round of play. *Caution: the 20-sided die is heavy. Roll it only on the die-rolling board to prevent possible damage to table tops.*

3. **Start the timer:** Turn the timer upside-down, and make sure it's on the 3-minute (•••) setting. (If necessary, slide the switch to this setting.) Then turn the timer rightside-up again.

Press the top of the timer to start it ticking. (To reset the timer at any time press it to stop, then press it again to start.) Now the round begins!

4. All players quickly fill in the first column of their answer sheets. Answers must fit the category, and must begin with the key letter. See **Rules for Acceptable Answers**. (These rules also appear inside each folder.)

Figure 2 shows an example of a filled-in answer sheet. Players are using List #1 and the letter P was rolled.

LIST #	KEY LETTER
1	P

LIST 1

- A BOY'S NAME: PHIL
- U.S. CITIES: PITTSBURGH
- THINGS THAT ARE COLD: POPSICLE
- SCHOOL SUPPLIES: PENCIL
- PRO SPORTS TEAMS: PACKERS
- INSECTS: PRAYING MANTS
- BREAKFAST FOODS: PANCAKES
- INSTRUMENTS: PIANO
- TV SHOWS: PRICE IS RIGHT
- THINGS FOUND IN THE OCEAN: PORPOISE
- PRESIDENTS: POLK
- PRODUCT NAMES: Pictionary

Figure 2

5. When the timer stops, all players must immediately stop writing.

6. **Scoring the round:** Players, in turn, read their answers aloud. Players mark their own answer sheets by circling acceptable answers that *do not match any other player's answers*. Continue reading answers until all 12 categories have been marked. Then score 1 point for each of your circled answers. Record your score at the top of the column on your answer sheet, as shown in Figure 3.

LIST #	KEY LETTER
1	P

LIST 1

- A BOY'S NAME: PHIL
- U.S. CITIES: PITTSBURGH
- THINGS THAT ARE COLD: POPSICLE
- SCHOOL SUPPLIES: PENCIL
- PRO SPORTS TEAMS: PACKERS
- INSECTS: PRAYING MANTS
- BREAKFAST FOODS: PANCAKES
- INSTRUMENTS: PIANO
- TV SHOWS: PRICE IS RIGHT
- THINGS FOUND IN THE OCEAN: PORPOISE
- PRESIDENTS: POLK
- PRODUCT NAMES: Pictionary

Figure 3

Starting a new round: Roll a new letter, start the timer, and continue playing, using the same category list you did in the previous round. Fill in the next column with your new answers.

Note: if the same letter is rolled twice in a game, reroll the die for a different letter.

Winning the Game

After 3 rounds have been played, all players total the 3 scores on their answer sheets. The player with the highest score wins! See Figure 4 for a fully-scored sheet.

ONE	TWO	THREE
1. (PHIL)	1. (MATT)	1. (BRIAN)
2. (PITTSBURGH)	2. (MINNEAPOLIS)	2. (BALTIMORE)
3. (POPSICLE)	3. (MILKSHAKE)	3. (BLIZZARD)
4. (PENCIL)	4. (MARKER)	4. (BOOK)
5. (PACKERS)	5. (MARINES)	5. (BRUINS)
6. (PRAYING MANTIS)	6. (MOSQUITO)	6. (BUTTERFLY)
7. (PANCAKES)	7. (MUFFINS)	7. (BACON)
8. (PIANO)	8. (KNEEDEEP TROLE)	8. (BUREAU)
9. (PEACE IS RIGHT)	9. (MASH)	9. (DUFFY THE UNAPPROPRIATE SLAVE)
10. (PORPOISE)	10. (MORMONDS)	10. (BLUYS)
11. (POLE)	11. (MONPOE)	11. (BUCHANAN)
12. (PICTIONARY)	12. (MUSTANG)	12. (BISQUICK)

Figure 4 This player scored 22 points

In case of a tie: The players who tied play one more round with a new letter. The player with the highest score in that round is the winner.

RULES FOR ACCEPTABLE ANSWERS

- The first word of your answer must begin with the key letter.
- The articles "A", "An" and "The" cannot be used as key letters. For example, "B" is the key letter for the MOVIE TITLE, *A Beautiful Mind*; "P" is the key letter for the BOOK, *The Pelican Brief*.
- The same answer cannot be given more than once in the same round. For example, you cannot answer *Gary* for A BOY'S NAME and for U.S. CITIES.
- When answering with a proper name, you may use the first or last name, as long as the key letter is the first letter of your answer. For example, if the key letter is G and the category is PRESIDENTS, your answer could be *George Bush* or *Garfield, James*.
- Creative answers can be acceptable. For example, if the category is SPICES/HERBS and the key letter is P, you could answer *Posh*. But if one player challenges the answer, the group must vote on its acceptability.

Challenged Answers: While answers are being read, other players may challenge their acceptability. When an answer is challenged, all players (even the challenged player) vote on whether the answer is acceptable. Players who accept the answer give a thumbs-up sign. Players who do not accept the answer give a thumbs-down sign. Majority rules. In case of a tie, the challenged player's vote does not count.

Starting a New Game

To start a new game, remove the answer sheet and clip on a blank one (answer sheets are two-sided). Also remove the category card and clip it on the other side, or clip on another card with the desired List # facing you. Make sure all players are using the same List #.

Game Variations

- **Extra points:** When answering with proper names or titles, score an extra point for using the key letter more than once as a first letter in your answer. For example: *Ronald Reagan*, *Carson City*, *Simon and Schuster*, and *The Brady Bunch* for 2 points; *Hubert Horatio Humphrey* for 3 points.
- **Time challenge:** For an extra-challenging game with less time, set the timer to the 2 1/2-minute (••) or 2-minute (•) setting. To set the timer, just turn it upside-down and slide the switch to the desired setting.

ANEXO F - INSTRUÇÕES PARA BANANAGRAMS

One of the beauties of the game of Bananagrams is the simplicity and elegance of the rules. To start the game simply unzip the Bananagrams bag and dump the letters out onto the table. Flip all of the 144 tiles face-side down. They are all pushed together into a "bunch".

Next, each player draws a number of tiles depending on the number of people playing the game. For 24 people, 21 tiles each. For five or six players, 15 tiles each. For seven or eight players, have each player draw 11 tiles. As soon as all the players have drawn their requisite number of letters, some player, any player, says, "Split!" This is the signal for the players to begin flipping letters and creating words.

The words created must connect and intersect in a manner similar to a crossword or as is familiar in the game "Scrabble". When a player uses up all of his or her letters, he or she states, "Peel!" Then all the players must draw another letter. Players can rearrange their letters as often as they like, even letters they have already placed. (If you draw a "Q" and you need a "U" that is in the middle of another word, it can be pulled out as long as the resulting recombinations ultimately form words.)

If a letter is drawn that seems impossible to place, a player may call out "Dump!" and exchange this letter for three others. No other player should take a tile on a dump.

Play goes on until there are less tiles in the bunch than there are number of players. Then the first person to use all of his or her remaining letters says, rather excitedly, "Bananas!" This person will be the winner of the "hand" if all of his words check out. All of the players now inspect the "winning" hand. Each word is scrutinized for legality. A legal word is one found in a dictionary (the volume should be agreed upon in advance). There is no penalty for challenging a player's word. If an illegal word is found in the played "hand", that player is declared a "rotten banana" and is out of the hand. His tiles are returned to the bunch, and play is resumed as before.

Each hand may be its own game or players may wish to keep track of the number of hands won and play to a certain number of victories.

Fonte: <https://www.luminpdf.com/viewer/bqhRcGpaSCi6XpmJJ>

ANEXO G - QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 1

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

A prática da conversa em inglês geralmente é restrita a sala da aula, salvo raras exceções quando se está em um grupo de amigos em que há algum estrangeiro. A prática de *reading, listening and writing* é cotidiana através da leitura de artigos e textos, assistindo a vídeos (filmes, séries), e escrita (artigos).

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala? Isso foi feito no curso?

Com atividades que seja possível envolver todos em uma discussão, “obrigando” todos a se manifestarem (embora isso seja mais relacionado a *speaking*). Sim isso foi feito no curso, através da atividade de discussão sobre temas polêmicos.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Sim e não. Sim quando se trata de falantes fluentes com uma boa dicção e uma fala de tempo razoável (melhor ainda se for nativo da língua portuguesa). Não quando refere-se a fluentes mas que tem uma fala muito rápida ou com muito sotaque.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Creio que sim. O estudo é o mesmo, o único provável inconveniente é que a prática do inglês no cotidiano não vai ser aplicada, logo menos exercitado o inglês. Ou seja, é possível falar inglês fluentemente vivendo no Brasil, mas é um processo mais demorado do que se estivesse em um país que fala Inglês.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Para esse curso em específico não, pois era algo mais lúdico e o objetivo de se comunicar em inglês não é tão dependente desses dois tópicos. Embora conciliar os 2 seja interessante.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

() Somente o professor (X) Professor e aluno () Somente o aluno

() O livro didático () Outros: _____

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Cool!

b) O que poderia ter sido diferente?

Acho que seria interessante ao final de cada atividade, a professora reforçar sobre a parte gramatical/vocabulário que foi praticada(o) durante a atividade.

c) O que foi bom?

A utilização de jogos levou a um ambiente mais descontraído, induzindo a um ambiente do dia-a-dia que a comunicação passa a ser em inglês.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Creio que essa metodologia é muito boa dado a justificativa da resposta anterior. Mas acho que um pouco mais de parte gramatical ligada às atividades reforçaria o aprendizado proposto.

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Sim me sinto, pois as atividade propostas ajudaram na desinibição.

ANEXO H - QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 2

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

Não, pois não conheço muitas outras pessoas que sabem falar Inglês.

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala? Isso foi feito no curso?

Eu esperava jogar bastante e poder me comunicar melhor através desses jogos e acho que o curso conseguiu proporcionar que isso acontecesse.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Sim, me sinto bem preparada.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Acho que é possível, desde que a pessoa continue praticando constantemente.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Principalmente vocabulário, pois já havia aprendido gramática em outros cursos.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

() Somente o professor (X) Professor e aluno () Somente o aluno

() O livro didático (X) Outros: Séries, filmes, livros, músicas...

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Bem divertidas, com um espaço aberto para conversação e prática de jogos.

b) O que poderia ter sido diferente?

Poderíamos ter visto mais vocabulários diferentes.

c) O que foi bom?

Foi bom jogar em Inglês, pois para mim uma das melhores maneiras de inclusão e de relacionamento entre as pessoas se dá através de jogos.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Sim, pois é brincando e se comunicando que se aprende.

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Sim. Através do curso pude praticar a minha fala e perder um pouco de vergonha de falar em outra língua.

ANEXO I - QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 3

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

Sim. Participo de um projeto de pesquisa com uma universidade norte-americana. As reuniões são em inglês.

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala?

Isso foi feito no curso?

Acredito que estimular o diálogo com perguntas seja uma boa opção. Sim, foi feito.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Na maioria das vezes, sim. Alguns contextos são mais simples que outros no entanto.

Ex.: Normalmente é mais fácil compreender uma entrevista do que um filme.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Não, basicamente porque o contato com a língua é limitado.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Sim, mas não considero essencial para um curso com enfoque em comunicação oral.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

() Somente o professor (X) Professor e aluno () Somente o aluno

() O livro didático (X) Outros: Materiais de apoio em geral (ex: vídeos, textos, etc)

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Foram excelentes. Descontraídas, dinâmicas, com muitas oportunidades para interações.

b) O que poderia ter sido diferente?

Poderíamos ter falado mais. Alguns dos jogos não exigiam muita comunicação (ex.: Word Association).

c) O que foi bom?

As aulas em geral foram boas. Muita comunicação, explicações claras, ricas em

vocabulário.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Sim. A prática das habilidades de comunicação não foi prejudicada em nada pelo contexto das aulas (i.e.: jogos).

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Me sinto motivado, mas não necessariamente devido às aulas. A duração do curso é muito curta. No entanto, acredito que um curso de duração mais longa com o mesmo enfoque certamente me faria sentir mais preparado.

ANEXO J - QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 4

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

Sim. Eu uso alguns sites que possibilitam conversar com pessoas de vários países e a grande maioria busca o conhecimento da língua inglesa.

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala?

Isso foi feito no curso?

Através de jogos! Sim, foi feito muito no curso para que pudéssemos conversar sem ter vergonha de errar a pronúncia ou as palavras.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Sim, se não for um americano do interior do Texas consigo me virar com o que aprendi em aula.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Acho que é possível, pois hoje em dia o acesso à internet nos permite conversar com pessoas de todo o mundo.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Sim, com o tempo esquecemos algumas regras e é sempre bom revisar.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

() Somente o professor (X) Professor e aluno () Somente o aluno

() O livro didático (X) Outros: Sites como WeSpeak

É importante que o professor seja legal e traga ideias interessantes para a sala de aula para motivar seu aluno e facilitar o aprendizado.

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Uma das melhores aulas de inglês que já tive, a professora é muito divertida e ensina de uma maneira inovadora para mim.

b) O que poderia ter sido diferente?

Aquela aula em que tínhamos que entender como funcionava as regras de um jogo e

depois jogá-lo em grupo foi bem chato.

c) O que foi bom?

Foi tudo muito interessante, me diverti muito.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Sim, pois apesar de aprendermos jogando, não estamos apenas jogando algo, mas sim aprendendo se divertindo e conversando em inglês sem medo de ser feliz.

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Sim, apesar de ainda cometer erros na hora de conversar o curso me motivou muito em continuar a aprender inglês e melhorar ainda mais o vocabulário e a fala.

ANEXO K - QUESTIONÁRIO FINAL: ALUNO 5

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

Sim, através de plataformas online, porém com outros estudantes.

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala? Isso foi feito no curso?

Gostaria que a compreensão oral fosse realizada de maneira dinâmica e sem pressões, e isso ocorreu no curso.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Ainda não me sinto muito preparada para compreender alguém que fale inglês fluentemente.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Sim, pois através da internet também é possível o contato com falantes nativos, se necessário.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Sim, puderam agregar mais ao meu conhecimento.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

() Somente o professor (X) Professor e aluno () Somente o aluno

() O livro didático (X) Outros: Plataformas online.

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Gostei das aulas, achei que foram de grande importância para auxiliar na comunicação em inglês.

b) O que poderia ter sido diferente?

Acredito que poderia ter mais aulas, para poder ir avançando aos poucos nas atividades comunicativas.

c) O que foi bom?

As aulas foram dinâmicas e descontraídas, o que contribuiu para que eu pudesse falar

em inglês com mais tranquilidade, sem medo de errar.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Sim, pois mesmo em clima de descontração os nossos erros eram corrigidos, o que contribuía para a nossa aprendizagem.

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Posso dizer que me sinto muito mais confiante e motivada do que antes do curso.

ANEXO L - QUESTIONÁRIO FINAL: aluno 6

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

Não.

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala? Isso foi feito no curso?

Sim e foi feito no curso.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Sim.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Sim, é possível. No entanto, existe uma dificuldade maior de praticar quando não se trabalha com a língua.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Sim.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

() Somente o professor (X) Professor e aluno () Somente o aluno

(X) O livro didático (X) Outros: Internet, séries, músicas.

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Achei bem interessantes e interativas. As aulas exercitaram além da compreensão oral o relacionamento entre os alunos.

b) O que poderia ter sido diferente?

O curso poderia ser mais longo. Acho que seria melhor uma carga horária diária menor e um maior número de encontros.

c) O que foi bom?

Os jogos trabalhados foram bem legais. Os que eu mais gostei foram o de debate de assuntos polêmicos que desenvolveram bastante a capacidade de argumentação em inglês, o jogo que a professora parava a música e tínhamos que conversar com que

tivesse do nosso lado e o último: e falar palavras que se relacionavam com a anterior. Todos exercitaram bastante o vocabulário.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Com certeza, sem falar que por não ter uma estrutura rígida a aula vai se moldando conforme o desenrolar das atividades.

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Sim, porque praticamos o vocabulário praticamente a aula inteira.

ANEXO M - QUESTIONÁRIO FINAL: aluno 7

1) Você tem oportunidade de praticar ou conversar em inglês fora da sala de aula?

Sim. Devido ao doutorado estou constantemente escrevendo e-mails ou artigos em inglês, mas conversar é mais raro.

2) Como você gostaria que seu professor desenvolvesse a compreensão oral em sala?

Isso foi feito no curso?

Não sei as possibilidades de ensino e recursos para o ensino da língua inglesa. Mas acredito que a compreensão oral foi estimulada no curso, porque tínhamos que nos expressar e entender os colegas.

3) Você se sente preparado para compreender alguém que fala fluentemente inglês, ou seja, colocar em prática sua habilidade de compreensão da linguagem oral na vida real?

Eu sinto que estou mais preparada do que já estive, mas ainda tenho vergonha de me comunicar com um nativo.

4) É possível aprender a falar Inglês fluentemente vivendo no Brasil? Explique.

Acredito que sim, desde que você se empenhe bastante e tenha bastante tempo para se dedicar.

5) Você considerou importante estudar vocabulário e estruturas gramaticais nesse curso para a sua aprendizagem de inglês?

Não, acredito que justamente por sairmos do modelo tradicional do ensino de inglês, tivemos mais liberdade para nos soltarmos e tentar se expressar em inglês.

6) Quem é o responsável pela aprendizagem da língua estrangeira?

Somente o professor Professor e aluno Somente o aluno

O livro didático Outros: _____

7) Sobre o curso Inglês Geral com Enfoque Comunicativo Através de Jogos:

a) O que você achou das aulas?

Eu achei muito boas as aulas.

b) O que poderia ter sido diferente?

Eu gostaria que tivéssemos mais encontros.

c) O que foi bom?

- Sair do modelo tradicional de ensino de inglês;
- Os jogos nos desafiam a pensar rápido;
- O desafio de se fazer entender pelos colegas.

8) As aulas oportunizaram uma prática da língua inglesa séria e eficaz, mesmo sendo através de jogos? Justifique sua resposta.

Com certeza, para mim o mais importante é conseguir se comunicar e pensar mais rapidamente em inglês e isso foi possível nas aulas.

9) Após a participação no curso, poderia dizer que se sente motivado e confiante para conversar em inglês? Explique.

Me sinto motivada, mas não totalmente confiante, porque as aulas proporcionaram um ambiente “mais seguro” para errar, o que às vezes na vida real pode ser mais comprometedor em situações profissionais, por exemplo.