

JOGOS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS AO ENSINAR INGLÊS PARA ESTUDANTES JOVENS

JUEGOS DE APRENDIZAJE DE IDIOMAS AL ENSEÑAR INGLÉS A JÓVENES APRENDICES

LANGUAGE LEARNING GAMES WHEN TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNERS

Anna PUSHKINA¹
Liudmila KRIVOSHLYKOVA²

RESUMO: O objetivo do estudo é desenvolver um modelo de aula de inglês gamificada, com base na qual seja possível realizar aulas com alunos mais jovens. Os métodos de pesquisa foram o método de análise de necessidades (um questionário e uma prova oral) e um experimento pedagógico. 20 professores participaram da pesquisa, com o experimento envolvendo 39 alunos. O modelo de uma aula de inglês baseado em LLG foi desenvolvido e testado e este provou sua eficácia. O número de alunos com dificuldade em demonstrar habilidades linguísticas diminuiu significativamente. O LLG adequadamente escolhido teve um efeito benéfico na memorização do padrão de fala e das palavras em estudo. O estudo demonstrou que a gamificação incorporada ao ensino de línguas estrangeiras contribui para a criação de um ambiente educacional centrado no aluno, o que permite minimizar o estresse e aumentar o desempenho acadêmico.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de aprendizagem de línguas. Técnicas baseadas em jogos. Ensinando jovens aprendizes. Ambiente voltado para o aluno. Educação gamificada.

RESUMEN: *El propósito del estudio es desarrollar un modelo de una lección de inglés gamificada, sobre la base de la cual es posible realizar clases con estudiantes más jóvenes. Los métodos de investigación fueron el método de un análisis de necesidades (un cuestionario y una prueba oral) y un experimento pedagógico. 20 profesores participaron en la encuesta, y el experimento involucró a 39 estudiantes. El modelo de una lección de inglés basado en LLG ha sido desarrollado y probado. El modelo desarrollado de una lección gamificada ha demostrado su eficacia. El número de estudiantes que experimentaron dificultades para demostrar habilidades lingüísticas disminuyó significativamente. El LLG correctamente elegido tuvo un efecto beneficioso en la memorización del patrón del habla y las palabras en estudio. El estudio ha demostrado que la gamificación incorporada a la enseñanza de lenguas extranjeras*

¹ Universidade da Amizade dos Povos da Rússia (RUDN), Moscou – Rússia. Professor Sênior da Faculdade de Filologia, Departamento de Línguas Estrangeiras. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0120-7866>. E-mail: pushkina4@yandex.ru

² Universidade da Amizade dos Povos da Rússia (RUDN), Moscou – Rússia. Professor Associado da Faculdade de Filologia, Departamento de Línguas Estrangeiras. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0465-2423>. E-mail: lvk1404@mail.ru

contribuye a la creación de un entorno educativo centrado en el alumno, lo que permite minimizar el estrés y aumentar el rendimiento académico.

PALABRAS CLAVE: *Juegos de aprendizaje de idiomas. Técnicas basadas en juegos. Enseñando a los jóvenes aprendices. Ambiente orientado al estudiante. Educación gamificada.*

ABSTRACT: *The relevance of the study is due to the need to optimize the teaching-learning process by reducing children's stress and increasing their self-esteem via employing game-based techniques. It is the language learning games (LLG) that allow greater involvement of beginners into the educational process. The purpose of the study is to develop a model of a gamified English lesson, on the basis of which it is possible to conduct classes with younger students. The research methods were the method of a needs analysis (a questionnaire and an oral test) and a pedagogical experiment. 20 teachers took part in the survey, with the experiment involving 39 students. The model of an English lesson based on LLG has been developed and tested. The developed model of a gamified lesson has proved its effectiveness. The number of students experiencing difficulty demonstrating language skills decreased significantly. Properly chosen LLG had a beneficial effect on memorizing speech pattern and words under study. The study has demonstrated that gamification incorporated into foreign language education contributes to the creation of a learner-centered educational environment, which allows minimizing stress and increasing academic performance.*

KEYWORDS: *Language learning games. Game-based techniques. Teaching young learners. Student-oriented environment. Gamified education.*

Introdução

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), em seu Roteiro para a implementação do Programa de Ação Global (GAP) sobre educação, prioriza a sustentabilidade da educação. O GAP destaca a importância de "repensar os ambientes de aprendizagem" para que possa "inspirar os alunos a agir pela sustentabilidade" (UNESCO, 2014, p. 11). Além disso, "todos os indivíduos e sociedades devem ser equipados e capacitados por conhecimentos, habilidades e valores" (UNESCO, 2014, p. 11). É por isso que "pedagogia e ambientes de aprendizagem" desempenham um papel crucial na concepção do clima educacional, que emprega técnicas "interativas, centradas no aluno, exploratórias e orientadas para a ação" (UNESCO, 2014, p. 11).

A este respeito, as técnicas baseadas em jogos são hoje consideradas parte integrante do ensino de qualquer assunto, em particular de línguas estrangeiras. Antes de falar sobre as técnicas atualmente existentes, bem como seu papel especial no ensino de inglês para estudantes mais jovens, deve-se lembrar que o fenômeno do jogo em si é muito mais complexo do que pode parecer à primeira vista.

O jogo em geral é de grande importância na vida humana, independentemente da faixa etária. O aspecto antropológico dos jogos é descrito na íntegra em E. Fink (FINK, 1988). Ele afirma que o jogo, estando presente em todos os aspectos da vida humana, é mais do que um elemento natural da metodologia pedagógica. "A ideia de (quaisquer) jogos serem importantes para o bem-estar humano e para a sociedade é de fato bem conhecida desde o início da humanidade" (KNEER; JACOBS, 2018, p. 57). "O jogo é um meio natural para que as crianças compreendam o mundo ao seu redor (KLIMOVA, 2015, p. 1157).

As peculiaridades psicofisiológicas da faixa etária dos escolares mais jovens são caracterizadas por problemas de concentração, inquietação, imaginação altamente desenvolvida e uma grande necessidade de motivação e estímulo direcionados para o estudo de línguas estrangeiras. O uso de jogos de linguagem durante uma aula de inglês nessa faixa etária ajuda o professor a superar todas as dificuldades mencionadas acima. Na escola primária, os jovens alunos enfrentam um tipo completamente novo e complexo de atividades. Nesta fase, deve ser dada especial importância para aumentar a sua motivação, criando um ambiente educativo amigável e orientado para os jovens e orientado para os estudantes.

Nosso estudo é relevante apesar do fato de que o uso de jogos de linguagem durante uma aula de inglês ainda requer uma pesquisa mais profunda, especialmente nos dias de hoje, quando a educação escolar se concentra na centralização do aluno e na criação de "sala de aula humanista" (HARMER, 2013, p. 58). Especialistas acreditam que "componentes de jogos incluídos em situações comunicativas" promovem a "atividade cognitiva dos aprendizes ao estudar unidades lexicais, ao mesmo tempo em que formam as bases do termo sistema, sistema gramatical e regras de etiqueta da fala" (RYABCHIKOVA *et al.*, 2020, p. 200). A esse respeito, o artigo tem como objetivo mostrar como um modelo adequado de um plano de aula de inglês baseado em jogos elaborados facilita o processo de ensino-aprendizagem, minimiza o estresse dos jovens aprendizes e não permite que os professores negligenciem seu desconforto e desengajamento.

Revisão de Literatura

Um jogo é um conceito universal que se aplica a todas as esferas da atividade humana. A gamificação do processo educativo intensifica o engajamento dos aprendizes "à semelhança do que os jogos podem fazer", atualiza "suas habilidades particulares e otimiza sua aprendizagem" (SMIDERLE *et al.*, 2020). Especialistas (ZIMNYAYA, 2001) destacam

características de um jogo como: coletividade, convencionalidade, estrutura, interesse, emotividade, motivação, possibilidade de vencer.

É óbvio que a aprendizagem de uma língua estrangeira deve contribuir para o desenvolvimento das competências linguísticas, habilidades criativas dos alunos, bem como memória, atenção, pensamento, e ajudá-los a socializar e ampliar seus horizontes, "determinar a formação cultural dos alunos" (REYES-CHUA; LIDAWAN, 2019). No início, as crianças estão bastante entusiasmadas com a aprendizagem de uma língua estrangeira. No entanto, à medida que o material se torna cada vez mais difícil, mais frequentemente os professores testemunham a diminuição do entusiasmo dos alunos. "O esforço é necessário a cada momento e deve ser mantido" continuamente (WRIGHT *et al.*, 1984). Os jogos desempenham um papel crucial na sustentação de seu interesse e trabalho (WRIGHT *et al.*, 1984).

Na fase de estudo da gramática, via de regra, o interesse desaparece, "o que às vezes pode ser frustrante" (ERSÖZ, 2000). As formas tradicionais de ensinar são chatas e não levam ao resultado desejado, mas "jogos bem escolhidos são inestimáveis", uma vez que não apenas "dão aos alunos uma pausa", mas "permitem que os alunos pratiquem habilidades linguísticas" (ERSÖZ, 2000). O processo de aprendizagem se tornará muito mais eficaz se os alunos estiverem ativamente envolvidos no processo. Para os alunos mais jovens, o método mais relevante de estimular a atividade dos alunos é um jogo que promove a prática intensiva da linguagem.

LLG pode ser usado tanto no início da lição para aquecer, atrair a atenção, concentrar todos os alunos no processo de aprendizagem, e no final da lição para aliviar a tensão depois de aprender novo material difícil, mudar as atividades durante a aula. É importante que os jogos sejam interessantes para a determinada faixa etária e ajudem a facilitar a aquisição de uma língua estrangeira pelos jovens aprendizes. Ethel Reyes-Chua *et al.* destacam que os jogos "benéficos ou bem ajustados" devem ser combinados com as tecnologias tradicionais de ensino e o professor deve levar em consideração "os diferentes estilos de aprendizagem dos alunos com sensibilidade, criatividade e flexibilidade para sustentar um maior engajamento" (REYES-CHUA; LIDAWAN, 2019, p. 111).

Uma das vantagens mais importantes de integrar jogos de linguagem no processo de aprendizagem é que todos os alunos de cada vez estão ativamente envolvidos na lição. A participação em jogos ajuda a formar a capacidade dos alunos mais jovens de cooperar sem mostrar agressividade, ensinar atenção e responsabilidade. A esse respeito, os especialistas afirmam que hoje em dia o principal desafio com o qual um professor lida é "elevar uma

personalidade harmoniosamente desenvolvida, competitiva e demandada na sociedade multicultural moderna" (TATARINOVA *et al.*, 2021).

Obviamente, a capacidade de um professor de transformar um exercício regular de um livro didático em um jogo divertido ajuda a aumentar significativamente o progresso da aula e aumentar a aquisição do material. Ao criar as condições para alcançar o sucesso no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira, é possível alimentar o desejo das crianças de estudar o assunto, se interessar por ele e melhorar seus conhecimentos. Estar envolvido em crianças LLG expressar-se "individualmente ou em grupo, tentando a mão, aplicando o seu conhecimento, benefício e mostrando publicamente o resultado alcançado" (PLAKHOVA *et al.*, 2019).

É importante levar em conta que jogos baseados em uma determinada habilidade não são apropriados, pois podem levar à situação em que os vencedores são os mesmos alunos que não enfrentam dificuldade em praticar essa habilidade. Ao mesmo tempo, o resto do grupo rapidamente fica entediado e desmotivado porque sente que não tem chances de ganhar e receber o prêmio. Pelo contrário, jogos em que as habilidades variam são considerados mais adequados. Assim, cada aluno pode demonstrar seus conhecimentos e habilidades e ser um vencedor. Os jogos em equipe também parecem ser resultantes do processo educacional. Por um lado, permitem que os alunos se sintam parte da equipe, experimentem menos estresse e contribuam para a vitória. Por outro lado, os alunos com menor conhecimento melhoram suas habilidades, obtendo apoio dos colegas de grupo com um melhor domínio da língua. Declan Mulkeen sustenta que muitos alunos são "motivados pela competição", os elementos do jogo lhes permitem competir "com os outros por pontuações altas, recompensas e classificações na tabela de classificação" (MULKEEN, 2018).

O resultado da aula gamificada depende do talento do professor para escolher jogos e empregar ferramentas de ensino adequadas eficazes para um determinado grupo de alunos, levando em consideração suas características individuais e habilidades de aprendizagem. Torna o processo educativo mais produtivo e eficaz e ajuda os professores a evitar a chamada "rotulagem" e a não dividir um grupo em alunos "superdotados", "médios", "pobres" (KOROVINA *et al.*, 2017).

Os educadores ressaltam a importância dos elementos de LLG e jogo na implementação das seguintes tarefas metodológicas:

1. Criar a atmosfera quando uma criança está psicologicamente pronta para a comunicação verbal;

2. Proporcionar uma oportunidade para rever e repetir o material em estudo num desejo natural de rever e repetir;

3. Ensinar os alunos a escolher as palavras e os padrões de fala corretos para o contexto apropriado (Zair-bek, 2011).

Apesar da grande variedade de jogos de aprendizagem de línguas, todos eles têm características semelhantes que os tornam uma ferramenta eficaz no processo de ensino/aprendizagem. Aqui estão os recursos mais típicos:

- as crianças/alunos apreciam o próprio processo do jogo, não apenas o resultado;
- aspecto emocional positivo da atividade, rivalidade, competitividade leva ao aumento da motivação;
- as regras de um jogo refletem sua ideia, lógica e tempo (ZVERLOVA, 1994).

Assim, Hadfield caracteriza um jogo como "uma atividade com regras, um objetivo e um elemento de diversão" (HADFIELD, 1990). Ela afirma que "a inclusão de jogos como parte integrante" do processo educativo possibilita a "prática intensiva da linguagem". Além disso, ela conclui que os jogos são uma "ferramenta diagnóstica eficaz para o professor" que identifica "áreas de dificuldade" (HADFIELD, 2010, p. 5).

No campo do ensino de línguas estrangeiras, os especialistas sugerem vários tipos e classificações de jogos. Assim, Hadfield J. divide todos os jogos em duas grandes categorias: jogos competitivos, em que os participantes tentam ganhar, e jogos cooperativos, quando os participantes atuam como uma equipe (HADFIELD, 2010).

Dias (2019), por sua vez, define seis tipos de jogos:

- Jogos interativos e intercambistas (que ajudam a "liberar tensões e superar reservas pessoais");
- Jogos de toque e confiança (que permitem aos alunos superar gradualmente as barreiras psicológicas que envolvem o toque, o que resulta em mais confiança e confiança);
- Jogos de criatividade e reflexão (destinados a estimular a "expressão imaginária, intuição e criatividade");
- Jogos de gestão (proporcionar aos alunos a oportunidade de se expressarem num trabalho de equipa, chamar a sua atenção para "planear, gerir recursos, simular situações e aprender técnicas específicas");
- Jogos de encerramento (permitem que tanto o professor quanto os alunos avaliem o que foi feito e alcançado durante a aula);

- Jogos de habilidade e estratégia (eles lidam com o desenvolvimento de habilidades concretas através da repetição, perfuração, prática "mas sem abandonar o aspecto competitivo").

Na metodologia russa A. V. Konyshva (2006, 2007) identifica os seguintes tipos de jogos:

- Jogos de objetos (o jogo de crianças com objetos de cultura material e espiritual ou seus substitutos, sujeitos às características culturais e históricas desses objetos e sua finalidade direta);

- Role-playing games (as crianças desempenham papéis diferentes);

- Jogos de negócios (modelagem de processos e mecanismos de tomada de decisão; desenvolvimento de certas habilidades sociais e autoestima adequada);

- Jogos de imitação (interativos, jogos educativos focados no desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos, formação de equipes, impulsionando o brainstorming);

- Jogos de dramatização (crianças retratam personagens de desenhos animados ou personagens de contos de fadas, poemas, canções, etc.).

Jogos de RPG e jogos de dramatização parecem semelhantes. No entanto, quanto a estes últimos, os participantes devem seguir o enredo de um conto de fadas ou um poema dramatizado. Ao mesmo tempo, é necessário destacar que ambos os jogos, juntamente com os outros mencionados acima, têm um efeito positivo no desenvolvimento da fala das crianças, enriquecem e expandem o vocabulário, promovem a criatividade.

M. F. Stronin que distingue dois tipos de jogos (STRONIN, 2001) sugere outra classificação:

1. Jogos linguísticos preparatórios (jogos de gramática, lexical, fonéticos, ortográficos) destinados a desenvolver e melhorar as competências linguísticas;

2. Jogos de linguagem criativos (que desenvolvem habilidades de fala e pensamento criativo).

Em nossa pesquisa, vamos nos ater à classificação de M. F. Stronin, uma vez que cada tipo de jogos se concentra em um alvo concreto de habilidades, como leitura, fala, etc. A gramática de uma língua estrangeira é considerada o aspecto mais difícil de dominar não apenas para estudantes mais jovens, mas também para adultos. Dadas as características da idade, é necessário utilizar jogos gramaticais o mais frequentemente possível, pois contribuem para uma aquisição mais efetiva do material. Os objetivos dos jogos gramaticais são minimizar as

dificuldades no uso de padrões de fala por meio da criação de situações comunicativas. Afirmamos que as crianças "adquirem facilmente estruturas gramaticais através de padrões de fala" e as usam de bom grado durante a aula. Além disso, frases e palavras de canções suavizam dificuldades em memorizar e praticar vocabulário ativo (PUSHKINA *et al.*, 2021).

Quanto ao vocabulário, quanto mais novas palavras os alunos encontrarem, mais esforços eles terão que fazer para ampliar o escopo dele. Nesse sentido, os jogos lexicais passam a ser uma técnica eficaz empregada pelos professores quando trabalham com jovens aprendizes. Tais jogos integrados no processo educativo mobilizam memória visual e associações. Ressaltamos que os iniciantes lembram mais facilmente os nomes dos objetos se eles forem apresentados na forma de imagens ou brinquedos.

Os jogos fonéticos são especialmente eficazes na fase inicial da aprendizagem de línguas. É necessário não apenas reconhecer e distinguir os sons de uma língua estrangeira, mas também ser capaz de criar rapidamente exemplos de palavras que contenham esses sons. Jogos com letras e símbolos fonéticos tornam o processo de aprendizagem menos chato, o que, via de regra, sugere as monótonas atividades de "repetir-depois-de-mim". Adquirir a pronúncia correta e melhorar as habilidades de leitura de uma maneira livre de problemas é mais resultante.

Em contraste com os jogos fonéticos, os jogos de ortografia se concentram mais nas habilidades de escrita, na ortografia correta de palavras e frases em estudo, na capacidade de reconhecer uma palavra ou detectar as diferenças entre as palavras que parecem ou soam semelhantes.

Jogos de linguagem criativos estimulam o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, envolvendo sua imaginação, pensamento criativo, atenção. Jogos criativos adequadamente projetados dão origem à prontidão psicológica dos alunos para a comunicação verbal espontânea em um ambiente educacional amigável para crianças e "contexto emocionalmente valioso" (TATARINOVA; SUNGUROVA, 2019, p. 164).

Os educadores consideram o papel de um professor no planejamento de uma aula baseada em jogos adequadamente "para criar contextos em que a linguagem é útil e significativa" (WRIGHT *et al.*, 1984). Todos os tipos de jogos mencionados acima permitem que um professor recorra a qualquer um deles, dependendo das necessidades dos alunos, pois "os jogos podem ser facilmente ajustados para idade, nível e interesses" (SIMPSON, 2019).

Materiais e métodos

Para atingir os objetivos da pesquisa foram empregados o método de análise de necessidades (questionário e teste oral) e experimento pedagógico. Para elaborar um modelo para uma aula de inglês baseada em jogos de idiomas para jovens aprendizes, para tornar uma aula de 45 minutos mais eficaz e destacar as necessidades dos alunos, fornecemos a vinte professores de inglês do ensino fundamental de três escolas primárias em Moscou, Rússia, o seguinte questionário (ver **Tabela 1**).

Tabela 1 – Questionário I

Perguntas	Respostas
1. Na sua opinião, qual dos aspectos do aprendizado de inglês é o mais difícil para seus alunos? (gramática, escrita, leitura, audição, memorização de vocabulário)	
2. Você usa tecnologias baseadas em jogos durante a aula?	
3. O que você faz para incentivar o seu alunos (distribua adesivos para cadernos, doces, etc.)?	
4. Com que frequência você dá aos seus alunos tarefas criativas?	
5. Quão motivados estão seus alunos: escala 1-5 (onde 1 é o menos motivado, 5 - o mais motivado)?	

Fonte: Elaborado pelos autores

Após a análise dos resultados dos questionários preenchidos, chegamos às seguintes conclusões. Mais da metade dos entrevistados observou que seus alunos tinham dificuldades com exercícios de gramática e leitura. Apenas seis professores mencionaram que usavam tecnologias de jogos durante a aula regularmente. De acordo com os questionários preenchidos, descobrimos que as formas de incentivar os alunos com quaisquer materiais adicionais na forma de adesivos, doces, etc. não são utilizados por nenhum professor. Nove em cada vinte professores deram tarefas criativas. Finalmente, o nível médio de interesse das crianças pelo inglês é de 4, já que seis professores estimaram a motivação dos alunos como "5", nove professores – como "4" e cinco professores – como "3".

Assim, concluímos que os professores muito raramente utilizam tecnologias baseadas em jogos em sala de aula, o que pode levar à desmotivação dos jovens aprendizes. A maioria dos professores dá exercícios difíceis de gramática e leitura como lição de casa, que devem ser melhor praticados em sala de aula. Acreditamos que é necessário usar o maior número possível de jogos de aprendizagem de línguas, a fim de manter os alunos interessados no assunto e engajados durante a aula. Como lição de casa, seria melhor dar tarefas destinadas a revisar o material abordado em sala de aula.

Resultado da investigação

Ao elaborar um plano de aula, o professor precisa pensar em como efetivamente apresentar o material aos alunos, é necessário não apenas levar em conta os fatores que ajudam os alunos a aprender novos materiais, mas também os fatores que desenvolvem a individualidade de cada aluno, seu potencial criativo. É natural que as crianças gostem de fantasiar, descobrir e inventar. O emprego de jogos de aprendizagem de línguas (LLG) permite que os educadores "apliquem o material linguístico de forma criativa, transformem as aulas de línguas estrangeiras num processo de comunicação, discussão, investigação" (PLAKHOVA *et al.*, 2019). É por isso que um professor só facilita o processo, mas apenas no caso de os jogos serem corretamente escolhidos e permitirem que os jovens alunos superem barreiras e se sintam livres para usar palavras estrangeiras na fala, o que tem um efeito benéfico no seu progresso de aprendizagem.

A tabela abaixo apresenta o plano de aula de inglês elaborado com o uso ativo de jogos de aprendizagem de idiomas (ver **Tabela 2**).

- Assunto: Inglês
- Ano: 2
- Conjunto de material didático: "Spotlight" (BYKOVA *et al.*, 2021; BYKOVA *et al.*, 2019).
- Tema da lição: "I like Food" (Módulo 2)
- Duração: 45 minutos
- Objetivo: desenvolver as habilidades comunicativas dos alunos com base no vocabulário em estudo.
- Tarefas: ativação de material educativo sobre o tema "Alimentação"; desenvolvimento de habilidades de fala, leitura, audição; expansão do tempo de atenção, vocabulário e memória; revisão de letras e sons.

Tabela 2 – Plano de aula de inglês LLG

Estágio No (duração)	Palco descrição	Atividades
1. (1 min.)	Saudação	Professora: "Olá, crianças!" Alunos: "Olá, professor!" Professora: "Sente-se, por favor." Os alunos sentam-se.
2. (10 minutos)	Um jogo de linguagem ortográfica com o uso de uma gravação de áudio.	O professor pede aos alunos que ouçam o arquivo de áudio. O orador pronuncia as palavras do vocabulário estudado sobre o tema "Comida", a classe repete em coro. Palavras em estudo: tomate, maçã, chocolate, sorvete, cenoura, pêssego, doces,

		peixe, laranja, banana. Os alunos, um por um, vêm ao quadro para escrever e soletrar as palavras que ouvem. O resto dos alunos escreve-os nos seus livros de cópias.
3. (2 minutos)	Jogo fonético ativo "Vamos pular".	O professor mostra o cartão com uma palavra transcrita, por exemplo: [tə'mɑ:təʊ]. O aluno que reconhece a palavra salta pronunciando-a e mostrando a imagem adequada.
4. (10 minutos)	Um jogo de linguagem gramatical para revisar o padrão de fala "O que é isso?"	O que é necessário: uma apresentação preparada com fotos de alimentos, um quadro inteligente, um computador, comida fictícia. O professor liga a apresentação, uma imagem de uma maçã aparece na tela. Professora: O que é? Os alunos levantam as mãos, o professor chama qualquer aluno. Estudante: É uma maçã. (Se o aluno responder incorretamente, o próximo é chamado). Para cada resposta correta, o aluno recebe um manequim ou uma foto de uma maçã. No final do jogo, os alunos os devolvem ao professor que pronuncia essa palavra.
5. (10 minutos)	Jogo de linguagem lexical para revisar o tópico "Comida".	O que é necessário: uma bola. O professor joga a bola para qualquer aluno, enquanto nomeia qualquer item comestível ou não comestível de tópicos previamente estudados. O aluno pega a bola, se o item for comestível, pressiona-a no peito e repete a palavra. Se o item não for comestível, ele joga a bola de volta para o professor e fica em silêncio.
6. (12 minutos)	Jogo criativo de linguagem auditiva para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escuta.	Os alunos olham para um pequeno diálogo no seu livro didático. O professor liga a gravação. Os alunos primeiro ouvem todo o diálogo, depois fecham os livros e repetem frase por frase depois do orador. Depois disso, eles encenam o diálogo por conta própria em pares.
7. (2 minutos)	Anotando a lição de casa.	Professora: Gente, vocês são ótimos! Vamos agora anotar cuidadosamente a lição de casa: 1) Pratique a ortografia e a pronúncia das novas palavras. Escreva com cuidado, pois para palavras devidamente escritas você será premiado com adesivos engraçados. 2) Pratique o diálogo de leitura nº 3 no livro didático na página 53. 3) Exercício nº 4 na pasta de trabalho. Preste atenção ao padrão de fala "Qual é a sua comida favorita?". Professora: "Adeus, filhos!" Alunos: "Adeus, professor!"

Fonte: Elaborado pelos autores

Agora vamos considerar cada estágio do plano de aula em detalhes.

O estágio "Saudação" dura 1 minuto e inclui fórmulas de discurso de saudação para o professor e os alunos. Para os alunos dessa faixa etária, é melhor evitar construções de saudação complexas, longos diálogos entre o professor e os alunos. Se necessário, você pode adicionar algumas perguntas do material estudado, por exemplo, "Como você está hoje?", "Como é o tempo hoje?", "Que data é hoje?", etc. É importante introduzir questões mais difíceis gradualmente.

Estágio "Um jogo de linguagem ortográfica com o uso de uma gravação de áudio" (10 minutos). Em primeiro lugar, este tipo de jogo de linguagem é metodologicamente conveniente no início da aula e visa rever o vocabulário ativo. Em segundo lugar, contribui para o desenvolvimento de habilidades de escrita e ortografia, bem como fonética no estágio inicial de uma aquisição de língua estrangeira.

O LLG fonético no *Estágio 3* melhora as habilidades de pronúncia e entonação, treina a percepção de fala estrangeira, fornece perfuração de sons difíceis de uma forma menos estressante, mas de uma forma mais amigável ao aluno.

O *estágio 4* requer uma apresentação multimídia representando alimentos. A visualização da construção gramatical "O que é?", juntamente com imagens alimentares de palavras em estudo, facilita a memorização de novas palavras e construções gramaticais. Além disso, este jogo envolve um elemento competitivo: quanto mais ativo é um aluno, mais fotos ou comida fictícia ele recebe, o que o torna o vencedor.

O *estágio 5* é baseado no jogo "Comestível-Não comestível", que é popular entre as crianças em idade escolar. O professor joga a bola para um ou outro aluno, assim torna-se possível manter todos os alunos envolvidos. As palavras também são escolhidas pelo professor. No entanto, se um aluno enfrentou dificuldade em memorizar esta ou aquela palavra, o professor pode jogar a bola várias vezes com a mesma palavra para o aluno.

O *estágio "Jogo criativo de linguagem auditiva para o desenvolvimento de habilidades de leitura e audição"* é parte integrante do plano de aula para qualquer língua estrangeira, incluindo o inglês. Como a leitura é uma das habilidades mais detestadas e difíceis para os alunos do ensino fundamental, é necessário lembrar sobre a motivação. Nesses casos, para mantê-los mais interessados e motivados, o professor sugere repetir as frases após o orador, ler em pares e, em seguida, encenar. Deve-se notar que o trabalho em equipe e as competições são de grande importância para aumentar o incentivo dos jovens aprendizes para estudar inglês. A leitura em pares revela-se a atividade mais eficaz para a prática de habilidades de leitura.

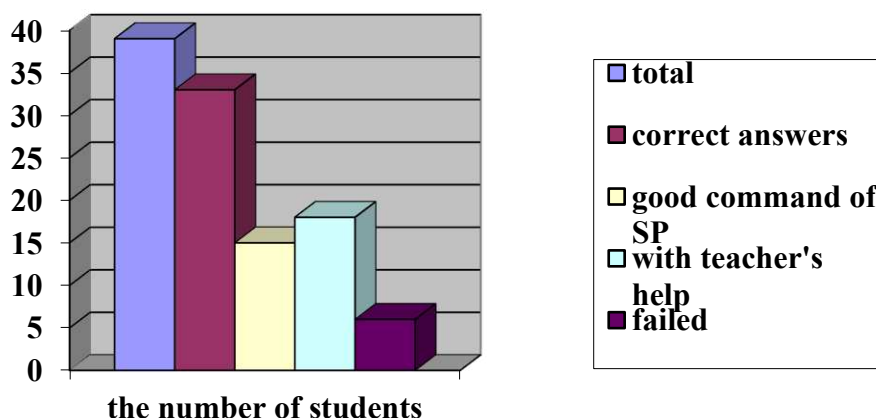
O *estágio 7* é um estágio muito importante para o professor tirar conclusões, destacar o progresso da aula, elogiar as crianças pelo trabalho árduo. Além disso, o professor deve certificar-se de que os alunos compreendem claramente o dever de casa, pois é bastante natural que, no final, os jovens aprendizes possam estar cansados e menos concentrados nas palavras do professor.

Para testar a eficácia do plano de aula de inglês sugerido, conduzimos o experimento em uma escola primária em Moscou, Rússia. Envolveu três grupos de alunos de 8 a 9 anos de

idade; o número total de participantes foi de 39. A sala de aula foi equipada com um quadro inteligente e um computador com os arquivos de áudio, e um conjunto de itens necessários para a aula (cartões fonéticos, fotos, comida fictícia, uma bola) foi fornecido.

No dia anterior à aula experimental fizemos aos alunos 78 perguntas sobre vocabulário ativo sobre o tema "Alimentação", 2 perguntas para cada um dos 39 alunos. 33 (85%) alunos deram respostas corretas, em que 15 alunos (38%) dos 39 tinham um bom domínio do "O que é isso?", "É um..." padrões de fala (PE). E 18 (46%) alunos lidaram com as perguntas e o vocabulário com a ajuda e o incentivo de seu professor. 6 alunos (15%) não responderam (ver **Figura 1**).

Figura 1 – Resultados do pré-teste³



Fonte: Elaborado pelos autores

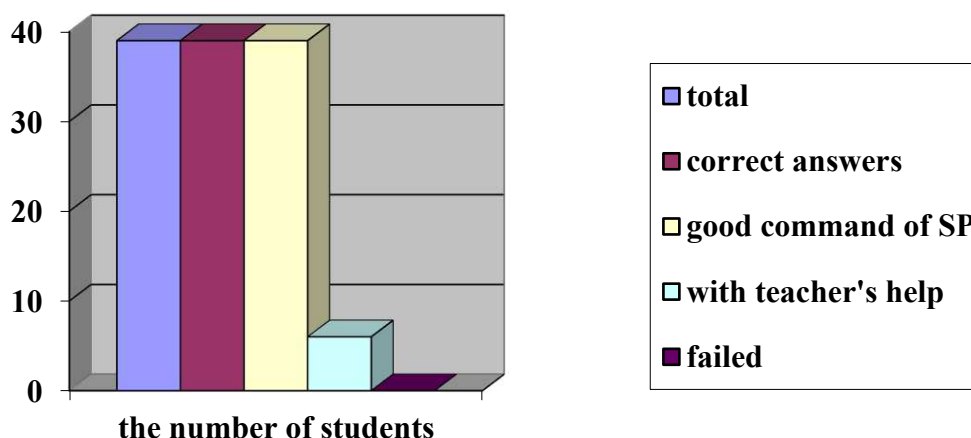
Durante a aula experimental em si, implementamos nosso plano de aula elaborado com LLG. Graças aos elementos baseados em jogos, os alunos não enfrentaram dificuldades em memorizar os principais padrões de fala e palavras em estudo. O uso ativo da bola, a comida fictícia, os cartões, as fotos mantiveram todo o grupo engajado no processo educativo. Além disso, devido à rápida mudança no tipo de atividade, nem um único aluno estava distraído, não se sentia cansado, não precisava de nenhum incentivo extra. Todas as crianças participaram entusiasmadamente das atividades e até se ajudaram.

No dia seguinte, fizemos aos alunos as mesmas perguntas que foram feitas antes do experimento. Agora, todos os alunos (100%) conseguiram responder às perguntas. Os 6 alunos (15%), que enfrentaram dificuldades nessa atividade antes do experimento, lidaram com as

³ Legenda: Quanto ao número de estudantes: Azul: Total; Roxo: Respostas corretas; Amarelo claro: Bom comando de SP; Ciano: Com a ajuda dos professores; Roxo escuro: Falhou.

tarefas com a ajuda do professor. Isso prova que essa técnica baseada em jogos motivou jovens aprendizes com habilidades de inglês pobres (ver **Figura 2**).

Figura 2 – Resultados pós-teste⁴



Fonte: Elaborado pelos autores

De acordo com os números adquiridos, testemunhamos a tendência significativa no progresso acadêmico dos participantes. O número de alunos que não enfrentaram dificuldades no uso do vocabulário ativo da lição cresceu consideravelmente - em 15% (antes do experimento - 85%, após o experimento - 100%). O número daqueles que tinham um bom domínio dos padrões de fala em estudo ascendeu a 38%, mas após o experimento subiu para 100%, ou seja, em 62%. Ao mesmo tempo, a grande maioria dos participantes que completaram tarefas com a ajuda de um professor diminuiu consideravelmente – de 46% para 15%, ou seja, 31%. Os jovens aprendizes que não conseguiram realizar as tarefas antes do experimento (15%) demonstraram um progresso notável e não cometeram erros, de modo que a diminuição total é de 15%.

Discussão dos resultados

O estudo mostrou que a efetividade do modelo de aula sugerido foi plenamente justificada, o uso de jogos de linguagem durante a aula ajudou a focar a atenção de todos os alunos no processo de aprendizagem. O interesse das crianças teve um efeito benéfico na memorização do padrão de fala e das palavras em estudo, a variedade e a mudança ativa de atividades mantiveram a classe envolvida e pronta para as tarefas. Sem dúvida, o LLG

⁴ Legenda: Quanto ao número de estudantes: Azul: Total; Roxo: Respostas corretas; Amarelo claro: Bom comando de SP; Ciano: Com a ajuda dos professores; Roxo escuro: Falhou.

contribuiu para criar espírito de equipe em sala de aula: as crianças ajudaram e apoiaram entusiasticamente aqueles que enfrentaram dificuldades, levaram seus erros de forma menos dramática porque não era um exercício, mas um jogo.

O LLG incorporado no processo educacional provou ser uma ferramenta eficaz no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos jovens aprendizes:

O objetivo dos jogos de ortografia não é apenas treinar a ortografia correta das palavras da língua-alvo, mas também melhorar as habilidades de leitura e escrita;

Os jogos fonéticos são especialmente eficazes na fase inicial da aprendizagem de línguas; é necessário não apenas reconhecer visualmente os sons de uma letra, mas também os distinguir de ouvido, para poder rapidamente chegar a exemplos de palavras contendo esses sons;

Os jogos de gramática são parte integrante da lição para os jovens aprendizes. O aspecto gramatical é considerado o mais difícil de dominar não só para jovens estudantes, mas também adultos;

Os jogos lexicais são projetados para simplificar o processo de memorização de novas palavras como memória visual e associações que estão envolvidas; neste tipo de jogos de linguagem, quanto mais adereços usados, melhor;

O objetivo dos jogos de linguagem criativos é desenvolver a capacidade de uma criança de praticar de forma independente as habilidades de fala, usar espontaneamente os padrões de fala adquiridos e as palavras em estudo; eles também estimulam a criatividade dos jovens aprendizes, ajudam a superar barreiras psicológicas.

Além disso, o estudo confirmou as declarações dos especialistas sobre gamificação. Assim, os jogos mostram-se uma ferramenta eficaz no desenvolvimento da "empatia e apoio entre colegas e colegas" (WATSON, 2020). Obviamente, o professor precisa mudar de atividade durante a aula usando diferentes tipos de LLG, bem como usar instalações audiovisuais, apresentações, brinquedos, etc. Além disso, as técnicas baseadas em jogos atraem significativamente os jovens aprendizes, pois as crianças mudam voluntariamente de uma atividade para outra durante uma aula por causa de sua idade e características fisiológicas.

O processo de aprendizagem é muito mais eficaz, desde que os alunos estejam "em sua zona de conforto" e ativamente envolvidos no processo. Nesse sentido, é essencial que um professor deixe os alunos saberem que o professor está "protegendo sua confiança e autoestima" (WATSON, 2020). Sendo um recurso interativo, um jogo permite obter "o feedback efetivo

necessário para que os alunos possam ter certeza de seu progresso no caminho da ignorância para o conhecimento" (RYABCHIKOVA *et al.*, 2020).

Conclusões

Este estudo mostrou que o uso de jogos de aprendizagem de línguas em uma aula de inglês ao ensinar jovens aprendizes. Permite superar eficazmente desafios relacionados com peculiaridades comportamentais que são características da faixa etária, tais como: atenção distraída, inquietação, falta de motivação, medo de errar, etc. Como regra geral, as crianças enfrentam suas primeiras dificuldades quando o vocabulário e o material gramatical se tornam mais complicados. Isso resulta na diminuição de seu interesse que afeta seu progresso acadêmico. É por isso que os professores devem empregar técnicas baseadas em jogos para incentivar os alunos e mantê-los motivados.

Assim, o LLG incorporado em um plano de aula ajuda a reunir a equipe, atrair a atenção e mantê-la durante toda a aula, inspirar os alunos e também contribui para a memorização mais eficaz das regras de todos os aspectos da linguagem e das unidades lexicais. De fato, os jovens aprendizes envolvidos em um jogo "podem trabalhar em direção aos objetivos do grupo, cooperando com uma equipe dentro de um ambiente competitivo", eles são incentivados a trocar ideias e opiniões, pensar criticamente e estrategicamente (MULKEEN, 2018).

REFERÊNCIAS

BYKOVA, N. I. *et al.* **Spotlight 2. Student's book**. Published: Prosveshcheniye, 2021.

BYKOVA, N. I. *et al.* **Spotlight 2. Workbook**. Published: Prosveshcheniye, 2019.

DIAS, A. The use of games for teaching English as a second language. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 3, n. 7, p. 69-76, 2019. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/education/games-for-teaching>. Acesso em: 03 Abr. 2022.

ERSÖZ, A. Six games for the EFL/ESL classroom. **The Internet TESL Journal**, v. 6, n. 6, 2000. Disponível em: <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>. Acesso em: 11 Sept. 2022.

FINK, E. **Main phenomena of human existence**: Problem of man in Western philosophy. Moscow: Progress, 1988.

HADFIELD, J. **Elementary vocabulary games**. Edinburgh: Pearson Education Limited, 2010.

HADFIELD, J. **Intermediate communication games, a collection of games and activities for low to mid - Intermediate students of English**. Published by Nelson, 1990.

HARMER, J. **The practice of English language teaching**. 4. ed. Londres: Pearson education limited, 2013.

KLIMOVA, B. F. Games in the teaching of English. **Procedia Social and Behavioral Sciences**, v. 191, p. 1157–1160, jun. 2015. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815025720>. Acesso em: 11 Ago. 2022

KNEER, J., JACOBS, R. S. Grow up, level up, and game on: Evolving games. **Research Media and Communication**, v. 6, n. 2, p. 56–59, 2018. Disponível em: <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/57815>. Acesso em: 10 Jul. 2022.

KONYSHEVA, A. V. **Games in teaching foreign languages**. Spb.: Karo, 2006.

KONYSHEVA, A. V. **The English language**. Modern teaching techniques. Published by Tetra Systems, 2007.

KOROVINA, S. *et al.* Effective tools to integrate Chinese students into ESL learning process. *In: BEKIROGULLARI, Z.; MINAS, M. Y.; Thambusamy R. X. (eds.). ICEEPSY 2017: Education and Educational Psychology*. Chipre: Future Academy, 2017.

MULKEEN, D. The top 5 benefits of gamification in learning. **Learnlight**, 27 July 2018. Disponível em: <https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning/>. Acesso em: 12 Abr. 2021.

PLAKHOVA, E. A. *et al.* Game techniques as a method of the educational process intensification in teaching a foreign language. **Humanities and Social Sciences Reviews**, v. 7, n. 6, p. 38-44, 2019. Disponível em: <https://mgesjournals.com/hssr/article/view/hssr.2019.769>. Acesso em: 09 Fev. 2022.

PUSHKINA, A. *et al.* The role of audiovisual techniques in teaching English to preschoolers. *In: INTERNATIONAL TECHNOLOGY, EDUCATION AND DEVELOPMENT CONFERENCE, 15., 2021. Annals [...]. Conferência Online*. Disponível em: <https://library.iated.org/view/PUSHKINA2021ROL>. Acesso em: 20 Abr. 2022.

REYES-CHUA, E., LIDAWAN, M. W. Games as effective ESL language classroom strategies: a perspective from English major student. **European Journal of Foreign Language Teaching**, v. 4, n. 1, p. 111-129, 2019. Disponível em: <https://oapub.org/edu/index.php/ejfl/article/view/2366>. Acesso em: 08 Set. 2022.

RYABCHIKOVA, V. G. *et al.* Using interactive worksheets when teaching foreign languages by the “Flipped class” technology. **Perspektivy nauki i obrazovania – Perspectives of Science and Education**, v. 45, n. 3, p. 195-206, 2020. Disponível em: https://pnojurnal.files.wordpress.com/2020/07/pdf_200315.pdf. Acesso em: 08 Jun. 2022.

SIMPSON, A. J. Using games in the language classroom. **Sabancı University, school of languages**, 2019. Disponível em: <https://sl.sabanciuniv.edu/sl-blogs/using-games-language-classroom>. Acesso em: 09 Jun. 2022.

SMIDERLE, R. *et al.* The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. **Smart Learn. Environ**, v. 7, n. 3, 2020. Disponível em: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>. Acesso em: 25 Maio 2022.

STRONIN, M. F. **Educational games in the English lesson**. M.: Education. 2001.

TATARINOVA, M. N. *et al.* The emotional technology of foreign-language education and its use at the level of an axiological micro-discourse. **Perspektivy nauki i obrazovania – Perspectives of Science and Education**, v. 4, n. 52, p. 192-219, 2021. Disponível em: <https://cyberleninka.ru/article/n/emotsionalno-tsennostnaya-tehnologiya-inoyazychnogo-obrazovaniya-i-ee-ispolzovanie-na-urovne-aksiologicheskogo-mikroteksta-diskursa/viewer>. Acesso em: 03 Fev. 2022.

TATARINOVA, M. N.; SUNGUROVA, O. V. The implementation of emotionally-valuable component of the content of foreign-language education (on the material of study course “Spotlight”). Part II. **Education and science**, v. 21, n. 7, p. 164-202, 2019. Disponível em: <https://www.edscience.ru/jour/article/view/1336>. Acesso em: 08 Jun 2022.

UNESCO. **Roadmap for implementing the Global Action Programme on education for sustainable development**. France: UNESCO, 2014. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230514>. Acesso em: 12 Jan. 2022.

WATSON, S. How to create a friendly classroom environment. **ThoughtCo**, 2019. Disponível em: <https://thoughtco.com/non-threatening-welcome-classroom-environment-3111328>. Acesso em: 13 Jun 2022.

WRIGHT, A. *et al.* **Games for language learning**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.

ZAIR-BEK, S. I. **The development of critical thinking in the classroom: A guide for teachers of secondary schools**. M.: Prosveshcheniye, 2011.

ZIMNYAYA, I. A. **Linguopsychology of speech**. Voronezh: NPO MODEK, 2001.

ZVERLOVA, O. Yu. **Games in the classroom for a foreign language: A guide for the teacher**. M.: NPO «ALTA», 1994.

Como referenciar este artigo

PUSHKINA, A.; KRIVOSHLIKOVA, L Jogos de aprendizagem de línguas ao ensinar inglês para estudantes jovens. **Rev. EntreLinguas**, Araraquara, v. 8, n. esp. 2, e022056, 2022. e-ISSN: 2447-3529. DOI: <https://doi.org/10.29051/el.v8iesp.2.17313>

Submetido: 12/05/2022

Revisões requeridas: 04/06/2022

Aprovado: 27/09/2022

Publicado: 10/11/2022

Processamento e editoração: Editora Ibero-Americana de Educação.
Revisão, formatação, normalização e tradução.

