



CARAVANAS DO CONHECIMENTO: ESPAÇO LÚDICO DE APRENDIZAGEM DE INGLÊS E DE SER PROFESSOR/A

Nome do autor: Gabriel Nunes Ramos*¹

Nome dos coautores: Juliana Silvestre de Vargas²

Marlon Leonardo de Mello*³

Paulini Santana de Mello⁴

Rebecca Raimann Rodrigues⁵

Vandressa Willms*⁶

Nome das orientadoras: Cristiane Schnack⁷

Cristina Gibk⁸

Eixo temático: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Iniciais e Educação Infantil

Os jogos, sejam virtuais ou de tabuleiro, já se mostraram de grande importância à prática docente, importância esta registrada em artigos acadêmicos e em vivências pedagógicas. Observa-se, nestes, que os jogos contribuem para uma “outra maneira” de ensinar, para além dos processos tecnicistas que visam apenas à transmissão e reprodução de conteúdo. Com os jogos, os alunos tornam-se atores ativos no processo de construção de conhecimento, no qual descobrem e relacionam os saberes de diferentes áreas de conhecimento. Foi considerando essa premissa que foram criados os

¹ Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto Letras/Inglês do PIBID/UNISINOS, financiado pelas CAPES/BRASIL. E-mail: ramosgabrielnunes@gmail.com

² Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto Letras/Inglês do PIBID/UNISINOS, financiado pelas CAPES/BRASIL. E-mail: julianasvargas_@hotmail.com

³ Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto Letras/Inglês do PIBID/UNISINOS, financiado pelas CAPES/BRASIL. E-mail: marlondemello333@gmail.com

⁴ Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto Letras/Inglês do PIBID/UNISINOS, financiado pelas CAPES/BRASIL. E-mail: paulinisantanna@gmail.com

⁵ Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto Letras/Inglês do PIBID/UNISINOS, financiado pelas CAPES/BRASIL. E-mail: rdraimann@gmail.com

⁶ Bolsista de Iniciação à Docência do Subprojeto Letras/Inglês do PIBID/UNISINOS, financiado pelas CAPES/BRASIL. E-mail: vandressaiw@hotmail.com

⁷ Doutora em Linguística Aplicada, Professora do Curso de Letras, UNISINOS, schnack@unisinos.br.

⁸ Mestra em Letras, UNISINOS, cksgibk@gmail.com



jogos apresentados aqui, pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) de Inglês da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, para a Caravana do Conhecimento. A Caravana do Conhecimento, programa desenvolvido pelo subprojeto de Matemática da mesma universidade, visa desenvolver conhecimento através de atividades lúdicas com alunos de escolas públicas inscritas no projeto. A atividade objetivou, além de levar as recreações para os alunos, contribuir com o processo de construção da postura docente dos alunos bolsistas pibidianos. Estes alunos desenvolveram as atividades, praticando mais um aspecto da prática docente com que ainda não estavam habituados, compreendendo um outro objetivo do programa, que é o de criar e participar de experiências metodológicas inovadoras.

A Caravana do Conhecimento ocorreu uma vez por mês durante o intervalo de um trimestre (nos meses de maio, junho e julho de 2017). O transporte foi financiado por patrocinadores do projeto, conduzindo os pibidianos até as cidades de Novo Hamburgo (na escola E.M.E.F. Bento Gonçalves), de Estância Velha (E.M.E.F. Walter Jacob Bauermann) e de Portão (E.M.E.F. Visconde de Mauá).

Para esse programa, os jogos de Língua Inglesa foram desenvolvidos de forma coletiva pelos bolsistas no decorrer de um mês e meio aproximadamente. Atividades previamente existentes no contexto escolar foram adaptadas, levando-se em consideração especialmente aspectos do conteúdo programático escolar de língua inglesa, tais como: partes do corpo, cores, estabelecimentos e instituições urbanas, elaboração de discurso interrogativo e descrições de características físicas de pessoas. Os jogos criados são adaptações de jogos clássicos, que são conhecidos do público em geral, especialmente crianças e adolescentes. No contexto escolar, as adaptações visaram criar espaços de aprendizagem, o que Gee (2007) chama de princípios para um bom jogo no contexto da aprendizagem. Embora Gee (2003) trate especificamente de videogames, a lógica se aplica aqui: não é apenas o fato de jogar um jogo. É necessário que haja um significado incorporado e uma prática reflexiva sobre o que está em jogo.

A primeira atividade lúdica projetada foi a partir do jogo Twister, o qual originalmente consiste no posicionamento de pés e mãos em pontos específicos de um tapete projetado para o jogo, sendo as posições escolhidas de forma aleatória, e o



objetivo é manter-se estático com pés e mãos em espaços diferentes. Na adaptação, foram criadas cartas com ilustrações de mão esquerda, mão direita, pé esquerdo e pé direito, assim como uma ilustração para cada uma das quatro cores correspondentes às cores do tapete. As cartas em questão eram legendadas em inglês, indicando o nome da figura correspondente. Para jogar o jogo, os bolsistas sorteavam aleatoriamente as cartas, indicando a parte do corpo que os alunos das escolas deveriam posicionar na área colorida correspondente do tapete. Tanto a parte do corpo quanto a cor do espaço foram sorteadas, criando um espaço para o uso da Língua Inglesa com propósito e em contexto.

Além de Twister, foi aplicado o jogo Cara a Cara, também adaptado de sua versão original. A atividade consistiu de partidas em que dois alunos jogaram um contra o outro com o objetivo de adivinhar personalidades famosas, como atores ou cantores, através de perguntas de sim ou não em inglês, visando identificar a celebridade através dos traços físicos e comportamentais. Nesse cenário, foram as descrições físicas e a elaboração de perguntas polares e suas respostas em Língua Inglesa o foco de uso da língua.

E, por fim, o último jogo adaptado e desenvolvido pelos bolsistas, intitulado Rescue Garfield, consistiu em ensinar aos alunos locais da cidade, meios de transporte e direções a partir de um tabuleiro que simulava a cidade fictícia do personagem Garfield. Esse contava com quatro Johns (personagem dono do Garfield) e o objetivo do jogador, representado como peão, era chegar ao meio do tabuleiro, onde o personagem principal estava para ser salvo.

Em termos de organização e avaliação da aplicação dos jogos na Caravana, o jogo do Twister teve o acompanhamento de dois pibidianos, sendo aplicado em todas as Caravanas. Os alunos participavam em grupos de dois a cinco por rodada, atuando de forma produtiva e relevante para o processo de aprendizagem, devido ao caráter de reações dinâmicas da atividade. Já o jogo Cara a Cara contou com pouco engajamento por parte dos estudantes, não despertando o interesse e a construção de saberes almejados. Esse foi, então, aplicado em dois encontros. A atividade Rescue Garfield foi



executada de maneira satisfatória, em que os alunos se mostraram interessados e dispostos a colaborar com o grupo para a construção de saberes mútuos.

De maneira geral, os alunos compreenderam o objetivo dos jogos propostos. O jogo mais apreciado pelos estudantes foi o Twister. Infere-se que isso se deva ao fato de que é uma atividade que estimula as capacidades motora e cognitiva, sendo de maior interesse ao aluno. Além disso, os aspectos linguísticos envolvidos nessa atividade lúdica pareceram ser os mais compreendidos pelos alunos. Quanto ao jogo Rescue Garfield, os alunos também mostraram grande interesse, possivelmente devido ao fato de ser uma competição de perguntas e respostas. A simplicidade de compreensão das perguntas e do objetivo geral da atividade cooperou para a adesão geral ao jogo. Ademais, o tabuleiro utilizado para esse jogo era mais chamativo, com prédios e personagens feitos de caixas de papelão.

Em geral, pode-se afirmar que jogos que envolvem competição são mais atrativos para estes alunos, uma vez que estimulam a interação entre os grupos/alunos, e proporcionam a chance para eles se destacarem. Por fim, o jogo com menor contribuição participativa foi o Cara a Cara, que entendemos ocorreu pelas dificuldades que os alunos tiveram em formar perguntas em Inglês, devido ao nível necessário para a atividade.

Em relação ao processo para os pibidianos, podemos destacar desafios e aprendizagens relacionadas a fatores como: a) Alunos de faixas etárias diferentes das quais os pibidianos trabalham normalmente, b) adequação dos jogos ao ambiente da escola inscrita, c) orientação de educandos com divergentes níveis de conhecimento linguístico participando do mesmo jogo, dentre outras. Avalia-se que a caravana proporcionou oportunidades únicas para os bolsistas do PIBID de Inglês de serem inseridos em contextos distintos dos quais eles naturalmente teriam acesso, uma vez que transpôs o contexto de atuação do subprojeto de Língua Inglesa. Além disso, tornou-se evidente, para os bolsistas, o papel da ludicidade no ensino e como ela desperta o engajamento ativo dos alunos nas atividades propostas, revelando a real efetividade de metodologias menos tradicionais e tecnicistas. Nesse aspecto, essas aprendizagens constituem-se enquanto aqueles saberes que Tardiff (2002) nomeia como saberes



vivenciais, especialmente, vinculados às situações experienciadas na escola e nas relações entre os atores sociais escolares.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa. PIBID. Escola Pública. Atividades pedagógicas lúdicas.

REFERÊNCIAS:

GEE, J.P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Saint Martin's Press, 2003.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** Petrópolis, R.J.: Editora Vozes, 2002.