

## IMAGEM SEM FIO: UMA ATIVIDADE LÚDICA NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Arthur Campello Gausmann<sup>1</sup>, Lucía Silveira Alda<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Rio Grande. Rio Grande, RS

Muitas vezes os alunos seguem uma rotina mecânica em sala de aula que pode levar à falta de interesse e até mesmo à evasão: sentar disposto em filas, copiar o que é passado no quadro em um caderno, levantar somente na hora de intervalo ou durante as saídas para usar o banheiro. A fim de reverter esse cenário e motivar os estudantes, este projeto surge da necessidade de desenvolver uma atividade lúdica, adequada em relação a disponibilidade de recursos e tempo em sala de aula, a fim de ser aplicada nas aulas de língua inglesa. Isto posto, o objetivo deste projeto de pesquisa é investigar os efeitos da atividade "Imagem sem fio" para a aquisição e fixação dos conteúdos abordados nas aulas de inglês. Elaborada a partir dos estudos sobre metodologias ativas, especialmente fundamentada na abordagem *game-based learning* (do inglês, aprendizagem baseada em jogos), esta atividade consiste em um jogo que facilita a aprendizagem e permite o entendimento de questões particulares através da resolução de problemas, neste caso, do desenho de imagens específicas. Com inspiração no popular "Telefone sem fio", estabelece-se um tema pré-definido, onde os alunos, em grupos, deverão ilustrar frases através de desenhos e descrever essas imagens através de frases, que passarão por cada integrante do grupo. No fim da atividade, cada aluno terá um exemplar completo com os resultados produzidos pelos colegas, que deverá ser apresentado à turma e ao professor. Desta forma, todos os alunos terão a possibilidade de desenvolver a sua interpretação, leitura e escrita a partir das frases e/ou desenhos que serão realizados no decorrer da atividade. Para elaborar esta atividade, foi utilizada a ferramenta *Game Design Canvas*, com a finalidade de contemplar os aspectos relacionados à abordagem *game-based*. Por fim, espera-se, com este trabalho, propiciar uma aprendizagem significativa e efetiva da língua e otimizar a experiência de aprendizagem, a partir de uma atividade lúdica. Os jogos, quando corretamente elaborados e utilizados, podem ser uma solução eficiente para instigar os alunos a participarem das aulas e interagirem entre si, além de possibilitarem a abordagem diversos conteúdos da língua inglesa de forma prazerosa.

Palavras-chave: Metodologias ativas. *Game-based learning*. Língua inglesa.