



Conectados
pela Ciência

7° SEMEPT
Seminário de Educação
Profissional e Tecnológica



Utilização de atividades lúdicas no ensino de inglês

¹Guilherme Sokoloski Fanton

*Lucilene Sousa

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *campus* Farroupilha.
Farroupilha, RS, Brasil

Um dos maiores desafios dos professores de inglês no Ensino Médio é lidar com a disparidade de conhecimento entre os alunos cuja experiência prévia com inglês é muito diversa. Tendo em vista esse desafio, o projeto de ensino English is fun tem como objetivo produzir um acervo de jogos e atividades pedagógicas lúdicas de inglês básico, no formato físico e online, para que os professores usem em sala de aula a fim de aproximar os estudantes da língua inglesa e incentivar o aprendizado do idioma. Esses jogos são produzidos durante 12 horas semanais pelos dois bolsistas, com o suporte da coordenadora do projeto e das duas professoras colaboradoras, organizados em uma reunião quinzenal, de cerca de uma hora, na qual todas as tarefas são divididas e os assuntos das atividades são debatidos e selecionados para produção. Busca-se produzir, pelo menos uma atividade sobre gramática e uma sobre vocabulário por semana, sempre tentando ter uma conexão com assuntos relevantes para os jovens no momento. Todos os itens produzidos são disponibilizados em um site HTML, <https://web.farroupilha.ifrs.edu.br/englishisfun/English%20is%20Fun/index.html>, construído pelos bolsistas do projeto, onde podemos encontrar jogos didáticos online, folhas de atividades para download, ideias de jogos para os professores fazerem em sala de aula com os alunos, bem como dados sobre o projeto e seus integrantes. O site conta com caça palavras, jogos da memória, quizzes e atividades audiovisuais. Até o momento, não fizemos a aplicação das atividades com os estudantes. As físicas só poderão ser aplicadas e avaliadas quando do retorno das disciplinas de forma presencial. No entanto, as atividades online estão previstas para serem realizadas nos próximos módulos das atividades pedagógicas não presenciais. A partir do seu acervo virtual, o projeto amplia o seu alcance, beneficiando não só os estudantes e professores de inglês do campus Farroupilha, mas todos os que se interessarem por usarem atividades divertidas para ensinar e aprender o idioma.

Palavras-chave: Inglês. Atividades pedagógicas lúdicas. Aprendizado.

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Linguística, Letras e Artes

Trabalho executado com recursos do Edital Indissociáveis (IFRS).