

## **Curadoria de recursos ludopedagógicos para aprendizagem de língua inglesa na escola: uma investigação teórico-analítica**

Roberta dos Santos Germano<sup>1</sup>, Marina Escarrone Primel<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.

Apesar da importância do domínio da língua inglesa, as escolas públicas ainda enfrentam desafios significativos para criar ambientes de aprendizagem eficazes. Aulas expositivas contribuem para o desinteresse dos alunos, e a pandemia da COVID-19 agravou essas dificuldades, especialmente entre os estudantes em situação de vulnerabilidade. Com o retorno ao ensino presencial em 2022, foi necessário repensar as práticas didáticas para tornar a aprendizagem de línguas mais atraente. No câmpus Rio Grande do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), a disciplina de inglês é limitada ao primeiro ano do Ensino Médio Integrado, com pouco tempo de aula e turmas heterogêneas em termos de proficiência e outras características. Com base nas metodologias ativas e no uso de materiais autênticos, este estudo investiga a utilização de jogos de mesa como recurso didático no ensino de inglês, explorando seus benefícios. O objetivo é analisar a viabilidade e propor recomendações para o uso desses jogos, impactando positivamente o ensino de inglês nas escolas. Para tanto, realizamos uma revisão bibliográfica para discutir conceitos importantes e, em seguida, fizemos uma pesquisa documental, considerando os jogos de mesa como documentos. A curadoria desses jogos não se limitou à filtragem, mas envolveu a pesquisa, seleção e organização de recursos relevantes para facilitar a aprendizagem. Os jogos foram categorizados em design/layout, clareza das instruções, público-alvo, nivelamento, conteúdo, potencial de motivação, potencial de autonomia, tempo de jogo e relevância para o ensino de inglês. Foram selecionados, até o momento, seis jogos de mesa para análise, a saber: 5-Second Rule; Tapple; 20 Questions; Brain fart; What Am I?; e Guess Who?. A partir disso, verificamos que esses jogos podem oferecer uma abordagem eficiente, interativa e divertida para a aprendizagem e prática do inglês, ao integrar elementos lúdicos e metodologias ativas. Os jogos analisados se mostraram uma ferramenta potencial para complementar métodos tradicionais de aprendizagem na escola, visando promover um ambiente mais dinâmico e envolvente, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades linguísticas como vocabulário, gramática e fluência verbal, estimular a autonomia dos alunos e o pensamento crítico. Ainda, oportunizam a prática da língua inglesa em contextos significativos, proporcionando interação social e aprendizagem colaborativa. Portanto, os jogos de mesa analisados são ferramentas valiosas para o ensino de inglês, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades orais e a ampliação do vocabulário de forma lúdica e criativa, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais agradável e eficaz.

Palavras-chave: Língua inglesa; Curadoria; Jogos de mesa.