



**UNILAB**

Universidade da  
Integração Internacional  
da Lusofonia Afro-Brasileira

**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA**  
**INSTITUTO DE LINGUAGENS E LITERATURAS**  
**CURSO DE LETRAS - LÍNGUA INGLESA**

**LUAN ALVES BARBOSA**

**APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS E ENSINO TRADICIONAL: UM  
ESTUDO COMPARATIVO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO DE  
ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA DE PACOTI-CE**

**REDENÇÃO-CE**  
**2025**

LUAN ALVES BARBOSA

Aprendizagem Baseada em Jogos e Ensino Tradicional: um estudo comparativo na aquisição de vocabulário de estudantes da rede pública de Pacoti-CE

Monografia submetida à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado em Letras.

Área de pesquisa: Linguística Aplicada; Ensino de Língua Inglesa; Escolas Públicas.

Coorientador: Prof. Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

Coorientador: Prof. Me. José Rildo Reis da Silva

Redenção-CE  
2025

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira Sistema de Bibliotecas da  
UNILAB  
Catalogação de Publicação na Fonte.

---

Barbosa, Luan Alves.

B195a

Aprendizagem baseada em jogos e ensino tradicional: um estudo comparativo na aquisição de vocabulário de estudantes da rede pública de Pacoti-Ce / Luan Alves Barbosa. - Redenção, 2025. 44f: il.

Monografia - Curso de Letras - Língua Inglesa, Instituto de Linguagens e Literaturas, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2025.

Orientador: Prof. Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

Coorientador: Prof. Me. José Rildo Reis da Silva.

1. Jogos no ensino de língua inglesa. 2. Língua inglesa - Ensino e estudo. 3. Prática de ensino. I. Título

CE/UF/371.337

CDD 372.6521

---



Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira  
Instituto de Linguagens e Literaturas  
Curso de Letras - Língua Inglesa

Luan Alves Barbosa

Trabalho de Conclusão de Curso, na modalidade monografia, apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, campus das Auroras/CE, como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado em Letras - Língua Inglesa.

Data de aprovação: 26/05/2025

#### **BANCA EXAMINADORA**

**Prof. Dr. João Luíz Teixeira de Brito (Coorientador)**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

**Prof. Me. José Rildo Reis da Silva (Coorientador)**

Professor Rede Estadual/SEDUC-CE

**Prof. Dr. Tiago Martins da Cunha**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

## AGRADECIMENTOS

O período da graduação foi uma etapa de muito crescimento em minha breve jornada de vida adulta. Neste período pude fazer bons amigos, conhecer pessoas inspiradoras e acima de tudo, aprender e melhorar como pessoa em diversos aspectos. Esta etapa me marcou profundamente e contribuiu para que me encontrasse na profissão que tanto me encantou enquanto criança.

De início, é preciso agradecer a Deus por ter me proporcionado força e discernimento para seguir na faculdade em meio a tantas adversidades experienciadas nessa jornada. Tenho que agradecer acima de tudo a minha estrelinha que junto Dele continuou me guiando e sendo minha maior fonte de inspiração para conseguir completar essa fase tão relevante para ela.

Não poderia deixar de mencionar minhas irmãs, que tanto contribuíram e me deram suporte emocional, financeiro e sempre estiveram comigo dividindo frustrações, pesares e momentos felizes. Vocês foram fonte de inspiração e sempre busquei me espelhar na determinação, resiliência e compromisso que tanto me ensinaram ao longo dessa trajetória.

Agradeço também a minha companheira, que, desde meu primeiro mês na UNILAB, está comigo e tanto me motivou, estando presentes nos momentos difíceis e de alegria. Sem ela, minha experiência longe de casa não teria sido tão feliz e recheada de boas vivências.

Não poderia deixar de mencionar as pessoas que contribuíram de forma significativa para a execução do trabalho. Um obrigado mais que especial para minhas colegas e amigas professoras Josi e Thamires que abraçaram a proposta e executaram de forma magistral minhas ideias, sem a contribuição dessas profissionais excelentes nada disso teria sido possível.

Um agradecimento especial aos meus professores do curso de Letras Língua Inglesa que nesses quatro anos compartilharam sua sabedoria e servem como inspiração para minha prática docente. É preciso pontuar a contribuição significativa de meus orientadores, João Luís e Rildo Reis, por todas as contribuições e paciência para lidar com minhas incertezas e ansiedade.

Para finalizar, deixo um agradecimento para meus colegas e amigos do grupo *Come to Auroras* por proporcionarem boas risadas e distrações da rotina estressante e cansativa da faculdade, nunca esquecerei das mensagens em momentos inapropriados e conversas que só faziam sentido em nossa bolha.

”A língua é mais do que um instrumento que as pessoas usam para atingir diferentes objetivos.”

Vilson J. Leffa

## RESUMO

Esta pesquisa objetiva investigar a diferença da aquisição de vocabulário em aulas que incluem Game Based Learning (GBL) em relação a abordagens mais tradicionais de ensino, mais especificamente, a Abordagem da Gramática e Tradução (AGT), em estudantes de inglês como segunda língua (ISL) na rede municipal de ensino de Pacoti-Ce. No cenário de atuação docente, é imprescindível buscar metodologias e práticas de ensino que chamem a atenção dos estudantes para interagir com as temáticas abordadas e promovam um processo de ensino/aprendizagem mais eficiente e relevante ao público alvo. Levando isto em consideração, faz-se importante investigar o impacto que a inclusão dos métodos supracitados apresentam em diferentes ambientes de aprendizagem, sobretudo nas escolas públicas das zonas rurais de cidades interioranas, uma vez que o ensino da disciplina é regulamentado para todo o território nacional tomando como referência a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A fim de obter os dados necessários para esta pesquisa, foram aplicadas, em duas escolas da zona rural do município de Pacoti-CE, duas sequências didáticas de quatro semanas que incluíram em seus planos aulas que utilizavam tanto aspectos da GBL quanto da AGT como estratégias para aquisição de vocabulário referente a dois tópicos, *School Supplies* e *School Subjects*. Nas sequências didáticas, cada tópico foi trabalhado com metodologias distintas, para que os conteúdos não fossem estudados com a mesma estratégia em ambas as escolas. As observações das professoras ministrantes em relação às aulas também foram levadas em consideração para a análise dos dados coletados. Dentro do cenário investigado, foi perceptível o quanto o uso resignificado da abordagem tradicional para tópicos de vocabulário compostos por palavras que não são cognatas pôde proporcionar ganhos positivos para a aquisição de vocabulário dos estudantes, enquanto a inclusão dos jogos para fixação dos conteúdos favoreceu, para além da motivação, o incentivo a aprendizagem cooperativa, fortalecendo as relações interpessoais entre os estudantes e até mesmo com as professoras.

**Palavras-chave:** ensino/aprendizagem de língua inglesa; game based learning; ensino tradicional

## ABSTRACT

This research aims to investigate the difference in vocabulary acquisition in classes that include Game Based Learning (GBL) compared to more traditional teaching approaches, more specifically, the Grammar and Translation Approach (AGT), in English as a Second Language (ESL) students in the Pacoti-Ce local school system. In teaching scenario, it is essential to seek teaching methodologies and practices that attract students' attention to interact with the topics covered and promote a more efficient and relevant teaching/learning process for the target audience. Considering this, it is important to investigate the impact that the inclusion of the above-mentioned methods has in different learning environments, especially in public schools in rural areas of inland cities, given that the teaching of the subject is regulated throughout the country with reference to the National Common Curriculum Base (BNCC). In order to obtain the data needed for this research, two four-week didactic sequences were applied in two schools in the rural area of Pacoti-CE. The sequences included lessons that used both aspects of GBL and AGT as strategies for acquiring vocabulary for two topics, School Supplies and School Subjects. In the didactic sequences, each topic was taught using different methodologies, so that the contents were not studied using the same strategies in both schools. The teachers' observations of the lessons were also taken into account when analyzing the data collected. Within the scenario investigated, it was noticeable how the reframed use of the traditional approach for vocabulary topics made up of non-cognate words could provide positive gains for the students' vocabulary acquisition, while the inclusion of games to consolidate the content favored, in addition to motivation, the fostering of cooperative learning, strengthening interpersonal relationships between the students and even with the teachers.

**Keywords:** english language teaching/learning; game based learning; traditional teaching

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	12
2.1 Metodologias Tradicionais no Ensino de Línguas .....	12
2.2 Game-Based Learning (GBL) e Gamificação no Ensino de Línguas .....	14
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	18
3.1 Natureza da pesquisa .....	18
3.2 O cenário da pesquisa .....	18
3.3 O instrumental de coleta de dados .....	19
<b>4 ANÁLISES E DISCUSSÕES</b> .....	21
4.1 Comparação dos resultados individuais dos estudantes nos testes.....	21
4.2 Comparação dos resultados obtidos pelos estudantes nos testes do mesmo conteúdo.....	27
4.3 Impressão das professoras .....	30
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	34
<b>6 REFERÊNCIAS</b> .....	36
<b>7 APÊNDICES</b> .....	38

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa em escolas públicas brasileiras apresentou avanços significativos após a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2018. Neste cenário, o documento destaca a aprendizagem do idioma em uma concepção de educação linguística, consciente e crítica que inclui em suas práticas de ensino variações de uso do inglês na perspectiva de construção de um repertório linguístico (Brasil, 2017).

Consoante a isto, professores de línguas procuram constantemente por estratégias para aumentar a motivação, o engajamento e o interesse dos estudantes (Mello *et al.*, 2020) e, por conta do advento tecnológico, York (2020) aponta que é indispensável incluir no cenário da sala de aula métodos de ensino que reforcem nos estudantes o papel de agentes ativos na sua aprendizagem. Além disso, as metodologias aplicadas para o ensino dessa disciplina vem buscando se adequar a estratégias que promovam a motivação na aprendizagem, tanto entre os nativos digitais e imigrantes digitais (Boudadi; Gutiérrez- Colón, 2020).

Neste contexto, é cabível destacar a relevância de estratégias que visem proporcionar um ambiente de aprendizagem da língua no qual os aprendentes se engajem com as temáticas trabalhadas e demonstrem interesse em melhorar seus conhecimentos (Pushkina; Krivoshlykova, 2022). Sendo assim, Boudadi e Gutiérrez-Colón (2020, p.57) afirmam que “as metodologias de ensino de inglês como segunda língua, que incluem a gamificação e uso de jogos sérios em atividades propostas, têm se apresentado como as estratégias mais empregadas no cenário contemporâneo”.

Levando em consideração as mudanças de estratégias e metodologias no contexto do ensino e aprendizagem de língua inglesa, faz-se importante investigar o impacto que a inclusão dos métodos supracitados apresentam em diferentes ambientes de aprendizagem, sobretudo nas escolas públicas das zonas rurais de cidades interioranas, uma vez que o ensino da disciplina é regulamentado para todo o território nacional tomando como referência a BNCC.

Diante deste contexto, surgiu o seguinte questionamento: a inclusão de Game Based Learn (GBL) nas aulas de inglês como segunda língua (ISL) para alunos de escolas públicas da zona rural proporcionam resultados mais satisfatórios na aquisição de vocabulário do que metodologias de ensino tradicionais, como a abordagem da gramática e tradução (AGT)?

Nesse sentido, esta pesquisa objetiva investigar a diferença da aquisição de vocabulário em aulas que incluem GBL em relação a abordagens mais tradicionais de ensino em estudantes de inglês como segunda língua na rede municipal de ensino de Pacoti-Ce. Para isto, teve como objetivos específicos: desenvolver sequências didáticas para a disciplina de língua inglesa que incluam tanto GBL quanto metodologias tradicionais em seus planos de aula com propósito

de aquisição de vocabulário; investigar a diferença nas taxas de aquisição de vocabulário dos estudantes que participaram das sequências didáticas; comparar a eficácia das metodologias abordadas na aquisição de ISL entre os estudantes investigados e analisar a interação dos alunos com as sequências didáticas.

Ao abordar essa problemática, trato de interesses pessoais enquanto professor de inglês em formação e enquanto professor da disciplina em uma escola pública da zona rural do município de Pacoti-CE. Neste cenário de atuação, é imprescindível buscar metodologias e práticas de ensino que chamem a atenção dos estudantes para interagir com as temáticas abordadas e promovam um processo de ensino/aprendizagem mais eficiente e relevante ao público alvo, visto que, no contexto das escolas públicas brasileiras, no qual o ensino de língua inglesa é obrigatório apenas a partir do sexto ano, para muitos alunos, o ensino da disciplina não apresenta relevância para seus contextos socioculturais (Brasil, 2017).

Em vista disso, este trabalho apresenta-se como relevante, pois busca oferecer uma análise prática sobre a eficácia das metodologias de ensino de inglês em um contexto socioeconômico pouco investigado no cenário nacional. A fim de obter os dados necessários para esta pesquisa, foram aplicadas, em duas escolas da zona rural do município de Pacoti-CE, duas sequências didáticas de quatro semanas que incluíram em seus planos, aulas que utilizavam tanto aspectos da GBL quanto da AGT como estratégias para aquisição de vocabulário referente a dois tópicos, *School Supplies* e *School Subjects*.

Nas sequências didáticas, cada tópico foi trabalhado com metodologias distintas, para que os conteúdos não fossem estudados com a mesma estratégias em ambas as escolas. Estas aulas foram aplicadas pelas professoras titulares da disciplina nas escolas inclusas no cenário da pesquisa.

Além disso, para quantificar as informações, foram aplicados questionários diagnósticos sobre os conteúdos e, após a realização das aulas, foi aplicado outro questionário para comparação do desempenho dos estudantes. As observações das professoras em relação às aulas também foram levadas em consideração para a análise dos dados coletados.

Os resultados apontam que, para o conteúdo *School Supplies*, as aulas com estratégias da AGT apresentaram resultados mais satisfatórios para aquisição dos alunos envolvidos, enquanto para o tópico *School Subjects*, as duas estratégias apresentaram resultados semelhantes. Os dados coletados demonstram, ainda, que as turmas tiveram engajamentos positivos com a inclusão dos jogos para fixação do vocabulário e que ao longo das aulas, os alunos tiveram interações relevantes e coerentes com os assuntos que estavam sendo abordados.

Assim, ainda que os dados colhidos não demonstrem isso quantitativamente, é possível

que o efeito da abordagem GBL tenha fatores de engajamento com a língua a médio e longo prazo que escapam ao escopo da presente pesquisa e que podem ter efeitos positivos sobre o processo de ensino aprendizagem.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, será apresentado o referencial teórico utilizado para a construção desta pesquisa e sua análise de dados. Para iniciar as discussões, será apresentada uma breve contextualização sobre a diferença entre abordagem e metodologia de ensino, bem como serão debatidas as metodologias tradicionais no ensino de língua inglesa, com foco na abordagem da gramática e tradução (AGT). Posteriormente, serão apresentados e discutidos os conceitos de Game-Based Learning (GBL) e gamificação, apresentando como esses conceitos estão inseridos no ensino da língua inglesa.

### 2.1 METODOLOGIAS TRADICIONAIS NO ENSINO DE LÍNGUAS

No ensino de idiomas, a busca pelos métodos mais eficazes para promover a aprendizagem é uma discussão frequente (Leffa, 2016). Antes de explorar a fundo os métodos, porém, é fundamental esclarecer termos essenciais nesse campo. Assim, torna-se relevante definir alguns conceitos que, embora possuam variações nas interpretações, são frequentemente confundidos e desempenham um papel importante nesta pesquisa.

Para começar, os termos abordagem e metodologia receberam diversas explicações ao longo dos anos (Anthony, 1963; Richards & Rodgers, 1986, 1999; Brown, 2007). Segundo Batista (2022), a abordagem refere-se às concepções de linguagem e aprendizagem do professor, alinhando-se com as teorias subjacentes ao entendimento da língua. Assim, a abordagem pode ser entendida como um princípio orientador que influencia diretamente as escolhas feitas em relação à forma de ensinar a língua. Em contraste, Borges (2010, p. 404) descreve a metodologia como “o resultado direto do que o professor efetivamente realiza em contextos reais de ensino-aprendizagem, incorporando, de maneira explícita ou implícita, as visões teóricas”. Essa distinção destaca que, na prática docente, abordagem e metodologia estão interligadas e se complementam, orientando e fundamentando o trabalho dos professores.

Outras terminologias que podem gerar um conflito em sua conceituação são aprendizagem e aquisição. Sobre esses conceitos, Leffa (2016) esclarece que

Entende-se por aprendizagem o desenvolvimento formal e consciente da língua, normalmente obtido através da explicitação de regras. Aquisição é o desenvolvimento informal e espontâneo da segunda língua, obtido normalmente através de situações reais, sem esforço consciente. (Leffa, 2016, p. 22)

Sendo assim, Sobroza (2008, p. 3) aponta que, “a partir da compreensão do processo de aprendizagem/aquisição, é possível que o professor utilize procedimentos metodológicos

adequados à realidade de cada aprendiz”.

Levando isto em consideração, ao longo dos anos, diversas estratégias foram desenvolvidas e aperfeiçoadas para o ensino de línguas e, entre os mais conhecidos, é possível citar o Método Áudio-lingual, o Método Silencioso, a Sugestopedia, Resposta Física Total e o Método Comunicativo (Vilaça, 2003). Para este trabalho, focarei na Abordagem da Gramática e Tradução (AGT), pois, conforme Leffa (2016), essa abordagem é tradicionalmente conhecida como “método” e, apesar de ser a metodologia de ensino mais antiga, continua sendo empregada com diversas adaptações e finalidades mais específicas.

Nessa perspectiva, Batista (2022) explicita que algumas das características da AGT, também conhecido como Método Tradicional, envolvem aulas na língua materna com um vocabulário amplo, mas em uma lista de palavras, além de foco em regras gramaticais e tradução de frases que, em diversos casos, não se encontram contextualizadas. Leffa (2016) apresenta que para esta abordagem

Os três passos essenciais para a aprendizagem da língua são: (a) memorização prévia de uma lista de palavras, (b) conhecimento das regras necessárias para juntar essas palavras em frases e (c) exercícios de tradução e versão (tema). É uma abordagem dedutiva, partindo sempre da regra para o exemplo (Leffa, 2016, p. 23).

Estando essa abordagem centrada no estudo das regras de morfologia e sintaxe voltadas para a memorização dos aprendizes, suas atividades se enquadram em práticas voltadas para a criação de uma lista de vocabulários na língua alvo, objetivando traduzi-las e memorizá-las (Santos, 2020, p. 251). Por conta disso, Almeida *et al.* (2020) apontam que há uma série de desvantagens e críticas em relação à AGT, tais como não promover a comunicação na língua alvo e apresentar aos estudantes palavras e frases isoladas. Porém, o autor também afirma que, com o avanço dos recursos tecnológicos “[...] novas metodologias para a produção de traduções sejam aplicadas, e que se assista à recuperação do papel interventivo da tradução na sala de aula, eventualmente de uma forma mais animada e motivadora” (Almeida *et al.*, 2020, p. 47).

Aliado a esta visão, Selhorst (2021), aponta que, conforme as necessidades educacionais apreoadas pela BNCC, o uso da tradução em escolas brasileiras deve ser visto como “um recurso didático ao qual novos significados podem ser atribuídos, para que seja condizente com a realidade em que os alunos vivem” (Selhorst, 2021, p. 7). Dessa forma, o autor destaca que, por ser vista ainda sob o viés em que foi concebida, essa abordagem ainda recebe muitas críticas, mas que seu uso pode ser repensado, quando implementado tendo em vista as possibilidades que as novas tecnologias podem incorporar.

Sendo assim, o uso da tradução em sala de aula pode funcionar como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo na ampliação do vocabulário e na percepção

no que diz respeito às diferenças e semelhanças entre as línguas trabalhadas, podendo ser compreendida como veículo impulsionador de comunicação e aprendizagem (Dos Santos, 2023).

Nesse sentido, Naghiyeva (2025), destaca que, mesmo com as críticas, a AGT apresenta pontos de destaque quanto aos benefícios que pode trazer para os aprendentes não nativos de língua inglesa. Conforme a autora, desenvolvimento de vocabulário, acessibilidade para professores não nativos e adequação a determinados perfis de alunos, são alguns fatores positivos quanto a sua implementação (Naghiyeva, 2025). Tomando isto como base, pode-se perceber que, mesmo com suas deficiências, quando aplicada de forma satisfatória, esta abordagem também pode ser eficaz.

No entanto, a autora também destaca que, dentre as principais limitações que podem ser apontadas dessa abordagem, estão o desenvolvimento da competência comunicativa, envolvimento do aluno e uso do idioma na vida real (Naghiyeva, 2025). Dentro do cenário atual do ensino de língua inglesa, estas competências se apresentam como essenciais para o desenvolvimento das habilidades linguísticas, tais como propostas pela BNCC, sendo necessário, então, ressignificar seu uso para atender as demandas dos aprendentes (Selhorst, 2021).

Levando isto em consideração, na seção seguinte, serão discutidas algumas abordagens e metodologias que vêm ganhando destaque, não apenas no ensino de idiomas, mas também em diversos contextos educacionais. Essas metodologias buscam, cada vez mais, adaptar o processo de ensino e aprendizagem às necessidades específicas de professores e alunos, promovendo um ambiente de aprendizado mais inclusivo e eficaz (Almeida *et al.*, 2020, p. 260).

## 2.2 GAME-BASED LEARNING (GBL) E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS

Dando continuidade às discussões, é necessário apontar que, após a implementação da BNCC em 2018, o ensino de língua inglesa passa a ganhar destaque, como disciplina obrigatória, ganhando uma nova abordagem e embasando a construção dos currículos escolares. Nesse sentido, a língua passou a ser vista como possibilidade para proporcionar multiletramentos aos estudantes e como ferramenta para engajá-los em um mundo cada vez mais globalizado (Brasil, 2017).

Nessa perspectiva, a competência específica de língua inglesa para o ensino fundamental número cinco apregoa ser necessário:

Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de

letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável. (Brasil, 2017, p. 246)

A partir disso, pode-se perceber que o ensino da disciplina deve implementar em suas práticas, metodologias que promovam a interação dos estudantes com a língua de uma forma que fuja dos padrões tradicionais, na qual o professor é responsável por repassar o conhecimento aos estudantes, e passe a incluir alternativas mais interativas que proporcionem meios alternativos de ter contato com o inglês.

Isto também se insere na adaptação e evolução das tendências pedagógicas, ou seja, nas ações que norteiam a prática educacional, uma vez que são influenciadas pelo momento histórico da sociedade e objetivam encontrar modelos adequados de educação para as escolas brasileiras (Gaya; Freitas, 2020).

É nesse sentido que professores de idiomas vêm buscado introduzir em suas práticas estratégias que possibilitem maiores taxas de engajamento, motivação e interesse dos estudantes, sendo a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos, possibilidades cada vez mais aplicadas nas salas de aula e no cenário educacional (Mello *et al.*, 2020).

De modo geral, os termos podem ser vistos como equivalentes, porém apresentam aplicações e conceituações distintas. Ao tratar de gamificação, Leffa (2020), aponta que:

Se antes professores de línguas já usavam, e ainda usam, a literatura, o cinema e programas de televisão para ensinar a língua estrangeira, agora estão explorando a possibilidade dos games em suas aulas, quer integralmente, usando games comerciais, quer parcialmente, extraindo dos games algumas de suas características e fazendo a transposição para atividades típicas do ensino de línguas. Esse desvio de função, redirecionando para o ensino o que fora projetado para o divertimento, conhecido como gamificação [...] (Leffa, 2020, p. 3)

Dessa forma, o autor ainda aponta que com a implementação dessa estratégia de ensino, objetiva-se um reforço da aprendizagem e não apenas o divertimento dos envolvidos, além de ser uma alternativa que proporciona maior engajamento com os conteúdos e execução de atividades, algo que “[...] atrai tanto os professores que adotam abordagens estruturalistas como aqueles que defendem ideias construtivistas; todos os professores querem alunos engajados, absorvidos nas atividades de ensino com a mesma intensidade com que jogam.” (Leffa, 2020, p. 3)

Levando isto em consideração, Quast (2020) discute que não há consenso quanto à definição do termo e que sua conceituação ainda está em evolução. Além disso, a autora aponta que a aplicação da gamificação deve ser realizada de forma crítica, uma vez que também pode ser incluído no bojo das metodologias ativas. Sendo assim, ela defende que este termo pode ser compreendido como:

[...] o desenho de experiências de aprendizagem (desejavelmente) significativas por meio da utilização de elementos e da lógica de jogos (ou *game thinking*), visando a atingir um objetivo e buscando imprimir direcionamento, propósito e sentido às ações dos participantes (alunos). Isso não significa, contudo, que o uso de jogos não possa estar presente em um sistema gamificado. No entanto, gamificar não é usar jogos em si (Quast, 2020, p. 791).

Tomando isto como base, depreende-se que a gamificação não representa apenas o uso de jogos propriamente ditos em sua aplicação, mas que envolve incluir seus elementos de destaque com a finalidade de promover um ambiente de aprendizado mais eficaz, significativo e que traga mais engajamento dos aprendentes.

Ainda se tratando sobre este ponto, Mello *et al.* (2020), apresentam que:

Em termos gerais, a gamificação pode ser dividida em dois tipos: Gamificação Estrutural e Gamificação de Conteúdo. Enquanto a Gamificação Estrutural usa elementos de jogos para modificar o modo como o conteúdo é apresentado, ela não modifica o conteúdo em si. Já na Gamificação de Conteúdo, este é modificado e adaptado com elementos de jogos. Em ambos os casos não se utilizam jogos, mas sim seus elementos para criar um processo mais lúdico. (Mello *et al.*, 2020, p. 319)

O uso dessa metodologia de ensino, além de criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico, promove uma percepção de progresso ao se atingir níveis e obter pontuações, pois grande parte dos métodos gamificados aplicam elementos de reforço como pontos, níveis, emblemas, tabelas de classificação, entre outros, objetivando motivar e envolver os alunos (Boudadi; Gutiérrez-Colón, 2020).

No contexto dessa discussão, Leffa (2016), aborda que uma das premissas, não só do ensino de línguas, mas da educação, envolve a interação não só entre duas pessoas, mas também com objetos. Sendo assim, uma estratégia que também pode ser implementada como ferramenta para o processo de aprendizagem é a Game Based Learning (GBL) ou Aprendizagem Baseada em Jogos. Ling e Aziz (2022) afirmam que “A estratégia de aprendizagem baseada em jogos é um tipo de atividade instrucional que incorpora jogos ao ensino para fins educacionais [...]” (Ling; Aziz, 2022, p. 553).

Nessa perspectiva, Carvalho (2015) aponta que “a Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL de Game Based Learning) é uma metodologia pedagógica que se foca na concepção, desenvolvimento, uso e aplicação de jogos na educação e na formação.” (Carvalho, 2015, p. 176). Dessa forma, sua aplicação envolve a utilização de jogos com finalidades pedagógicas, podendo ser implementada em diversas áreas, especialmente no contexto das salas de aula.

Essa é uma metodologia que incorpora jogos como mediador do processo de ensino/aprendizagem com o intuito de obter objetivos educacionais (Boudadi; Gutiérrez-Colón, 2020). Sua aplicação oferece um ambiente de aprendizado ativo no qual os alunos podem praticar e aprender de forma eficaz, conforme explicitam Ling e Aziz (2022). Nesse contexto,

Adipat *et al.* (2021) afirmam que:

<sup>1</sup>[...] a integração da aprendizagem com uma abordagem baseada em jogos pode ser um meio eficaz de harmonizar as preferências dos professores e dos alunos. Em suma, a aprendizagem baseada em jogos contribui para melhorar o envolvimento, a coordenação e a criatividade dos alunos. (Adipat *et al.*, 2021, p. 543, tradução própria).

Apesar de aplicar jogos como facilitador do ensino, o uso de GBL não pode ser confundido com a aplicação de jogos sérios, pois estes são jogos digitais preparados para fins educacionais mais do que para entretenimento e são mais eficazes do que outros jogos (Ishaq *et al.*, 2022, p. 9318). Sendo assim, é possível perceber que a aplicação dessas metodologias tem como intuito principal melhorar o engajamento dos estudantes com os conteúdos trabalhados, além de promover interação mais satisfatória com o idioma.

No que diz respeito às características dos jogos desenvolvidos dentro dessa perspectiva, Al-Azawi (2016) compreende que, em um jogo com finalidades didáticas, podem ser combinados os elementos de diversão e conceitos educacionais para aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos. Dessa forma, a aplicação de GBL e gamificação no ensino de línguas não apenas aprimora o engajamento dos estudantes, mas também pode oferecer uma abordagem inovadora que integra habilidades linguísticas, preparando-os para os desafios de um mundo globalizado.

Dentro dessa discussão, Adipat *et al.* (2021) ainda destacam que ao incorporar esta metodologia, deve ser garantido que jogos propostos envolvam e motivem os alunos, bem como colaborem para o desenvolvimento de uma mentalidade de crescimento. Isso pode ser relacionado ao caráter formativo que a BNCC destaca para o ensino de língua inglesa, uma vez que o documento cita que a disciplina busca ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos (Brasil, 2017).

Ao incorporar jogos como estratégia de ensino/aprendizagem, é relevante salientar que um jogo não deve ser visto como uma atividade suplementar objetivando apenas preencher o horário disponível para a disciplina, mas sim como uma metodologia pedagógica com objetivos claros e bem definidos (Ling e Aziz, 2022). Levando isto em consideração, é necessário planejamento e objetivos bem definidos para que ao integrar GBL ou a gamificação, o aprendizado seja efetivo e traga resultados satisfatórios aos estudantes.

---

<sup>1</sup> Do original “*integrating learning with a game-based approach can be an effective means of harmonizing teachers’ and students’ preferences. In short, game-based learning contributes to improving students’ engagement, coordination, and creativity.*” (Adipat *et al.*, 2021, p. 543)

### 3 METODOLOGIA

Neste capítulo, serão descritos os aspectos metodológicos empregados para execução desta pesquisa. Dessa forma, serão apresentadas a natureza da pesquisa, o cenário no qual se deu a aplicação e o instrumental usado para coleta de dados. Tomando como base o objetivo geral desta pesquisa, serão descritos os procedimentos que se mostraram mais coerentes para o andamento e implementação do trabalho, destacando a forma como foram empregados.

#### 3.1 NATUREZA DA PESQUISA

Considerando que esta pesquisa se propõe a investigar e comparar duas metodologias de ensino para identificar qual delas proporciona melhores resultados na aquisição de vocabulário por alunos do 6º ano da rede pública de ensino de Pacoti-CE, adotou-se uma abordagem quantitativa para alcançar os objetivos propostos.

Conforme Sampaio (2022), a pesquisa quantitativa se baseia no uso do método estatístico para estabelecer comparações, visando obter explicações e generalizações para as problemáticas estudadas. Nesse sentido, esta abordagem apresenta-se como a mais indicada para esta pesquisa, uma vez que são levantados dados quantificados sobre as sequências didáticas aplicadas que se encontram em contraste.

A partir da metodologia empregada nesta pesquisa, essa se caracteriza como uma pesquisa descritiva, uma vez que visa analisar e descrever a relação dos alunos com as sequências didáticas aplicadas, pois conforme afirma Sampaio (2022, p. 26) “A pesquisa descritiva, por sua vez, tem como finalidade caracterizar uma determinada realidade a ser estudada”.

#### 3.2 O CENÁRIO DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada no primeiro bimestre do ano letivo de 2025 em duas turmas de 6º ano de duas escolas públicas da rede municipal de ensino da cidade de Pacoti-Ce, ambas localizadas na zona rural da cidade. Essas escolas atendem, para além de alunos da comunidade em que estão inseridas, alunos de comunidades adjacentes. As escolas da rede municipal estão em transição para o sistema de ensino integral e, para esta série, contam com um regime regular no qual os alunos estudam na escola apenas durante um período.

Os estudantes investigados nunca tiveram contato com aulas formais de língua inglesa nos anos anteriores do ensino fundamental e são residentes tanto da zona rural quanto da sede

do município, podendo apresentar idades entre 10 e 13 anos. Na rede de ensino municipal, são destinadas duas aulas semanais geminadas para o ensino da língua inglesa e se utiliza, conforme o Plano Nacional do Livro Didático (PNLD), a coleção *Joy Starter* da editora FTD (Brasil, 2024).

É cabível destacar que, devido a este cenário, as escolas investigadas contam com números distintos de alunos para estas séries, também devido às particularidades e localização das instituições. Neste contexto, uma escola encontra-se a uma distância considerável do centro da cidade, atendendo exclusivamente a alunos residentes na comunidade e adjacências, enquanto a outra se localiza mais próxima ao centro urbano, atendendo, para além dos residentes da comunidade e vizinhos, um quantitativo de alunos residentes na sede do município.

### 3.3 O INSTRUMENTAL DE COLETA DE DADOS

Como o intuito de obter os dados necessários para desenvolvimento do projeto, a metodologia da pesquisa foi realizada em cinco passos:

(1) A primeira etapa consistiu na aplicação de uma pesquisa demográfica para filtrar os estudantes que se enquadram no seguinte perfil:

- ter entre 10 e 13 anos;
- não fazer parte de cursos de idiomas;
- não ter estudado a disciplina de língua inglesa nos anos anteriores do ensino fundamental.

Esta etapa auxiliou na delimitação da quantidade de alunos que iriam ser investigados e nos dados que seriam analisados e levados em consideração.

(2) Aplicação de um pré-teste para mensurar os conhecimentos prévios dos estudantes em relação aos conteúdos que foram trabalhados em sequências didáticas.

(3) Aplicação de sequências didáticas de 4 semanas nas duas turmas com inclusão da participação das professoras, que puderam expor suas opiniões na seção “impressões” dos planos de aula. Para este tópico, foi orientado que após cada aula da sequência didática, as professoras aplicadoras registrassem como foi o engajamento da turma com o tópico trabalhado e apontassem como foi o desenvolvimento da aula. A aplicação das sequências didáticas ocorreu da seguinte maneira:

- a) Na primeira aula, em ambas as escolas, foi realizada a aplicação da pesquisa demográfica e do pré-teste de conhecimentos dos alunos em relação aos conteúdos que seriam vistos ao longo das aulas;

- b) Posteriormente, foram aplicadas duas aulas com os aspectos da GBL sobre o tópico de vocabulário *School Supplies* em uma das turmas; paralelamente, na outra turma investigada, foram aplicadas duas aulas, sobre o mesmo tópico, mas nesse caso com aspectos de metodologias tradicionais.
- c) Na etapa seguinte, a turma que teve aulas com os aspectos de GBL trabalhou o tópico de vocabulário *School Subjects*, porém com abordagem de ensino tradicional, e, a outra turma, teve duas aulas sobre o mesmo tópico de vocabulário com aulas baseadas em GBL.

(4) Após o desenvolvimento das sequências didáticas, ocorreu a aplicação do questionário pós-teste para mensurar as taxas de aquisição dos estudantes participantes da pesquisa sobre os tópicos abordados ao longo das aulas;

(5) Análise de dados.

## 4 ANÁLISES E DISCUSSÕES

Ao longo desta seção, serão discutidos os dados coletados nas escolas em que ocorreu a aplicação desta pesquisa, sendo dividida em subseções para melhor abordá-los. Primeiro, serão debatidos os resultados individuais dos estudantes nos testes. Em seguida, serão analisados os resultados obtidos pelos estudantes de escolas diferentes nos testes do mesmo conteúdo e, por fim, serão levadas em consideração, as observações das professoras aplicadoras das sequências didáticas ao longo das aulas.

### 4.1 COMPARAÇÃO DOS RESULTADOS INDIVIDUAIS DOS ESTUDANTES NOS TESTES.

Nesta subseção, são destacados os dados relativos ao desempenho individual dos estudantes envolvidos na pesquisa. Para isso, foram comparados o quantitativo de acertos nos dois testes, levando em consideração seu desempenho nas aplicações e respostas apontadas, para avaliar se houve evolução ou não nas taxas de acertos.

Para iniciar as comparações, torna-se relevante destacar que, na escola 1, foram levadas em consideração, para a análise, as informações de quatorze estudantes que participaram da sequência didática. Nesta escola, as aulas sobre o tópico *School Supplies* foram desenvolvidas usando GBL como estratégia para aquisição do vocabulário e, nas aulas sobre o tópico *School Subjects*, foram empregadas a abordagem de gramática e tradução.

Na turma, os resultados demonstram melhora no desempenho dos investigados, uma vez que onze dos quatorze estudantes que tiveram seus resultados levados em consideração apresentaram avanço na quantidade de acertos. Dos estudantes restantes, dois mantiveram quantidade de acertos nas duas aplicações e um obteve nota inferior no questionário pós-teste. Na Tabela 01, será exposta a tabela com o comparativo dos resultados.

**Tabela 01** - Resultados dos Testes - Escola 1 - Tema: School Supplies

<b>Resultados Testes (School Supplies) - Escola 1</b>			
	Pré-Teste	Pós-Teste	Avanço
Estudante 1	1/10	4/10	3 pontos
Estudante 2	3/10	5/10	2 pontos
Estudante 3	3/10	2/10	-1 ponto
Estudante 4	6/10	8/10	2 pontos

<b>Resultados Testes (School Supplies) - Escola 1</b>			
Estudante 5	9/10	9/10	Nulo
Estudante 6	8/10	9/10	1 ponto
Estudante 7	3/10	5/10	2 ponto
Estudante 8	3/10	5/10	2 pontos
Estudante 9	10/10	10/10	Nulo
Estudante 10	0/10	5/10	5 pontos
Estudante 11	4/10	6/10	2 pontos
Estudante 12	4/10	8/10	4 pontos
Estudante 13	2/10	7/10	5 pontos
Estudante 14	6/10	10/10	4 pontos

Fonte: Elaborada pelo autor.

Nesta turma, é possível perceber que o conhecimento prévio de alguns estudantes em relação a este conteúdo se mostrou bem limitado, como apontam os resultados dos estudantes 1, 2, 3, 7, 8, 10 e 13. Já alguns alunos apresentaram conhecimentos mais aprofundados, como os estudantes 4, 5, 6 e 9. Dentro desse contexto, todos os alunos desta escola na pesquisa de delimitação inicial afirmaram não participar de cursos de idiomas e ser a primeira vez que estão com aulas formais de língua inglesa.

Algo a se destacar que sustenta o avanço de aprendizado, são os casos dos estudantes 10 e 13, que apresentaram avanço de cinco pontos na quantidade de acertos, cabendo destaque ao estudante 10 que não havia acertado nenhuma pergunta no questionário pré-teste. Em contrapartida, também pode ser pontuado o caso do estudante 3 que regressou um ponto em relação às aplicações.

Seguindo com as análises, é cabível pontuar que, na escola 2, a turma em que se desenvolveu a sequência didática contou com 11 alunos. Para esta escola, optou-se por aplicar na aula sobre o tópico *School Supplies* a abordagem de gramática e tradução e para o tópico *School Subjects* foram empregadas metodologias da GBL.

Nessa turma, quando comparados os resultados do pré-teste e do pós-teste sobre o tópico *School Supplies*, também tornou-se perceptível uma evolução na aquisição de vocabulário. Isso fica evidente quando se analisam os desempenhos dos estudantes, pois dos 11 envolvidos, 10 conseguiram melhorar sua quantidade de acertos. Na Tabela 02, será apresentado o comparativo de acertos nos dois testes.

<b>Resultados Testes (<i>School Supplies</i>) - Escola 2</b>			
	Pré-Teste	Pós-Teste	Avanço
Estudante 1	2/10	5/10	3 pontos
Estudante 2	7/10	9/10	2 pontos
Estudante 3	3/10	8/10	5 pontos
Estudante 4	2/10	2/10	Nulo
Estudante 5	4/10	10/10	6 pontos
Estudante 6	2/10	6/10	4 pontos
Estudante 7	4/10	10/10	6 pontos
Estudante 8	2/10	8/10	6 pontos
Estudante 9	3/10	9/10	6 pontos
Estudante 10	4/10	10/10	6 pontos
Estudante 11	6/10	10/10	4 pontos

Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao ser analisada a tabela, percebe-se que o desempenho dos estudantes no pré-teste, com exceção dos estudantes 2 e 11, revela que o conhecimento prévio dos estudantes em relação ao conteúdo trabalhado era mais limitado.

Um fator que pode ser levado em consideração para o desempenho dos estudantes em ambas as escolas, é que, para este conteúdo, seu vocabulário não apresenta palavras cognatas ao português, podendo revelar que os acertos podem ter ocorrido por dois fatores: conhecimento prévio ou palpite. Isso pode ser apontado, ao serem comparados os acertos e erros por questão nos dois testes, uma vez que o pré-teste, aplicado antes das aulas sobre o conteúdo, e o pós-teste, aplicado depois da execução das sequências didáticas, continham as mesmas perguntas.

**Figura 01** - Comparativo de respostas por questão nos dois testes dos estudantes da escola 1.

Respostas das questões por aluno - Pré-Teste School Supplies - Escola 1										
	Questão 1	Questão 2	Questão 3	Questão 4	Questão 5	Questão 6	Questão 7	Questão 8	Questão 9	Questão 10
Estudante 1	Verde									
Estudante 2	Verde									
Estudante 3	Verde									
Estudante 4	Verde									
Estudante 5	Verde									
Estudante 6	Verde									
Estudante 7	Verde									
Estudante 8	Verde									
Estudante 9	Verde									
Estudante 10	Verde									
Estudante 11	Verde									
Estudante 12	Verde									
Estudante 13	Verde									
Estudante 14	Verde									

  

Respostas das questões por aluno - Pós-Teste School Supplies - Escola 1										
	Questão 1	Questão 2	Questão 3	Questão 4	Questão 5	Questão 6	Questão 7	Questão 8	Questão 9	Questão 10
Estudante 1	Verde									
Estudante 2	Verde									
Estudante 3	Verde									
Estudante 4	Verde									
Estudante 5	Verde									
Estudante 6	Verde									
Estudante 7	Verde									
Estudante 8	Verde									
Estudante 9	Verde									
Estudante 10	Verde									
Estudante 11	Verde									
Estudante 12	Verde									
Estudante 13	Verde									
Estudante 14	Verde									

Fonte: Elaborada pelo autor.

**Figura 02:** Comparativo de respostas por questão nos dois testes dos estudantes da escola 2.

Respostas das questões por aluno - Pré-Teste School Supplies - Escola 2										
	Questão 1	Questão 2	Questão 3	Questão 4	Questão 5	Questão 6	Questão 7	Questão 8	Questão 9	Questão 10
Estudante 1	Verde									
Estudante 2	Verde									
Estudante 3	Verde									
Estudante 4	Verde									
Estudante 5	Verde									
Estudante 6	Verde									
Estudante 7	Verde									
Estudante 8	Verde									
Estudante 9	Verde									
Estudante 10	Verde									
Estudante 11	Verde									

  

Respostas das questões por aluno - Pós-Teste School Supplies - Escola 2										
	Questão 1	Questão 2	Questão 3	Questão 4	Questão 5	Questão 6	Questão 7	Questão 8	Questão 9	Questão 10
Estudante 1	Verde									
Estudante 2	Verde									
Estudante 3	Verde									
Estudante 4	Verde									
Estudante 5	Verde									
Estudante 6	Verde									
Estudante 7	Verde									
Estudante 8	Verde									
Estudante 9	Verde									
Estudante 10	Verde									
Estudante 11	Verde									

Fonte: Elaborada pelo autor.

Em relação à hipótese de palpite, podem ser apontados os casos dos estudantes 2 e 3 da escola 1 na terceira questão, bem como dos estudantes 3 e 4 da escola 2 na sétima questão, uma vez que marcaram a opção correta no pré-teste e, na aplicação do pós-teste, após duas aulas sobre o conteúdo, selecionaram uma opção errada como resposta. Isso pode ser visto como contraditório, pois, como citado anteriormente, os testes eram iguais. Outros casos que

sustentam esse argumento, são os dos estudantes 1 e 7 da escola 1 na primeira questão e dos estudantes 1 e 6 da escola 2 na questão 8.

No que diz respeito à hipótese do conhecimento prévio, observa-se que todos os alunos da escola 2, com exclusão dos casos citados anteriormente, mantiveram a escolha pela opção correta na aplicação dos dois testes, mostrando coerência nas respostas selecionadas. Já na escola 1, podem ser citados os casos dos estudantes 9 e 14, sendo que o primeiro acertou todas as respostas em ambos os testes.

Quanto a aquisição, fica evidente o resultado satisfatório, pois os estudantes, considerando suas taxas de avanço das tabelas 1 e 2, conseguiram selecionar as respostas corretas no pós-teste para perguntas que haviam apontado opções equivocadas no pré-teste, conforme exposto nas imagens 1 e 2 ao serem comparadas as respostas dadas pelos investigados nos testes. No entanto, alguns alunos mantiveram o erro para questões que já não haviam apontado respostas corretas, como os estudantes 1 e 8 da escola 2 nas questões 2 e 4, respectivamente, bem como o estudante 3 da escola 1 que conseguiu piorar seu desempenho após às aulas do conteúdo, errando as questões que havia acertados no pré-teste e acertando no pós-teste, perguntas que havia errado.

Ao comparar os dados referentes aos resultados dos testes do tópico *School Subjects*, nota-se que a quantidade de acertos nas escolas foi equivalente, uma vez que no pré-teste, a maior parte dos alunos em ambas as escolas obtiveram nota máxima, e, com exceção de um estudante da escola 2, todos os outros de sua turma obtiveram nota máxima. Mesmo com este cenário, podem ser pontuados os casos dos estudantes 4, 6, 7 e 8, que conseguiram melhorar seu desempenho de um teste para o outro.

**Tabela 03** - Quantitativo de acertos dos alunos investigados na escola 2 sobre o tópico *School Subjects*.

<b>Resultados Testes (School Subjects) - Escola 2</b>			
	Pré-Teste	Pós-Teste	Avanço
Estudante 1	8/8	8/8	Nulo
Estudante 2	8/8	8/8	Nulo
Estudante 3	8/8	8/8	Nulo
Estudante 4	2/8	3/8	1 ponto
Estudante 5	8/8	8/8	Nulo

<b>Resultados Testes (School Subjects) - Escola 2</b>			
Estudante 6	6/8	8/8	2 pontos
Estudante 7	7/8	8/8	1 ponto
Estudante 8	6/8	8/8	2 pontos
Estudante 9	8/8	8/8	Nulo
Estudante 10	8/8	8/8	Nulo
Estudante 11	8/8	8/8	Nulo

Fonte: Elaborada pelo autor.

Se tratando dos resultados obtidos no pré-teste, observa-se que, por mais que os estudantes, até o momento, não tivessem tido contato com o conteúdo, obtiveram resultados positivos, visto que 10 dos 11 estudantes acertaram mais do que a metade do teste. Esse resultado pode ser analisado levando em consideração que neste conteúdo, o vocabulário estudado compreende grande quantidade de palavras cognatas, podendo ser este um fator que contribuiu para o resultado positivo dos testes.

Isso também foi observado na escola 1, pois 10 dos 14 alunos conseguiram nota máxima na aplicação do pré-teste e mantiveram a pontuação no pós-teste. É cabível pontuar que os estudantes 4 e 12 conseguiram melhorar seu desempenho, enquanto os estudantes 1 e 5 obtiveram notas inferiores entre as aplicações. Abaixo, os resultados da escola 1 podem ser observados.

**Tabela 04** - Quantitativo de acertos dos alunos investigados na escola 1 sobre o tópico *School Subjects*.

<b>Resultados Testes (School Subjects) - Escola 1</b>			
	Pré -Teste	Pós-Teste	Avanço
Estudante 1	5/8	4/8	-1 ponto
Estudante 2	8/8	8/8	Nulo
Estudante 3	8/8	8/8	Nulo
Estudante 4	7/8	8/8	1 ponto
Estudante 5	8/8	7/8	-1 ponto
Estudante 6	8/8	8/8	Nulo

<b>Resultados Testes (School Subjects) - Escola 1</b>			
Estudante 7	8/8	8/8	Nulo
Estudante 8	8/8	8/8	Nulo
Estudante 9	8/8	8/8	Nulo
Estudante 10	8/8	8/8	Nulo
Estudante 11	8/8	8/8	Nulo
Estudante 12	7/8	8/8	1 ponto
Estudante 13	8/8	8/8	Nulo
Estudante 14	8/8	8/8	Nulo

Fonte: Elaborada pelo autor

Dessa forma, no teste sobre este conteúdo, a hipótese de acertos por palpite não se mostra tão coerente, uma vez que os estudantes também obtiveram resultados satisfatórios na aplicação do pós-teste, contando com 12 notas máximas em 14 possíveis na escola 1 que teve aulas com aspectos da AGT, e 10 notas máximas em 11 possíveis na escola 2 que contou com a inclusão de GBL nas aulas do tópico.

Ao levar em conta estes resultados, percebe-se que o fato do vocabulário estudado ser composto por palavras cognatas, a aquisição foi efetiva, pois em ambos os testes 7 estudantes que tiveram aulas a partir da inclusão de GBL conseguiram repetir a taxa de acertos na escola 2, obtendo nota máxima nas duas aplicações. Além disso, o fato dos estudantes 4, 6, 7 e 8, também da escola 2, melhorarem seus acertos, confirma esta hipótese.

#### 4.2 COMPARAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS PELOS ESTUDANTES NOS TESTES DO MESMO CONTEÚDO.

Nesta subseção, são comparados os resultados obtidos pelos estudantes das duas escolas nos testes de mesmo conteúdo, uma vez que os mesmos tópicos foram trabalhados com metodologias distintas nas turmas. Dessa forma, foi possível analisar a eficácia das práticas empregadas e apontar qual delas apresentou melhores taxas de aquisição para os sujeitos desta pesquisa.

Partindo para as análises do tópico *School Supplies*, é relevante pontuar que na escola 1

o conteúdo foi trabalhado com a inclusão de GBL como estratégia de fixação dos conteúdos. Já na escola 2, o conteúdo foi desenvolvido com aspectos da AGT, utilizando como estratégia de fixação do conteúdo atividades do livro didático, anotações da lousa e repetição. Dessa forma, a análise dos resultados das aplicações dos questionários pós-teste levaram em consideração estes aspectos.

Inicialmente, levando em consideração as taxas de avanço da escola 1 para o conteúdo *School Supplies* com estratégias de GBL, apontam para um avanço médio de aproximadamente dois pontos, ou seja, por mais que tenha acontecido um avanço nos acertos, os resultados dos estudantes não demonstram uma melhora considerável da turma. E isso pode ser apontado devido à quantidade de acertos dos alunos, uma vez que, sete dos quatorze envolvidos, não conseguiram ultrapassar a marca de seis questões corretas de dez possíveis. Apesar disso, é cabível apontar que alguns estudantes que haviam obtido resultados satisfatórios no questionário pré-teste, apresentaram taxas de avanço com média de dois pontos, algo que contribuiu para que a média da turma não fosse tão alta.

Já na escola 2 que trabalhou o conteúdo *School Supplies* com aspectos da AGT, as taxas de avanço da turma apresentaram média de aproximadamente quatro pontos, podendo ser destacado que oito dos onze envolvidos conseguiram superar a marca de seis acertos em dez questões. A média geral da turma foi influenciada diretamente pelo avanço de seis pontos de cinco estudantes, sendo necessário pontuar que no questionário pré-teste, apenas dois estudantes superaram a marca de seis acertos. Abaixo, é possível observar a comparação direta dos resultados das duas escolas no conteúdo discutido até então.

**Figura 3** - Comparação dos resultados gerais das duas escolas para o tópico *School Supplies*.

Resultados Testes (School Supplies) - Escola 1				Resultados Testes (School Supplies) - Escola 2			
	Pré-Teste	Pós-Teste	Avanço		Pré -Teste	Pós-Teste	Avanço
Estudante 1	1/10	4/10	3 pontos	Estudante 1	2/10	5/10	3 pontos
Estudante 2	3/10	5/10	2 pontos	Estudante 2	7/10	9/10	2 pontos
Estudante 3	3/10	2/10	-1 ponto	Estudante 3	3/10	8/10	5 pontos
Estudante 4	6/10	8/10	2 pontos	Estudante 4	2/10	2/10	nulo
Estudante 5	9/10	9/10	Nulo	Estudante 5	4/10	10/10	6 pontos
Estudante 6	8/10	9/10	1 ponto	Estudante 6	2/10	6/10	4 pontos
Estudante 7	3/10	5/10	2 ponto	Estudante 7	4/10	10/10	6 pontos
Estudante 8	3/10	5/10	2 pontos	Estudante 8	2/10	8/10	6 pontos
Estudante 9	10/10	10/10	Nulo	Estudante 9	3/10	9/10	6 pontos
Estudante 10	0/10	5/10	5 pontos	Estudante 10	4/10	10/10	6 pontos
Estudante 11	4/10	6/10	2 pontos	Estudante 11	6/10	10/10	4 pontos
Estudante 12	4/10	8/10	4 pontos				
Estudante 13	2/10	7/10	5 pontos				
Estudante 14	6/10	10/10	4 pontos				

Fonte: Elaborada pelo autor

Sendo assim, dentro do cenário investigado, as aulas que tiveram como foco o uso de estratégias da AGT, apresentaram resultados mais satisfatórios para a aquisição de vocabulário dos investigados para o conteúdo *School Supplies* do que as aulas que utilizaram estratégias de GBL. Este resultado não leva em consideração variáveis como engajamento da turma com o conteúdo, motivação e comportamento, sendo considerado apenas a quantidade de respostas certas nos questionários propostos.

Esta conclusão também pode ser apontada, pois os resultados do questionário pós-teste demonstraram, para a escola 1, uma média de seis acertos de dez possíveis, enquanto na escola 2, os resultados apontaram para uma média de sete acertos. Dessa forma, observa-se que, por mais que tenha ocorrido a consolidação das aprendizagens de forma satisfatória em ambas as turmas, os alunos que estudaram o tópico com uso de estratégias da AGT demonstraram uma melhora na aquisição mais perceptível quando comparados com os estudantes da escola que usou GBL como estratégia de fixação do conteúdo.

Seguindo para a análise dos resultados do tópico *School Subjects*, houve uma inversão das metodologias entre as escolas. Na escola 1, o conteúdo foi trabalhado com estratégias da AGT e na escola 2, utilizou-se a inclusão de GBL. Porém, como citado na subseção anterior, o fato do vocabulário explorado dentro deste conteúdo ser composto majoritariamente por palavras cognatas influenciou nos resultados, pois em ambos os questionários e em ambas as escolas, as taxas de acertos foram positivas, com notas máximas para mais da metade dos estudantes das turmas.

Tomando isto como base, é possível perceber que as metodologias empregadas para este conteúdo não apresentaram influência relevante para as taxas de avanço dos envolvidos, já que na escola 1 que usou estratégias da AGT, dez dos quatorze envolvidos obtiveram pontuação máxima em ambos os questionários. Na escola 2 que incluiu GBL como estratégia, sete dos onze envolvidos também obtiveram a pontuação máxima nos questionários.

A partir disso, pode ser destacado que a participação nas aulas propostas para este conteúdo tiveram papel fundamental na consolidação das aprendizagens, uma vez que apenas dois estudantes, totalizando as duas turmas, não obtiveram mais de seis acertos no questionário pós-teste, enquanto o restante dos envolvidos conseguiu obter resultados semelhantes ou melhores em relação ao questionário pré-teste.

Dentro desta perspectiva, algo que pode ser pontuado são os resultados dos alunos restantes. Na escola 1, dois alunos conseguiram piorar seu desempenho e dois estudantes conseguiram melhorar seu desempenho em um ponto. Já na escola 2, dois estudantes melhoraram em um ponto e dois estudantes melhoraram em dois pontos. Abaixo, a comparação

dos resultados podem ser observados.

**Imagem 4** - Comparação dos resultados gerais das duas escolas para o tópico *School Subjects*.

Comparação dos resultados gerais das duas escolas para o tópico <i>School Subjects</i> .								
Resultados Testes ( <i>School Subjects</i> ) - Escola 1				Resultados Testes ( <i>School Subjects</i> ) - Escola 2				
	Pré -Teste	Pós-Teste	Avanço		Pré -Teste	Pós-Teste	Avanço	
Estudante 1	5/8	4/8	-1 ponto	Estudante 1	8/8	8/8	nulo	
Estudante 2	8/8	8/8	Nulo	Estudante 2	8/8	8/8	nulo	
Estudante 3	8/8	8/8	Nulo	Estudante 3	8/8	8/8	nulo	
Estudante 4	7/8	8/8	1 ponto	Estudante 4	2/8	3/8	1 ponto	
Estudante 5	8/8	7/8	-1 ponto	Estudante 5	8/8	8/8	nulo	
Estudante 6	8/8	8/8	Nulo	Estudante 6	6/8	8/8	2 pontos	
Estudante 7	8/8	8/8	Nulo	Estudante 7	7/8	8/8	1 ponto	
Estudante 8	8/8	8/8	Nulo	Estudante 8	6/8	8/8	2 pontos	
Estudante 9	8/8	8/8	Nulo	Estudante 9	8/8	8/8	nulo	
Estudante 10	8/8	8/8	Nulo	Estudante 10	8/8	8/8	nulo	
Estudante 11	8/8	8/8	Nulo	Estudante 11	8/8	8/8	nulo	
Estudante 12	7/8	8/8	1 ponto					
Estudante 13	8/8	8/8	Nulo					
Estudante 14	8/8	8/8	Nulo					

Fonte: Elaborada pelo autor

Partindo destes dados e das observações pontuadas, para este conteúdo, as metodologias apresentaram índices de aquisição do vocabulário trabalhado semelhantes. Isto pode ser apontado com base nas taxas de avanço e no desempenho dos estudantes no questionário pós-teste, já que em ambas as escolas, com exceção de dois estudantes na escola 1 e um estudante na escola 2, todos os outros investigados atingiram nota máxima. É cabível enfatizar novamente que esta conclusão não levou em consideração variáveis como engajamento da turma com o conteúdo, motivação e comportamento no decorrer das aulas, sendo considerado apenas o desempenho dos estudantes.

Levando em consideração o exposto, observou-se que, no conteúdo *School Supplies*, a abordagem tradicional (AGT) apresentou resultados superiores na aquisição de vocabulário, com destaque para o efeito positivo de estratégias como repetição e tradução. Isso indica que, em conteúdos com vocabulário menos familiar, métodos tradicionais podem favorecer a fixação linguística. Em contrapartida, no tópico *School Subjects*, o desempenho foi semelhante entre as turmas, independentemente da metodologia adotada. A presença de cognatos no vocabulário pode ter facilitado a aprendizagem, reduzindo o impacto das abordagens aplicadas. Esses achados reforçam a importância de alinhar a metodologia ao tipo de conteúdo e ao repertório dos estudantes, visando um ensino mais eficaz.

### 4.3 IMPRESSÕES DAS PROFESSORAS.

Nesta subseção são exploradas as impressões das professoras aplicadoras das sequências didáticas. Para isso, foram levados em consideração os relatos registrados após as aulas propostas na seção “impressões” nos planos de aula. Estes relatos foram solicitados objetivando compreender a relação da turma com os conteúdos trabalhados, dificuldades encontradas para execução dos planos e avaliar o engajamento dos alunos com as atividades. Nesta análise, as professoras serão identificadas como P1 e P2, conforme as escolas em que atuaram durante a aplicação da pesquisa

Dando início às análises, é importante destacar que, em ambas as escolas, as professoras apontaram o quanto os alunos trataram os testes com seriedade, mesmo sabendo que não seriam pontuados para a nota do bimestre. Quanto a isso, para a primeira semana da pesquisa, foi orientado que deixassem claro para a turma que os testes seriam atividades diagnósticas em relação aos seus conhecimentos em língua inglesa. Sobre isso, P2 destacou o seguinte

“Percebi o esforço dos alunos em tentar acertar, mesmo sem ter certeza das respostas. Frequentemente, perguntavam se haviam marcado corretamente, mas me mantive neutra, esclarecendo que a atividade não valia nota e servia apenas para avaliar o nível de inglês da turma. Ao recolher os testes, muitos comentaram sobre a dificuldade e expressaram alívio ao saber que a atividade não contava como avaliação.”

A partir deste comentário, é possível perceber que, mesmo com a dificuldade de uma disciplina que ainda não conheciam, a proposta da avaliação foi bem recebida pelas turmas, refletindo nos resultados, pois, como abordado nas seções anteriores, foi perceptível um avanço na aquisição de vocabulário dos estudantes. Outro ponto de destaque e que também foi pontuado pelas professoras, foi a escolha dos conteúdos trabalhados, uma vez que serviram como porta de entrada para a língua inglesa. Nesse contexto, a escolha dos conteúdos se deu devido ao período de aplicação da pesquisa, o primeiro bimestre do ano letivo, tendo iniciado a sequência didática logo na primeira aula da disciplina.

Levando isto em consideração, optou-se pelos conteúdos que, conforme P1

“Como foram conteúdos atrelados ao mundo que eles têm contato diariamente, as matérias e os materiais escolares, o primeiro contato deles com a aula de inglês acredito que tenha sido bastante proveitoso e que tenha motivado mais os estudantes a terem interesse pelas aulas.”

Ainda em relação a este aspecto, P2 destacou que “essa abordagem tornou o aprendizado do inglês muito mais envolvente do que começar com saudações e frases de apresentação. Ou seja, o contexto significativo despertou o interesse dos alunos pela disciplina.”

Dessa forma, a escolha dos tópicos para desenvolver este trabalho teve impacto positivo

tanto para as professoras, uma vez que as ajudou a introduzir a disciplina aos estudantes, quanto para alunos, pois conteúdos que tinham relação direta com a volta às aulas serviram como uma motivação extra para que se engajassem nas atividades propostas.

Seguindo com as discussões e partindo para o aspecto de interação dos estudantes com as metodologias, um aspecto positivo pôde ser observado no relato das professoras em relação às aulas do tópico *School Supplies*. Em seu relato, P1 apontou que “Foi muito bacana ver eles empolgados com os jogos e aprendendo em conjunto. Uns ajudavam diretamente e outros incentivavam o colega a lembrar.”

Levando em consideração esta observação, é possível perceber que ao incluir GBL nas aulas deste tópico, foi possível proporcionar, para além da motivação, o incentivo a aprendizagem cooperativa, uma vez que, como foi apontado, os estudantes buscavam ajudar os colegas a lembrar o vocabulário visto na aula. Isso demonstra que os estudantes buscaram avançar em conjunto, tornando o aprendizado mais significativo.

Os jogos desenvolvidos para este conteúdo consistiram em um jogo de tabuleiro no qual as funções dos materiais estavam descritas em língua portuguesa para que falassem em língua inglesa, qual material estava se referindo, bem como um dominó com os termos em língua portuguesa e língua inglesa para que associassem os equivalentes.

Já P2, que aplicou o tópico *School Supplies* apenas com aspectos da AGT, afirmou que

“Durante a aula, os alunos se envolveram bastante ao aprender os nomes dos materiais escolares que haviam comprado. [...] Ao apresentar a pronúncia das palavras, mesmo sem que eu solicitasse a repetição, eles espontaneamente repetiam para assimilar a forma correta de falar.”

Para este conteúdo, o foco estava na repetição, anotações dos termos e execução das tarefas propostas no próprio material didático distribuído pelas escolas. Não foram incluídas estratégias gamificadas e nem foram incluídas dinâmicas de fixação que destoassem da proposta da AGT.

Mesmo com essas observações, nota-se que em ambas as escolas o engajamento dos estudantes com o tópico foi positivo, demonstrando que, apesar de terem trabalhado o conteúdo com metodologias diferentes, os alunos proporcionaram retorno satisfatório que se refletiu nas respostas dos pós-testes, já que em ambas as escolas os resultados melhoraram. Tomando isto como base, dentro do cenário da pesquisa, pelo conteúdo despertar o interesse das turmas, isso motivou os envolvidos e teve impacto no aprendizado.

Partindo para as aulas sobre o outro conteúdo, *School Subjects*, em seu relato, P2, que aplicou o conteúdo a partir de GBL, aponta que houve engajamento positivo dos alunos em todas as etapas da aula, desde a dinâmica inicial para introdução do conteúdo a dinâmica de encerramento. P2 citou que “Eles se ajudaram mutuamente e compreenderam palavras-chave

como *maps, past, count, music*, entre outras.”.

A partir deste relato, fica evidente que a inclusão de jogos para exercitar os conteúdos proporcionou a colaboração dos estudantes em ambas as escolas, pois as professoras, em seus relatos, destacaram que os estudantes buscavam se ajudar mutuamente. P2 ainda cita, em relação às dinâmicas “As atividades foram extremamente divertidas e envolventes.”.

Para este conteúdo também foi desenvolvido um jogo de tabuleiro com as descrições das disciplinas em língua portuguesa para falarem o equivalente em língua inglesa, bem como também foi desenvolvido um jogo de dominó com os termos nas duas línguas para associação.

Dessa forma, a metodologia empregada apresentou retorno satisfatório no que diz respeito a interação da turma com o conteúdo e motivação para desenvolver as atividades propostas. Em seu relato, P1, que aplicou a aula com metodologias baseadas na AGT, não desenvolveu tantas observações em relação à recepção da turma com o conteúdo. No entanto, algo a se destacar sobre sua turma é a seguinte afirmação

“A conexão adquirida com a primeira metodologia foi fundamental para a interação da segunda, visto que eles já tinham criado um vínculo maior com os colegas e comigo também e se sentiam mais confortáveis para participar. [...] Eles estavam mais abertos a aprender.”

Levando em consideração sua observação, torna-se evidente mais uma vez o impacto positivo da inclusão dos jogos como estratégia pedagógica, pois, para além do ganho cognitivo, houve também uma melhora nas relações interpessoais entre professora e alunos.

Algo cabível de se destacar foi que as professoras não citaram em suas observações aspectos disciplinares em relação ao comportamento das turmas nas aulas, bem como também não apontaram dificuldades para execução dos planos. Com isso, não é possível pontuar o quanto isso influenciou no andamento das aulas. Apesar disso, pode-se apontar que em ambas as escolas o andamento da sequência didática ocorreu conforme o esperado e apresentou retorno satisfatório para a aquisição dos vocabulários propostos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo investigar a eficácia de duas metodologias de ensino distintas a fim de identificar qual delas apresentou resultados mais satisfatórios para a aquisição de vocabulário de alunos de escolas públicas da zona rural de Pacoti–CE.

A partir da execução desta pesquisa, pude compreender melhor a necessidade de adaptação das metodologias conforme o público-alvo ao incluir nas aulas de língua inglesa o uso de jogos com finalidades pedagógicas e trabalhar os conteúdos a partir de uma abordagem voltada para a gramática e tradução.

Dentro do cenário investigado, foi perceptível o quanto o uso ressignificado da abordagem tradicional para tópicos de vocabulário compostos por palavras que não são cognatas, pôde proporcionar ganhos positivos para o desempenho dos estudantes, por mais que tenha ocorrido o incentivo a anotações dos termos estudados e execução das tarefas propostas no livro didático. Semelhante a isto, a inclusão dos jogos para fixação dos conteúdos favoreceu, para além da motivação, o incentivo a aprendizagem cooperativa, fortalecendo as relações interpessoais entre os estudantes e até mesmo com as professoras, pois serviram como uma ponte para a criação de vínculos e diminuição do filtro afetivo.

No entanto, por se tratar de uma pesquisa com cenário investigativo limitado, é cabível pontuar que para resultados mais aprofundados em relação aos ganhos cognitivos dos estudantes, faz-se necessário implementar a investigação em um período maior e com a inclusão de mais tópicos a serem abordados com as turmas, algo como um bimestre ou até mesmo um semestre. Com isso, os dados coletados poderão ser mais significativos, uma vez que irão refletir um contexto em que as turmas estarão mais familiarizadas com a disciplina e com as metodologias propostas.

No entanto, ao incluir as observações das professoras aplicadoras para a análise, foi possível perceber o quanto o engajamento das turmas com a sequência didática foi positiva e o quanto os alunos interagiram de forma satisfatória ao longo das aulas, se dedicando para realizar as atividades e dinâmicas propostas. Essa motivação refletiu nos resultados dos testes, uma vez que nas turmas houve um avanço das taxas de acertos nos questionários, demonstrando que a execução das aulas teve um retorno satisfatório para a ganho de repertório linguístico.

Tomando como base o objetivo principal estabelecido para este trabalho, nota-se que, para este cenário abordado, as aulas com o uso de gramática e tradução apresentaram resultados mais satisfatórios para a consolidação da aprendizagem do tópico *School Supplies*, pois se tratavam de muitas palavras com escrita e pronúncia distintas das equivalentes em língua portuguesa. Já para o cenário do tópico *School Subjects*, composto majoritariamente por

cognatos, a aquisição foi equivalente para as duas metodologias, não apresentando resultados muito distintos uma da outra.

Dessa forma, foi possível confirmar duas hipóteses levantadas ao longo da execução desta pesquisa: a aplicação das metodologias tradicionais apresenta resultados mais satisfatórios para a aquisição de vocabulário; as duas metodologias de ensino apresentam índices de aquisição de vocabulário semelhantes. Cada hipótese apresentada foi comprovada em um dos cenários abordados, como citado anteriormente.

Torna-se relevante destacar que, nesta pesquisa, os dados considerados para análise foram limitados ao desempenho individual de acertos e erros dos envolvidos, sem que variáveis como comportamento e disciplina da turma fossem levados em conta. Nesse sentido, surgem novas reflexões quanto à forma de coletar os dados, uma vez que a análise quantitativa das informações não reflete totalmente o ambiente de aprendizagem, nem a recepção dos estudantes aos conteúdos propostos.

Para possíveis avanços desta pesquisa e em trabalhos futuros, torna-se necessário estabelecer critérios para avaliação desses aspectos, pois podem influenciar no andamento das aulas e afetar no aprendizado, bem como desenvolver mais opções de jogos para trabalhar os conteúdos. Além disso, por se tratar de uma rede de ensino, também podem ser incluídas as outras escolas das zonas rurais, a fim de coletar um banco de dados mais abrangente.

## REFERÊNCIAS

ADIPAT, S. *et al.* Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. **International Journal of Technology in Education**, v. 4, n. 3, p. 542–552, 2021. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1311472>. Acesso em: 09/03/2025.

AL-AZAWI, Rula; AL-FALITI, Fatma; AL-BLUSHI, Mazin. Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. **International journal of innovation, management and technology**, v. 7, n. 4, p. 131, 2016. Disponível em: <https://www.ijimt.org/vol7/659-CM932.pdf>. Acesso em: 10/03/2025.

ALMEIDA, J. *et al.* A tradução como ferramenta no ensino de línguas. **Translation Matters**, v. 2, n. 1, p. 37–49, 2020. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/tm/article/view/7192>. Acesso em: 10/03/2025.

BATISTA, J. d. L. L. A importância das metodologias ativas para o ensino de língua inglesa na escola pública. **Revista Ciência em Evidência**, v. 3, n. 2, p. e022009–e022009, 2022. Disponível em: <https://ojs.ifsp.edu.br/index.php/cienciaevidencia/article/view/2172>. Acesso em: 23/10/2024.

BORGES, E. F. do V. Metodologia, abordagem e pedagogias de ensino de língua (s). **Revista Linguagem & Ensino**, v. 13, n. 2, p. 397–414, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/rle/article/view/15373>. Acesso em: 23/10/2024.

BOUDADI, N. A.; GUTIÉRREZ-COLÓN, M. Effect of gamification on students' motivation and learning achievement in second language acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. **The EuroCALL Review**, v. 28, n. 1, p. 57–69, 2020. Disponível em: <https://polipapers.upv.es/index.php/eurocall/article/view/12974>. Acesso em: 12/09/2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017. Disponível em: <http://www.bncc.gov.br/>. Acesso em: 23/10/2024.

BRASIL. **Plano Nacional do Livro Didático (PNLD)**. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-basica/programa-nacional-do-livro/plano-nacional-do-livro-didatico-pnld>. Acesso em: 23/10/2024

CESCO, Andrea; BERGMANN, Juliana Cristina Faggion. A tradução pedagógica no ensino de espanhol como língua estrangeira. **Estudos da Tradução: Caminhos**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2023.

GAYA, D. d. J.; FREITAS, E. A. S. Tendências pedagógicas de libâneo e saviani: Possíveis influências na educação contemporânea. **Revista Científica eletrônica de ciências**

**aplicadas da FAIT**. Itapeva, n. 2, 2020. Disponível em: <https://revista.fait.edu.br/pub/1841>. Acesso em: 23/10/2024.

ISHAQ, K. et al. Serious game design model for language learning in the cultural context. **Education and Information Technologies**, Springer, v. 27, n. 7, p. 9317–9355, 2022. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-10999-5>. Acesso em: 08/10/2024.

LEFFA, V. J. **Língua estrangeira: ensino e aprendizagem**. Pelotas: Educat, 2016.

LEFFA, V. J. **Produção de materiais para o ensino de línguas na perspectiva do design crítico**. Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens. Campinas: Pontes Editores, p. 243–265, 2017.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1–14, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2020.e66027>. Acesso em: 23/10/2024.

LING, N. S.; AZIZ, A. A. The effectiveness of game-based learning strategies on primary esl learners' vocabulary learning. **International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development**, v. 11, n. 2, 2022. Disponível em: <https://hrmars.com/index.php/IJARPED/article/view/13266/The-Effectiveness-of-Game-based-Learning-Strategies-on-Primary-ESL-Learners-Vocabulary-Learning>. Acesso em: 03/09/2024.

MELLO, D. E. D. *et al.* Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: Toefl ibt produção oral. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, Universidade Federal de Minas Gerais, v. 13, n. 3, p. 316–333, 2020. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5771/577165121018/577165121018.pdf>. Acesso em: 10/03/2025.

NAGHIYEVA, Gunay. Revamping Traditional Methods: Evaluating the Grammar-Translation Method in Modern Language Teaching. **Acta Globalis Humanitatis et Linguarum**, v. 2, n. 1, p. 88-97, 2025. Disponível em: <https://egarp.lt/index.php/aghel/article/view/117>. Acesso em: 09/03/2024.

PUSHKINA, A.; KRIVOSHLYKOVA, L. Jogos de aprendizagem de línguas ao ensinar inglês para estudantes jovens. **EntreLínguas**, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, v. 8, n. 2, p. 1, 2022. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8902363>. Acesso em: 17/08/2024.

QUAST, Karin. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Revista Brasileira de linguística aplicada**, v. 20, p. 787-820, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/DrWQRMFcSp936SzqMtx4WZC/?stop=next&format=html>.

Acesso em: 10/03/2025.

SAMPAIO, T. B. **Metodologia da pesquisa**. Brasil, 2022.

SANTOS, M. M. R. dos. Ensino de língua estrangeira: os métodos. **Revista EntreLinguas**, p. 249–265, 2020. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/entrelinguas/article/view/13072>. Acesso em; 27/10/2024.

SELHORST, Lucas Alves. O lugar da tradução no ensino-aprendizagem de inglês do século XXI. **BELT-Brazilian English Language Teaching Journal**, v. 12, n. 1, p. e38985-e38985, 2021.

SOBROZA, L. S. Aquisição x aprendizagem da língua estrangeira. **Linguagens & Cidadania**, jul, v. 10, n. 1, p. 1–20, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/LeC/article/view/28276>. Acesso em: 09/03/2025.

VILAÇA, M. L. C. Métodos de ensino de línguas estrangeira: fundamento, críticas, ecletismo. **Revista eletrônica do Instituto de Humanidades**, p. 73–88, 2003. Disponível em: [granrio.emnuvens.com.br](http://granrio.emnuvens.com.br). Acesso em: 27/10/2024.

YORK, J. Promoting spoken interaction and student engagement with board games in a language teaching context. In: **Global perspectives on gameful and playful teaching and learning**. [S.l.]: IGI Global, 2020. p. 1–26.

## APÊNDICE A - PLANO DE AULA SEMANA 1

**E-S-A (Engajar-eStudar-Ativar)****1º Momento\***

Acolhida dos estudantes com apresentação do professor e dinâmica de apresentação da turma. Distribuir para cada aluno uma cópia do  Checklist de apresentação - 01.pdf.pdf e delimitar o tempo para preencherem. Após isso, orientar para que cada estudante compartilhe suas respostas com a turma e traçar combinados e acordos para a disciplina.

**2º Momento**

Distribuir uma cópia da [pesquisa demográfica](#) e ajudar a turma a preencher com suas informações. Caso seja necessário, responder com a turma cada pergunta. Ao finalizar, recolher as respostas para análise.

**3º Momento**

Finalizado o preenchimento da pesquisa, explicar para a turma que irão preencher uma atividade diagnóstica sobre os conteúdos que serão trabalhados no bimestre e entregar para os alunos os dois modelos do [questionário pré-teste](#). Orientar que respondam de forma individual com base nos seus conhecimentos e sem consulta ao material didático. Caso seja necessário, responder às perguntas com a turma. Ao final da aplicação, recolher o material para análise.

- Caso haja tempo disponível, dividir a turma em equipes para que juntos respondam ao  My English Class.pdf no qual devem expor suas crenças quanto a disciplina.

\* Esta parte da aula é opcional, podendo ser adaptada. As demais partes devem ser aplicadas, cabendo adaptação apenas da metodologia de aplicação dos materiais sugeridos.

## APÊNDICE B - PLANO DE AULA SEMANA 2 - SCHOOL SUPPLIES GBL

E-S-A (Engajar-e <b>Stud</b> ar-Ativar)
<p>1º Momento</p> <p>Iniciar a aula questionando a turma o quais materiais escolares trouxeram para a aula ou quais foram comprados para a volta às aulas. Após isso, o professor deve, a partir dos <a href="#">flaschcards</a>, fazer uma pequena dinâmica de introdução do conteúdo. Em português, o professor irá pegar diferentes <a href="#">flaschcards</a>, e dar dicas para que a turma adivinhe qual o material o professor está segurando. A cada acerto, deve ser anotado na lousa o nome do material. (Para esta dinâmica podem ser usados materiais escolares reais em uma bolsa)</p> <p>2º Momento</p> <p>Orientar que abram o livro  Joy-6-ano.pdf nas páginas 176 e 177 e, a partir das imagens, associem os nomes que estão na lousa com os nomes presentes no livro. Em seguida, o professor deve auxiliar a turma com a pronúncia dos termos presentes no livro, solicitando que repitam de forma coletiva.</p> <p>3º Momento</p> <p>Após isso, dividir a turma em duplas ou trios (adaptar conforme a quantidade de alunos na turma) e orientar para jogarem o <a href="#">school supplies board game</a>. Cada estudante terá uma rodada para jogar o dado e responder uma pergunta do tabuleiro. As respostas devem ser dadas em inglês conforme a pergunta. O professor deve passar entre os estudantes conferindo o andamento do jogo e esclarecendo dúvidas.</p> <p>4º Momento</p> <p>Ainda em duplas, distribuir para os alunos o <a href="#">school supplies domino</a>. Com as cartas embaralhadas, cada estudantes deve ficar com 6 cartas na mão. Uma carta, que deve ser alguma das que não estão com os jogadores, deve ser posicionada no meio da mesa para dar início ao jogo. O jogo acontece da mesma forma que o dominó tradicional, os estudantes devem associar as cartas que contém o vocabulário visto na aula que estarão em português e em inglês. O professor deve passar entre os estudantes conferindo o andamento do jogo e esclarecendo dúvidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caso haja tempo, responder de forma coletiva as questões 4 e 5 da página 178, incentivando que diferentes alunos apontam suas respostas.</li> <li>• Outra possibilidade, é dividir a turma em equipes e, em inglês, falar a descrição ou função de algum material escolar. Cada equipe deve procurar na sala um exemplo desse objeto e apresentar ao professor.</li> </ul>

## APÊNDICE C - PLANO DE AULA SEMANA 2 - *SCHOOL SUPPLIES* AGT

### E-S-A (Engajar-eStudar-Ativar)

#### 1º Momento

Iniciar a aula questionando a turma quais materiais escolares trouxeram para a aula ou quais foram comprados para a volta às aulas e anotar na lousa a participação. Neste momento, o professor pode complementar as anotações na lousa com outros materiais que não foram citados caso necessário.

#### 2º Momento

Orientar que abram o livro [Joy-6-ano.pdf](#) nas páginas 176 e 177 e, a partir das imagens, associem os nomes que estão na lousa com os nomes presentes no livro. Após isso, o professor deve anotar na lousa as traduções dos termos e orientar que a turma anote em seu caderno. Em seguida, o professor deve auxiliar a turma com a pronúncia dos termos presentes no livro, solicitando que repitam de forma coletiva.

#### 3º Momento

Ainda de forma coletiva, orientar para que a turma anote as respostas da questão 4 da página 179 no caderno. O professor faz a pergunta em inglês e em português para que os alunos escrevam no caderno a resposta de cada item em inglês. Em seguida, solicitar que respondam à questão 5 da página 179. Delimitar o tempo e corrigir de forma coletiva.

#### 4º Momento

Distribuir para cada estudante uma cópia do [school supplies text](#). A turma deve procurar no texto nomes de materiais escolares em inglês vistos na aula e destacá-los. Após isso, devem copiar em seu caderno ou no verso da folha, as traduções dos termos encontrados. Ao finalizarem, o professor deve ler o texto para a turma e fazer a correção coletiva.

- Caso haja tempo, fazer uma revisão dos termos vistos na aula. O professor deve apontar para algum material na sala de aula fazendo a pergunta “*What is this/that...*” e a turma deve ser incentivada a responder em inglês.

## APÊNDICE D - PLANO DE AULA SEMANA 3 - SCHOOL SUBJECTS AGT

### E-S-A (Engajar-eStudar-Ativar)

#### 1º Momento

Iniciar a aula perguntando a diferentes alunos quais é sua matéria favorita e qual a que menos gostam, anotando na lousa as participações e incentivando que justifiquem suas escolhas. Em seguida, questionar se já conhecem como falar algum dos termos na lousa em inglês e anotar possíveis respostas.

#### 2º Momento

Orientar que abram o livro  Joy-6-ano.pdf na página 180 e, a partir das imagens, associem os nomes que estão na lousa com os nomes presentes no livro. Após isso, o professor deve anotar na lousa as traduções dos termos e orientar que a turma anote em seu caderno. Em seguida, o professor deve auxiliar a turma com a pronúncia dos termos presentes no livro, solicitando que repitam de forma coletiva.

#### 3º Momento

Ainda de forma coletiva, orientar para que a turma anote as respostas da questão 3 da página 181 no caderno. O professor faz a pergunta em inglês e em português para que os alunos escrevam no caderno a resposta de cada item em inglês. Em seguida, solicitar que respondam à questão 5 da página 181. Delimitar o tempo e corrigir de forma coletiva, incentivando que diferentes alunos apresentem suas respostas. Após isso, indicar que respondam à questão 4 de forma individual no caderno, escrevendo suas respostas conforme os termos vistos na aula.

#### 4º Momento

Distribuir para cada estudante uma cópia do [school subjects vocabulary](#). Os estudantes devem associar os nomes das matérias escolares com as imagens. Após isso, devem copiar em seu caderno ou no verso da folha, as traduções dos termos associados conforme a numeração das imagens. Ao finalizarem, o professor deve fazer a correção coletiva.

- Caso haja tempo, fazer uma revisão dos termos vistos na aula por meio de perguntas como “*What is your favorite subject?*” “*Teacher... teaches wich subject?*” e a turma deve ser incentivada a responder em inglês.

## APÊNDICE E - PLANO DE AULA SEMANA 3 - SCHOOL SUBJECTS GBL

E-S-A (Engajar-e <b>Estudar</b> -Ativar)
<p>1º Momento</p> <p>Iniciar a aula perguntando a diferentes alunos qual é sua matéria favorita e qual a que menos gostam, anotando na lousa as participações e incentivando que justifiquem suas escolhas. Em seguida, o professor deve, a partir dos <a href="#">flashcards</a>, fazer uma pequena dinâmica de introdução do conteúdo. Em português, o professor irá pegar diferentes <a href="#">flashcards</a>, e dar dicas para que a turma adivinhe qual a matéria o professor está descrevendo. A cada acerto, deve ser anotado na lousa o nome da matéria, caso ainda não tenha sido citada.</p> <p>2º Momento</p> <p>Orientar que abram o livro <a href="#">Joy-6-ano.pdf</a> na página 180 e, a partir das imagens, associem os nomes que estão na lousa com os nomes presentes no livro. Em seguida, o professor deve auxiliar a turma com a pronúncia dos termos presentes no livro, solicitando que repitam de forma coletiva.</p> <p>3º Momento</p> <p>Após isso, dividir a turma em duplas ou trios (adaptar conforme a quantidade de alunos na turma) e orientar para jogarem o <a href="#">school subjects board game</a>. Cada estudante terá uma rodada para jogar o dado e responder uma pergunta do tabuleiro. As respostas devem ser dadas em inglês conforme a pergunta. O professor deve passar entre os estudantes conferindo o andamento do jogo e esclarecendo dúvidas.</p> <p>4º Momento</p> <p>Ainda em duplas, distribuir para os alunos o <a href="#">school subjects domino</a>. Com as cartas embaralhadas, cada estudante deve ficar com 3 cartas na mão. Uma carta, que deve ser alguma das que não estão com os jogadores, deve ser posicionada no meio da mesa para dar início ao jogo. O jogo acontece da mesma forma que o dominó tradicional, os estudantes devem associar as cartas que contêm o vocabulário visto na aula que estarão em português e em inglês. O professor deve passar entre os estudantes conferindo o andamento do jogo e esclarecendo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caso haja tempo, responder de forma coletiva as questões 4 e 5 da página 181 incentivando que diferentes alunos apontem suas respostas.</li> <li>• Outra possibilidade, é dividir a turma em equipes ou manter as duplas. Distribuir pela sala de aula os <a href="#">flashcards</a> e, a partir das perguntas da questão 3 da página 181, delimitar para cada grupo ou dupla uma dessas frases. Os estudantes devem procurar pela sala a matéria que se encaixa na descrição. (Caso opte por esta dinâmica, podem ser feitas rodadas de busca, alternado as frases entre os grupos.)</li> </ul>

## APÊNDICE F - PLANO DE AULA SEMANA 4

### E-S-A (Engajar-eStudar-Ativar)

#### 1º Momento

Explicar para a turma que irão preencher uma atividade avaliativa sobre os conteúdos trabalhados nas últimas aulas. Orientar que respondam de forma individual com base nos seus conhecimentos e sem consulta ao material didático.

#### 2º Momento

Entregar para os alunos os dois modelos do [questionário](#). Caso seja necessário, responder às perguntas com a turma. Ao final da aplicação, recolher o material para análise. (Caso ache adequado, usar o resultado do teste como nota de trabalho do bimestre.)

- Caso haja tempo, pode ser introduzido um novo conteúdo a critério do professor.
- Outra alternativa, é fazer dinâmicas de fixação dos conteúdos trabalhados. Alternativas de dinâmicas:
  - 1- Bingo dos conteúdos: orientar que os alunos, em uma folha de papel, escolham 4 materiais escolares e 4 matérias, sem que os outros colegas saibam suas escolhas. A partir dos [school subjects flashcards](#) e dos [school supplies flashcards](#), ou usando o livro didático, o professor irá falar algum vocabulário visto nas aulas. Ganha o aluno que tiver todos os nomes escolhidos chamados.
  - 2- School vocabulary race: dividir a turma em dois grupos, deixando o ambiente da sala livre até a lousa e com pelo menos dois pincéis próximos a ela. O professor irá fazer [perguntas](#) em inglês sobre o conteúdo (e em português em seguida caso ache necessário), e um aluno de cada grupo deve correr até a lousa e escrever, em inglês, sobre o quê o professor está falando. Cada equipe ganha 1 ponto para cada resposta certa.



## APÊNDICE H - QUESTIONÁRIO SOBRE O TÓPICO SCHOOL SUPPLIES

Name: \_\_\_\_\_

Grade: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_



# ENGLISH QUIZ

How much do you know about school supplies?  
Read and choose the correct options and find out!



- 1** É usado para levar seu material para a escola:
  - a) Book
  - b) Notebook
  - c) Pencil
  - d) Backpack
- 2** Onde é possível encontrar os conteúdos das aulas?
  - a) Book
  - b) Pen
  - c) Pencil
  - d) Backpack
- 3** Qual destes materiais é usado para apagar algo que você errou?
  - a) Pencil
  - b) Notebook
  - c) Eraser
  - d) Sharpener
- 4** Este material é usado para registrar as anotações da aula:
  - a) Eraser
  - b) Pen
  - c) Backpack
  - d) Notebook
- 5** Quando você escreve com esse material é possível apagar:
  - a) Pencil
  - b) Pen
  - c) Glue
  - d) Ruler
- 6** Você usa para apontar seu lápis:
  - a) Sharpener
  - b) Glue
  - c) Pencil Case
  - d) Calculator
- 7** É o material mais indicado para fazer atividades de colagem:
  - a) Sharpener
  - b) Glue
  - c) Scissors
  - d) Calculator
- 8** Neste material você pode guardar seus lápis, canetas e lápis de cor:
  - a) Book
  - b) Pencil case
  - c) Glue
  - d) Notebook
- 9** Ao escrever algo com este material, não é possível apagar:
  - a) Ruler
  - b) Backpack
  - c) Eraser
  - d) Pen
- 10** Usado para cortar papéis:
  - a) Scissors
  - b) Notebook
  - c) Pen
  - d) Ruler

## APÊNDICE I - QUESTIONÁRIO SOBRE O TÓPICO SCHOOL SUBJECTS

Name: \_\_\_\_\_

Grade: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_



# ENGLISH QUIZ

How much do you know about school subjects?  
Read and choose the correct options and find out!



- 1** Em qual matéria você aprende sobre esportes e atividades físicas?

  - a) Arts
  - b) Mathematics
  - c) Geography
  - d) Physical Education
- 2** Nessa matéria você aprende sobre fatos, pessoas e acontecimentos do passado?

  - a) History
  - b) Geography
  - c) Portuguese
  - d) English
- 3** Em qual dessas matérias você consegue estudar outra língua?

  - a) Portuguese
  - b) Mathematics
  - c) Science
  - d) English
- 4** Para estudar sobre mapas, vegetação ou relevo você estudar;

  - a) Physical Education
  - b) Arts
  - c) Geography
  - d) English
- 5** Para aprender mais sobre a língua que falamos, devemos estudar:

  - a) Science
  - b) Arts
  - c) History
  - d) Portuguese
- 6** Para aprender sobre números, contas e operações é preciso estudar:

  - a) History
  - b) English
  - c) Mathematics
  - d) Portuguese
- 7** Nessa matéria você pode aprender sobre o corpo humano e animais:

  - a) Science
  - b) Geography
  - c) Physical Education
  - d) Arts
- 8** Em qual dessas matérias você pode fazer pinturas, desenhos e maquetes?

  - a) English
  - b) Arts
  - c) History
  - d) Geography

APÊNDICE J - SCHOOL SUPPLIES BOARD GAME

Usado para colorir e pode ser de diversas cores	Pode ser usado para fazer contas de matemática	Quando a ponta do lápis quebra você usa um	Usado para guardar seus trabalhos e atividades	Go back to the 'Start'!	Para usar esse material você precisa de grampos	<b>FINISH</b>
Qual material é usado para destacar partes importantes?	<b>SCHOOL SUPPLIES BOARD GAME</b>					
É possível medir algo ou fazer linhas retas com esse material	<b>Você usa para apontar seu lápis:</b>	Miss a turn!	É o material mais indicado para fazer atividades de colagem	Neste material você pode guardar seus lápis, canetas e lápis de cor	Ao escrever algo com este material, não é possível apagar	Go back 3 spaces!
<p>Use sua borracha como seu avatar. Jogue os dados fornecidos pelo professor.          O aluno que lançar o maior número começa o jogo. Jogue o dado novamente e mova seu avatar para frente.          Revezem as jogadas. O primeiro a chegar à casa "Finish" ganha o jogo.</p>						Usado para cortar papéis
<b>START</b>	É usado para levar seu material para a escola	Onde é possível encontrar os conteúdos das aulas?	Qual destes materiais é usado para apagar algo que você errou?	Go back 2 spaces!	Este material é usado para registrar as anotações da aula	Quando você escreve com esse material é possível apagar

## APÊNDICE K - SCHOOL SUPPLIES DOMINÓ

<b>BACKPACK</b>	<b>BOOK</b>	<b>LIVRO</b>	<b>CALCULATOR</b>
<b>CALCULADORA</b>	<b>COLORED PENCIL</b>	<b>LÁPIS DE COR</b>	<b>ERASER</b>
<b>BORRACHA</b>	<b>FOLDER</b>	<b>PASTA</b>	<b>GLUE</b>
<b>COLA</b>	<b>HIGHLIGHTER</b>	<b>MARCADOR DE TEXTO</b>	<b>MECHANICAL PENCIL</b>
<b>LAPISEIRA</b>	<b>NOTEBOOK</b>	<b>CADERNO</b>	<b>PAPER CLIP</b>

## APÊNDICE L - SCHOOL SUBJECTS BOARD GAME

<b>Go back 1 space!</b>	Para aprender sobre números, contas e operações é preciso estudar	Para estudar sobre mapas, vegetação ou relevo você estudar	Em qual matéria você aprende sobre esportes e atividades físicas?	<b>Go back to the 'Start'!</b>	Desembaralhe as letras: H-L-S-G-E-N-H	<b>FINISH</b>
A matéria que mais gosto é	<b>SCHOOL SUBJECTS BOARD GAME</b>					
Uma matéria que tenho dificuldade é	Nessa matéria você pode aprender sobre o corpo humano e animais	<b>Miss a turn!</b>	Nessa matéria você aprende sobre fatos, pessoas e acontecimentos do passado	Nessa matéria você aprende sobre instrumentos e canções	Desembaralhe as letras: Y-T-S-O-H-R-I	<b>Go back 3 spaces!</b>
<p>Use sua borracha como seu avatar. Jogue os dados fornecidos pelo professor.</p> <p>O aluno que lançar o maior número começa o jogo. Jogue o dado novamente e mova seu avatar para frente.</p> <p>Revezem as jogadas. O primeiro a chegar à casa "Finish" ganha o jogo.</p>						Na minha bolsa tenho os livros de
<b>START</b>	Em qual matéria você pode fazer pinturas, desenhos e maquetes?	Para aprender mais sobre a língua que falamos, devemos estudar	Em qual matéria você consegue estudar outra língua?	<b>Go back 2 spaces!</b>	Desembaralhe as letras: E-N-S-I-C-C-E	As aulas de quinta-feira são de

APÊNDICE M - *SCHOOL SUBJECTS* DOMINÓ

ART	INFORMATION TECHNOLOGY	TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	ENGLISH
INGLÊS	GEOGRAPHY	GEOGRAFIA	HISTORY
HISTÓRIA	MATHEMATICS	MATEMÁTICA	MUSIC
MÚSICA	PORTUGUESE	PORTUGUÊS	PHYSICAL EDUCATION
EDUCAÇÃO FÍSICA	SCIENCE	CIÊNCIAS	ARTES