

## **H. Artes, Letras e Linguística - 2. Letras - 3. Línguas Estrangeiras Modernas**

### **CRIAÇÃO DE JOGOS PARA A APRENDIZAGEM DE INGLÊS**

Bianca de Andrade Martimiano<sup>1</sup>

Tufi Neder Neto<sup>2</sup>

1. Bic-Júnior (Bolsista)

2. DCH (Orientador)

#### **RESUMO:**

A falta de interesse dos alunos na hora de aprender é uma barreira que os educadores têm enfrentado. Voltado para a aprendizagem da língua inglesa, esse projeto propõe a criação de uma maneira lúdica de ensinar, tornando assim as aulas envolventes e atrativas, evitando que esse problema ocorra. Essa maneira lúdica de ensinar são jogos de tabuleiro que também visam a conscientização ecológica, posto que os materiais utilizados para sua criação são materiais recicláveis. Os jogos foram criados a partir de estudos de artigos científicos sobre educação, criatividade, ciência, ensino e aprendizagem de língua inglesa, e processos de produção de jogos. Também foram utilizados projetos já existentes no ramo. A base teórica do projeto fundamenta-se na premissa da necessidade de interações em situações de comunicação autêntica, sejam aluno-aluno ou aluno-professor. Os jogos são uma excelente ferramenta de aprendizagem, assim como divertimento. É necessário elaborá-los de forma a atender as necessidades dos professores e alunos e de modo que não fujam da sua função de dinamização do ensino.

Instituição de Fomento: UFLA (Fapemig)

Palavras-chave: Aprendizagem, Inglês, Jogos.