

A PARTICIPAÇÃO DO PIBID POR MEIO DA LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

THE PARTICIPATION IN PIBID BY MEANS OF PLAY IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Ana Karolliny A. Freitas¹

Elisa Borges de Alcantara²

Layssa Lhorrany de M. Silva³

Wanessa Mickelly M. de Novais⁴

Resumo: Este trabalho tem como objetivo mostrar a participação do PIBID – (núcleo de língua inglesa) ao realizar uma gincana com jogos e atividades interativas de Língua Inglesa. A gincana foi um ótimo recurso para o ensino de língua inglesa durante nossa participação no PIBID. Apreendemos que ensinar com ludicidade é uma forma significativa de promover motivação, pois pode possibilitar aprendizagem da língua e diversão ao mesmo tempo. Buscamos mostrar através de atividades diferenciadas e lúdicas como os discentes conseguiram desenvolver a capacidade de aprendizagem e desenvolvimento de novos conteúdos. Por meio desse trabalho, mostramos o desenvolvimento das atividades e como elas foram proveitosas para os alunos e para os bolsistas do PIBID. A gincana foi realizada em uma escola pública da cidade de Araguaína - TO, tendo a nossa participação sob a orientação da coordenadora de área do projeto (Universidade Federal do Tocantins) e a professora supervisora da escola. A gincana foi realizada com as turmas dos anos finais do Ensino Fundamental.

Palavras-chave: PIBID, Gincana, Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa, Lúdico.

Abstract: This work aims to show the participation in PIBID - (English language nucleus) when holding a contest (gymkhana) with English language games and interactive activities. The gymkhana was a great resource for teaching English during our participation in PIBID. We understand that teaching with playfulness is a significant way of promoting motivation, because it can enable language learning and fun at the same time. We intended to show through differentiated and playful activities how the students were able to develop the ability to learn and develop new content. Through this work, we show the development of activities and how they were beneficial for students and PIBID scholars. The contest was held in a public school in the city of Araguaína-TO, with our participation under the guidance of the project area coordinator (Federal University of Tocantins) and the school's supervising teacher. The contest was held with the late years

1 Acadêmica do curso de LETRAS/Português, da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus universitário de Araguaína. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4211594575874873> ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4120-8401> Email: akarol481@gmail.com

2 Doutora em Linguística pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). Professora adjunta do curso de língua Inglesa e suas respectivas literaturas da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus universitário de Araguaína e coordenadora do PIBID - Língua Inglesa. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/756549783465558>; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9841-5401>; Email: elisa.alencar@mail.uft.edu.br

3 Acadêmica do curso de LETRAS/Português, da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus universitário de Araguaína. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7691796225391454> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7886-5790> Email: layssalhorany16@gmail.com

4 Acadêmica do curso de LETRAS/Português, da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus universitário de Araguaína. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0148928594440967> ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0603-6034> Email: wanessamickelly@hotmail.com

in Elementary School classes.

Keywords: PIBID. Gymkhana, English Language Teaching-Learning, Play.

Introdução

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é a primeira oportunidade que um docente em formação recebe para entrar em contato com a sala de aula e com os eventuais alunos. Os bolsistas passam a ter a oportunidade de aprender mais sobre a profissão que escolheu ao entrar na universidade. É uma oportunidade que o bolsista recebe para aperfeiçoar e valorizar a própria formação, e essa primeira experiência com a sala de aula proporciona ao bolsista a chance de entrar em contato com a docência e com os alunos antes mesmo de se formar.

Ao participar do PIBID, os bolsistas aprendem muito porque existe uma troca de experiência entre todos os integrantes do projeto. Todos passam a se dedicar ao ensino e a construção de uma conexão com os alunos e com os professores supervisores. O contato do PIBID não é somente com a sala de aula e com os alunos, mas envolve a interação entre todos os participantes do projeto.

A proposta desse artigo é demonstrar uma metodologia de ensino-aprendizagem que seja vantajoso para o aluno e para o professor, prezando por uma melhor qualidade de ensino e que desperte o interesse do aluno, especialmente em uma disciplina como a de Língua Inglesa. Os métodos que foram utilizados pelos PIBID para os alunos foi a ludicidade, elaborando dinâmicas para que os estudantes pudessem estar em contato com a língua estrangeira e, assim, criar laços com os demais alunos e com os professores da disciplina juntamente com os PIBIDs.

Sendo assim, este trabalho foi realizado em uma escola estadual da cidade de Araguaína-TO, com a participação de um grupo de bolsistas do PIBID que estavam atuando na escola em questão. A atividade foi realizada com ajuda da professora supervisora e com a orientação da coordenadora do projeto. Este trabalho tem como objetivo relatar qual o método utilizado pelo PIBID e qual foi o resultado da atividade – gincana – para os alunos e para os bolsistas em relação ao ensino de Língua Inglesa em uma escola pública.

Gincanas de Língua Inglesa: Uma alternativa para o ensino de língua estrangeira

Diante das diversas realidades escolares encontradas nas escolas públicas, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID núcleo inglês, oportunizou aos acadêmicos ainda em formação um estágio prévio da realidade escolar hoje existente. Sabe-se que o ensino hoje nas escolas acaba que por insatisfatório, essa afirmação toma veracidade devido as modalidades de ensino serem, supostamente, ensinadas de maneiras monótonas (LEFFA, 1988).

O ensino clássico tem sido o mais utilizado nas salas de aulas por ser um método que os educadores pensam ser o mais eficaz para o aprendizado dos alunos. Mas, tal método tem perdido a sua eficácia nos últimos tempos visto que os alunos presentes em sala de aula estão mais conectados com a tecnologia e os novos métodos de ensino que são oferecidos através da tecnologia. A maior parte dos docentes não utilizam os métodos atuais para complementar as suas aulas e isso torna o ensino menos lúdico. A utilização de métodos mais lúdicos como gincanas poder ser um método eficaz com relação a contribuição do aprendizado do aluno em sala de aula. Fialho (2013, p. 18) ressalta que:

Apesar de seu potencial pedagógico no processo de aprendizagem, os jogos educativos devem ser utilizados como instrumento de apoio, ou seja, podem ser úteis na introdução, no reforço, na síntese de conteúdos e até mesmo como instrumentos avaliativos.

Estudiosos afirmam que o ensino lúdico em sala de aula oportuniza aos estudantes uma melhor compreensão do que está sendo ensinado. Pesquisadores como Freud (FREUD apud MONTANO, 2018), Piaget (LUIZ et al, 2014) e Vygotsky (LUIZ et al 2014) empenharam seus estudos voltados ao desenvolvimento e aprendizagem infantil. Diante de tais estudos, surgiu a indagação “se as crianças podem aprender brincando e se desenvolvem, por que não pode se ensinar, também, brincando?” o brincar nesse contexto não minimiza a necessidade de ensino em sala de aula, mas em se tratando da língua estrangeira ensinada nas escolas considerada um desafio para muitos alunos e professores, o lúdico permite que as crianças interajam de forma prática com que está sendo ensinado inclusive com a língua inglesa.

A utilização de gincanas e jogos para o ensino do aluno ajudam no processo de desenvolvimento da aprendizagem, principalmente em disciplinas como a de língua inglesa, tal disciplina que o aluno aprende brincando ou participando de uma gincana ou de jogos.

Os jogos são capazes de proporcionar ao aluno uma nova experiência ao aprender um determinado conteúdo e esses métodos são capazes de aprimorar a capacidade de cada um dos alunos ao armazenar o conteúdo ensino pelo professor em sala de aula. Quando a aula em sala é levada a outra patamar como as gincanas, tais processos podem ser utilizados como métodos de avaliação e ajuda a construir novas relações entre o aluno e o conteúdo da aula.

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o estudante diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas. (MOURA, 2009, p.80).

Os jogos e as gincanas compreendem a atividades lúcidas, e que são atrativa para os alunos. Essas modalidades de ensino proporcionam ao aluno um envolvimento maior com o conteúdo e com os colegas de sala de aula. Tais atividades fazem com que o professor deixe de ser o centro das atenções e o único a saber de tudo, e dá espaço para que os alunos construam o seu próprio saber e crie relações com os demais alunos e com os conteúdos que devem ser adquiridos. O jogo educativo utilizado foi uma gincana de Língua Inglesa, voltado para conhecimentos básicos como a utilização dos verbos em inglês e de outros elementos.

As turmas que participaram da gincana de Língua Inglesa foram as turmas do sexto ao nono ano do ensino fundamental, tanto matutino quanto vespertino. Os bolsistas do PIBID estiveram presentes em todos os momentos da gincana para auxiliar os alunos e ajudar o professor responsável da disciplina. A gincana foi desenvolvida no mesmo colégio de atuação de um grupo de bolsistas do PIBID, uma escola da rede pública da cidade de Araguaína-TO.

Gincanas Diversificadas

O PIBID de língua inglesa propiciou aos acadêmicos uma melhor formação e adequação às realidades encontradas nas escolas por meio do uso da ludicidade para aprimorar o ensino de língua inglesa. Pode-se observar, que durante toda a aplicação da ludicidade em sala de aula envolta pela língua inglesa os resultados obtidos nas produções dos alunos superou as expectativas apontadas. Gincanas, dinâmicas e brincadeiras relacionadas aos conteúdos ensinados em sala de aula auxiliaram uma melhor fixação dos conteúdos no aprendizado dos alunos.

Os jogos que foram utilizados dentro da gincana envolviam diversas modalidades da Língua Inglesa. Todos os conteúdos escolhidos estavam relacionados com o que os alunos aprenderam em sala de aula e o que ajudamos o professor a ensinar. Um dos jogos principais foi a formação de frases em inglês com a utilização do “WH” e a montagem de uma calendário utilizando o nome de cada um dos meses e os números escritos por extenso. Outras atividades que ganharam destaque foi a atividade em que os alunos deveria montar as partes do corpo humano em um placa de isopor com um corpo desenhado e a turma que conseguisse finalizar primeiro ganhava os pontos para o time.

Figura 1 – Imagens da produção das atividades.



Fonte: Os autores

Todos os jogos que foram utilizados foram desenvolvidos pelos bolsistas do PIBID com o auxílio do professor da disciplina. Os jogos foram desenvolvidos com regras para tornar as brincadeiras mais organizadas e tais regras foram lidas para os alunos durante a execução da gincana. Os bolsistas que realizaram as atividades estavam presentes para auxiliar os alunos e ver o desenvolvidos das atividades que criaram.

Figura 2 – Criação das atividades para a gincana.



Fonte: Os autores.

Os alunos se mostraram animados com a execução da gincana, porque conheceriam mais o conteúdo que estavam vendo apenas em sala de aula. Todos os alunos se esforçaram ao máximo para mostrar que sabiam as respostas e para conseguirem pontos para o próprio time. Eles estavam animados por sair da sala de aula e estavam animados para ver o conteúdo sendo exposto de uma maneira mais lúdica e divertida.

Figura 3 – Execução da gincana com os alunosFonte



Fonte: Os autores

Resultados

A gincana realizada pelo PIBID trouxe resultados positivos para o ensino de Língua Inglesa tanto para os alunos com relação ao conteúdo que foi ensinado quanto para os bolsistas que participaram da gincana. Os alunos alegaram que se divertiram bastante com a gincana e aprenderam mais os conteúdos que já tinham sido explicados em sala de aula, e até planejaram uma nova gincana antes que o tempo do PIBID chegasse ao fim. Já os bolsistas tiveram a chance de ter uma nova experiência com o ensino e com os alunos, porque essa atividade abriu as portas para que os bolsistas aprendessem mais sobre como levar atividades diferenciadas tornam o ensino mais eficaz.

A participação de alguns alunos foi maior do que de outros, mas todos estavam presentes observando e participando quando necessário. Os bolsistas do PIBID não deixaram os alunos sozinhos por nenhum momento e ficaram explicando os conteúdos para a melhor compreensão dos alunos com relação a cada uma das atividades que foram criadas e executadas.

O resultado da gincana foi muito proveitoso para cada um dos participantes e se tornou uma das atividades favoritas dos bolsistas e dos alunos. A gincana fez com que todos percebessem o quanto os jogos são capazes de despertar o conhecimento de cada um dos alunos e o quanto essas atividades são

capazes de melhorar o aprendizado dos alunos principalmente em relação à Língua Inglesa.

Para Carvalho (2012), deve prevalecer em sala de aula a relação do professor e aluno por meio da interação. Quando, por exemplo, um conteúdo que é ensinado de maneira primitiva, este, corre um grande risco de se tornar ineficaz ou mesmo ser um aprendizado insatisfatório, porque, quando o aluno faz ligação, supostamente, da língua ensinada, ou seja, o inglês, com a necessidade de utilizá-la em sua realidade cotidiana, este aprendizado se torna mais significativo em sua particularidade.

A contribuição do PIBID para o ensino de língua inglesa nas escolas enquadradas no programa e para o aprendizado inicial dos acadêmicos, somou positivamente para a formação dos acadêmicos e para o resultado positivo da aprendizagem dos alunos nessas escolas. É importante ressaltar que, o ensino de língua inglesa ofertado pelo PIBID seguia, nitidamente, os parâmetros apontados pelas escolas e pela professora titular, no entanto, a forma com que o ensino era apresentado aos alunos acabava que cativando a atenção dos alunos e provocando neles uma curiosidade que outrora não era vista nos alunos em se tratando do ensino de língua inglesa.

Provocar nos alunos a curiosidade de aprender um novo conteúdo é cada vez mais desafiador para os professores se levarmos em consideração que a tecnologia novas metodologias de ensino são impostos dentro da Unidade escolar. Atender a essas novas metodologias é desafiador para um professor adequado ao ensino primitivo.

Considerações Finais

E em virtude de todos os fatos que foram mencionados, podemos perceber o quanto as aulas lúdicas fazem uma grande diferença na vida dos alunos e do próprio professor. Ao realizarmos uma atividade como a gincana que foi mencionada nesse trabalho, conseguimos comprovar o quanto os alunos demonstram mais interesse em conhecer um determinado conteúdo e participar de uma aula mais lúdica e divertida. E o professor recebe a chance de criar um vínculo maior com os alunos enquanto ensino um conteúdo da língua inglesa para os alunos. Ambos criam um laço com as atividades que são propostas porque ambos aprendem e ensinam se divertindo.

É possível imaginar o quanto os professores possuem um ganho maior ao abrirem a mente para uma aula mais lúdica e divertida para o aluno, porque assim eles podem ser livres do medo que possuem de que a tecnologia entre em sala de aula. A maioria dos professores vê a tecnologia como um “bichão papão”, mas é por meio dessas aulas que se consegue tirar maior proveito dos alunos e perceber a capacidade de cada um deles. Ao alinhar o oportunidade de ensinar novas coisas com a tecnologias, todas as aulas podem ser tornar proveitosas para os alunos e para o próprio professor em questão.

Sendo assim, todos os bolsistas que participaram da atividade que foi desenvolvida na escola tiveram sorte em estar no projeto porque conseguiram ver como uma aula lúdica pode ser proveitosa para o aluno e para o professor. Ao entrar no PIBID e na gincana que foi desenvolvida, todos perceberam que é possível transformar uma aula simples em um momento prazeroso tanto para os futuros professores – bolsistas PIBID – quanto para os futuros alunos que encontrarão em sala de aula no futuro. A sala de aula se torna um campo vasto de oportunidade e basta um momento para que uma aula se torne em algo inesquecível para o aluno.

Referências

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Curitiba: InterSaberes, 2013.

MOURA, M. O. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. In:

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LEFFA, V. J. Metodologia do ensino de línguas. in BOHN, HI; VANDRESEN, P. **Tópicos em lingüística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras**. Florianópolis: Ed. da UFSC, p. 211-236, 1988.

Montano, V. R. R.. “A LUDICIDADE E A ESTRUTURAÇÃO DO SUJEITO: UM PERCURSO NAS OBRAS DE FREUD, WINNICOTT E BETTELHEIM.” Revista Ciência (In) Cena 1.6 (2018) p. 22-37.

LUIZ, J. M., SANTOS, A. C., ROCHA, F. F., ANDRADE, S. C., & REIS, Y. G. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Lecturas Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, 2014. 19, 1-1.

Recebido em 30 de novembro de 2020.

Aceito em 11 de dezembro de 2020.