

JOGO DIDÁTICO COMO RECURSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA EM UMA OFICINA NO PROGRAMA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

EDUCATIONAL GAME AS AN ENGLISH LANGUAGE TEACHING-LEARNING RESOURCE IN A WORKSHOP IN THE ENGLISH LANGUAGE TEACHING INITIATION PROGRAM

Hygor Rodrigues Brasil Alencar¹

Elisa Borges de Alcântara Alencar²

Resumo: *Este trabalho tem como objetivo compartilhar a experiência pedagógica desenvolvida no Programa Institucional Brasileiro de Iniciação à Docência (PIBID), núcleo - Língua Inglesa no colégio Estadual Professora Silvandira Sousa Lima, no município de Araguaína - TO. Através desse relato pretendemos enfatizar a importância do uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. O material de análise dessa pesquisa foi obtido durante a realização de uma aula com uma turma do 7º ano. Ao usarmos um jogo pedagógico como recurso em uma turma que não demonstrava muito interesse pelas aulas de Língua inglesa, concluímos que o uso de jogos deixa os alunos mais envolvidos promovendo momentos de descontração e tornando as aulas de inglês mais produtivas e interativas.*

Palavras-chave: PIBID. Jogos Didáticos. Ludicidade. Língua Inglesa. Ensino-Aprendizagem.

Abstract: *This work aims to share a pedagogical experience developed in a Brazilian Institutional Program of Initiation to Teaching (PIBID), English Language area, in a public school, Professora Silvoandira Sousa Lima in Araguaína, Tocantins state. Through this report we intend to emphasize the importance of using recreational activities in the teaching-learning process of a foreign language. The analysis material for this research was obtained during a class with a 7th grade class. When using a pedagogical game as a motivational resource in a class that did not show much interest in English language classes, we concluded that the use of games makes students more involved promoting moments of relaxation and making English classes more productive.*

Keywords: PIBID. Didactic Games. Playfulness. English Language. Teaching-learning.

1 Graduando em Letras-Inglês e suas Literaturas, Universidade Federal do Tocantins (UFT), Araguaína - TO. Bolsista subnúcleo do Pibid do Curso de Letras - Língua Inglesa de Araguaína 2018/2020. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5164572869420685>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8212-7619>. E-mail: hygor_alencar@hotmail.com

2 Professora Doutora do Curso de Letras Língua Inglesa da Universidade Federal do Tocantins. Coordenadora do subnúcleo do Pibid do curso de Letras - Língua Inglesa de Araguaína 2018/2020. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/756549783465558>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9841-5401>. E-mail: elisa.alencar@uft.edu.br

Introdução

Toda comunicação em sala de aula é colorida por emoções: compreender e ser compreendido, vencer a inibição e o medo do ridículo, lidar com a frustração de não ser compreendido, sentir o próprio progresso ao escrever e falar algo significativo em inglês (MICCOLI, 2011, p. 181).

Muitas são as possíveis reações que partem de um aluno ao adentrarmos uma sala de aula no intuito de ensinar língua estrangeira. Crenças e inseguranças visivelmente enraizadas em alguns estudantes colaboram para a construção de uma atmosfera não muito propícia para uma relação de ensino-aprendizagem realmente satisfatória. Após tais observações surgiu a pergunta que engendrou este trabalho: como quebrar esse gelo?

Pensando nisso, objetivamos com esse trabalho refletir sobre todo o processo que demanda a elaboração e aplicação de um jogo em uma aula de inglês. Pontuando aqui observações sobre a recepção dessa atividade pelos estudantes participantes e discutindo de que forma essa ferramenta colabora no aprendizado de línguas adicionais.

Poder vivenciar uma sala de aula, ainda no início da graduação é uma experiência inigualável e enriquecedora. Nesse sentido, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) tem sido um excelente mediador entre graduandos e a educação básica. Reflexo disso, é a aplicação de projetos como este e muitos outros que estão em vigência nas escolas contempladas com tal programa.

A proposta de elaborarmos jogos que conversassem com os conteúdos que estavam sendo trabalhados no bimestre surgiu durante uma reunião de planejamento, realizada junto a professora supervisora e os outros bolsistas do programa.

Ao retratarmos a realidade de nossos alunos, situados na escola “Professora Silvandira de Sousa Lima” localizada em uma região periférica da cidade de Araguaína – TO, a mesma observação foi pontuada por muitos de nós bolsistas: o aparente desinteresse de boa parte dos estudantes do 7º ano B e C pelas aulas de inglês.

Partindo das discussões feitas no planejamento, vimos no uso de jogos uma forma de aproximação dos alunos para com as aulas. Salientamos que “A aprendizagem dependerá do sentido que o estudante encontrará naquilo que acontece em sala de aula” (MICCOLI, 2011, p. 181), portanto, propostas lúdicas são bem-vindas nesse espaço de formação.

Metodologia

Desenvolvemos esse trabalho com base nos planos de aulas elaborados durante a reunião de planejamento que ocorreu dia 06/05/2019 e nossos blocos de anotações que são usados com o intuito de registrar nossas atividades diárias no programa. Fomos também, instruídos pela professora supervisora a nos atentarmos às reações dos alunos mediante a proposta.

Para nos organizar, dividimos nosso trabalho em duas partes. Primeiramente sentamos e analisamos o currículo com os conteúdos propostos para o 2º bimestre nas turmas de 7º ano, seguido de momentos de socialização de ideias entre os bolsistas para a elaboração dos jogos, daí, definimos o que seria feito.

No segundo momento, confeccionamos o material necessário para a execução do jogo e o aplicamos nas turmas, obtendo assim, os resultados que estão sendo discutidos nesse trabalho.

O jogo foi realizado durante 50 min em espaço aberto, no período vespertino, longe da convencio-

nal sala de aula. Instruímos os alunos a levarem suas cadeiras para baixo de uma árvore, e lá, por meio de exposição oral da proposta, seguimos com as atividades.

Fundamentação Teórica

Após a leitura da obra “Inglês em escolas públicas não funciona? Uma questão de múltiplos olhares”, organizada por Diógenes Cândido de Lima, com colaborações de diversos pesquisadores da área do ensino de língua inglesa, muitas reflexões foram realizadas em nossos encontros com o núcleo do PIBID de Língua Inglesa.

No entanto, um capítulo específico dessa obra, intitulado: “O ensino na escola pública pode funcionar, desde que [...]” escrito por Laura Micolli (2011) nos trouxe uma boa base para desenvolvermos nossas ações, e pensar nosso papel na motivação do aluno para com a disciplina de língua inglesa.

De uma forma clara, a autora explora algumas competências e comportamentos esperados de um professor de língua estrangeira na escola pública, para que, o ensino de fato tenha proveito. Com um discurso de empoderamento do professor e da atividade docente valorizando ao mesmo tempo questões emocionais dos alunos, a autora propõe a execução de diferentes atividades e defende que “Todas essas experiências podem ter um aspecto positivo ou negativo, dependendo da maneira como forem conduzidas” (MICCOLI, 2011, p. 181). Seguindo essa linha de reflexão, tentamos ser os mais cuidadosos possível para que nossos alunos se sentissem bem durante a atividade.

Entendemos que a aquisição de língua estrangeira ocorre quando o ambiente está propício para tal e respeitar a individualidade do aluno nesse momento é incentivá-lo a interagir com o meio. Neste seguimento, a hipótese do filtro afetivo de Krashen (1985) coube em nossa discussão e enriqueceu significativamente nossa prática.

O teórico aponta que, no processo de aquisição de uma segunda língua, para que as informações de fato sejam recebidas pelo estudante, é necessário que o aprendiz esteja afetivamente disposto a recebê-las. Essa aquisição é chamada de *input*, quando ocorrer *input* certamente ocorrerá aprendizagem. Caso o ambiente não proporcione essa segurança, o aprendiz automaticamente ativará seu filtro afetivo, que é definido como “o bloqueio mental que impede os aprendizes de utilizar completamente o *input* compreensível recebido para a aquisição da linguagem” (KRASHEN, 1985, p. 81).

Segundo o autor, “isso ocorre quando o aquisitor está desmotivado, com falta de autoconfiança ou ansioso” (KRASHEN, 1985, p. 81), logo, decidimos preparar e pensar o espaço para realização do jogo seguindo a hipótese do filtro afetivo, transformando nosso ambiente em um lugar onde os estudantes se sentissem livres e longe de julgamentos.

Menciono aqui, o quão importante são esses momentos lúdicos no dia a dia de um estudante, o uso de jogos propiciam momentos de descontração e interação entre os colegas de turma e também com os professores. Tais relações além de saudáveis tornam o aprendizado de língua estrangeira mais participativo e proveitoso.

Discussão de Resultados

Explanarei, aqui, de forma detalhada, os ocorridos durante o desenvolvimento da atividade, levantando reflexões sobre os momentos presenciados. Inicialmente, tivemos o planejamento da atividade, que ocorreu de forma colaborativa mesclando a professora supervisora com os bolsistas do programa, ainda que, no momento de aplicação da atividade, por motivos de divisões de horário nem todos tenham participado.

Durante o bimestre, os alunos do 7º ano estavam trabalhando com *interrogative sentences*, opta-

mos então por confeccionar nosso jogo explorando vocabulários já vistos anteriormente aplicados em perguntas com intenção de trabalhar o desenvolvimento de *speaking* e *reading*. Elaboramos um total de 36 perguntas separadas cada uma em um cartão, numerados de 1 a 6, em seguida, confeccionamos um dado grande feito de papel cartão, sendo que cada face do dado se relacionava com os cartões de pergunta.

Quando entramos na sala com aquele dado, os alunos logo se empolgaram. Sabemos o quão difícil é para um professor que atua 40 horas com um número grande de turmas conseguir preparar uma aula diferente para todas, nesse ponto, o PIBID tem cumprido seu papel e vem fazendo a diferença nas escolas em que ele se encontra.

Dando continuidade, ainda em sala de aula explicamos para os alunos como o jogo funcionaria. Cada aluno jogaria o dado e responderia uma pergunta. A professora foi responsável por realizar a leitura e nós bolsistas quando necessário deveríamos intervir ajudando os que tivessem dificuldades. Os alunos compreenderam a proposta e então fomos para fora começar o jogo.

Logo no início da atividade percebemos o entusiasmo dos alunos em querer participar, a atenção que eles prestavam na professora quando ela pronunciava as perguntas assim como nos colegas quando eles as respondiam. Sempre que uma pergunta era feita, toda a turma era convidada a pronunciá-la. Dessa forma, além de trabalhar as habilidades, os alunos construíam um clima de confiança uns nos outros.

Afirmamos que, o filtro afetivo de KRASHEN (1985) não se ativou durante a atividade, os alunos se sentiram tão à vontade que ao decorrer dela estavam realizando diversas perguntas sobre vocabulários que poderiam ser utilizados em possíveis respostas. Até os alunos considerados mais tímidos se entregaram para a descontração do momento e participaram da atividade.

Figura 1. Aluna respondendo perguntas enquanto os colegas a assistem.



Fonte: ACERVO PESSOAL (2019)

Após a execução, em conversa com nossa professora supervisora, compartilhamos crenças que tínhamos em relação a atividade. Ambos acreditávamos que o pouco arcabouço linguístico dos alunos seria um empecilho no desenvolvimento da proposta. Esperávamos mais resistência por parte dos alunos, principalmente no que diz respeito às habilidades comunicativas.

No entanto, para nossa surpresa, a dedicação foi tamanha que decidimos usar parte das frases como exemplos nos próximos exercícios que foram realizados em sala de aula, quando ministramos o restante do conteúdo.

Considerações Finais

Tendo em vista tudo que aqui foi exposto, concluímos que os jogos didáticos funcionam como um bom recurso na motivação do ensino de língua inglesa. Notoriamente o interesse dos alunos cresce quando o professor prepara uma atividade diferenciada para sua aula. Portanto, buscamos com esse trabalho evidenciar a importância das atividades lúdicas no auxílio do processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira.

Observamos aqui, o quão importante é o planejamento para a atividade docente. O ato de refletir sobre suas práticas de dar a oportunidade de preparar aulas diferenciadas e aplicadas às reais necessidades de cada turma e consequentemente satisfazer os interesses dos alunos, mesmo que estes interesses não estejam expostos.

Concluímos este trabalho ressaltando a importância do PIBID para a formação docente. Ao oportunizar essas trocas entre a graduação e a educação básica, programas como esse desempenham um importante papel na ruptura de métodos já estabilizados em algumas escolas, se apropriando dessa interação para propor sempre o que há de mais novo. Tornando assim a escola um espaço cada vez mais atualizado e dinâmico.

Referências

CÂNDIDO, Diógenes (Org.). **Inglês em escolas públicas não funciona? uma questão de múltiplos olhares**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

KRASHEN, S. **The Input Hypothesis: issues and implications**. 4.ed. New York: Longman, 1985.

MICOLLI, Laura. **“O ensino na escola pública pode funcionar, desde que...”** in. CÂNDIDO, Diógenes (Org.). **Inglês em escolas públicas não funciona? uma questão de múltiplos olhares**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

Recebido em 30 de novembro de 2020.

Aceito em 11 de dezembro de 2020.

