

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

GÊNERO JOGOS: UMA MANEIRA DIVERTIDA DE APRENDER INGLÊS

Lilian Aparecida De Moura (liapmo@hotmail.com)**Marina Gonçalves Borba (marrygborba@hotmail.com)****Thais Alessandra Stadler Fernandes Santos (thaisale10@gmail.com)****Dicléa Teixeira (teigodoy@yahoo.com.br)****Aparecida De Jesus Ferreira (aparecidadejesusferreira@gmail.com)**

RESUMO – O trabalho a seguir trata-se de uma atividade proposta dentro do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência) de Inglês da UEPG no Colégio Estadual 31 de Março. O objetivo do gênero jogos é promover uma maior interação entre professores e alunos nas aulas de inglês, assim como desenvolver a aprendizagem de uma maneira prazerosa, garantindo deste modo o ganho de vocabulário e o aumento da prática de leitura crítica. Como referencial teórico serão utilizados os documentos oficiais tais como, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN – LE (BRASIL, 1996), Diretrizes Curriculares Estaduais DCE-LE (PARANÁ, 2008), o referencial teórico acerca de letramento crítico (PENNYCOOK, 2011; DUBOC & FERRAZ, 2011) e a autora Dorry (1966) que tem um sólido trabalho na área do ensino de língua estrangeira baseado em jogos. A metodologia proposta para a atividade consistirá em uma série de jogos a serem aplicados para os alunos. Espera-se com esta metodologia aprimorar o nível de inglês dos alunos. Conclui-se que os jogos são um recurso didático facilitador de aprendizagem e também podem ser utilizados em atividades que proponham uma visão crítica de cidadão através do ensino da língua inglesa.

PALAVRAS-CHAVE – PIBID. Jogos. Aulas de Inglês.

Introdução

Neste projeto abordaremos o trabalho com jogos no ensino fundamental, realizados no Colégio Estadual 31 de Março sob a supervisão da professora Dicléa Teixeira. A atividade com jogos se faz importante, pois é uma atividade lúdica que envolve além do conhecimento sobre a língua estrangeira o prazer da realização desta tarefa pelo aluno.

Como professores em sala de aula, nos deparamos com as dificuldades dos alunos em compreender e manter o foco nos conteúdos de língua estrangeira. Essas matérias causam estranhamento por serem algo fora da realidade de muitos alunos, já que grande parte deles

não teve contato direto com a língua antes da sala de aula, apenas com o que veem e ouvem através da mídia.

As aulas tradicionais de língua estrangeira tornam-se maçantes, pois alguns professores costumam repetir sua metodologia a cada aula, o que faz com que os alunos percam o interesse pela aprendizagem. Nós, como futuros professores, precisamos mudar esse método para que aulas sejam proveitosas.

Ao realizar os jogos, o aluno aprende um vocabulário diferenciado, exercita a leitura e compreensão de regras, além de conhecer a origem dos jogos. A monotonia das aulas de inglês é findada quando há formas variadas de ensino-aprendizagem. O trabalho com o lúdico, no caso os jogos, além de envolver o aluno na atividade garantindo que ele mantenha a atenção por ser algo diferente da rotina que ele vivencia nas aulas de inglês, proporciona conhecimento por meio da diversão.

Objetivos

- Incentivar a colaboração dos alunos a participarem das aulas de língua estrangeira visando o ensino crítico de língua inglesa;
- Proporcionar aos alunos uma atividade agradável que desenvolva o conhecimento da língua estrangeira;
- Motivar a prática da leitura;
- Possibilitar ao aluno o contato com o vocabulário específico de cada jogo tendo assim uma visão crítica;
- Incitar a criatividade e imaginação do aluno para a formação de um cidadão crítico consciente do seu papel na sociedade brasileira.

Referencial teórico-metodológico

Para a confecção deste trabalho estão sendo utilizados os documentos oficiais que norteiam a educação do Estado do Paraná, Diretrizes Curriculares Estaduais DCE-LE (PARANÁ, 2008), bem como Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN – LE (BRASIL, 1996).

“One of my strongest beliefs about second language teaching is that the whole process of teaching and learning should be fun. This self-developing motivation can be enhanced by the use of games in the classroom.” (DORRY 1966). De acordo com Gertrude Nye Dorry, o trabalho em sala de aula deve ocorrer de forma divertida, isto garantirá a

aprendizagem. A autora acredita que esta interação entre os alunos na sala de aula é o que motiva o aprendizado.

Segundo Magnani (2011), o trabalho com jogos faz “com que o usuário permaneça interessado neles – a despeito das possíveis dificuldades – e aprenda, com isso o seu funcionamento e a sua lógica, o que, por sua vez, pode permitir um posterior sucesso na partida.” (MAGNANI, 2011. p. 115).

O letramento crítico se faz importante no ensino de uma língua estrangeira, pois incita uma visão muito mais determinante, no aluno, em relação aos problemas sociais atuais. Segundo Duboc e Ferraz (2011):

O letramento crítico atualmente discutido difere da pedagogia freireana na medida em que se pauta numa acepção de crítica muito mais voltada para a problematização de questões sociais, em detrimento de um projeto emancipatório [...]. Assim é que letramento crítico configura-se não como método pré-estabelecido, mas como postura diante de um texto com vistas à compreensão dos privilégios e apagamentos nas práticas sociais [...]. Tal orientação, portanto, desafia o *status quo* educacional refraseando e resignificando o conceito “original” de alfabetização e toda a homogeneidade e fixidez que este conceito encerra no que se refere ao processo de significação. (DUBOC & FERRAZ, 2011, p.22)

Resultados

As ações propostas pelo PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência) visam a construção da identidade profissional de professores de língua inglesa em formação. Os textos lidos ao longo do projeto constroem uma base para vivência em sala de aula. Por meio das leituras constatou-se que é um grande desafio o dia a dia em sala de aula, porém é uma profissão gratificante, pois os resultados do trabalho bem sucedido são imediatamente visíveis.

As reuniões e encontros proporcionados pelo PIBID são de grande importância, visto que promovem o compartilhamento de experiências entre supervisoras, coordenadora do programa e colegas, deste modo, erros podem ser prevenidos e ideias podem ser construídas coletivamente, a fim de melhorar o trabalho em sala de aula.

O programa PIBID é de extrema relevância, pois modifica o olhar do acadêmico-futuro professor. Estes ao participarem do projeto, tem a oportunidade de entrar em contato com salas de aula de diferentes realidades, antes de finalizarem o curso de Letras, o que os motiva a serem melhores profissionais.

A partir das reuniões e leituras realizadas durante as reuniões e grupos de estudo, desenvolvemos a ideia do trabalho com jogos em sala de aula. Este nos parece ser uma boa forma de prender a atenção dos alunos e fazê-los aprender, enquanto se divertem. Esse tipo de

abordagem os motiva a quererem aprender a língua estrangeira, sem prejudicá-la como algo inatingível.

Como resultado do trabalho com jogos espera-se um ensino mais efetivo, com melhores resultados tentando minimizar o estereótipo de um ensino tradicional, sem diálogo e interação entre professores e alunos. O trabalho com jogos ao contrário, promove interação, e um ensino no qual, aprender passa a ser divertido.

Considerações Finais

O projeto PIBID tem se mostrado de grande importância na vida dos acadêmicos-futuros professores de língua inglesa, pois os prepara para sua futura carreira profissional. Projetos como esse devem ser incentivados.

Busca-se com este trabalho aperfeiçoar a dinâmica em sala de aula, melhorando assim a aprendizagem dos alunos de língua estrangeira, alcançando uma maior interação dos agentes envolvidos do ensino-aprendizagem.

O projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência) de Inglês desenvolve suas atividades com o apoio financeiro da CAPES (Coordenação e Aperfeiçoamento Pessoal Educação Superior) órgão do Ministério da Educação que visa estimular a formação acadêmica nas Universidades do país.

APOIO: (CAPES – Coordenação e Aperfeiçoamento Pessoal Educação Superior)

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. 3.ed. Brasília: MEC/SEF, 2001.

DORRY, Gertrude Nye. **Games for second language learning.** 15th ed. New York. Mc. Graw-Hill. 1966.

DUBOC, Ana Paula; FERRAZ, Daniel Melo. **Letramentos Críticos de professores de inglês: Currículos e perspectivas em expansão.** Revista X, v.1, p. 19 - 32, 2011.

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

MAGNANI, Luiz Henrique. **Por dentro do jogo: videogames e formação de sujeitos críticos.** Trabalhos em linguística aplicada, v. 46, n. 1, 2011.

NOVA ESCOLA. **O dia a dia do professor: como se preparar para os desafios da sala de aula**. 1.ed. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira; São Paulo: Nova Escola, 2014.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica, Língua Estrangeira Moderna**. Curitiba, Paraná, 2008.

PENNYCOOK, Alastair. **Critical and alternative directions in applied linguistics**. Australian Review of Applied Linguistics, v. 33, n. 2, 2011.