

III SEMANA DO CONHECIMENTO

Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

**DISAGREEING DOG AND AGREEABLE SHEEP: LEITURA E DIVERSÃO NO CURSO DE
TÉCNICO EM MECÂNICA NO IFSUL CÂMPUS PASSO FUNDO.**

AUTOR PRINCIPAL: Roberta Macedo Ciocari.

CO-AUTORES: -----

ORIENTADOR: Profa. Dra. Fabiane Verardi Burlamaque.

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo.

INTRODUÇÃO:

Este trabalho versa sobre leitura em língua inglesa, mais especificamente, sobre ESP (English for Specific Purposes), abordagem adotada na disciplina de inglês no curso técnico em mecânica do IFSul (Instituto Federal Sul-Rio-Grandense), câmpus Passo Fundo. Esta abordagem, que pode ser traduzida como “inglês para fins específicos”, visa, neste caso, o entendimento de textos técnicos em mecânica pelos alunos. A metodologia frequentemente adotada nessa abordagem é a leitura intensiva, que comumente atrela a leitura de textos a aspectos vocabulares e gramaticais da língua. Para desenvolver uma compreensão maior na leitura em língua inglesa, o principal objetivo deste trabalho é mostrar como se pode incluir o fator ludicidade nas atividades de sala de aula mesmo com alunos adultos, aliando leitura intensiva aos pressupostos teóricos sobre o lúdico de Huizinga (2010), que ressalta a suma importância do aspecto lúdico para a humanidade.

DESENVOLVIMENTO:

Cada aluno recebeu algumas figuras e instruções em inglês em pedaços de papel recortados previamente pela professora, nos quais colocaram fita crepe em sua parte de trás. Estas figuras e instruções estavam fora de ordem. Os alunos, então, localizaram no arquivo exibido no data show pela professora as instruções e as figuras que possuíam. Identificaram essas instruções e figuras e afixaram-nas no papel pardo em ordem, para fazer um cartaz com o modo de fazer do objeto lúdico. A seguir, reuniram-se em duplas ou grupos de no máximo 3 alunos e receberam, em papel

III SEMANA DO CONTECIMENTO

307 DE OUTUBRO
2016

sulfite 60, os moldes para recortar e colar conforme as instruções e figuras constantes no cartaz. Antes dessa última etapa, a professora fez um trabalho de leitura intensiva do cartaz ao solicitar aos alunos que localizassem palavras cognatas no texto, bem como verbos no modo imperativo e palavras técnicas desconhecidas e fornecessem sua tradução. Ao final da atividade, os objetos lúdicos tinham de funcionar do seguinte modo: ao girar a manivela, o cachorro deveria mexer a cabeça negativamente, e a ovelha, afirmativamente. As notas foram dadas conforme a habilidade de cada grupo ao conseguir esse objetivo em maior ou menor escala. A maioria dos alunos, composta por adultos trabalhadores, aceitou bem a proposta, pois se lançou com afinco à atividade. Alguns, inclusive, solicitaram à professora a disponibilização dos moldes para uma nova e posterior montagem do objeto com seus filhos, sobrinhos ou afilhados. Uma minoria demonstrou desinteresse, mas mesmo assim, participou da atividade (talvez por essa atividade fazer parte das avaliações da etapa). Outra minoria, por dificuldades na leitura, tanto da parte não verbal como da parte verbal, e/ou na motricidade, tentou, mas não conseguiu construir o objeto. Com um saldo positivo ao final da atividade, ficou demonstrada a importância da inclusão do aspecto lúdico na sala de aula, para possibilitar um maior aproveitamento dos alunos com relação à sua aprendizagem. De acordo com Huizinga (2010, p. 10), "o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada". Mas autor também afirma que o jogo pode ocorrer dentro de um local antecipadamente demarcado e pode ser além de espontâneo, intencional. Abre-se, então, a possibilidade de se propor o jogo dentro da sala de aula, pois é um lugar delimitado e é proposto de forma deliberada pelo professor. Outra característica do jogo é ser intrinsecamente tenso, pois os jogadores "procuram conseguir alguma coisa difícil à custa de seu próprio esforço", aqui, o funcionamento do mecanismo e a nota condizente. Ademais, conforme resultados apontados, o jogo proposto como atividade avaliativa em sala de aula significou também a oportunidade de interação entre adultos e crianças em outro local e de forma espontânea, sem a tensão da nota, mas ainda com o desafio de construir o objeto lúdico para que ele proporcionasse divertimento a ambos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A vitória, razão pela qual o ser humano compete e joga, é constituída, nessa atividade, por habilidades de leitura e motricidade premiadas através de uma nota. Sendo assim, pode-se considerar a escola como um cenário de jogo também, pois uma aula pode e deve proporcionar momentos lúdicos que unam diversão e aprendizagem, sem descaracterizar completamente o jogo, que continua com suas qualidades de significação, tensão, alegria, divertimento, caráter estético e também de liberdade.

REFERÊNCIAS:

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IVES, Rob. Designing Paper Animations. Disponível em: <<https://www.robives.com/>>. Acesso em: 23 ago. 2016.

III SEMANA DO CONHECIMENTO

Universidade e comunidade
em transformação

3 A 7 DE OUTUBRO
DE 2016

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): -----

ANEXOS:

Exemplos de objetos lúdicos confeccionados pelos alunos: Agreeable Sheep e Disagreeing Dog.

