

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

Criação e uso de jogos didáticos no ensino de língua estrangeira

AUTOR PRINCIPAL: Daniele Petry

CO-AUTORES: Rosane Sangalli

ORIENTADOR: Daniela de David Araújo

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

Este trabalho busca refletir acerca da importância da utilização de jogos didáticos no ensino e aprendizagem de Língua Estrangeira (LE) em sala de aula, assim como relatar uma experiência de produção e uso desses materiais junto às turmas assistidas pelo subprojeto PIBID Interdisciplinar – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – CAPES, vinculado ao curso de Letras da UPF e às escolas públicas de ensino médio Adelino Pereira Simões e Anna Luísa Ferrão Teixeira, ambas situadas em Passo Fundo.

A partir da necessidade de sempre inovar no planejamento docente e, ainda, de se construir alternativas para a carência de materiais didáticos em muitas escolas, o grupo de bolsistas aceitou o compromisso de ampliar o conhecimento a respeito dos benefícios, dificuldades e implicações da utilização de jogos lúdicos como recurso metodológico com os estudantes. Desafiou-se, ainda, a criar jogos didáticos em inglês e espanhol que pudessem aliar a aprendizagem de elementos linguístico.

DESENVOLVIMENTO:

Há tempos vem se falando sobre importância dos jogos didáticos no ambiente escolar. No processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, esta proposta tem grande importância, visto que o aluno, na maioria das vezes, não possui contato direto com a língua, e precisa ser estimulado a utilizá-la, a partir de contextos significativos de uso.

Os jogos elaborados com objetivos pedagógicos, menos competitivos e mais colaborativos, desempenham e proporcionam um ambiente favorável para a aprendizagem e para uma prática intensiva da língua, além de favorecer atividades que englobam criatividade, raciocínio lógico, concentração e interação entre aluno-aluno e professor-aluno.

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO
REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Conforme Teixeira (apud CHAGURI, 2009, p. 77-78), “O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.” De fato, enquanto jogam, os alunos estão intensamente focados e envolvidos com o conhecimento e cria-se um clima positivo, de satisfação. Para o autor, “É este aspecto de desenvolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia”.

As atividades lúdicas em sala de aula também costumam ter sucesso pelo fato de possibilitarem a interação. Vygostky (1998) ressalta que a interação entre os indivíduos possibilita a geração de novas experiências e conhecimento. A aprendizagem ocorre quando a interação social acontece dentro da zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que seria a distância existente entre aquilo que o sujeito já sabe, seu conhecimento real, e aquilo que o sujeito possui potencialidade para aprender, seu conhecimento potencial. Visto que a língua implica em um processo de troca, de interação, quando em sala de aula se dá mais chances para o aluno participar e interagir, criam-se condições para despertar neles o interesse e fazer com que se sintam motivados a querer aprender.

Esta ideia de trazer a atividade lúdica para a sala de aula sustentou o grupo de bolsistas do Pibid Interdisciplinar a produzir jogos didáticos para trabalhar conteúdos em que os alunos apresentam maior dificuldade, de modo a facilitar o aprendizado e torná-lo mais significativo para o aluno. Sendo assim, preposições, expressões idiomáticas, pronomes interrogativos, falsos cognatos, tempos verbais, curiosidades dos países falantes de língua inglesa ou espanhola, entre outros, foram desenvolvidos a partir de jogos de tabuleiros, de perguntas e respostas, de associação, de mímicas, além de outras propostas.

Teixeira (apud CHAGURI, 2009, p. 77-78) destaca que “As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. (...) O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve”. Assim, os estudantes do ensino médio de Língua Inglesa e Língua Espanhola puderam alcançar bons resultados de conhecimento sobre gramática, vocabulário e cultura, utilizando o idioma em estudo com mais naturalidade e vibração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Percebe-se que a utilização de jogos didáticos em sala de aula junto aos alunos tem potencial de promover a aprendizagem de conhecimentos linguísticos e o desenvolvimento de competências comunicativas no idioma. Para o licenciando em formação, o exercício de criação e produção de materiais didáticos é também experiência desafiadora, que incentiva o pensar reflexivo e criativo sobre o planejamento docente, na busca de alternativas para a construção de novas ferramentas de trabalho.

IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO
REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



REFERÊNCIAS:

CHAGURI, Jonathas de Paula. O ensino do espanhol com atividades lúdicas para aprendizes brasileiros. In: Revista X, FAFIPA, v.2. p.73-89. 2009. Disponível em:<<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/revistax/article/download/16605/11247>>. Acesso em: 27 agosto. 2017

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS:

Poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.