

RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ÂMBITO DO PIBID: ENSINANDO INGLÊS ATRAVÉS DA LUDICIDADE

Emylane Élide Pereira Cunha¹

Kamila Campelo Amaral do Nascimento²

Leonardo Davi Gomes de Castro Oliveira³

INTRODUÇÃO

Com o processo da globalização e o avanço da tecnologia que impactam o campo da educação e das demais áreas de conhecimento, a importância da Língua Inglesa se revela tanto no mercado de trabalho quanto na cultura. Dado o status de língua franca, tornou-se uma necessidade saber se comunicar nesse idioma, visto que a formação eficiente de cidadãos ativos requer ferramentas que tornem possível sua participação no mundo e que permitam o contato com outras culturas trazendo um mar de possibilidades para o futuro de crianças e adolescentes.

Quando se trata do ensino de Língua Inglesa em escolas públicas, muitos professores utilizam metodologias de ensino limitadas. Isso torna evidente a importância de adotar abordagens que diferem do ensino tradicional e que tornem o aprendizado da disciplina mais interessante para os alunos. Dessa forma, os jogos didáticos surgem como aliados eficientes quanto à melhoria na aprendizagem da disciplina de língua estrangeira e no despertar do interesse pela mesma.

Pensando nisso, objetivamos mostrar como os jogos didáticos implementados nas atividades de monitoria realizadas por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) – Subprojeto de Língua Inglesa, pudemos desenvolver jogos didáticos utilizados nas atividades de monitoria em turmas de 6º à 9º ano no CETI Professora Raquel Magalhães, situado na cidade de Parnaíba – Piauí, no período de março a junho de 2023.

Os jogos didáticos, além de auxiliarem no ensino de diversos conteúdos em sala de aula, também propiciam uma maior interação do aluno. Como afirma Maluf (2009, p.21), “a atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer atividade que vise proporcionar interação. Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável [...]”.

¹ Graduanda do Curso de Letras-Ingês da Universidade Estadual do Piauí, Campus Alexandre Alves de Oliveira, Parnaíba - PI, emylaneelidapcunha@aluno.uespi.br;

² Graduanda do Curso de Letras-Ingês da Universidade Estadual do Piauí, Campus Alexandre Alves de Oliveira, Parnaíba - PI, kamilacadon@aluno.uespi.br;

³ Professor orientador: Leonardo Davi Gomes de Castro Oliveira, Universidade Estadual do Piauí, Campus Alexandre Alves de Oliveira, Parnaíba - PI, leonardodavi@phb.uespi.br.

Sob essas lentes, o jogo vai além de seu caráter de diversão e assume uma forma educativa para que os alunos aprendam o conteúdo e interajam num meio de convívio social, a sala de aula. Para Lourdes e Possato (2016), “o uso pedagógico de jogos em sala de aula estimula a construção mais completa do pensamento significativo e o convívio social, levando a superarem obstáculos em equipe.” Sendo assim, os professores têm a opção de usar os jogos didáticos em séries variadas, fazendo as adaptações de acordo com a faixa etária e a realidade dos alunos, o que confere ao educador o papel fundamental de melhor unir o ensino com as atividades lúdicas.

METODOLOGIA

Inicialmente as atividades eram realizadas seguindo os assuntos que estavam sendo trabalhados em sala, com a metodologia tradicional de explicação no quadro e aplicação de atividades de fixação ao final. No entanto, a defasagem dos alunos em assuntos básicos e a falta de vocabulário dificultava em grande escala a compreensão de conteúdos mais avançados.

Dado esse cenário, decidimos nos voltar para o uso de jogos didáticos que iriam nos ajudar a trazer as noções iniciais da comunicação desde o alfabeto a palavras vistas no dia-a-dia pelos alunos por meio das mídias sociais ou em programas televisivos, trazendo um reconhecimento e familiaridade com algumas palavras da língua.

Com todos os alunos de 6º a 9º ano, iniciamos os assuntos com cards com as letras do alfabeto, cada card possuía uma palavra com a letra inicial, então assim pudemos trabalhar as habilidades de reading, writing, speaking e também aumentar o vocabulário. Posteriormente, essa atividade com os cards evoluiu para atividades em duplas onde os alunos soletraram cada letra da palavra em inglês a fim de praticar a pronúncia e o outro aluno, da dupla, teria que escrever a palavra que foi soletrada pelo colega, e a cada rodada eles iriam alternando entre quem soletrava as letras do alfabeto e quem escrevia a palavra soletrada.

Além disso, também trabalhamos sobre a temática das letras do alfabeto, a atividade “jogo da memória”, com a turma de 6º ano, em que os alunos após terem aprendido sobre o vocabulário e pronunciado individualmente cada letra em inglês, teriam que escolher uma carta do jogo e encontrar a dupla correspondente a mesma letra do alfabeto e em seguida deveria realizar a pronúncia da mesma.

Dando continuidade aos assuntos base, partimos para o ensino dos números. Primeiramente, apresentamos a forma numérica com a escrita ao lado no quadro branco e depois fomos para a prática num jogo da memória onde os alunos associaram a forma numérica com a escrita já apresentada em todas as turmas. Além disso, também foi desenvolvido um jogo de

“Associação” sobre os números, em que os alunos, após terem revisado sobre o assunto, praticaram as habilidades de speaking e o listening, do qual nesse jogo os alunos teriam que ouvir o número e mostrar corretamente qual dos números contidos na mesa correspondiam ao numeral ouvido.

Com o 8º ano, intensificamos a aquisição de vocabulário com os adjetivos em inglês por meio de flashcards e trechos de séries e filmes legendados em inglês vistos pela plataforma YouTube. Eles tiveram que associar a palavra que aparecia no vídeo com o flashcard que melhor demonstrasse a emoção. Seguindo a trajetória do 8º ano, a pedido da supervisora trabalhamos os assuntos de substantivos contáveis e incontáveis. Porém, no lugar de apenas trabalhar com listas e esquema de decorar, apresentamos como identificar se um substantivo é contável ou incontável e imprimimos imagens de diferentes coisas que foram coladas no quadro com fita na coluna correspondente.

Em todas as atividades desenvolvidas tivemos muita interação e comentários positivos dos alunos. A cooperação entre eles se fez presente, dando a chance de os próprios alunos serem agentes no ensino, e o aprendizado se deu de forma mais leve e descontraída do que em sala de aula.

RESULTADOS FINAIS

Acreditamos que até agora os resultados da utilização de jogos no processo de ensino aprendizagem tem sido positivos, visto que houve um avanço na compreensão da língua e uma aquisição do vocabulário. Sabemos o quanto o ensino em escolas da rede pública possui lacunas, então é sempre necessário buscar meios para aumentar a motivação dos alunos por meio de recursos acessíveis aos professores e do reforço positivo, seja com premiações ao final de atividades ou com um adesivo com mensagem positiva.

A partir de nosso trabalho feito até agora, percebemos que nossos alunos são capazes de aprender uma nova língua através de atividades lúdicas, e que os professores de formação inicial do PIBID podem influenciar positivamente no ensino de língua inglesa nas escolas públicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo mostrar como a utilização de jogos didáticos em sala de aula contribuem na aquisição de vocabulário e no ensino da língua inglesa, despertando o interesse e a aproximação dos alunos com a mesma. Pudemos constatar que o ensino de vocabulário é eficaz para todas as séries em retrospecto de nossos alunos desde o início das aulas até agora, percebendo a evolução de cada um, seja no conhecimento das palavras ou no

interesse pela língua, e a evolução na nossa prática docente. No entanto, é válido ressaltar que nossas experiências aqui relatadas não são soluções universais de como dar aula, devendo sempre ser consideradas as particularidades e demandas de cada escola, mas cabendo a nós professores procurarmos formas de inovação dentro do contexto possível.

Palavras-chave: Pibid; Escola pública; Docência; Práticas de ensino.

REFERÊNCIAS

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas, 2. Ed- Petrópolis- RJ: Vozes, 2009.

POSSATTO, Lourdes Bernadete, JAGNOW, Cladis Rosélia. A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem. (2016.)