Atividades Lúdicas e Recursos Audiovisuais para o Ensino de Língua Inglesa

Alezi de Oliveira Bezerra[1], Tiago Marques Macêdo[2], Luciana de Freitas Bernardo[3]

[1]Estudante do Curso Informática Integrado. Bolsista CNPq - IFRN. e-mail: alezi06@hotmail.com
[2]Estudante do Curso Informática Integrado. Bolsista CNPq - IFRN. e-mail: tiago.marquesmacedo@gmail.com
[3]Professsora Ms. Orientadora do projeto – IFRN. e-mail: luciana.bernado@ifrn.edu.br

Resumo:
O seguinte estudo teve por objetivo medir o aproveitamento prático de algumas atividades lúdicas e recursos audiovisuais para o aprendizado dos alunos, procurando utilizar com equilíbrio esses recursos além dos tradicionais numa tentativa de sanar algumas dificuldades existentes no processo de ensino-aprendizado: tais como: motivação, dificuldades de assimilação dos conteúdos, interação etc. As atividades aqui propostas foram realizadas na Escola Estadual Antônio Gomes na cidade de João Câmara-RN, em uma turma de 1ª Série do ensino médio. Os materiais foram confeccionados por nós mesmos e a professora Luciana Bernardo, de acordo com a proposição do professor, que nos acolheu em sala de aula e fontes bibliográficas como internet e livros propondo maneiras lúdicas de abordar determinado conteúdo. As atividades focaram estudo de vocabulário, ora por meio de músicas, ora por jogos, como também atividades que revisassem esses vocabulários para estudos de tópicos gramaticais. O professor deve procurar maneiras de aproximar de maneira mais individual, personalizada o conhecimento do aluno, para que ele se torne sujeito de sua aprendizagem. Nosso projeto envolveu mais os alunos com o conteúdo, e a assistência externa dada à sala foi importante para melhor aproximar o educador do educando.
Palavras–chave: *tradicionais, atividades lúdicas, recursos audiovisuais, aprendizado*

1. INTRODUÇÃO

Para esse projeto priorizamos o estudo de vocabulário de alguns tópicos da língua inglesa, ouvimos músicas, tentamos fazer compreender sua letras e observamos a pronúncia de palvras tudo isso porque:

No processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, temos muitas vezes notado resultados insatisfatórios, nos levando a repensar a nossa prática pedagógica. Pelas observações em sala de aula verificamos problemas na aprendizagem dos alunos durante a realização das tarefas como falta de atenção, interesse e pouca compreensão do conteúdo e da lógica das atividades. Em busca da resolução desse quadro procuramos utilizar atividades novas, modernas, que pudessem motivar os alunos, corrigindo possíveis erros de execução das tarefas em sala de aula ao realizar atividades lúdicas mais de uma vez.

Focalizamos em trabalho com textos diversos, formatos diferentes, assim possibilitando atingir os diferentes públicos entre os alunos. Como diz o DCE:

“No Ensino de Língua Estrangeira, o conhecimento linguístico é importante porque dá suporte para o aluno interagir com os textos. Se ele desconhece completamente o vocabulário, os sons da língua, a ordem em que as palavras se organizam no enunciado, por exemplo, terá maiores dificuldades na compreensão dos textos (DCE - 2008).”

O estudo de músicas foi considerado como um ponto importante em nossa pesquisa. Por meio da apresentação de videoclipes legendados em inglês tentamos concentrar os sentidos de visão e audição dos alunos em obter vocabulário e pronúncia da letra da música, a partir de atividades que orientam os estudos, para que assim eles pudessem assimilar o vocabulário, ao mesmo tempo que os sons de

ISBN 978-85-62830-10-5
VII CONNEPI©2012

pronúncia do inglês. E a música quando já conhecida ou ouvida pelos alunos da classe retêm mais a atenção, porque o objeto de estudo passa a ser algo que os alunos gostam.

A utilização de atividades lúdicas é uma maneira de revisar os conteúdos já conhecidos e auxiliar o aluno a adquirir o vocabulário, já que isso só ocorre com a prática, e as atividades lúdicas que aproveitam o conhecimento cultural dos alunos faz com que eles adquiram o conhecimento de inglês a partir do que já lhe é familiar, evitando um grande contraste ao obter traços da cultura inglesa ou americana, um contexto de que é preciso à compreensão desses aspectos culturais para o entendimento de como realmente funciona a língua estrangeira. Os jogos formam um ambiente onde o aluno tem que adentrar num contexto em que é totalmente necessário o inglês, para a compreensão do jogo e para que o aluno possa ser competitivo, competitividade essa que serve de estímulo para o aluno aceitar a realização do jogo.

Portanto, as atividades lúdicas criam uma necessidade de obter vocabulário da língua para realizar a atividade, sendo elemento que imita a utilização real da língua inglesa, nos contextos dos países em que são utilizadas. Os jogos tentam criar um construção discursiva do idioma estrangeiro.

“O professor deve deixar de ser o centro do ensino e passar à condição de mediador do processo pedagógico. Do aluno, é esperado que desempenhe o papel de sujeito de sua comunicação. De acordo com essa concepção, as atividades pedagógicas devem priorizar a comunicação, por meio de jogos, dramatizações, etc. O erro integra o processo de ensino e aprendizagem, entendido como um estágio provisório de interlíngua, por meio do qual os alunos podem testar as possibilidades de uso da língua.”(DCE, 2008)

2. MATERIAL E MÉTODOS

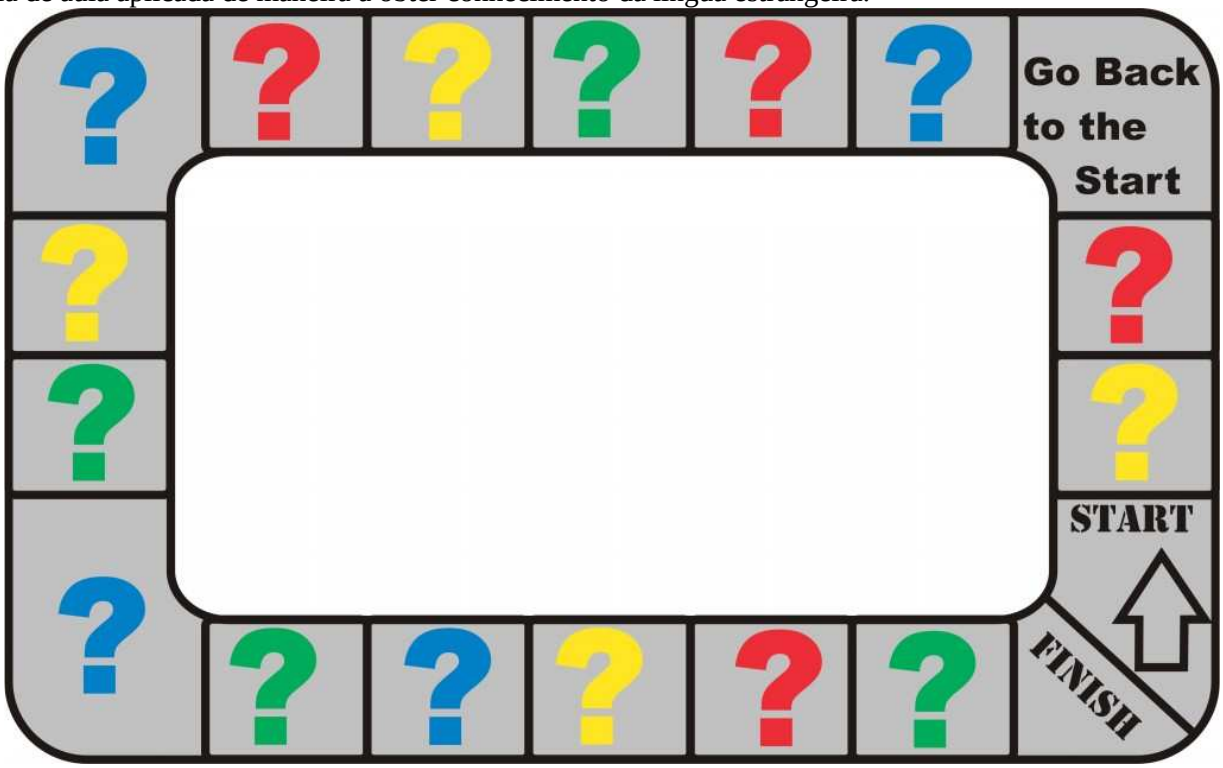
Na primeira aula fizemos uma exposição de como seriam as atividades no decorrer do projeto, que tentaríamos ensinar por meio de materiais como jogos para ensinar os conteúdos do inglês.

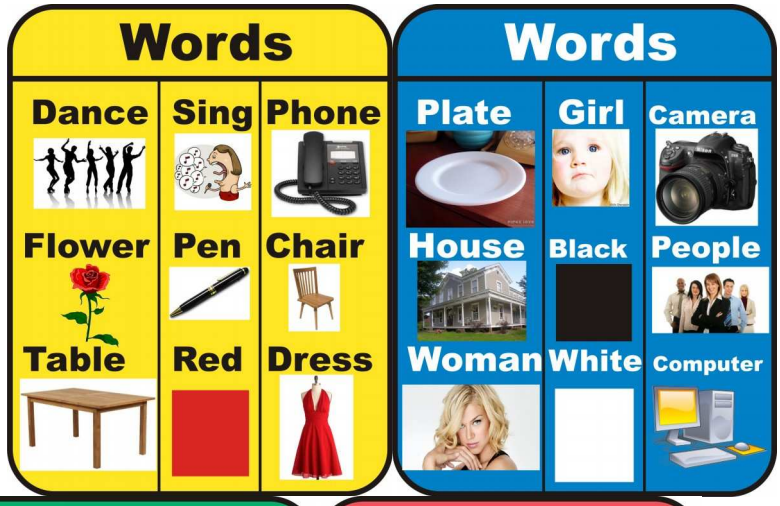
Logo em seguida, aplicamos um um questionário diagnóstico, que continham quatro questões: sobre o *Simple Present*, verbo *to be*, e conhecimentos de inglês em geral.

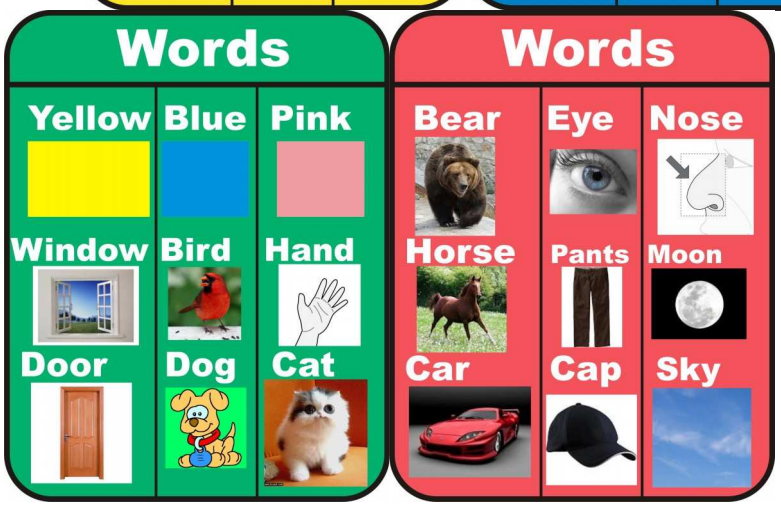
Depois iniciamos as instruções para o jogo *Vocabulary Game* . Instruímos aos alunos que se dividissem em grupos de 4, entregando a cada grupo um kit com 4 cartões 1 tabuleiro e 1 dado. Cada componente do grupo devia pegar um peão, que poderia ser uma borracha, apontador, ou o que preferissem, de maneira a identificar em que casa cada jogador estava e também arrancar do caderno uma folha, na qual anotaria a sua pontuação.

O jogo teve como objetivo ampliar o vocabulário dos alunos sobre substantivos, concretos em sua maioria. A atividade consistiu em um jogo no estilo do Monopoly, com um trilha de várias células, com cada célula correspondente a um cartão de mesma cor, além de o jogo conter 4 cartões a serem divididos entre os 4 jogadores. Cada cartão contém nove substantivos, associado às suas respectivas imagens e cada cartão possui palavras diferentes. Para início do jogo, cada jogador deve ter em mãos, um cartão, uma folha de caderno marcando a pontuação de 20 pontos e um peão para marcar a posição do jogador no tabuleiro. Decidida a ordem dos jogadores, o jogador “A” joga o dado e avança o número de casas sorteado, caso a casa na qual ele pare tenha a mesma cor de seu cartão, nada a fazer, caso contrário o jogador possuinte do cartão correspondente à cor da casa onde parou, anotará na folha de “A” uma das palavras de seu cartão e solicitará que o jogador “A” que fale ou escreva a sua tradução. Caso o jogador “A” acerte, ele receberá do jogador dono do cartão de cor da casa 3 pontos. Caso ele erre, o jogador dono do cartão da casa receberá 3 pontos e falará a tradução da palavra para os outros jogadores. Um a um os jogadores vão jogando e jogando e respondendo perguntas, após cada jogador percorrer o tabuleiro uma vez, aquele que tiver mais pontos somados em sua folha será o campeão do jogo.

O jogo estilo Monopoly também mostrou ser conhecido pelos alunos, o que torna o meio de adqurir o conhecimento por esse jogo uma ferramenta já conhecida por eles para pura diversão, mas em sala de aula aplicada de maneira a obter conhecimento da língua estrangeira.







Na segunda aula trabalhamos a música rock *Imagine*, de John Lennon, conhecida e de fácil compreensão da letra, onde os alunos puderam aprender o significado e a pronúncia correta de certas palavras em destaque na letra. O videoclipe da música foi tocado para atrair a atenção dos alunos para a letra, que foi entregue após a realização de um jogo onde pedimos aos alunos que ordenassem a letra da música, que tinha sido cortada em alguns pedaços contendo 3 versos cada. Nessa aula os alunos não conseguiram ordenar a música, que tinha sido tocada em um mp3 player. A inquietação tomou conta da turma, até decidirmos exibir o vídeo, que prendeu a atenção da turma, e fez com que realizassem a tarefa.

Antes desse jogo, porém, aplicamos um questionário diagnóstico, que continham quatro questões: sobre o *Simple Present*, verbo *to be*, e conhecimentos de inglês em geral.

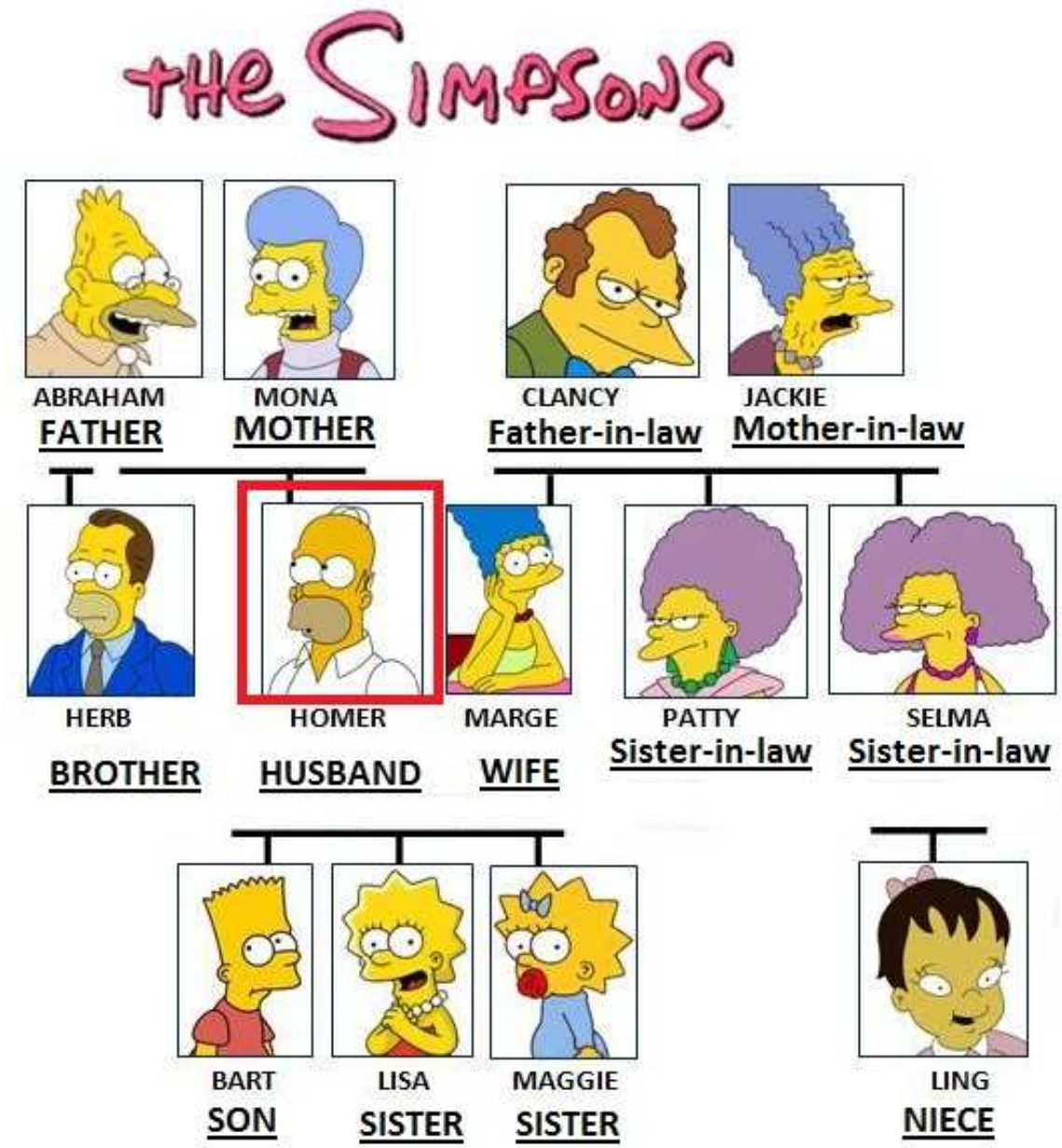
Na terceira aula resovemos trabalhar o tópico de vocabulário *Family Tree*. O conteúdo abordado foi tipos de parentesco, e para ele ser visto de maneira mais lúdica, natural, utilizamos como exemplo a família Simpsons, personagens de desenho animados bem conhecidos pelos alunos, o que tornou mais interessante o estudar o vocabulário. Numa folha estava impressa a árvore genealógica da família Simpsons, contendo cada personagem relacionado a um tipo de parentesco em inglês, o que de acordo com a disposição das figuras dos personagens poderia ser traduzido como um tipo específico de parentesco. No verso da folha tinha uma atividade que pedia para criar frases em inglês que fossem no *Simple Present*, que estivessem escritas utilizando *Possessive Case*, demonstrando um nível de parentesco entre dois personagens.

A frase exemplo foi: *Bart is Homer's son*.

A partir daí começaram a surgir dúvidas no alunos sobre como usar o *possessive case*, e de como escrever no formato em que pedimos. O professor da sala pediu para explicar aos alunos.

Após isso, passamos em cada cadeira, retirando dúvidas dos alunos, e verificando se estavam tentando fazer a atividade.

Essa foi a imagem que utiltizamos para fazer mostrar a árvore geanológica:



Na quarta aula trabalhamos em cima de uma música apontada pelo professor da classe, onde exploramos através de um bingo a pronúncia de verbos no *Past Tense*.

Copiamos 15 verbos no quadro, sendo que apenas nove deles estavam presentes na música que tocaríamos: *I set fire to the rain*, de Adele. Treinamos a pronúncia de cada uma das, e pedimos que escolhessem nove para por na cartela de bingo em formato de jogo da velha. Tocamos a música e dissemos que cada vez que percebessem um verbo de sua cartela na música, marcassem. O campeão foi aquele que teve a cartela com mais verbos presentes na música marcados. Como incentivos doces foram dados aos primeiros lugares.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Notamos através dessas atividades que a alternância entre atividades tradicionais e lúdicas pode quebrar a monotonia, permitindo que o aluno possa tirar um dos empecilhos à aprendizagem que é a falta de interesse.

Que é importante passear entre as cadeiras da sala para ver quem está fazendo a atividade, já que essa é uma oportunidade para os alunos tirarem sua dúvida, e assim conseguir fazer a atividade de classe.

O professor ao passar a atividade lúdica deve passa-la com um objetivo pedagógico, para que a turma não fuja de observar o conteúdo e veja que há intuito importante de aprendizado naquela atividade, para que ao mesmo tempo em que o aluno se divirta com um jogo preste atenção ao que está sendo passado de conteúdo.

Atividades de jogos prontas podem não levar à reflexão quando não bem observado o efeito daquela atividade ao aprendizado do aluno. Esse projeto permitiu-nos ver que quando bem pensadas e observadas as atividades servem melhor para gerenciar o nível de aprendizado do aluno conforme aos avanços que vão obtendo. Utilizamos atividades baseadas em modelos de atividades vistas em livros e na internet. Mas por serem atividades inseridas num contexto de pesquisa, cremos ter conseguido observar possíveis erros durante a aplicação das tarefas, e corrigi-los com o avançar da pesquisa.

Os aspectos históricos e culturais auxiliam muito na tentativa de tornar mais espontâneo e significativo o processo de ensino-aprendizagem do aluno, pois ele passa a obter os novos conhecimentos a partir do seu atual conhecimento de mundo. Pudemos verificar isso ao notar como foi mais interessante para os alunos associar tipos de parentescos entre personagens já conhecidas por eles, o que torna mais interessante o aprendizado do vocabulário, já que se torna um meio de fixar melhor os parentescos, pois eles lembrarão, por exemplo, que no desenho animado dos "Simpsons Bart é filho de Homer", já no exemplo em inglês: *Bart is Homer's son*.

As músicas utilizadas para aprendizado da língua inglesa são algo que atraem a curiosidade dos alunos, embora muitas vezes eles não compreendam bem o significado da letra. Atividades como jogos de ordenar letras de música podem cumprir o papel de eles sozinhos, observando o contexto da música ir descobrindo o significado de algumas palavras, o que faz o aluno participar mais ativamente do aprendizado, assim fixando melhor em sua memória os conhecimentos de vocabulário que o professor demonstra ser importante, mas que o aluno não vê em situações práticas.

Foi importante a participação do professor no projeto, já que ele decidiu tornar parte na decisão do conteúdo de nossas atividades, como opinou quais músicas ou jogos consideraria úteis ao processo de ensino/aprendizado dos alunos.

6. CONCLUSÕES

As atividades lúdicas podem ser sim utilizadas como um bom método para tornar significativo o aprendizado de língua estrangeira moderna, desde que essas atividades inovadoras sejam utilizadas com equilíbrio, juntamente com atividades e aulas tradicionais, já testadas em contextos anteriores, atividades não cansativas, obviamente, mas que sejam estimulantes, e que podem ter recapitulação por meio de jogos temáticos envolvendo temas relacionados ao conteúdo presente no planejamento do professor.

Não deve só tarefa do aluno a assimilação do vocabulário. Trabalhar atividades lúdicas faz com que o aluno assimile o vocabulário estudado. Porém é necessário que o professor planeje bem essas atividades para que possa garantir uma melhor concentração do aluno no conteúdo durante a realização da ludicidade, como vimos na aula com a música *Imagine*, onde a música somente não obteve bons resultados, já que não prendeu a atenção dos alunos. O vídeo captou melhor a concentração dos alunos em sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família que me apoiou a continuar os meus estudos, e que tem me mantido enquanto procuro estudar e de quem recebi aprovação para continuar esse projeto.

Também meu grande amigo Alezi, que tem me acompanhado nos estudos e também nesta pesquisa, onde sempre me ajudou nas realização de todas as atividades do projeto.

Á professora Luciana de Freitas Bernado, minha orientadora, que sempre tirou minhas dúvidas e marcou reuniões até quando estava sem aula.

REFERÊNCIAS

BOSWOOD, T. (1997). New Ways of Using Computers in Language Teaching (New Ways in Tesol Series II), California: Teachers of English to Speakers of Other Languages.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília :MEC/SEF, 1998.

HARMER, J. How to teach English. Essex: Pearson-Longman,2007.

LARSEN-FREEMAN, D. Approaches and Methods in Language Teaching: A Description and Analysis. Cambridge: Cambridge University Press , 1986.

NUNAN, D. Language Teaching Methodology. London: Prentice Hall International, 1991.

NUNAN, D. Research Methods in Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

RINVOLUCRI, M. Grammar Games. Londres: Cambridge,1985

MARA. **Bingo com palavras da música.** Disponível em : <http://www.linguaestrangeira.pro.br/novas_dicas/dica41.htm> Acesso em 01 ago 2012 17:07

BLUNT, James. **You're Beautiful.** Disponível em: <http://letras.mus.br/james-blunt/265782/traducao.html> Acesso em 01 ago 2012 17:27

ADELE. **You're Beautiful.** Disponível em: <http://letras.mus.br/adele/1817618/> Acesso em: 01 ago 2012 15:15

NOGUEIRA, Z.P. **Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua inglesa.** Disponível em: < http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/967-4.pdf> Acesso em: 25 ago 2012