

UMA CARTA NA MANGA: O USO DE JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA ORALIDADE DE LÍNGUA INGLESA

Solimar Patriota Silva (UNIGRANRIO)

spssolimar@hotmail.com

Julia Wundrach Pinto (UNIGRANRIO)

julia_wundrach@hotmail.com

RESUMO

Jogos podem ser utilizados como material didático e utilizados como parte integrante dos conteúdos programáticos de língua inglesa e não apenas como uma atividade divertida, por seu caráter pedagógico de proporcionar oportunidade de comunicação real (HADFIELD, 1985, p. 4). Este artigo objetiva apresentar uma pesquisa em andamento que tem por finalidade discutir acerca de jogos como material didático no processo ensino-aprendizagem de língua inglesa, especificamente para o desenvolvimento da oralidade de alunos iniciantes nos estudos desse idioma. Busca contribuir com os avanços nos estudos dessa área, principalmente buscando desenvolver orientações no que se refere à análise, adaptação e criação de jogos diversos que podem ser feitos pelo próprio professor ou mesmo pelos alunos e voltados para o desenvolvimento linguístico na habilidade oral.

Palavras-chave: Oralidade. Língua inglesa. Material didático. Ensino.

1. Introdução

Este artigo, fruto de uma pesquisa de iniciação científica em andamento, visa discutir acerca do ensino-aprendizagem do desenvolvimento da habilidade oral em língua inglesa como língua estrangeira, bem como conceituar os jogos como materiais didáticos que podem ser utilizados como parte integrante em todo o processo.

A habilidade de falar um idioma é tão importante que se destaca das demais, ao considerar que uma pessoa que domina uma língua é considerada falante daquele idioma (UR, 1996). Assim, percebemos a necessidade de os alunos terem muitas oportunidades de se comunicar na língua-alvo, a fim de que aumentem sua competência linguística nessa habilidade especificamente.

Entretanto, devido a fatores diversos, os quais podem envolver timidez, turmas grandes, pouco contato externo com o idioma em situações comunicativas, medo de errar, falta de vocabulário, entre outros, muitos alunos podem acabar por não desenvolver adequadamente essa

habilidade. Isso se torna especialmente problemático em turmas do ensino fundamental, nas quais os alunos geralmente iniciam os estudos de língua inglesa no sexto ano, em turmas mais numerosas, com pouco tempo de aula e em idade em que talvez estejam menos propensos a cometer erros diante dos demais colegas.

Dessa maneira, consideramos que os jogos podem servir como material pedagógico precioso para as aulas de língua inglesa, a fim de que, em uma atmosfera mais informal e livre, os alunos se sintam menos pressionados a falar corretamente e possam, assim, ampliar seu repertório e sua capacidade de se comunicar oralmente com maior fluência.

Compreendemos que o professor pode analisar jogos existentes, bem como adaptar outros para seu contexto de ensino e até mesmo criar seus próprios jogos, assim como pode criar qualquer outro material didático desejado. (THOMLINSON & MASUHARA, 2005)

Assim, neste artigo, primeiramente apresentamos uma breve conceituação teórica acerca do desenvolvimento da oralidade e, em seguida, discutimos acerca do jogo como recurso pedagógico que podem servir ao propósito de auxiliar no desenvolvimento da oralidade de alunos iniciantes.

2. *Vamos começar a falar?*

A interação parece ser fundamental para o ensino-aprendizagem da oralidade em uma língua estrangeira (UR, 1996; HARMER, 2001, KAYI, 2006). Contudo, deve-se ressaltar que tornar-se fluente em língua inglesa é um processo árduo que exige bastante empenho e dedicação. Jeremy Harmer (2001) explica que a fluência é uma habilidade que não somente requer do falante um amplo conhecimento das principais características de uma determinada língua, mas também um rápido processamento de informações e daquilo que é falado nesta língua.

Ensinar a oralidade é ensinar aos alunos a produzir os sons da língua falada, trabalhar com questões voltadas para entonação e ritmo nessa língua, estruturar os pensamentos em uma sequência lógica e objetiva, usar a língua para expressar opiniões, julgamentos e valores (KAYI, 2006). No geral, apontamos que ensinar oralidade é fazer com que os alunos mergulhem no universo dessa língua-alvo, através de situações reais, atividades e discussões, sejam elas simples ou mais desenvolvidas, que priorizem e promovam o aspecto oral da língua.

Hayriye Kayi (2006) aponta que a abordagem comunicativa e a aprendizagem colaborativa são fundamentais nesse processo de aquisição e desenvolvimento das habilidades orais, pois as atividades correspondentes a estes processos são baseadas em situações reais do cotidiano e que exigem bastante comunicação e interação. De acordo com Jeremy Harmer (2001) e Hayriye Kayi (2006), atividades como encenações, simulações, contação de histórias, entrevistas, descrição de figuras, jogos dos sete erros, entre outras, são fundamentais nesse processo, pois elas despertam a criatividade e o lado crítico dos alunos, além de promover a comunicação, troca de ideias, sugestões e a aprendizagem mútua entre nossos alunos.

Jordan Wallace Augusto Silva e Solimar Patriota_Silva (2015) defendem um ambiente no qual haja materiais autênticos e, sobretudo, no qual os alunos tenham oportunidade de se expressar e contribuir em sala de aula. Além disso, sugerem que haja uma apresentação prévia de vocabulário, expressões e estruturas gramaticais antes de se efetivamente iniciar a atividade oral, a fim de que os alunos possam se comunicar mais eficazmente em sala.

A correção de pronúncia, erro gramatical, etc., não pode ser feita durante as produções orais, de forma “*on the spot*” (no momento em que o erro é cometido) como muitos estão acostumados, pois isso poderá atrapalhar o aluno em seu desempenho oral durante uma atividade específica. (KAYI, 2006)

3. *Vamos jogar para valer?*

A palavra *jogo* expressa diversão e descontração, entretanto por ter características lúdicas pode ser uma alternativa de estímulo em determinadas situações. Celso Antunes (2014) diz que o jogo causa divertimento, é brincadeira e passatempo, porém também estimula o desenvolvimento cognitivo podendo ser direcionado ao viver de quem está participando do momento.

Os diferentes tipos de jogos existentes trabalham com áreas e habilidades diversificadas ao serem praticados desenvolvendo estruturas mentais e cognitivas e assim assumindo o papel de provedor de estímulo de informação involuntária, logo além de prazeroso o momento em que se está jogando torna-se uma via de aprendizagem mesmo que de maneira indireta (ANTUNES, 2014; OLIVEIRA, 2010; DOHME, 2008). Vera

Barros de Oliveira, 2010 afirma que o jogo tem o poder de envolver e motivar resgatando processos mentais e inserindo-se no contexto vital.

Embora o jogo traga em seu bojo determinados limites e regras, o jogador pode experimentar uma certa sensação de apoderamento naquele âmbito. Acrescente-se que, quando se está imerso no momento do jogo, o participante experimenta um desligamento do mundo real, fazendo com que as práticas de cada ambiente não se misturem.

O ato de jogar é um grande provedor de estímulos e desenvolvedor de inteligências inserindo-se no âmbito social quando se trabalha imerso em regras, por exemplo, onde o indivíduo leva do jogo um encaixe mesmo que simbólico e espontâneo, também um certo controle de suas ações já que ao jogar é necessário que o tempo seja respeitado assim os interesses se combinam tornando o jogo uma espécie de prática de atividades socialmente existentes.

Por outro lado, Vania Dohme (2008) diz que, ao jogar, o indivíduo desfruta de experiências educativas que podem ser contextualizadas em seu cotidiano não se isolando no lúdico já que são involuntários alguns processos de estímulo aprendizagem.

Vilmar Rodrigues dos Santos (2014) corrobora essa ideia ao afirmar que quem brinca aprende, podemos considerar o jogo um material vinculado com a educação desde quando trabalha com estímulos até no momento em que é necessário que se torne um conhecedor daquilo que vai ser jogado, aprendendo técnicas e métodos que são pertinentes aquele processo. Logo, pode-se considerar possível a inserção de jogo como num contexto didático e educativo e, portanto, valioso recurso pedagógico, podendo ser utilizado como material didático nas aulas de língua estrangeira.

Pode-se entender como material didático qualquer recurso ou instrumento que for destinado e cumprir o papel de facilitar a aprendizagem do aluno e tornar o processo educativo ministrado pelo moderador mais eficaz. Material este que pode vir a ser projetado para fins didáticos ou não, adaptado ou criado pelo usuário e usado conforme suas práticas pedagógicas com finalidade didática (VILAÇA, 2012; SOUSA 2015). Todo o material pode ser considerado material didático, desde que empregado para fim de contribuição no processo educacional. Transformar um instrumento que não tenha finalidade educativa para tal é torna-lo material didático.

É inquestionável a necessidade do uso do material didático. O conteúdo precisa de um suporte que o torne mais próximo de quem irá recebê-lo e funcionando como chave dessa aproximação o material didático faz ser palpável o que de fato ainda é inalcançável diante do olhar do aluno. Rayssa Kathleen Ramalho de Sousa (2015) diz que, para que ocorra um bom funcionamento da combinação material didático e seu uso, é necessária uma análise anterior feita pelo moderador a fim de adequar o público alvo com a prática em questão.

Mesmo sendo projetado para determinado assunto, nem sempre é possível que o material didático alcance de forma integral todo o assunto a ser trabalhado, isso possibilita o uso de mais de um material didático para cada etapa do assunto em questão tornando mais flexível e, de certa forma, mais produtiva a transmissão do conhecimento.

Tendo a estreita visão do material didático como auxílio ao invés de principal instrumento de ensino (VILAÇA, 2009), entende-se que o material precisa de um suporte previamente trabalhado ou pode ser usado no momento de inserção do conteúdo desde que o mesmo cumpra essa função de maneira adequada sem permitir nenhuma falha ou falta de informação durante seu uso. Para que seja feito todo o aproveitamento dos recursos proporcionado pelo material didático em questão o moderador precisar se apoderar do conhecimento de uso para desenvolver aptidão ao ministra-lo. Não existe maneira de conciliar um material com um professor que não tem aptidão para usá-lo e é questionável um material didático que dispense o trabalho do professor. A função de ambos é conectada. (FISCARELLI, 2007)

A questão de os meios alternativos serem usados como material didático, como por exemplo, jogos de tabuleiro, canções, filmes etc. tornaram-se mais comuns a partir do momento em que surgiu a necessidade de ir além do livro didático como material e apoio já que apenas o que o livro leva às aulas não se faz mais suficiente de acordo com a infinidade de meios que permitem o acesso prático à informação.

Atualmente a educação vem se transformando e tornando-se mais disponível para aceitar mudanças e renovações, a visão de que o jogo e a aprendizagem têm vínculos vem sendo pertinente. Na busca por uma educação mais ativa o desenvolver habilidades está mais presente do que o absorver conhecimentos em quantidade e não qualidade e totalidade para que seja possível a integração da educação com o meio social de forma mais espontânea. (DOHME, 2008)

Um ensino que desperte a interesse do aluno transforma o interesse do moderador em buscar um material didático que abranja todas as necessidades daquele indivíduo e é nesse contexto em que o jogo pode ser inserido como medida de aprendizagem. Ao desenvolver habilidades o jogo se propõe como instrumento pedagógico e o professor como condutor de determinada atividade. (ANTUNES, 2014)

É importante ressaltar que o funcionamento do jogo como material didático depende das condições do ambiente educacional além da conciliação feita pelo professor entre os objetivos dos jogos e os objetivos pedagógicos (FORTUNA, 2000). É necessário que haja uma definição de metas e planejamento para que ocorram da melhor forma.

Em resumo, pode-se dizer que os jogos podem ser vistos como materiais didáticos a partir do momento em que cumprirem a função de material educacional (TAROUCO et al., 2004; FORTUNA 2004). Assim, convém que estudos acerca do ensino-aprendizagem de língua estrangeira possam enfocar acerca de como os jogos podem ser utilizados como recursos pedagógicos que não desempenhem papel meramente secundário.

4. Considerações finais

Este artigo objetivou apresentar uma breve discussão teórica acerca do ensino-aprendizagem de oralidade em língua inglesa como língua estrangeira, bem como jogos como recursos didáticos, os quais também podem ser utilizados no auxílio do desenvolvimento da oralidade da língua inglesa.

Os jogos apresentam várias características, como possibilidade de trazer maior colaboração entre os participantes e propiciar um ambiente em que os alunos se sintam menos inibidos de cometer erros, podendo, assim, desempenhar papel de mais destaque nas salas de aula de língua estrangeira, especificamente para o enfoque do desenvolvimento da habilidade oral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. *Jogos divertidos e brincadeiras criativos*. Petrópolis: Vozes, 2009.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 2014.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. *Uma nova concepção para a criação de jogos educativos*. Disponível em: <http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/marcelo/materiais/Clua_e_Bittencourt_2004_Cria_o_de_Jogos_Educativos_minicurso.pdf>.

DOHME, Vania. *O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação*. Petrópolis: Vozes, 2008.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático e a prática docente. Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, vol. 2, n. 7, 2007. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/454/333>>.

FORTUNA, Tânia Ramos. *Sala de aula é lugar de brincar?* Porto Alegre: Mediação, 2000. Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>.

HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. 3. ed. Harlow: Longman, 2001.

KAYI, Hayriye. Teaching Speaking: Activities to Promote Speaking in a Second Language. *The internet TESL Journal*, Nevada, vol. XII, n. 11, 2006. Disponível em <http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching_Speaking.html> Acesso em: 14-04-2014.

LEFFA, Vilson José. *Como produzir materiais para o ensino de línguas*. Universidade Católica de Pelotas. 2003. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prod_mat.pdf>.

OLIVEIRA, Vera Barros de. *Jogos de regras e a resolução de problemas*. Petrópolis: Vozes, 2010.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. *70 maneiras de jogar e entrar no jogo*. Petrópolis: Vozes, 2012.

SANTOS, Guilherme da Silva dos. *O material didático e o ensino de línguas*. 2012. Disponível em: <<http://www.unifra.br/eventos/inletras2012/Trabalhos/4689.pdf>>.

SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. *Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica*. Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVA, Jordan Wallace Augusto; SILVA, Solimar Patriota. O Skype como ambiente virtual de aprendizagem para o desenvolvimento da oralidade em língua inglesa. *Revista Magistro*, vol. 1, p. 24-41, 2015.

SOUSA, Rayssa Kathleen Ramalho de. *Reflexões sobre os materiais didáticos*: qual a relação entre os professores e esses recursos em sala de aula. Universidade Federal da Paraíba: II CONEDU – II Congresso Nacional de Educação. Disponível em:

<http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA4_ID5324_08092015095445.pdf>.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ROLAND, Letícia Coelho; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; KONRATH, Mary Lúcia Pedroso. Jogos educacionais. *CINTED-UFRGS – Novas Tecnologias na Educação*, vol. 2, n. 1, 2004. Disponível em:

<http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3/Jogos_Educacionais.pdf>.

THOMLINSON, Brian; MASUHARA, Hitomi. *A elaboração de materiais para cursos de idiomas*. São Paulo: SBS, 2005.

UR, Penny. *A Course in Language Teaching: Practice and theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. A elaboração de materiais didáticos de línguas estrangeiras: autoria, princípios e abordagens. *Cadernos do CNLF*, vol. XVI, n. 04, t. 1 – Anais do XVI CNLF, p. 51-60, 2012. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/xvi_cnlftomo_1/004.pdf>.

_____. Materiais didáticos de língua estrangeira: aspectos de análise, avaliação e adaptação. *Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades, UNIGRANRIO*, 2010. Disponível em:

<<http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/viewFile/1058/609>>.

_____. O material didático no ensino de língua estrangeira: definições, modalidades e papéis. *Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades, UNIGRANRIO*, 2009. Disponível em:

<<http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/view/653>>.