

O uso de jogos no ensino da língua inglesa

Daniela Silveira Rodrigues

Graduada em Letras - Inglês pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

RESUMO: O jogo é um meio natural para as crianças entenderem o mundo ao seu redor. Portanto, isto deveria ser parte integrante de seu processo de aprendizagem, incluindo-se também no processo de aprendizado de uma língua estrangeira. O objetivo deste artigo é evidenciar algumas características sobre os jogos, descrevendo diferentes maneiras de como utilizá-lo na sala de aula, suas classificações e seus benefícios para o ensino da língua inglesa, explanando o momento para a realização dos jogos no ensino desta disciplina, conclui-se que os jogos promovem a fluência e despertam interesse educacional entre os estudantes.

Palavras-chave: Inglês, Jogos, Classificação.

ABSTRACT: The game is a common way for children to comprehend the world around them. Therefore, it should be an integral part of their learning process, including also the process of learning a foreign language. The purpose of this article is to highlight the characteristics of the game, describing different ways of how to use it in the classroom, its classifications and its benefits for teaching the English language, explaining the moment for the implementation of the games in the teaching of this discipline, it can be concluded that the games promote the fluency and arouse interest among the students.

Key Words: English, Games, Classification.

Introdução

Professores de lingua inglesa buscam diferentes maneiras de desenvolver e expandir sua prática pedagógica todos os dias e assim tornar as suas aulas mais atraente para seus alunos, sabemos que a linguagem é uma ferramenta imensamente poderosa para os professores, e tambem pode ser divertida. A fusão de língua e jogos produz jogos de linguagem se complementando e enriquecendo um ao outro. Para BOLOGNINI (2007) o professor deve prosseguir seu ensino com facilidade e despertar a atenção do aluno, para dessa forma o aluno possa ter o seu processo de aprendizado satisfatorio. A ludicidade que os jogos proporcionam ao aprendizado, em seus diversos campos proporciona motivação e a curiosidade do estudante. A criança ao longo da sua evolução requer situações imaginarias, mas ao mesmo tempo proximas de sua realidade. Os jogos por serem componentes que mexem com o lúdico são relacionados a condutas fundamentais sociais, tais quais o respeito ás regras. Para NUNES (2002) se os jogos são vistos como uma prática significativa da linguagem, eles podem ser explorados com o acompanhamento de materiais didáticos apresentados para a prática e o reforço das habilidades ou conhecimentos requeridos pelos alunos; ou para revisar e reciclar habilidades ou conhecimentos já adquiridos por eles.

A definição de jogos, suas classificações e benefícios e seu uso.

Existe uma série de definições do termo jogo para ARCE (2002) o jogo é definido como “uma atividade com regras, um objetivo e um elemento de diversão”. Os jogos de linguagem podem ser divididos de acordo com princípios diferentes Arce (2002) oferece duas classificações de jogos de linguagem os dividido em lingüístico (estes focam principalmente na precisão) e jogos comunicativos (estes são baseados na troca bem sucedida de informações). A segunda classificação de Arce geralmente inclui aspectos lingüísticos e comunicativos. Estes jogos são classificados na seguinte maneira: os alunos têm um conjunto de cartões com diferentes produtos, e eles classificam os cartões em produtos encontrados em uma mercearia e produtos encontrados em um departamento loja usando as palavras inglesas mencionadas ao longo das aulas.

Os jogos de lacunas de informações são também bastante interessantes, em que diversas pessoas têm alguma informação e que outras pessoas precisam dessa informação para ser compreendida a mensagem, o professor nessa hora precisa estabelecer quais palavras cada grupo terão que decifrar. Os jogos de perguntas e respostas também é uma importante ferramenta para a prática oral da língua inglesa, em que os participantes participam e praticam seu inglês.

Estes jogos são outra variante dos jogos de abertura de informação bidirecional, com todos dando e buscando informações. Encontre alguém que é um exemplo bem conhecido. Os alunos recebem uma grade. A tarefa é preencher todas as células na grade com o nome de um colega de classe que se encaixa nessa célula, por exemplo, alguém quem é vegetariano. Os alunos circulam, perguntando e respondendo perguntas para completar sua própria grade e ajudar colegas completam a deles.

Os jogos de dramatização também são úteis, esses jogos podem promover os alunos a papéis que eles não desempenham na vida real, existindo simulações onde os alunos possam aumentar sua capacidade cognitiva ocasionando simulações no uso da língua inglesa, sendo assim, exposto a novos vocabulários de determinada profissão ou situação incomum.

Os Jogos de rotulagem também são outro tipo de ferramenta que o professor pode utilizar, esses jogos se caracterizam por forma de correspondência, em que os participantes correspondem-se por rótulos e imagens.

A troca de jogos entre os alunos de acordo com ALMEIDA (1998) em que os estudantes trocam cartas, objetos ou ideais, também são de grande utilidade, pois abrange o leque lexical dos alunos, outra classificação é fornecida pelo autor, os jogos de movimento, quando os alunos são fisicamente ativos, ou jogos baseados em tarefas (geralmente pares ou grupos funciona em uma maneira significativa; os alunos obedecem a regras claras e tendo a oportunidade de praticar todas as habilidades de linguagem; nesse jogo, o professor é um organizador e facilitador).

Os jogos, embora sejam elementos e ferramentas competitivas, podem ser modificados também para diminuir o elemento competitivo e se tornar um elemento cooperativo entre os estudantes. Muitas pesquisas também provaram que os jogos têm uma influência positiva e efetiva no aprendizado de línguas. De acordo com Menezes (2012) as razões para esta declaração são as seguintes:

- Os jogos envolvem os alunos em seu aprendizado; eles os motivam.
- Os jogos encorajam o uso criativo e espontâneo da linguagem
- Jogos introduzem uma mudança em situações formais de aprendizagem
- Os jogos criam uma atmosfera relaxante e agradável sem estresse em uma aula de idiomas
- Os jogos inconscientemente promovem e praticam as quatro habilidades básicas da linguagem, como ouvir, ler, falando e escrevendo.
- Jogos ajudam o professor a criar contextos nos quais a linguagem é útil e significativa
- Os jogos diminuem a ansiedade do aluno para falar na frente dos outros alunos; eles se sentem menos intimidados nisso,
- Situação de aprendizagem menos formal
- Jogos são centrados no aluno
- Os jogos podem promover a colaboração entre os alunos; e.
- Jogos podem se conectar a uma variedade de inteligências

Maneiras de usar os jogos na aula de língua inglesa

Os professores de línguas devem considerar seriamente quando usar os jogos, qual deles usar e como usá-los de forma adequada, proposital e eficiente, a fim de atender às necessidades dos alunos e aos objetivos da aula. Para Nogueira (2007), os jogos são tradicionalmente usados na aula de linguagem como aquecimentos no início de classe, preenchendo quando há tempo extra perto do final da aula, ou como um pouco de tempero ocasional mexido no currículo para adicionar variedade. No entanto, se os jogos são vistos como uma prática significativa da linguagem, eles

podem ser explorados como acompanhamentos do material didático apresentado para a prática e reforço das habilidades ou conhecimentos requeridos; ou para revisar e reciclar habilidades ou conhecimentos já adquiridos pelos alunos; ou como um mecanismo de teste para os próprios alunos descobrirem fraquezas em sua proficiência linguística.

O autor considera os jogos centrais para uma linguagem e repertório do professor e não apenas uma maneira de pagar o tempo. A chave para um jogo de linguagem de sucesso é que as regras são claras, o objetivo final é bem definido e o jogo deve ser divertido. No entanto, os alunos também devem possuir um nível relevante de proficiência na língua e conhecer as regras do jogo em para concluí-lo. Além disso, o professor deve considerar os estilos de aprendizagem dos alunos, sua disposição de cooperar e seu atual estado de espírito.

Conclusão

Os jogos encorajam, entretêm, ensinam e promovem a fluência e a comunicação, promovendo habilidades físicas e cognitivas entre os estudantes, abrangendo seu leque lexical, gramatical e cognitivo, os jogos promovem a socialização dos estudantes, sua interação e integração, tornando com a aceitabilidade dos conteúdos expostos pelo docente.

Referencias

ALMEIDA FILHO, J.C.P. **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Campinas: Pontes, 1998.

BOLOGNINI, C. Z. (org.) **Discurso e Ensino: a Língua Inglesa na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2007.

NOGUEIRA, Z. P. **Atividades Lúdicas no Ensino/Aprendizagem de Língua Inglesa**. Maringá: SEED, 2007.

MENEZES, V. **Ensino de Língua inglesa no Ensino Médio: teoria prática**. São Paulo: Edições SM, 2012.