

O ENSINO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA A PARTIR DE ATIVIDADES DINÂMICAS PARA O ENSINO EJA

Hudielle Isis Alves Moreira¹ – hudymoreira@hotmail.com

Iêda Cristina Braquiel da Silva²– iedacristina_2006@hotmail.com

Jackeline Carvalho dos Santos³– jackelinecarvalho-sd@hotmail.com

Edilson Francisco de Souza⁴ – Francisco.edilson@gmail.com

RESUMO: O projeto de intervenção pedagógica com o título “O ENSINO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA A PARTIR DE ATIVIDADES DINÂMICAS PARA O ENSINO EJA” foi realizado no colégio Estadual Elias Chadud, no dia 27 de outubro de 2016, com alunos do 3º ano do ensino médio EJA. Tendo por objetivo inserir o vocabulário sobre cores e roupas em inglês, para trabalhar o processo de aquisição de novas palavras estrangeiras.

O objetivo deste presente trabalho é fazer com que os alunos adquiram novas palavras com maior facilidade para que seu vocabulário se torne mais rico fazendo assim com que eles futuramente construam frases e textos com maior facilidade. Tendo em vista as práticas curriculares do estágio supervisionado como uma forma de estabelecer certa autonomia aos futuros educadores, sendo também um período capaz de introduzir e estreitar relações com um ambiente em que vira a ser seu ambiente de trabalho, pensamos que esta seria uma boa forma de trabalhar com os alunos, levando em conta que conteúdos aplicados de forma mais dinâmica tem melhor resultado na fixação de novos conteúdos, mais especificamente na memorização de novas palavras.

Palavras-chave: Aprendizagem, Vocabulário, Dinâmica.

Introdução

O presente trabalho pretende relatar uma experiência de ensino de vocabulário desenvolvida por professoras em formação do curso de Letras Inglês, da Universidade Estadual de Goiás, na turma de 3º ano do Ensino Médio, no Colégio Estadual Elias Chadud, situado na cidade de Anápolis Goiás.

Nosso principal objetivo foi trabalhar uma aprendizagem significativa utilizando uma abordagem comunicativa e natural. Através do uso de atividades de fixação e dinâmicas procuramos levar os alunos a interagirem entre si e com o professor, se sentindo mais a vontade para falar e se expressar através da língua inglesa.

Para o professor de língua estrangeira fugir da abordagem tradicional para ensinar vocabulário é um desafio.

Grande parte dos alunos que trabalhamos, não apresentam um domínio significativo na aquisição da língua inglesa, por este motivo procuramos criar estratégias com algo que fizesse parte da realidade dos alunos.

Referencial Teórico

Podemos dizer que os jogos lúdicos são ferramentas que o professor pode utilizar para contribuir com o ensino de muitos outros conteúdos em sala de aula, promovendo motivação e interação no aprendizado do aluno. Como afirma Maluf (2009).

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. (op.cit., p 21)

Apesar de estarmos trabalhando com adultos esse foi nosso principal objetivo promover interação e conhecimento através de dinâmicas que os envolviam no conteúdo ministrado, com objetivo de trazer o conteúdo para realidade deles, utilizando vocabulários de roupas e incentivando a participação de todos na aula.

Nas nossas aulas procuramos conduzir os alunos para a comunicação, e agimos como mediadoras nesse projeto. A abordagem comunicativa nos foi viável para realização desta atividade pois facilitou o desenvolvimento dos estudantes na aula, tornando os mais envolvidos no processo de aprendizagem. Além disso, possibilitou um maior contato com a língua inglesa, mesmo cometendo alguns erros na pronúncia e na escrita, mas é através dessas falhas que se possibilita a colaboração para a construção do conhecimento.

Nunan (apud BROWN (1994) lista algumas características da abordagem comunicativa:

- uma ênfase no aprender a comunicar-se através da interação com a língua-alvo;
- a introdução de textos autênticos na situação da aprendizagem;
- a provisão de oportunidades para os alunos, não somente na linguagem, mas também no processo de sua aprendizagem;

- uma intensificação das próprias experiências pessoais do aluno como elementos importantes na contribuição para aprendizagem em sala de aula;
- uma tentativa de ligar a aprendizagem da linguagem em sala de aula com ativação da linguagem fora da sala de aula.

Para uma realização eficaz de todo o nosso trabalho, foram observadas algumas aulas que utilizavam o processo de aquisição de vocabulário na sala alvo. Das aulas monitoradas e também executadas percebemos que sempre ao final, todos gravavam o vocabulário mas ao verificarmos esse repertório de palavras no próximo encontro, os alunos se comportavam de forma a desconhecem aqueles vocábulos que no entanto tinham visto por volta de uma semana anterior. Dessa forma percebeu-se a falha do método que estava sendo o veículo mediador daquele conhecimento. Segundo José Carlos Libâneo (1999, p. 22) o educador ao perceber falhas nas metodologias utilizadas deve apresentar:

(...) responsabilidade, iniciativa, flexibilidade de mudança de papéis, rápida adaptação a máquinas e ferramentas, e formas de trabalho que envolva equipes interdisciplinares heterogêneas (...). Desenvolvimento de capacidades cognitivas e operativas, encaminhadas para um pensamento autônomo, crítico e criativo (...)

Pensando nessa perspectiva, percebemos que a metodologia expositiva que estava sendo adotada para os alunos do terceiro ano da modalidade eja, precisava ser retrabalhada e reelaborada em virtude de atingir uma melhor aprendizagem significativa. Para isso buscou-se a dinamização dos conteúdos a partir do diálogo entre o professor e os alunos compartilhando suas experiências, vivências e bloqueios.

Ao examinarmos os principais déficits dos alunos, pudemos evidenciar as grandes dificuldades que os educandos apresentavam quanto ao conhecimento lexical de vocábulos em língua Inglesa e o extremo bloqueio em construir frases e articula-las. Apud Zilles (2001) apresentou alguns argumentos quanto ao problema de aquisição:

De todos os tipos de erros, os de vocabulário são percebidos pelos aprendizes como os mais sérios; erros lexicais são os mais comuns cometidos por aprendizes de L2; o léxico é a força motriz para a produção de sentenças; o léxico é importante na compreensão. (op. cit., p. 17).

Dentro dessa proposta, percebemos que um depende simultaneamente do outro, se esses alunos não adquirem vocabulário provavelmente não conseguirão construir “pequenas frases” e conseqüentemente não vão interpretar e compreender o que está sendo mediado pelo professor. “...sem gramática muito pouco se pode comunicar, sem vocabulário nada se pode comunicar” (Wilkins apud Scaramucci, 1995, p. 53). Partindo dessa premissa buscamos quebrar as barreiras e bloqueios dos estudantes por meio de jogos e brincadeiras que poderiam envolver esses alunos e obterem uma maior interação em sala de aula.

A nossa primeira experiência dentro desse paradigma foi trabalhar o vocabulário de “Clothes” conteúdo previsto na grade programática da turma. Optamos por tratar esse conteúdo em três aulas em forma de um pequeno projeto. Em um primeiro momento foi dado o vocabulário e explicado com o uso de imagens de roupas para que fixassem de maneira eficaz. Depois foi dado as mesmas imagens a cada um para que olhassem e dissessem o nome da peça que cada um havia recebido. Nessa primeira aula foram trabalhados expressões orais e compreensões auditivas por meio de estratégias metacognitivas (atenção), Socioafetivas (cooperação) e cognitivas (dedução de vocabulário) e teve como objetivo inicial expressar as peças de roupas e praticar o vocabulário específico.

No segundo momento fizemos um “warm up” das cores através de fichas coloridas, mostrávamos as cores e eles falavam a cor correta. Depois desse instante fizemos um varal no quadro com ajuda dos alunos com várias peças de roupas coloridas que foram prendidas junto ao varal. Repetimos novamente o vocabulário juntamente com as imagens e percebemos que algumas peças os alunos lembravam por terem gravado a imagem da peça na memória e outras não. As que não lembravam nós repetíamos varias vezes para que gravassem para o próximo passo. Destacamos aqui a importância de imagens para a construção de sentidos em sala de aula e como um recurso extremamente eficaz para aquisição de vocabulário.

Kress e Van Leewen (1996) enfatiza que:

“O visual é, contudo, tão formado pelas diferenças culturais quanto o verbal. É, portanto, essencial desenvolver um sentido claro destas questões, ainda que no momento o conhecimento seja relativamente escasso.” (Kress e Van Leewen apud Buratini, 2004, p. 95)

A partir do momento em que se percebeu que os alunos dominavam esse vocabulário, foi colocado um boneco no quadro abaixo do varal de roupas. Foram sorteadas fichas, cada

um pegava uma ficha diferente. Em cada papel estava a peça da roupa e a cor, dessa forma os alunos deveriam ir até o varal escolher a roupa correta e colar no boneco o aluno que acertasse mais peças ganhava pontos e ao final ganhava um prêmio. Esse jogo tomou como objetivo a habilidade cognitiva e a capacidade de dedução de cada um. Cabe a nós ressaltar a grande importância de premiações em sala de aula pois esse recurso trabalha com a motivação de cada indivíduo levando a despertar habilidades e competências que estavam implícitas. Boruchovitch e Bzuneck (2001) chamou esse fenômeno de motivação intrínseca:

A motivação extrínseca tem sido definida como a motivação para trabalhar em resposta a algo externo à tarefa ou a atividade, como a obtenção de recompensas materiais ou sociais de reconhecimento, objetivando atender aos comandos ou pressões de outras pessoas, ou para demonstrar competências ou habilidades (p. 46).

A terceira aula foi a que consideramos mais significativa para o aprimoramento de vocabulário pois foi o momento em que os alunos puderam praticar as palavras que haviam aprendido através da prática. A primeira atividade foi a de venda nos olhos. Dois alunos primeiramente ficavam de frente um para o outro e decoravam a roupa do colega. Depois era colocado a venda nos olhos e eles deveriam falar em língua Inglesa quais roupas os colegas estavam usando quem acertasse o maior número de peças ganhava o jogo. Simultaneamente o que os alunos falavam eram colocado no quadro para que eles tivessem ciência das sentenças que haviam produzido.

Ao final da aula foi feito um desfile, os alunos trouxeram várias roupas de casa e nesse desfile cada aluno deveria descrever e apresentar um colega que iria desfilar. Essa dinâmica trouxe para o repertório dos alunos expressões orais e a compreensão auditiva em que os alunos puderam expressar gostos e preferências por meio de variados estilos de roupas desenvolvendo dessa forma aspectos socioafetivos e cognitivos e ao mesmo tempo relacionando com o contexto em que estão inseridos.

Em virtude desse pequeno projeto, percebemos a grande importância de atividades lúdicas para o processo de compreensão de vocabulário na modalidade eja. Compreendemos o quanto brincadeiras e jogos levam o aluno a uma maior motivação em sala de aula propiciando à esse aluno uma maior compreensão não só da segunda língua mas do mundo e da realidade em que vivem.

Metodologia:

O objetivo do nosso projeto é entender, compreender e ampliar o vocabulário de língua inglesa. Para isso escolhemos o método sociointeracional abordado nos PCNs em relação ao ensino da Língua Estrangeira que é conivente com a realidade de tornar o processo instrutivo mais dinâmico e significativo. Escolhemos o léxico sobre “Colors e clothes” com o enfoque de eles aprenderem a usar essas novas palavras em frases e na construção de textos.

Para colocar esse projeto em pratica fizemos um plano de aula detalhado que se encontra em anexo. E os materiais utilizados foram:

- papel cartão com diversas cores para que eles fizessem melhor associação das cores;
- dois bonecos (um masculino e outro feminino) de tamanho médio, para que eles vestissem conforme a proposta da dinâmica aplicada;
- um varal e prendedores de roupas além de diversas peças de roupas coloridas e acessórios que são utilizados no dia-a-dia dos alunos;
- duas vendas para tapar olhos e fitas adesivas para colar os bonecos e as roupas.

Depois de construir o plano colocamos ele em pratica. Primeiro fizemos um Warm up de 5 minutos lembrando as cores em inglês/português para que eles despertassem a fala (soltassem a língua). Logo em seguida começamos a revisar algumas peças de roupas em inglês/português que eles já tinham conhecimento da aula passada e apresentamos novas peças de roupas usados em ocasiões formais ou no dia-a-dia do trabalho, sempre apresentando as roupas primeiro em inglês depois em português. Com o vocabulário apresentado e aprendido Promovemos uma atividade dinâmica para maior fixação do conteúdo da aula exposta. O primeiro passo foi apresentar cartões com diversas cores e falar o nome deles em inglês/português o segundo passo foi mostrar para os alunos alguns nomes de peças de roupas em inglês/português o seguinte e último passo foi entregar fichas para os alunos vestirem o boneco que estava no quadro. Cada um vestiu os bonecos segundo o que estava em sua ficha. Para fechar o conteúdo propomos outra atividade dinâmica para maior fixação do teor visando que a dinâmica de grupo constitui um prezado organismo educacional que pode ser utilizado para trabalhar diversas formas de ensino aprendizagem e quando se seleciona uma concepção

de educação que valoriza tanto a teoria como a prática e considera todos os envolvidos neste processo como sujeitos, acreditamos que o projeto tende a ter melhores resultados.

Atividade dinâmica realizada:

Convidamos dois alunos para vir a frente, depois pedimos para que eles decorassem a cor e quais peças da roupas o colega estava usando, logo em seguida vendamos os olhos destes e com os olhos vendados eles tiveram que dizer qual a cor e a roupa que o colega estava usando. Quem acertou mais peças e cor de roupas recebeu um prêmio.

Resultados e discussão:

Consentindo que os nossos alunos envolvidos passassem por um processo de ensino e aprendizagem em que o trabalho dinâmico é posto como um meio para se alcançar um melhor conhecimento assim como permitindo que a realidade atual deles se modificasse através de novas experiência de trabalho, e promovendo o encontro de novos vocabulários em que o saber é aprendido junto e em grupo, acreditamos que o resultado obtido veio a ser muito satisfatório, os alunos que participaram das aulas e do projeto tiveram excelentes resultados nas atividades avaliativas propostas depois das aulas/dinâmicas. Acreditamos que o ótimo resultado obtido se deve a modificação da forma em que o conteúdo foi aplicado, pois o aprendizado deixou de ser tido como uma forma monótona e tradicional para passar a ser divertido e dinâmico. É importante ressaltar que faz parte desse processo garantir a participação constante de todos os alunos presentes em sala, pois somente assim eles irão se sentir donos do saber conquistado.

Considerações Finais:

O nosso projeto foi construído e embasado na proposta de aprendizagem significativa, utilizando uma abordagem comunicativa e natural. Para isso fizemos uso da ideia de jogos lúdicos, que são ferramentas pouco utilizado por professores em sala de aula, mas que é um excelente mecanismo de ensino assim como viabiliza a participação de outros conteúdos em sala, promovendo a motivação e interação no aprendizado do aluno. Mesmo trabalhando com adultos do eja, o nosso principal objetivo foi promover interação e conhecimento através de

dinâmicas (brincadeiras) que traziam a tona conteúdos já ministrados. Com esse objetivo em mente de trazer o conteúdo para realidade deles, utilizando vocabulários de roupas e incentivando a participação de todos na aula, é que construímos esse projeto de intervenção pedagógica. Para a realização ativa do nosso trabalho, foram observadas algumas aulas que utilizavam o processo de aquisição de vocabulário de língua estrangeira.

Das aulas observadas e executadas percebemos que nem todos os alunos gravavam o vocabulário passado. Dessa forma constatamos que havia uma falha no método aplicado, que estava sendo o veículo mediador daquele conhecimento. Percebemos que a metodologia expositiva que estava sendo adotada para os alunos do terceiro ano da modalidade eja, precisava ser retrabalhada e reelaborada para melhorar a aprendizagem significativa dos alunos. Para isso buscamos a dinamização dos conteúdos a partir de um diálogo tido entre o professor e os alunos compartilhando suas experiências, vivências e bloqueios. Partindo dessa ponto buscamos quebrar as barreiras e bloqueios dos estudantes por meio de jogos e brincadeiras que poderiam envolver esses alunos e ajuda-los a adquirir um novo vocabulário. Sendo assim consideramos que os resultados obtidos torna evidente que a proposta foi eficaz, mas vemos ainda que há uma necessidade de continuidade da proposta para que seja acompanhado o desenvolvimento desses alunos até o final do ano letivo. Também pensamos que o ensino está passando por um amplo processo de reforma, com a chegada da tecnologia e novas formas de agir e pensar dos alunos, precisamos criar e trabalhar outras formas de ensino e discuti-las nesse processo de reforma da educação.

Referências

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

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

LIBÂNEO, José Carlos. Adeus Professor; Adeus Professora? Novas exigências educacionais e a Profissão Docente. São Paulo: Cortez, 1999, p.22

_____. O papel do léxico na compreensão em leitura em LE: foco no produto e no processo. Tese de doutorado inédita. Unicamp: Campinas, 1995.