



Anais do Simpósio de Prática e Ensino de Línguas – SIMPEL

VIDEO GAMES: WHAT CAN THEY TEACH US?

Lucas Souza Ferreira da Silva

(UEG – Câmpus Inhumas)

Josiane Ferreira da Costa

(UEG – Câmpus Inhumas)

Karolliny Honório da Silva Sá

(UEG – Câmpus Inhumas)

Esthéfany Abadia Borges

(UEG – Câmpus Inhumas)

Giuliana Brossi

(UEG – Câmpus Inhumas)

RESUMO: Este relato apresenta as experiências vivenciadas no decorrer do estágio supervisionado em Língua Inglesa I, realizado em uma escola pública de ensino fundamental de Inhumas. O presente trabalho consiste em relatar, discutir e analisar todo o processo que os estagiários percorreram, desde a observação do contexto escolar ao planejamento e execução das aulas, destacando as reflexões propiciadas a partir dos resultados obtidos pelo grupo de estagiários do curso de Letras, Licenciatura em Português/ Inglês, da Universidade Estadual de Goiás, UEG Câmpus Inhumas. As aulas ministradas foram planejadas considerando o diagnóstico de uma situação problema a partir das observações, por isso, deve-se levar em conta o contexto de sala aula para compreender o relato. O público alvo do projeto desenvolvido foram alunos do 6º a 9º ano, divididos em turmas bastante heterogêneas, fator que exigiu dos estagiários a percepção de algumas particularidades na condução das aulas através de oficinas, visando a uma efetiva aprendizagem dos conteúdos propostos.

PALAVRAS - CHAVE: Experiências. Práticas. Reflexão.

INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência apresenta a concretização do trabalho desenvolvido no decorrer de 2015, finalizando com a realização de doze aulas com duração de cinquenta minutos cada. Essas aulas foram elaboradas, desenvolvidas e aplicadas nas oficinas de ensino de Língua Inglesa, em uma escola estadual de tempo integral, fundamentadas teoricamente por textos discutidos nas aulas de Orientações para o Estágio Supervisionado em Língua Inglesa I.



Anais do Simpósio de Prática e Ensino de Línguas – SIMPEL

Escolhemos trabalhar com vídeo games, pois primeiramente, durante as observações feitas durante a semirregência notamos que grande parte dos alunos conversavam muito sobre jogos. A professora regente, inclusive reforçou para nós estagiários ao termino das observações, que os alunos eram muito envolvidos com jogos. A partir daí, decidimos que nosso projeto estaria envolvido com essas questões, e, além disso, o estagiário Lucas Souza também possui uma experiência com jogos, fato que poderia no planejamento e execução do projeto.

A etapa do estágio na academia é um processo fundamental para nós discentes. Através dessa experiência, é possível vivenciar durante um curto prazo o que é ser professor, quais os entraves existentes no processo de ensino - aprendizagem, a importância da relação professor – aluno e os resultados obtidos durante todo o processo executado.

Considerando essa importância da etapa do estágio e as observações feitas em sala de aula, nossos objetivos estavam relacionados à como utilizar a ferramenta vídeo game a fim de mediar o aprendizado crítico – reflexivo e lúdico da Língua Inglesa.

Segundo UR (1996), há sugestões de técnicas que podem ser trabalhadas pelo professor de inglês, como “... diálogos, dramatizações e simulações. Todas contém a interação e participação.”

Como o professor pode promover atividades que criem oportunidades de produção oral para os alunos na sala de aula? “Há uma infinidade de atividades que o professor pode utilizar para criar oportunidades para produção oral na sala de aula de línguas estrangeiras. Algumas são bem simples, mas não deixam de ser produtivas. Outras oferecem um grande desafio, e justamente por isso, desperta nos alunos o desejo de se comunicar.”

Percurso Metodológico

Após a observação do contexto escola/campo, foi desenvolvido em uma equipe de quatro colegas de sala, o projeto apresentado no decorrer das aulas. O presente projeto objetiva promover o conhecimento da Língua Inglesa abordando o conteúdo lúdico, com um jogo de vídeo game, utilizando métodos didáticos apoiados em fundamentações coerentes com o tema abordado. Iniciamos três questionamentos a nós mesmos durante o inicio dos



Anais do Simpósio de Prática e Ensino de Línguas – SIMPEL

planejamentos: Por que estudar a Língua Inglesa? Qual a sua importância hoje na sociedade? O que o vídeo game pode nos ensinar?

Em uma ação colaborativa, desenvolvemos um plano de ação de nosso projeto na análise e discussão sobre o que o vídeo game é capaz de ensinar e influenciar. Utilizando o jogo “*Tomb Raider Underworld*”, buscamos desenvolver as questões reflexivas sobre o amor materno ao mesmo tempo no qual ensinamos a Língua Inglesa. Para a execução das aulas, foram utilizados os aparelhos tecnológicos de som, data show e vídeos de curta duração para a apresentação das discussões sobre vídeo games em geral, bem como a reflexão que o jogo citado acima proporcionou. Já o chapéu e a caixa foram utilizados para o método de repetição e memorização.

Com o intuito da participação dos discentes, escolhemos questões que envolvessem o mundo dos games à fim de integrar a turma. Com isso, alcançamos o objetivo esperado e tivemos a participação de todos bem como a participação que contribuiu bastante para a continuidade no tema proposto.

Organizamos esse projeto para ser aplicado na sequência de doze aulas, pois o trabalho verbal, escrito e didático foi desenvolvido em conjunto, destacando assim o trabalho colaborativo. Por sua vez, as salas foram compostas pela heterogeneidade, isto é, diferentes alunos com personalidades e opiniões próprias. Dessa forma percebemos que a turma enfrenta dificuldades na leitura e na pronúncia em Língua Inglesa, por isso utilizamos o método de repetição, e memorização.

Resultados e Discussões

Durante a execução do projeto, ficamos admirados com a participação, interesse e recepção dos alunos. A escolha desse tema foi muito importante para nosso sucesso no período de regência, pois desde a primeira aula ao ser apresentada a temática de vídeo games, os alunos demonstraram satisfação e desejo em aprender a língua inglesa.

É importante ressaltar que as aulas foram organizadas em forma de oficinas, e dentro dessas oficinas, haviam alunos de todas as séries de ensino fundamental (6º ao 9º ano). Devido a essa junção de diferentes séries, logo as oficinas eram compostas de alunos bastante



Anais do Simpósio de Prática e Ensino de Línguas – SIMPEL

heterogêneas quanto ao comportamento, participação, idade, opiniões e etc. Por isso, podemos dizer que na verdade houve apenas um único desafio: a disciplina de alguns alunos. Apesar de o tema ser do agrado de todos, ocorreram certos momentos de conversas, uso do celular etc.

Entretanto, nós estagiários tentamos durante todo o processo fazer tudo com amor e dedicação, qualidades que enxergamos em nossa professora mestre Giuliana Brossi. Mediante a essas qualidades, nós nos inspiramos e com isso esse desafio de disciplina foi vencido, pois ao chamarmos à atenção de certos alunos agitados, logo estes obedeciam. A questão do celular foi resolvida também, pois pedimos aos alunos que não fizessem uso do celular, e devido a isso, eles se voluntariaram em colocar os celulares em nossa mesa.

Durante as discussões feitas nas oficinas, principalmente em relação ao amor materno observado no jogo *Tomb Raider Underworld*, os alunos destacaram suas opiniões e seus posicionamentos em relação ao o que fariam para salvar suas mães e como demonstram seu amor por elas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após apresentarmos esse relato, podemos dizer que estamos felizes, realizados, impressionados, apaixonados entre outros adjetivos. Vale à pena sim! Não estamos exagerando! Tivemos uma das mais lindas experiências de vida nesse estágio. Pensamos que é possível sim ensinar língua inglesa com amor e dedicação. Percebemos que em cada ano da Universidade, cada turma tem tido experiências, e, portanto, a nossa experiência não foi negativa ou frustrante como outras experiências passadas que observamos em turmas de outros colegas.

Inclusive propomos à professora que desejaríamos se possível continuar o estagio ou sempre participar de aulas colaborativas, porque realmente queremos. Ninguém está nos forçando a nada. Que fique bem claro nosso relato, nós estagiários adoramos! Nós estagiários estamos totalmente realizados! Que esse relato auxilie e mude certos conceitos negativos. Ao menos com nosso grupo e planejamento, foi MARAVILHOSO!

REFERÊNCIAS



Anais do Simpósio de Prática e Ensino de Línguas – SIMPEL

GOMES, V.M.A. RIOS, L. M. Produção oral. In.: FIGUEIREDO, F.J.Q. (Org.) Formação de Professores de Línguas Estrangeiras: princípios e práticas. Goiânia: Editora da UFG, 2012.