

JOGOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: UMA OPÇÃO PARA AS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

MARIA CLÁUDIA DE MESQUITA (UNESP - ASSIS).

Resumo

A idéia de que as atividades lúdicas devem estar presentes somente no ensino de crianças é recorrente, mas a experiência de utilizar jogos na educação de jovens e adultos demonstrou que isto pode ser diferente. As aulas de inglês na Educação de Jovens e Adultos (EJA) apresentam uma dificuldade, pois as pessoas que estão há vários anos afastadas do ensino regular muitas vezes veem a língua inglesa como uma das matérias mais difíceis de se aprender. Para desconstruir este mito e tornar as aulas mais atraentes utilizaram-se os jogos. Nestas aulas foram utilizados o jogo da memória, o bingo de palavras, os dados com figuras e palavras, o boliche e as representações teatrais. O aspecto lúdico, que quase sempre é relacionado ao ensino infantil, foi empregado com grande aceitação dos alunos, com idade entre 23 e 64 anos e que estavam cursando o ensino fundamental ou médio, sendo um elemento complementar às aulas de língua inglesa, facilitando a aquisição da língua estrangeira e a sua posterior utilização. O objetivo da utilização de jogos é incentivar os alunos a participar das aulas, bem como motivá-los a utilizar a língua inglesa de forma descontraída. Os jogos propiciavam momentos de descontração e motivavam os estudantes a participarem mais ativamente das aulas de língua inglesa. A utilização de jogos é largamente pensada para a Educação Infantil, mas tem sido pouco explorada na Educação de Jovens e Adultos e esta experiência demonstrou que os jogos podem ser bem aceitos também por jovens e adultos, principalmente para o ensino de língua inglesa, facilitando o contato e a utilização da língua estrangeira desmitificando a idéia de dificuldade e criando um ambiente lúdico para o aprendizado.

Palavras-chave:

Jogos, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Língua inglesa.

Considerações iniciais

As aulas na EJA são importantes para promover a inclusão social. Aprender a ler e a escrever faz parte deste processo e o ensino da língua estrangeira pode auxiliar trazendo novas oportunidades de emprego, convívio social (amizade com estrangeiros) ou apenas o conhecimento. O desejo de aprender a língua inglesa pode estar relacionado com o de se comunicar, utilizar programas de computador e/ou a internet, compreender músicas, filmes, manuais de instruções e textos dos mais diversos.

O ensino de inglês utilizando jogos foi realizado em salas do Ensino Fundamental e Médio no ano de 2005 na rede particular de ensino na cidade de Assis - SP. Cada turma tinha em média 10 alunos com idade entre 23 e 64 anos. Os alunos tinham idade e conhecimento da língua inglesa diferentes. Após muitos anos afastados do ambiente escolar, muitos acreditavam que aprender uma língua estrangeira era algo impossível, mas após a integração promovida pelos jogos, perceberam que estavam utilizando e assim aprendendo o inglês.

O clima descontraído proporcionado pelos jogos foi fundamental para que os alunos tímidos pudessem usar a língua inglesa com naturalidade. Criar situações do dia-a-dia facilitava a comunicação.

O adulto já possui um conhecimento da língua inglesa - currículo oculto - seja por meio de músicas, programas de televisão, filmes, aparelhos elétricos e/ou eletrônicos, informática ou situações do dia-a-dia como no trabalho ou mesmo no lazer. Expressões como "on / off", "play / stop", "delete / enter", "on sale", "love and peace" entre outras tantas são importantes por resgatar algo que o aluno já sabe e que pode ser utilizado para chegar ao novo conhecimento. Este resgate do conhecimento do aluno faz com que ele veja a língua inglesa como uma disciplina que não é distante de seu cotidiano e que ele já utilizava em situações diversas mesmo antes de retornar ao ensino regular de inglês.

As inquietações que surgem quanto ao emprego de jogos para o ensino de jovens e adultos pode ser um aspecto dificultador do processo de aprendizagem de língua estrangeira, mas conforme afirma Hunt, em seu texto *Improvisação com adultos* publicado em 1973, o jogo não precisa estar separado do trabalho e a sua utilização não torna a aprendizagem menos "séria". Hunt também relata que suas experiências com os jogos para adultos foram positivas reafirmando que o entretenimento e o prazer proporcionados pelos jogos não se restringem ao ensino de crianças pequenas.

O desejo de aprender, aliado ao uso de jogos, estimulou os alunos para que adquirissem novos vocabulários e estruturas utilizando a língua em situações de interação com os colegas e com a professora.

Atividades lúdicas

O ambiente escolar, por fazer parte da vida do aluno, deve ter também "momentos de diversão, de competição e de cooperação" (MAR, 2004: 192), conforme afirma a professora e pesquisadora sobre suas experiências com o ensino de língua estrangeira. Para dar início a estes momentos foram utilizados os jogos da memória, o bingo de palavras, os dados com figuras e palavras, o boliche e as apresentações teatrais.

JOGO DA MEMÓRIA

O primeiro jogo surgiu da necessidade de facilitar o processo de memorização do vocabulário. Os alunos selecionavam, recortavam e levavam até a sala de aula as figuras que representavam os novos vocabulários. Colavam em papel-cartão e faziam, em seguida, as fichas com as palavras em inglês. A partir destas fichas era realizado o *jogo da memória*. As fichas ficavam com a parte escrita e os desenhos virados para baixo sobre a mesa da professora, posicionada no centro da sala. Cada aluno poderia virar uma figura e uma palavra de modo a encontrar seu correspondente. O aluno vencedor era aquele que mais conseguisse localizar os pares. Após esta iniciativa, cada aluno possuía as suas fichas para jogar e estudar o vocabulário em casa. Dois alunos relataram que passaram a brincar em casa e estavam ajudando a ensinar os filhos, netos e conhecidos.

BINGO DE PALAVRAS

O bingo de palavras consiste em separar o vocabulário por assunto - animais, alimentos, objetos da sala de aula, ou cômodos da casa, entre outros - conforme sugere Dobson em artigo publicado em 1970, e pedir para que os alunos preencham cartelas com 16 espaços, ou seja, uma cartela de 4x4.

Em seguida a professora sorteava as palavras e os alunos deveriam marcá-las em suas cartelas. O vencedor é aquele que consegue marcar quatro palavras sejam na vertical, na horizontal ou na diagonal. Quando havia mais tempo e/ou interesse da

sala também o bingo pode ser realizado com cartela cheia, neste caso, os alunos deveriam marcar todas as palavras da cartela.

Neste jogo há o estímulo da competência escrita ("writing") quando o aluno preenche a cartela, da compreensão auditiva ("listening"), já que o aluno deverá ouvir a palavra pronunciada pela professora e localizar sua forma escrita (exercitando a competência de leitura - "reading") na cartela. Emprega-se a oralidade ("speaking") em caso de dúvidas quanto à pronúncia e o aluno pode pedir para que um colega a solete. Neste caso, é estudada também a pronúncia. Esta atividade, além de estimular as quatro habilidades, proporciona a integração entre os alunos e os diverte muito.

DADOS COM FIGURAS E PALAVRAS

Nesta atividade foram confeccionados dados com papel-cartão em que foram coladas figuras dos vocabulários estudados. Cada aluno jogava o dado e deveria formar uma frase utilizando esta palavra. Este jogo propiciava a memorização das palavras novas, além do seu uso em frases estruturadas. A torcida para que o dado caísse em palavras mais fáceis quanto à pronúncia e a elaboração das frases tornava a aula mais divertida, além da cooperação dos colegas para que o aluno pudesse concluir sua parte do jogo. Com a turma do Ensino Médio foram usados dois dados: um com substantivos e outro com verbos. O objetivo era o mesmo: elaborar sentenças com as palavras que saíssem. Quando estudamos os verbos no passado, o uso dos dados facilitava a memorização já que neles os verbos estavam no infinitivo e os alunos deveriam dizê-los na forma do passado. Este jogo pode ser realizado no início das aulas para introduzir um assunto ou até mesmo para envolver a turma.

BOLICHE

Este jogo foi utilizado para o ensino dos números. Utilizando garrafas pet numeradas e uma bola, o aluno deveria derrubar as garrafas como em um boliche e dizer o número de cada garrafa que caiu e, em seguida, o número total de pontos que ele fez (somando o número correspondente a cada garrafa). O boliche facilitava a integração entre os alunos e os estimulava a utilizar os números para poder marcar os pontos que ele conseguiu ao derrubar as garrafas. O boliche proporciona uma movimentação física que aumenta a participação dos alunos e pode ser utilizado no início das aulas como uma atividade estimulante que faz com que os alunos despertem mais para o aprendizado. Pode-se adaptar esta atividade solicitando aos alunos que subtraíam os números das garrafas, ou os multipliquem ou os dividam. Diferentes operações matemáticas também podem ser utilizadas dependendo do conhecimento dos alunos sem nunca se esquecer que o objetivo principal será a utilização da língua estrangeira.

APRESENTAÇÕES TEATRAIS

A representação de trechos de livros literários promovia a integração da sala em atividades extraclasse e os estimulava a ler, muitas vezes, as traduções das obras, mas os trechos apresentados eram em língua estrangeira. Alguns alunos realizaram também a leitura dramática de poemas. A professora sugeria os autores e os alunos poderiam escolher os textos a serem apresentados. A escolha dos mais diversos textos pelo Ensino Médio foi importante para que se interessassem mais pela língua inglesa além de terem mais contato com os aspectos culturais. Já os alunos do Ensino Fundamental criaram os diálogos para apresentar para a sala. A maior parte dos grupos preferiu a comédia e durante o último mês de aula cada grupo representava seu texto teatral para a sala. A representação teatral, além de

promover a integração entre os alunos e um maior contato dos alunos do Ensino Médio com as literaturas de língua inglesa, foi importante para que eles pudessem utilizar a língua estrangeira de forma mais livre, seja lendo ou até mesmo interpretando. Foram separados alguns minutos das aulas para que os alunos pudessem tirar dúvidas quanto à pronúncia das palavras e a entonação das frases. As representações são úteis no ensino de língua estrangeira porque os alunos podem "ser" diferentes personagens e desta forma, mesmo os estudantes mais tímidos se sentiam mais a vontade para falar, representar e agir como aquele personagem. Conforme afirma Osório, em seu texto publicado em 2004, o teatro pode ser utilizado como um elemento motivador na aprendizagem de uma língua estrangeira, favorecendo o desenvolvimento das diferentes competências na língua meta e o contato linguístico/cultural presente na literatura dos povos nativos, facilitando seu uso em um contexto artístico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades de língua estrangeira devem ser atraentes, significativas e prazerosas, principalmente para a EJA, em que os alunos trabalham durante o dia e vão à escola no período da noite. Nas turmas em que os jogos foram aplicados, a reação inicial não foi muito boa porque muitos acreditavam que os jogos eram usados exclusivamente para o ensino de crianças, mas após a explicação sobre o uso do jogo da memória como recurso para facilitar os alunos a utilizar e assim memorizar o vocabulário e, principalmente, por ser uma forma prática e descontraída de estudar, o uso e a participação deles na montagem das fichas tornou o trabalho mais aceitável e a participação mais envolvente. A escolha de figuras de revistas e jornais deixou as fichas com aspecto de material para adultos, diferente das utilizadas pelas crianças. A idéia de que o jogo faz parte do processo de ensino e não é uma atividade para "passar o tempo" também deve ser bem explicada para evitar problemas de aceitação. A forma como os jogos e seus objetivos são apresentados é essencial para que os alunos possam entender e participar das atividades propostas.

As atividades lúdicas motivam os alunos que podem participar mais ativamente das aulas, promovendo a interação entre os alunos, o professor e o conteúdo estudado. Os jogos, além de propiciarem um ambiente descontraído, foram importantes para motivar os alunos a utilizar a língua inglesa.

Os jogos propiciaram uma interação maior entre a sala e um uso mais efetivo dos conteúdos estudados e foram observadas melhoras consideráveis tanto nos exercícios realizados em sala quanto em casa e nas avaliações. Isto foi notado também pelos comentários realizados durante as aulas como, por exemplo: "Esta fruta foi a que eu acertei no jogo da memória! Esta eu já sei!" Os jogos proporcionavam a utilização da língua inglesa em situações reais o que facilitou o processo de aprendizagem, estas conclusões também foram feitas pela pesquisadora Cardoso em seu livro do ano de 2002.

O uso de jogos para o ensino de língua inglesa na EJA foi inspirado pelo conceito de aprender língua estrangeira de José Carlos Paes de Almeida Filho (Almeida Filho, 1998):

Aprender uma Língua Estrangeira é aprender a significar nessa nova Língua e isso implica entrar em relações com outros numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadoras para ações subseqüentes. (p. 15)

As atividades lúdicas motivavam a aprendizagem, estimulavam a cooperação entre os alunos além de promover um uso efetivo da língua estrangeira em situações de comunicação. O uso de jogos para o ensino de adultos também pode ser produtivo tornando as aulas mais dinâmicas, divertidas e com a participação efetiva dos estudantes.

BIBLIOGRAFIA

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

DOBSON, J. Try one of my games. In: *English Teaching Forum*, Washington D.C., vol.8, 1970.

CARDOSO, R. C. T. Jogos jogados em sala de aula: os registros de campo e sua interpretação. *Linguagem e Ensino*, Porto Alegre, v. 2, n. 1, p.37-57, 1999.

MAR, G. D. Jogando para aprender: O lúdico no ensino de línguas. In: FANJUL, A. P.; OLMOS, A. C.; GONZÁLEZ, M. M. (Orgs.) *Hispanismo 2002*. São Paulo: Associação Brasileira de Hispanistas, 2004. (p. 184-191)

_____. Jogos e brincadeiras no ensino de línguas e os temas transversais. In: VIEIRA, V.R. A.; COSTA, M. J. D.; BARROS, L. G. (Orgs.) *Hispanismo 2004*. Florianópolis: UFSC, Departamento de Língua e Literatura estrangeiras: Associação Brasileira de Hispanistas, 2006 (p. 191-199)

OSORIO, E. M. R. El teatro utilizado como elemento motivador en el aprendizaje de una lengua extranjera. In: FANJUL, A. P.; OLMOS, A. C.; GONZÁLEZ, M.M. (Orgs.) *Hispanismo 2002*. São Paulo: Associação Brasileira de Hispanistas, 2004. (p. 163-169)

HUNT, A. Improvisação com adultos. In: BUCKMAN, P. *Educação sem escolas*. Rio de Janeiro: Livraria Eldorado, 1973.