

NUCLI UFC GAME CLUB: USO DE JOGOS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Leticia Campos Arruda, Diana Costa Fortier Silva

NUCLI UFC GAME CLUB: USO DE JOGOS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA O programa institucional Idiomas sem Fronteiras (ISF) tem por objetivo o incentivo ao desenvolvimento da proficiência da língua estrangeira para alunos, professores e servidores da universidade por meio de cursos com propósitos acadêmicos. No período de divulgação das ofertas presenciais, o Nucli - Inglês promoveu atividades especiais com direito a certificado de participação, podendo ser utilizado como horas complementares. Durante o semestre de 2019.2, duas dessas atividades consistiram em “Game Clubs”, que promoveram o ensino da língua inglesa por meio de jogos. Para o recorte aqui apresentado, o objetivo consiste em analisar a experiência do uso de jogos como forma de incentivar e facilitar o aprendizado de língua inglesa. A metodologia utilizada consistiu em mesclar os conteúdos de língua tradicionais com atividades lúdicas, sendo cada encontro iniciado com uma atividade de “warm-up”, para que os alunos ficassem mais à vontade utilizando a língua meta, seguida de mais dois jogos em inglês que tivessem correspondentes em língua portuguesa, e trabalhassem questões linguísticas e de vocabulário, como, por exemplo, o jogo “Scattgories”. Todos os jogos foram jogados em duplas ou em pequenos grupos, o que permitiu maior interação e engajamento com as atividades. Tal abordagem dentro do projeto que visa ao ensino de línguas estrangeiras é bastante relevante, uma vez que promove e incentiva o ensino, de modo a favorecer a comunidade acadêmica como um todo. Foi possível notar ao final dos “Game Clubs” o aumento da procura por outras atividades extracurriculares envolvendo o inglês, a melhora na confiança dos alunos nas práticas orais, além do surgimento de interesse a respeito das estruturas gramaticais da língua que foram apresentadas durante os jogos. Tal trabalho de avaliação foi possibilitado pelo apoio da PROINTER, órgão financiador da bolsa.

Palavras-chave: ENSINO-APRENDIZAGEM. GAMES. ATIVIDADES LÚDICAS. INGLÊS.