**LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA UMA TURMA DE HOTELARIA**

Oziel Alves Silva – Voluntário

Orientadora Maura Regina Dourado

CCHLA – DLEM - PROLICEN

**Resumo:** O presente artigo apresenta um relato de experiência didática realizada no âmbito do Projeto Prolicen “Língua Inglesa para fins específicos na educação profissional técnica integrada ao ensino médio na Escola Estadual Presidente Médici”. Tendo como objetivo documentar o papel que o lúdico teve na elaboração e execução de atividades pedagógicas no contexto de ensino-aprendizagem. A proposta pedagógica apresentada é centrada em atividades lúdicas de aprendizagem, respaldadas pelas pesquisas em neurociências e educação.

PALAVRAS-CHAVE: Prolicen, Língua Inglesa para fins específicos, neurociências, atividades lúdicas.

**Abstract:** This article presents a didactic experience report carried out on the basis of the activities developed within the Prolicen Project 2013 entitled“Língua Inglesa para fins específicos na educação profissional técnica integrada ao ensino médio na Escola Estadual Presidente Médici”. Aiming at documenting the role which playful took in developing and implementation of educational activities in the teaching and learning contexts,the pedagogical proposal hereby described is centered on learning playful supported by research on neuroscience and education.

KEYWORDS: Prolicen, English Language for specific purposes, neuroscience, playful activities.

**INTRODUÇÃO**

O presente artigo é uma relato de experiência realizada no âmbito do Projeto Prolicen “Língua Inglesa para fins específicos na educação profissional técnica integrada ao ensino médio na Escola Estadual Presidente Médici”. A vivência didática foi realizada na Escola Estadual Presidente Médici com uma turma de 3º ano (hotelaria), no bojo das atividades propostas pelo Projeto Prolicen, cujo objetivo principal é oportunizar aulas complementares de língua inglesa,visando

desenvolver, aplicar e avaliar proposta pedagógica complementar de língua inglesa para fins específicos no ensino médio no ensino médio (modalidade Educação Profissional técnica integrada ao ensino médio) nas áreas de ‘Informática” e ‘Turismo e hospitalidade: *eventos, hospedagem, bar e restaurante*’.

(DOURADO, 2013, p.3)

Levando em conta o perfil da turma,i.e., alunos de hotelaria, optamos por adotar uma metodologia que nos permitisse usar atividades lúdicas como estratégia de ensino, evitando que as aulas se tornassem cansativas.Vale destacar que atividades lúdicas no ensino são atividades que proporcionam momentos de prazer e divertimento, como jogos, dinâmicas, pintura, dramatizações, etc. Por acreditar que as atividades lúdicas possam ser usadas como ferramenta pedagógica, tais atividades nortearam o trabalho pedagógico,os seguintes assuntos: alimentação, direções, moeda e compras, meios de transporte.

Nesse contexto de ensino, o objetivo deste trabalho é documentar o papel que o lúdico teve na elaboração e execução de atividades pedagógicas no contexto de ensino-aprendizagem de língua inglesa para fins específicos.

**AS NEUROCIÊNCIAS E O LÚDICO**

A proposta metodológica empreendida, centrada em atividades lúdicas como ferramenta pedagógica,encontra respaldo nas neurociências[[1]](#footnote-1).A proposta deste projeto Prolicen, sensível às contribuições das neurociências, abraçou o uso de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica como forma de “[c]apacitar o professor em formação inicial por meio de projeto permanente de elaboração, aplicação e avaliação de material didático de língua inglesa para fins específicos” (DOURADO, op. cit, p.3)

Deste modo, me apoiarei nas contribuições das neurociências para explicar questões referentes ao lúdico em sala de aula de língua estrangeira para fins específicos de hotelaria, que foi a experiência vivida no ano de 2013 pelos bolsistas e voluntários em 2013.

Ao se debruçar sobre o sistema nervoso central, as neurociências vêm trazendo contribuições valiosas a respeito do processo de ensino-aprendizagem, que podem esclarecer o papel do lúdico na aprendizagem de uma forma geral e específica, em termos de língua estrangeira. A aprendizagem é o resultado do processo de transformação da informação, recebida do mundo exterior, em conhecimento; o que ocorre no sistema límbico que é responsável pelas emoções. As atividades lúdicas podem ser uma maneira proporcionar momentos de diversão, descontração em sala de aula, ou seja, estas atividades podem proporcionar prazer ao individuo, estabelecendo interface entre cognição (aprendizagem) e afetividade(prazer). Afinal, para Herculano- Houzel o aprender é uma atividade prazerosa.

O aprendizado, justamente, é um dos maiores prazeres que o cérebro pode ter, é como ele descobre que uma nova maneira de fazer alguma coisa, de resolver um problema, de juntar informações dá certo é interessante. Então o aprendizado é um estímulo poderoso para o sistema de recompensa que nota que ali tem algo importante.(HERCULANO-HOUZEL, 2010, p.12)

O sistema de recompensa é um dos sistemas que fazem com que o cérebro atribua valor positivo a uma determinada atividade ou estímulo. Esse sistema é um conjunto de estruturas no cérebro que acompanham, o que esperamos que aconteça ou o que acontece, de fato, e também o que acontece de maneira inesperada e sinalizada para o resto do cérebroquando algo ou determinada atividade é boa de alguma maneira(Herculano-Houzel, op. cit.).

 As atividades lúdicas na sala de aula de língua inglesa podem ser uma maneira de ativar esse sistema de recompensa, fazendo com que os alunos fiquem sempre querendo cada vez mais contato com aquelas atividades, porque o resultado da ativação desse sistema é uma sensação de prazer, de satisfação que “fala” ao cérebro que alguma coisa deu certo, e sendo assim, vale a pena fazer novamente, vale a pena fazer um esforço para que aconteça, mais uma vez(cf. HERCULANO- HOULZEL, op. cit.).

**METODOLOGIA**

Apresentamos a seguir cinco (05) atividades pedagógicas,realizadas no bojo da proposta metodológica desenvolvida pelos bolsista e voluntários, sob a orientação da coordenadora do projeto, para explanar os seguintes assuntos: direção,preposições, meios de transporte, moeda e valores

Para a descrição e explanação das atividades, apresentamos o título, os assuntos relacionados, objetivos e os procedimentos metodológicos abaixo.

1. **ONDE ESTÁ O DADO?**

**Assunto: Localização e posicionamento**

**Objetivo:** ser capaz de identificar e fazer uso das preposições de lugar

**Procedimentos metodológicos:** Para aplicação da atividade fizemos uso de uma caixa, um dado e tirinhas de papel com preposições. Os alunos escolhiam um papel com uma preposição e então posicionavam o dado de acordo com a preposição no papel (ex.: o aluno pegou o papel com *behind*, então ele deveria colocar o objeto atrás da caixa).

1. **CABRA CEGA**

**Assunto:** Direcionamento

**Objetivo:** Usar comandos de direcionamento ensinados

**Procedimentos metodológicos:** Para realização da atividade,vendamos um aluno e esse aluno deveria encontrar um ‘tesouro’ que estava escondido em algum lugar da sala, seguindo as direções dadas pelos demais alunos.

1. **TABULEIRO(O Jogo da Estrada)**

**Assunto:** Meios de transporte e direções

**Objetivo:** pôr em prática o conhecimento adquirido sobre direções e de como pegar meios de transporte

**Procedimentos metodológicos:** Para aplicação da atividade fizemos uso de um tabuleiro com modelo de uma estrada e um dado. Os alunos precisavam jogar o dado e andar o número de ‘casas’ marcado no dado. Algumas ‘casas’ continham números que representavam diferentes tipos de meios de transporte, só que para o aluno poder fazer uso desse meio de transporte era necessário que dissesse a expressão em inglês correspondente a ‘pegar, usar etc’ aquele automóvel. Por exemplo: se o aluno caísse no número um(01) que é representado no jogo como ‘bus’ o aluno deveria dizer:‘take the bus’ ou ‘go by bus’)

1. **QUE NUMERO É ESSE?**

**Assunto:** números

**Objetivo: :**Praticar o uso de números

**Procedimentos metodológicos:** Para a realização da atividade fizemos uso de uma caixa, 10 bolinhas de papel e pedaços de papel com as seguintes palavras escritas *hundred, thousande número com sufixo -ty* (indicando a terminação de dezenas, por exemplo,thir**ty**). Um determinado número de bolinhas era colocado dentro da caixa e os alunos tinham que dizer que número era esse (ex.: se duas bolinhas fossem colocadas, os alunos teriam que dizer *two*. Se depois das duas bolinhas fosse adicionado o papel com a palavra *hundred* significava que os alunos teriam que dizer *two hundred*.)

1. **BINGO**

**Assunto:** números

**Objetivo:** Reconhecer números

**Procedimentos Metodológicos:** Para a realização da atividade,distribuímos cartelas de bingo para os alunos em duplas, cada cartela continha números aleatoriamente selecionados. Os alunos tinham que marcar em sua cartela, quando um número que tivesse fosse sorteado (ex.: o número era 20). Um dos professores em formação (bolsista ou voluntário) falava o twenty e os alunos tinham que marcar o número, caso o mesmo estivesse presente em sua cartela).

**RESULTADOS OBTIDOS**

Para verificar o que foi apreendido pelos alunos a partir das atividades descritas acima, foi realizada uma atividade aproximadamente dois meses depois da realização da primeira atividade. Durante essa atividade de verificação do que foi apreendido os alunos ficavam no fundo da sala em duplas. As atividades descritas acima foram escritas no quadro assim como o assunto estudado em cada atividade. Foi perguntado o que eles aprenderam em cada aula/atividade. A dupla que dissesse uma palavra, uma expressão, qualquer coisa que foi aprendida na aula dava um passo a frente. Porém, os alunos se limitaram a dizer palavras, ou seja, basicamente vocabulário apreendido.Contudo em alguns momentos além da pergunta básica ‘what did you learn?’*[o que você aprendeu?]*foram feitas outras perguntas mais abertas para os alunos do tipo como se diz pegar o ônibus em inglês e eles responderam corretamente, Por outro lado, algumas coisas não foram lembradas como, por exemplo, a expressão ‘turnaround’ referente à atividade das direções ‘Cabra-Cega’.

Uma ressalva importante que não devemos esquecer aqui é que foi exigido muito da memória de longo prazo dos alunos e isso pode ter interferido no desempenho geral da turma, uma vez que o que eles lembraram nas circunstâncias dadas não foi necessariamente o que eles apreenderam ou são capazes de fazer em situação real de uso da língua.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Podemos concluir que as atividades lúdicas enquanto estratégia pedagógica deu suporte para deixar as aulas menos cansativas e mais interativas, uma vez que houve participação dos alunos. Isso pode ter ajudado os alunos a apreenderem determinados conteúdos, mas não temos como afirmar isso devido à inconstância do calendário escolar, que não tem assegurado aulas semanais como previsto no início do Projeto. Contudo, diante de um proposta de letramento do projeto Prolicen, que para além de (de)codificação, objetiva engajar o aluno na produção de sentido em práticas reais de linguagem,as atividades lúdicas elaboradas não cumpriram o papel de oportunizar o engajamento em práticas reais de linguagem, pois apesar de estarem inseridas em aulas contextualizadas e próximas das realidade e das necessidades dos alunos, elas foram orientadas para a prática da língua pela língua. Apesar disso, a experiência didática com a elaboração e execução das atividades lúdicas permitiu para que eu refletisse sobre o meu desempenho diante de uma proposta de letramento, bem como o poder que tais atividades desempenham numa proposta pedagógica em termos de tornar as aulas menos cansativas e mais dinâmicas. Sem mencionar que ainda cabe uma pesquisa experimental para verificar o papel dessas atividades na aprendizagem de conteúdos ensinados, senão dentro das atividades do próprio Projeto Prolicen em outra oportunidade.

**REFERÊNCIAS**

DOURADO, M. *Língua Inglesa para fins específicos na Educação Profissional Técnica Integrada ao Ensino Médio na Escola Estadual Presidente Médici*. João Pessoa, 2013.

HERCULANO-HOUZEL, S. *Neurociências na Educação***.**Editora Cedic: Belo Horizonte, 2010.

1. As neurociências compreendem o estudo do sistema nervoso: como ele funciona, , como nosso cérebro aprende, absorve informação, modifica-se à medida que aprende e re-aprende, como as redes neurais se formam, se mantém ativas e se renovam. [↑](#footnote-ref-1)