



L'USO DEI GIOCHI PER INSEGNARE L'INGLESE COME SECONDA LÍNGUA

RECENSIONE ARTICOLO

DIAS, Adailton Di Lauro ¹

DIAS, Adailton Di Lauro. **L'uso di giochi per insegnare l'inglese come seconda lingua.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Anno 04, Ed. 07, Vol. 03, pp. 69-76. luglio 2019. ISSN:2448-0959

ASTRATTO

Valutando le attuali pratiche didattiche e persino osservando gli aspetti storicamente metodologici, gli studenti oggi affrontano un'estrema difficoltà a sviluppare le competenze cognitive e ad acquisire conoscenze nell'attuale sistema educativo. Forse questo non è dovuto all'inefficacia dei metodi, ma alle dinamiche dei rapporti tra lo studente e l'ambiente. Gruppi di età diverse richiedono approcci diversi, che sono cambiati alla condizione di obsolescenza; perdono la loro efficacia in modo significativo, col passare del tempo. Così, i giochi in termini di età e soggetti possono essere un modo efficiente per visualizzare i contenuti a causa della loro universalità. Il presente articolo ha lo scopo di spiegare i motivi per cui i giochi costituiscono uno strumento importante nell'istruzione e di indicare alcuni modi di applicare questi strumenti nel processo di insegnamento e apprendimento dell'inglese come seconda lingua.

Parole chiave: gioco, abilità, linguaggio, emozioni, processo di apprendimento.

¹ Master in educazione scientifica all'Università Unigrendal. Specialista in inglese dei FIJ-Integrated Colleges di Jacarepagua, Rio de Janeiro (2007). Laureato in Letteratura dall'Università di Stato di Bahia, Brasile. Insegnante di inglese e portoghese all'IFRR-Brasile.



INTRODUZIONE

Considerando il progresso tecnologico ad un ritmo costante e, ancor più, osservando che le metodologie dovrebbero accompagnare questi cambiamenti con lo scopo di un miglioramento costante, questo articolo cerca di mettere in relazione l'uso dei giochi con la pratica dell'insegnamento dell'inglese come seconda lingua. Lo studio non si limita a un modello specifico del gioco, ma a qualsiasi modo giocoso di simulare la realtà. Così, l'analisi dettaglia alcuni tipi di giochi e i suoi aspetti storici notando la stretta relazione tra loro, il contesto e il processo di apprendimento. L'attuale proposta può convergere verso una creazione di pratiche, che utilizzano giochi per rendere piacevole l'atto di apprendimento per gli studenti; può anche aiutarli a utilizzare i contenuti proposti in modo fluente ed efficiente nella loro vita quotidiana.

La mancanza di situazioni reali che contribuiscono alla pratica della nuova lingua da parte degli studenti costituisce una delle maggiori difficoltà del processo di insegnamento dell'inglese. Nell'ambiente della classe, diverse attività possono soddisfare parte di questa lacuna se l'insegnante sviluppa l'interesse degli studenti per l'apprendimento, concentrandosi sulle classi e le attività expositive. Quando si considerano le molte possibilità in un ambiente in cui gli studenti possono simulare situazioni extrascolastiche e entrare nel contesto di queste situazioni, si può ottenere un risultato migliore. Le prospettive di ordine concettuale in questo studio considerano la letteratura indicata, ma soprattutto considera l'esperienza dell'autore nella prassi pedagogica, principalmente nell'insegnamento dell'inglese come seconda lingua. Pertanto, il punto di vista dell'autore e l'osservazione sostituiscono, in questo studio, la consueta ricerca sul campo richiesta.

Sulla base di ricerche di giochi per bambini, giochi e altri concetti e soggetti correlati, ci sono diversi modi di applicazione di questo studio nella sfera pedagogica. Per Dantas (1998) "il termine ludico si riferisce all'atto di giocare (in modo libero e individuale) e giocare (per quanto riguarda una condotta sociale che coinvolge le regole)." Tuttavia, il rapporto specifico e dinamico tra il metodo e gli studenti rendono necessario l'approfondimento e la direzione dei giochi per ogni materia. Secondo ANTUNES (2003), per rendere i giochi adatti alla pratica di un insegnamento efficace



è necessaria l'analisi e la ricerca, come risultato può essere invertito se non c'è compatibilità tra loro e l'oggetto di apprendimento. La letteratura usata guida parte della costruzione dei concetti senza definire l'applicabilità dei giochi. Così, l'autore è chi suggerisce tale uso pratico e la sua possibile convergenza metodologica.

1. ALCUNE CONSIDERAZIONI SUI PASSAGGI PER L'APPRENDIMENTO

Un punto importante da considerare sono il contesto e le condizioni che vengono applicati ai meccanismi di apprendimento. Per quanto riguarda i giochi, il pubblico è molto eterogeneo, data la varietà di giochi esistenti e gamma illimitata legata all'età degli studenti. Il gioco è un'attività spontanea, eseguita da una o più persone e, in modo diverso tra arte e lavoro, può essere considerato come un mezzo di stimolazione fisica o mentale, a volte entrambi. L'esistenza dei giochi risale ai tempi preistorici e copre tutti i livelli di esperienza, i generi e le età. Tra le fasi di apprendimento, è importante capire che gli ostacoli alla sopravvivenza sono la giustificazione per i diversi processi. Pertanto, questi processi si verificano su una scala di crescente complessità. La creazione di operazioni necessarie per superare questi ostacoli, passa attraverso fasi diverse e ben definite, dall'infanzia all'adolescenza.

La prima fase inizia alla nascita e di solito dura fino all'inizio dell'acquisizione della lingua (fino a circa diciotto mesi). Durante questo periodo, inizia la formazione delle capacità motorie e della percezione sensoriale. Il secondo stadio si verifica approssimativamente tra i due e i quattro anni ed è definito dalla formazione del pensiero simbolico. L'uso di bambole, automobili e altri oggetti di natura simbolica che simulano la realtà, fanno parte di quel particolare stadio. Tra i quattro e gli otto anni appare la terza fase, dove inizia a formarsi il pensiero intuitivo e gli oggetti intorno diventano i punti di riferimento.

Automaticamente, questa intuizione porta alla quarta fase, che è la fase in cui gli esseri umani imparano ad organizzare operazioni concrete per associare qualsiasi oggetto a cui si fa riferimento al suo significato. La quarta fase dura dai quattro agli otto anni. L'ultima fase si completa durante l'adolescenza, dove la costruzione di operazioni



mentali è sufficiente per il pensiero analitico. Prendendo queste misure e le loro distinzioni, è possibile capire che l'adeguatezza dei giochi per diverse fasce di età possono incontrare la maggior parte dei loro membri.

2. UTILIZZO DEI GIOCHI COME SUPPORTO PER TEACHING ITALIANO

Per WITTGENSTEIN (2001), il concetto di "gioco" non può essere limitato a una singola definizione, ma come molteplicità di impostazioni per stabilire una relazione di somiglianza familiare tra di loro. La definizione di molteplicità di Wittgenstein trova sostegno anche in CALLOIS (1957), che fornisce alcune caratteristiche necessarie per un'attività da definire come un gioco. Le condizioni sono che l'attività deve essere divertente, limitata nel tempo e nel luogo, di risultati imprevedibili e che non sia produttiva. Inoltre, l'attività deve avere regole diverse della vita quotidiana e deve essere fittizia, accompagnata dalla coscienza di una realtà diversa. I giochi devono quindi avvicinarsi al reale all'immaginario e all'aula, altrimenti lo spazio alternativo scelto deve essere un ambiente adatto a queste pratiche.

L'uso della ripetizione nei livelli linguistici, quando si insegna l'inglese, dovrebbe avvenire come processo di insegnamento della lingua madre, anche per gli adulti principianti. Fatta eccezione per l'apprendimento grammaticale, la tecnica di apprendimento dell'inglese con l'indice che punta a immagini o oggetti è molto efficiente. L'insegnante deve eseguire la presentazione della lingua in modo chiaro e nei giochi, dovrà evitare attività che portano alla noia o alla distrazione. In un primo momento, compiti come la traduzione e la grammatica hanno pochissimo merito reale, dal momento che la lingua scritta è secondaria a questo punto. L'obiettivo principale è quello di collegare il linguaggio al contesto e all'ambiente reale, astratto o immaginario dei giochi.

La scelta dei giochi dovrebbe essere guidata dall'applicabilità alla fascia d'età in questione, dalla fattibilità tecnica e dalle condizioni di monitoraggio da parte dell'insegnante in tutte le fasi dell'attività. Così, giochi educativi costruzionisti o didattici possono essere utilizzati dal momento che soddisfano i requisiti di cui sopra. Secondo



lo scopo, entrambi i tipi di gioco possono essere utilizzati a seconda delle varie condizioni, ma è importante catturare l'interesse di tutta la comunità coinvolta. Di seguito sono riportati alcuni tipi di gioco definito che possono essere utilizzati:

2.1 GIOCHI INTERATTIVI E INTERCAMBIALI

Questi giochi vengono utilizzati per unirsi al membro di un gruppo. Aiutano i partecipanti a memorizzare informazioni specifiche e a promuovere un'atmosfera rilassata. I giocatori si distraggono, si infilano, rilasciano tensioni e superano le riserve personali. Devono essere utilizzati nelle prime fasi dello sviluppo di un gruppo, all'inizio di una riunione, dopo una pausa e ogni volta che il gruppo sembra iniziare a stancarsi, annoiarsi o non motivato.

Musica e danza sono raccomandati nei giochi attivi per sintonizzare il gruppo sull'attività proposta. La decisione ideale è quella di utilizzare giochi brevi con un sacco di azione e un alto consumo di energia.

2.2 GIOCHI DI TOCCO E FIDUCIA

Questi giochi aiutano i partecipanti a guardare se stessi trattare con la fiducia e la fiducia nella loro vita. Secondo l'organizzazione della cultura e il livello di apertura delle persone, il gruppo può andare gradualmente ad altri esercizi che comportano il tatto. I giochi di tocco e fiducia devono essere utilizzati con molta cura; l'istruttore deve essere attento al momento e alle reazioni del gruppo e dei partecipanti, offrendo loro risorse per affrontare bene forti processi psicologici interni.

2.3 GIOCHI DI CREATIVITY E REFLECTION

Sono giochi che stimolano l'espressione immaginaria, l'intuizione e la creatività. In questi giochi, i partecipanti possono notare se stessi e mostrare apertamente agli altri ciò che hanno scoperto su se stessi, sull'argomento studiato e sul gruppo. I giocatori entrano in contatto con l'interno e gli altri giocatori all'interno, notando ciò che è più rilevante in tutti i livelli. Questo tipo di gioco deve essere utilizzato quando i gruppi sono



completamente integrati, lavorando insieme e utilizzando tutte le condizioni per andare in profondità nel soggetto studiato fino a quel momento.

2.4 GIOCHI DI GESTIONE

Questi giochi concentrano l'attenzione dei giocatori sulla pianificazione, la gestione delle risorse, la simulazione di situazioni e l'apprendimento di tecniche specifiche. Questo tipo di gioco deve essere utilizzato dopo che il gruppo è ben integrato in modo che possano raggiungere l'obiettivo proposto. A volte è comune apparire alcune difficoltà nell'apprendimento dell'argomento, quindi è molto importante che tutto il ciclo di apprendimento vivente venga lavorato completamente.

2.5 GIOCHI DI CHIUSURA

Questi giochi aiutano le persone ad avere la possibilità di impostare la loro posizione relativa a un soggetto, al gruppo e a se stessi, trasferendo ciò che hanno ottenuto durante il processo di apprendimento alla loro vita quotidiana. I giochi sintetizzare e terminare sono quelli, che ritualizzano, valutano e formalizzano ciò che è stato fatto durante il lavoro. E 'davvero importante chiarire, ad ogni partecipante, che un ciclo è in fase di finito e un altro sta per iniziare.

2.6 GIOCHI DI ABILITÀ E STRATEGIA

Può essere utilizzato in qualsiasi fase del processo o situazioni. È importante sottolineare che lo sport è incluso in quasi tutte le modalità spiegate in precedenza, ma deve essere utilizzato per coinvolgere il gruppo sull'aspetto dell'apprendimento, ma senza abbandonare l'aspetto competitivo, che è proprio ciò che attrae il pubblico di la maggior parte delle fasce d'età. Il gioco, tenuto come attività per piacere, si costituisce come strumento da studiare e applicare all'insegnamento dell'inglese principalmente perché è noto che i nostri cervelli imparano attraverso un processo di ripetizione, prova e velocità (VILLA & SANTANDER, 2003). La sperimentazione, o sperimentazione, è l'analisi della situazione. La ripetizione dà la pratica che porta alla



velocità, o l'efficienza e l'efficacia. La capacità di ogni studente indicherà quale livello di gioco deve essere utilizzato.

Comprendendo, quindi, le diverse definizioni dei giochi e la questione dei principi di apprendimento dagli esseri umani, diventa chiara la condizione di pieno uso di loro nelle pratiche di insegnamento. L'interesse degli studenti per l'apprendimento viene collegato al suo interesse per il gioco proposto al momento. L'ambiente creato dal gioco, tenendo conto anche del fatto che le emozioni che influenzano gli esseri umani promuovono anche l'assimilazione, possono fornire la mancanza di situazioni reali. Così, maggiore è l'eccitazione causata nei giochi, maggiore è la possibilità di impostare il contenuto proposto.

Le emozioni positive promuovono un maggiore apprendimento (SISTO & MARTINELLI, 2006), così la sensazione di gioia supera la tristezza o il dolore. L'insegnante, nel frattempo, inizia ad agire come mediatore tra il reale e l'immaginazione rappresentata dal gioco e il suo risultato. L'aula si sposta da un luogo del discorso pedagogico a un laboratorio di condivisione di esperienze, pieno di possibilità.

CONCLUSIONE

Questo studio ha cercato di fornire un'alternativa al processo di insegnamento dell'inglese come seconda lingua, attraverso i giochi, cercando di aggregare i valori al contesto educativo corrente. Insegnare una lingua, fuori dal suo ambiente naturale, è un processo che richiede abilità e creatività da parte del professionista coinvolto. Poi, dal momento della scelta dei giochi all'analisi dei risultati, l'insegnante dovrebbe fare attenzione a monitorare gli sviluppi del riconoscimento degli studenti, al fine di non perdere il vero obiettivo. L'obiettivo è non solo sviluppare strategie, ma anche farle funzionare correttamente.

Certo, la questione non finisce. Lo studio costante e la condivisione delle esperienze continuano ad essere responsabilità delle persone coinvolte nel processo di insegnamento e apprendimento. L'uso maggiore o minore e la diffusione del



procedimento in cui vengono utilizzate le pratiche suggerite determineranno il loro successo. Considerando lo spazio educativo come qualcosa da migliorare e, secondo il suo dinamismo, non può contenere concetti statici e obsoleti.

RIFERIMENTI

ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

AFFONSO, R. M. **Ludodiagnóstico**. São Paulo: Plêiade, 1995.

AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos: leitura e escrita na pré-escola**. Campinas: Papirus, 1998.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12^a edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

CALLOIS, Roger. **Les Jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1957.

DANTAS, H. **Brincar e Trabalhar**. In: KISHIMOTO, T. M. (org). Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

SISTO, F. F. & MARTINELLI, S. de C. (orgs.) **Afetividade e dificuldades de aprendizagem: uma abordagem psicoeducacional**. São Paulo: Votor, 2006.

VILA, Magda & SANTANDER, Marli. **Jogos cooperativos no processo de aprendizagem acelerada**. São Paulo: Qualitymark, 2003

WITTGENSTEIN, **Philosophical Investigations**, Blackwell Publishing Ltd., MA: 2001.

Inviato: giugno 2019..

Aprovate: luglio 2019.