MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC JOURNAL
NÚCLEO DO CONHECIMENTO
REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR NÚCLEO DO CONHECIMENTO ISSN: 2448-0959
https://www.nucleodoconhecimento.com.br

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ДЛЯ ПРЕПОДАВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В КАЧЕСТВЕ ВТОРОГО ЯЗЫКА

ОБЗОР СТАТЬИ

DIAS, Adailton Di Lauro [1]

DIAS, Adailton Di Lauro. **Использование игр для преподавания английского языка в качестве второго языка**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. 04-й год, Эд. 07, Vol. 03, стр. 69-76. Июль 2019 года. ISSN:2448-0959

Абстрактный

Оценивая текущую практику преподавания и даже наблюдая исторически методологические аспекты, студенты в настоящее время сталкиваются с крайней трудностью развивать когнитивные навыки и приобретать знания в нынешней системе образования. Может быть, это связано не с неэффективностью методов, а с динамикой отношений между студентом и окружающей средой. Различные возрастные группы требуют различных подходов, которые изменились в состоянии устарения; они теряют свою эффективность значительно, как проходит время. Таким образом, игры с точки зрения возраста и предметов может быть эффективным способом отображения содержимого из-за их универсальности. В настоящей статье цель юга заключается в том, чтобы объяснить причины, по которым игры являются важным инструментом в образовании, и указать некоторые способы применения

[1] Студент магистра в области научного образования в Университете Unigrendal. Специалист по английскому языку, FIJ-Интегрированные колледжи Jacarepagua, Рио-де- Специализировался в области литературы в Университете штата Баия, Бразилия. Преподаватель английского и португальского языков в IFRR-Бразилия.

этих инструментов в процессе обучения и обучения английскому языку в качестве второго языка.

Ключевые слова: Игра, способности, язык, эмоции, процесс обучения.

Введение

Учитывая технологический прогресс с постоянной скоростью и, более того, отмечая, что методологии должны сопровождать эти изменения с целью постоянного совершенствования, эта статья направлена на то, чтобы связать использование игр с практикой преподавания английского языка в качестве второго языка. Исследование не ограничивается конкретной моделью игры, но и любым игривым способом имитации реальности. Таким образом, анализ детализирует некоторые типы игр и ее исторические аспекты, отмечая тесную связь между ними, контекст и процесс обучения. Нынешнее предложение может сходиться с созданием практики, которые используют игры, чтобы сделать акт обучения приятным для студентов; она также может помочь им свободно и эффективно использовать предлагаемое содержание в своей повседневной жизни.

Отсутствие реальных ситуаций, способствующие практике обучения студентов новым языком, является одной из основных трудностей в процессе преподавания английского языка. В среде класса, различные мероприятия могут удовлетворить часть этого разрыва, если учитель развивает интерес студентов к обучению, концентрируясь на expositive классов и мероприятий. При рассмотрении многих возможностей в среде, где студенты могут моделировать внеклассные ситуации и войти в контекст этих ситуаций, лучший результат может быть получен. Перспективы концептуального порядка в данном исследовании учитывают указанную литературу, но в основном учитывает опыт автора в педагогической праксисе, в основном в преподавании английского языка как второго языка. Таким образом, мнение автора и наблюдения заменить, в этом исследовании, обычные необходимые полевые исследования.

На основе исследований игр для детей, игр и других понятий и смежных предметов существуют различные способы применения данного исследования в педагогической сфере. Для Dantas (1998) "термин ludic ссылается к поступку игры (в свободно множе размере и индивидуальном путе) и игре (в отношении социального поведения которое включает правила)) .» Тем не менее, конкретные и динамические отношения между методом и студентов сделать необходимым углубление и направление игры для каждого предмета. По данным ANTUNES (2003), чтобы сделать игры appliableми для практики эффективного обучения, необходим анализ и исследования, в результате чего можно обратить вспять, если нет совместимости между ними и объектом обучения. Используемая литература направляет часть конструкции принципиальных схем без определять применимость игр. Таким образом, автор предлагает такое практическое применение и его возможную методологическую конвергенцию.

1. SOME CONSIDERATIONS ON THE STEPS FOR LEARNING

Важным моментом, который следует рассмотреть, является контекст и условия, которые применяются к механизмам обучения. Что касается игр, аудитория очень неоднородна, учитывая разнообразие существующих игр и неограниченный диапазон, связанный с возрастом студентов. Игра является спонтанной деятельности, выполняемой одним или более людей, и, по-разному искусства и работы, можно рассматривать как среднее физическое или психическое стимулирование, иногда оба. Существование игр восходит к доисторическим временам и охватывает все уровни опыта, пола и возраста. Среди этапов обучения важно понимать, что препятствия на пути выживания являются оправданием для различных процессов. Таким образом, эти процессы происходят в масштабах возрастающей сложности. Создание операций, необходимых для преодоления этих препятствий, она проходит через различные и четко определенные этапы, от детства до подросткового возраста.

Первый этап начинается с рождения и обычно длится до начала приобретения языка (примерно до восемнадцати месяцев). В этот период начинается формирование моторики и чувственного восприятия. Второй этап происходит

примерно между двумя и четырьмя годами и определяется формированием символической мысли. Использование кукол, автомобилей и других объектов символической природы, которые имитируют реальность, являются частью этой конкретной стадии. От четырех до восьми лет появляется третья ступень, где начинает формироваться интуитивная мысль и объекты вокруг становятся точками отсчета.

Автоматически эта интуиция приводит к четвертой стадии, которая является этапом, когда люди учатся организовывать конкретные операции, чтобы связать любой объект, ссылки на его значение. Четвертый этап длится от четырех до восьми лет. Последний этап завершается в подростковом возрасте, где построения психических операций достаточно для аналитического мышления. Принимая эти шаги и их различия, можно понять, что целесообразность игры для разных возрастных групп может удовлетворить большинство своих членов.

2. USING THE GAMES AS A SUPPORT FOR TEACHING ENGLISH

Для ВИТТГСЕНШТАЙН (2001) понятие "игра" не может быть ограничено одним определением, а представляет собой множество параметров, чтобы установить между ними связь семейного сходства. Определение множественности Wittgenstein находит поддержку также в CALLOIS (1957), которое дает некоторые необходимые характеристики для деятельности, котор нужно определить как игра. Условия в том, что деятельность должна быть веселой, ограниченной по времени и месту, непредсказуемого результата, и это не продуктивно. Более того, деятельность должна иметь разные правила повседневной жизни и должна быть фиктивной, сопровождаться сознанием другой реальности. Игры должны поэтому подходить к реальной к мнимой и в классе, или альтернативное пространство выбрали должны быть подходящие условия для этих практик.

Использование повторения в уровнях языка, при преподавании английского языка, должно происходить как учебный процесс родного языка, даже для начинающих взрослых. За исключением изучения грамматики, техника изучения английского языка с указательным пальцем, указывающим на картинки или

объекты, очень эффективна. Учитель должен выполнить представление языка четко и в играх, вы должны избегать мероприятий, которые приводят к скуке или отвлечению. Во-первых, такие задачи, как перевод и грамматика, имеют очень мало реальных достоинств, так как письменный язык является вторичным на данный момент. Основная цель состоит в том, чтобы связать язык с контекстом и реальной, абстрактной или вымышленной среде игр.

Выбор игр должен основываться на применимости к соответствующей возрастной группе, технической осуществимости и состоянии контроля со стороны учителя на всех этапах деятельности. Таким образом, конструктивистские или инструкционные образовательные игры могут быть использованы, поскольку они отвечают требованиям выше. В соответствии с целью, любой тип игры может быть использован в зависимости от различных условий, но важно, чтобы захватить интерес всего сообщества. Ниже приведены некоторые типы определенных игр, которые могут быть использованы:

2.1 ИНТЕРАКТИВНЫЕ И ОБМЕННЫЕ ИГРЫ

Эти игры используются для присоединения к члену группы. Они помогают участникам запоминать конкретную информацию и способствовать непринужденной атмосфере. Игроки отвлекаются, червей, выпускать напряженность и преодолели личные резервы. Они должны быть использованы на первых этапах развития группы, при начале встречи, после перерыва и каждый раз, когда группа, кажется, начинает уставать, скучно или не мотивированы.

Музыка и танцы рекомендуются в активных играх, чтобы настроить группу в предлагаемое занятие. Идеальное решение заключается в использовании коротких игр с большим количеством действий и высокой затрат энергии.

2.2 ИГРЫ В КАСАНИЕ И ДОВЕРИЕ

Эти игры помогают участникам наблюдать за тем, как они имеют дело с доверием и уверенностью в своей жизни. В соответствии с культурой организации и уровня открытия людей, группа может перейти постепенно к другим упражнениям, которые включают в себя прикосновение. Игры на ощупь и доверие должны быть использованы с большой осторожностью; преподаватель должен быть внимательным к моменту и к реакции группы, а также участников, предлагая им ресурсы, чтобы хорошо справляться с сильными внутренними психологическими процессами.

2.3 ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВО И РАЗМЫШЛЕНИЯ

Это игры, которые стимулируют воображаемое выражение, интуицию и творчество. В этих играх, участники могут заметить себя и показать широко открыто другим, что они узнали о себе, о предмете изучены и о группе. Игроки войти в контакт с их внутри и других игроков внутри, заметив, что является более актуальным на всех уровнях. Этот вид игры должен быть использован, когда группы полностью интегрированы, работая вместе и используя все условия, чтобы глубоко войти в предмет изучал до этого момента.

2.4 ИГРЫ УПРАВЛЕНИЯ

Эти игры концентрируют внимание игроков на планировании, управлении ресурсами, имитации ситуаций и изучении конкретных методов. Этот вид игры должен быть использован после того, как группа хорошо интегрирована, чтобы они могли добраться до предлагаемой цели. Иногда это часто появляются некоторые трудности в изучении предмета, поэтому очень важно, чтобы весь цикл обучения жизни в настоящее время работает полностью.

2.5 ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

Эти игры помогают людям иметь возможность установить свою позицию, связанную с предметом, с группой и с самим собой, передавая то, что они получили в процессе обучения, в свою повседневную жизнь. Синтез и окончание игры являются те, которые ритуализировать, оценить и формализовать то, что было сделано во время работы. Очень важно дать понять каждому участнику, что цикл завершается, а другой начинается.

2.6 ИГРЫ МАСТЕРСТВА И СТРАТЕГИИ

Может быть использован в любом этапе процесса или ситуации. Важно подчеркнуть, что спорт включен почти во все условия, указанные выше, но он должен использоваться для того, чтобы привлечь группу по аспекту обучения, но без отказа от соревновательного аспекта, который является именно то, что привлекает общественность большинства возрастных групп. Игра, проводимая как деятельность для удовольствия, представляет собой инструмент, который будет изучаться и применяться к преподаванию английского языка главным образом потому, что известно, что наш мозг учиться через процесс повторения, суда и скорости (VILLA и SANTANDER, 2003). Испытание, или эксперименты, является анализ ситуации. Повторение дает практику, которая приводит к скорости, или эффективности и эффективности. Способность каждого студента будет указывать, какой уровень игры должны быть использованы.

Понимание, следовательно, различных определений игр и вопрос о принципах обучения у людей, становится ясно условие полного использования их в практике преподавания. Интерес студента к обучению связан с его интересом к предлагаемой игре в то время. Окружающая среда, созданная игрой, принимая во внимание также, что эмоции, которые влияют на человека также способствовать ассимиляции, может обеспечить отсутствие реальных ситуаций. Таким образом, чем выше ажиотаж в играх, тем больше вероятность установки предлагаемого контента.

Положительные эмоции способствуют большему обучению (SISTO и MARTINELLI, 2006), поэтому чувство радости преодолевает грусть или боль. Учитель, тем временем, начинает выступать в качестве посредника между реальным и воображением, представленным игрой и ее результатом. Класс переходит из одного места педагогического дискурса в лабораторию для обмена опытом, полный возможностей.

Заключение

В этом исследовании была предпринята попытка предоставить альтернативу процессу преподавания английского языка в качестве второго языка, с помощью игр, стремясь агрегировать ценности с нынешним образовательным контекстом. Преподавание языка, из его естественной среды, это процесс, который требует навыков и творчества со стороны профессиональных участие. Затем, с момента выбора игр до анализа результатов, учитель должен позаботиться о том, чтобы следить за развитием событий признания студентов, чтобы не потерять реальную цель. Основное внимание уделяется не только разработке стратегий, но и их надлежащей работе.

Конечно, дело не заканчивается. Постоянное изучение и обмен опытом по-прежнему несут ответственность за людей, участвующих в процессе обучения и обучения. Успешность их применения и распространения процедур, в которых используется предлагаемая практика, будет более или менее широко использоваться. Рассматривая образовательное пространство как нечто, что нужно улучшать и, в соответствии с его динамизмом, не может содержать статические и устаревшие понятия.

Ссылки

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**. 12ª 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: Vetor, 2006.

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

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

Представлено: Июнь, 2019..

Апроват: Июль, 2019.