

- **TECNOL. EDUC. NO ENSINO/APREND. DE LÍNGUAS**

## **AS POTENCIALIDADES DO PROJECT WORK ENQUANTO PROCEDIMENTO DE ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

*Luciane Mirella de Souza (UNESP)*

*Orientador(a): Jorge Augusto da Silva Lopes (UNESP - Assis)*

O histórico de ensino de línguas estrangeiras no contexto brasileiro caracteriza-se principalmente pela forte presença e atuação da abordagem tradicional nas salas de aula. Esse tradicionalismo tem como foco principal o ensino de uma língua pelo estudo de suas estruturas lingüísticas não considerando outros aspectos da linguagem, como por exemplo, a interação social. Entretanto, novas propostas vêm sendo feitas no intuito de facilitar a aprendizagem da língua-alvo não somente pelo estudo da língua em si mesma, mas também por sua aplicação em situações de interação concretas e significativas entre os falantes/aprendizes. Essa noção básica deve-se à abordagem comunicativa, a qual advoga que uma língua é aprendida por meio da comunicação e para a comunicação. Neste trabalho pretendemos verificar as potencialidades de uma das variadas propostas de aplicação dos princípios comunicativistas: o project work. Essa proposta caracteriza-se principalmente por envolver os alunos em atividades nas quais a participação efetiva deles é primordial, pois os mesmos tornam-se responsáveis pelo próprio processo de aprendizagem ao planejar, realizar e avaliar os resultados do trabalho proposto. Essas atividades são parte do processo de realização do projeto, idealizado pelos alunos e pelo professor, que devem culminar em um produto final. Para que possamos fazer a verificação do potencial deste procedimento realizaremos aulas nos moldes do project work e observaremos o processo de interação ocorrido entre os alunos. O acompanhamento será feito por observações contínuas em sala de aula, entrevistas e questionários respondidos pelos alunos sobre as aulas. A língua

da língua inglesa. Esperamos que a aplicação dos procedimentos sugeridos pelo project work nos forneçam dados para verificarmos suas potencialidades e contribuições para o ensino de línguas estrangeiras e, conseqüentemente, para a aprendizagem efetiva das mesmas.

## **JOGOS DE LINGUAGEM APLICADOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS**

*Marina Casemiro Fileto (UNESP)*

*Orientador(a): João Antônio Telles (UNESP)*

A aquisição de vocabulário em uma língua estrangeira é constantemente vista como crucial para aquisição de linguagem. No entanto, há muita discordância quanto à eficácia de diferentes técnicas para apresentar o novo léxico. Além disso, aprender vocabulário é geralmente considerado como um processo trabalhoso e entediante.

No presente trabalho, será demonstrado como o uso de jogos de linguagem podem colaborar na apresentação de vocabulário na língua inglesa. Além de serem divertidos, os jogos contribuem com a motivação das crianças, ajudando-as a aprender sem estarem cientes do processo de aprendizagem embutido nos mesmos e ao mesmo tempo, adquirindo uma competência comunicativa como usuário de uma língua estrangeira.

O que é priorizado em jogos na sala de aula de língua inglesa para crianças é o uso da língua-alvo em situações de espontaneidade e de negociação de significado entre os participantes. Os jogos são instrumentos, por meio dos quais a língua-alvo é usada no contexto da sala de aula.

Jogos de boa qualidade são de grande valor para o professor de língua estrangeira, pois oferecem uma pausa às crianças e ao mesmo tempo, permitem que elas pratiquem as habilidades da língua. Eles são altamente motivadores, porque são divertidos e desafiadores, promovendo assim, um clima saudável de competição e integração social entre a classe.

## **O APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA E OS JOGOS ELETR.**

*Fabiana da Silva Moitinho Bale*

*Orientador(a): Daniela Melaré e Maria do Carmo Kobayashi (USC-Universidade do Sagrado Coração de Jesus)*

A pesquisa desenvolvida aborda a atuação dos alunos em relação ao que aprendem, em especial a aquisição da Língua Inglesa, estando inseridas no ciberespaço. Através dos jogos eletrônicos (como videogame, os jogos em rede, os jogos de computador e os jogos da Internet) observamos que os alunos jogadores possuem mais facilidade na aquisição da Língua Inglesa e mais habilidade para a fluência. E, considerando que estão inseridas neste mundo "cibercultural", onde as novas tecnologias modificaram as relações com o saber, conseguem aprender novos vocabulários, novas palavras e expressões em inglês, interagindo de forma significativa e criativa. Não sendo somente os livros e os cadernos geradores do saber no mundo de hoje. Os jogos eletrônicos podem auxiliar as crianças no processo de aprendizagem da Língua inglesa fora e dentro da sala de aula.