

# A SIMULAÇÃO GLOBAL COMO SUBSÍDIO PARA A AQUISIÇÃO LEXICAL DE LÍNGUA INGLESA

LARANJA, Luana Aparecida Nazzi<sup>1</sup>

SOUZA, Pamela Suélen Neves de<sup>2</sup>

ESTELUTI, Camilo Augusto Giamatei<sup>3</sup>

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo motivar a aprendizagem da língua inglesa em uma escola pública por meio da técnica Simulação Global, de modo que envolva as quatro habilidades da língua: *listening*, *reading*, *writing* e *speaking*, levando em consideração o contexto social do aluno para que, assim, o mesmo veja sentido na sua aprendizagem da língua-alvo, já que é notado o desinteresse por parte dos alunos em aprender um novo idioma. Assim, o trabalho possui um embasamento teórico pautado no ensino lexical de língua estrangeira e na Simulação Global. O resultado da pesquisa constata que é possível incitar os alunos a aprenderem a língua de forma lúdica e menos maçante, envolvendo não só o ensino gramatical, mas também o lexical, que é de extrema importância no ato comunicativo.

**Palavras-chave:** Linguística aplicada. Língua inglesa. Léxico. Simulação global

## ABSTRACT

This research aims to motivate the learning of English in a public school through the Global Simulation technique, that involves the four language skills: listening, reading, writing and speaking, based on the social context of the students so that it can make sense their learning of the target language, because it noticed the disinterest by some of the students in learning a new language. So, the work has a theoretical basis ruled in lexical teaching foreign language and Global

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras-Português-Inglês no Centro Universitário de Votuporanga (UNIFEV), Votuporanga-SP, Brasil - luananazzi@gmail.com

<sup>2</sup> Graduada em Letras-Português-Inglês no Centro Universitário de Votuporanga (UNIFEV), Votuporanga-SP, Brasil - pamelasuelen93@gmail.com

<sup>3</sup> Mestre em Estudos Linguísticos pela UNESP-IBILCE São José do Rio Preto-SP, Brasil – camiloesteluti@msn.com

Simulation. The result of the research confirms that it is possible to encourage students to learn the language in a fun and less boring way, involving not only the grammar school, but also the lexical, which is extremely important in the communicative act.

**Keywords:** Applied linguistics. English language. Lexicon. Global simulation

## INTRODUÇÃO

Sabe-se que muito se fala a respeito das “lacunas” que o ensino de línguas deixa no aprendizado dos alunos, principalmente quando se refere às escolas públicas. Tentar encontrar um caminho ou uma maneira que melhor resolva essa situação já não é novidade. Enfim, nos perguntamos: O que se deve fazer para tentar alcançar um nível mais elevado no que diz respeito ao ensino/aprendizagem de línguas no Brasil?

Dessa forma, os **objetivos gerais** deste trabalho focam o ensino da língua inglesa, visto que, como foi dito anteriormente, mesmo que indiretamente, ainda há uma defasagem no ensino de línguas, principalmente em relação às escolas públicas, enquanto os **objetivos específicos** abordam a técnica Simulação Global, que terá como tema festivais culturais, como subsídio para a aquisição lexical de língua inglesa, em que se utiliza um novo método para que a aprendizagem da língua-alvo seja alcançada, de forma lúdica, para que, assim, o aluno se interesse um pouco mais pela aula.

Para tal procedimento, o presente trabalho foi embasado em diversos autores como Moita Lopes (1996) e Almeida Filho (1998), que explicam a aplicação da LA ao ensino de línguas, visto que esse ramo de estudo foca na língua em uso e nos problemas que ocorrem durante esse processo; Khoury (2008) que discorre a respeito da Simulação Global (doravante SG) apontando que os alunos têm a oportunidade de aprender em um contexto real de comunicação, de modo que professor e alunos interajam diante de atividades que estimulam a criatividade e o interesse pela língua estrangeira, e Nation (2002) que aborda os diferentes tipos de aprendizagem de vocabulário.

Assim, pretende-se incitar os alunos, por meio da SG, a aprenderem a língua-alvo sem ter que simplesmente decorar palavras e suas traduções, mas

sim compreender os significados dessas palavras em determinadas situações que exijam a interação verbal, que afinal, é o objetivo da língua, tornando o ensino de língua estrangeira mais prazeroso tanto para o aluno quanto para o professor.

## DESENVOLVIMENTO

O projeto *Cultural Festivals* foi realizado na escola E.E Profa. Uzenir Coelho Zeitune situada na cidade de Votuporanga - SP, por meio do subprojeto PIBID Letras-Inglês com o objetivo de inserir os alunos no contexto da língua-alvo mediante uma Simulação Global que envolve as quatro habilidades da língua - *listening, writing, reading e speaking*.

O subprojeto PIBID Letras-Inglês é composto por bolsistas que vão até à escola parceira durante a semana para desenvolver projetos que envolvam a língua inglesa, seja abordando tanto conteúdos estruturais quanto culturais. Durante a semana, todas às terças e quintas-feiras, em horário extraclasse, é realizado o *English Club* - uma espécie de clubinho que conta com alunos de séries variadas, tanto do ensino fundamental quanto do médio. Os mesmos só participam dos projetos mediante autorização que é emitida pelas bolsistas e que deve ser assinada pelos responsáveis de cada aluno. Sendo assim, o projeto *Cultural Festivals* foi realizado no *English Club* com a presença de alunos do oitavo ano do ensino fundamental até a terceira série do ensino médio.

No primeiro dia da aplicação do projeto foi explicado qual era o objetivo do trabalho, para que então começássemos a apresentar um *slide* com os seguintes festivais: *Lollapalooza, Glastonbury, Coachella, Tomorrowland, Monsters of rock, show do Eminem, Festival Puccini e Festival Hillsong*.

Todos esses festivais foram escolhidos de modo que abrangesse pelo menos a maioria dos estilos musicais, desde o rock até o gospel, a fim de agradar e aproximar os alunos do nosso objetivo, que era inseri-los nesse mundo da língua-alvo por meio de um festival, pois tanto o social quanto o cultural são essenciais para a construção do sujeito, e trabalhar com um assunto que o aluno gosta, faz com que o mesmo tenha mais interesse para adquirir o conhecimento da língua ensinada.

Em cada parte do *slide* que apresentava um evento diferente, eram exibidos também fotos e um vídeo do mesmo, para que os alunos pudessem enxergar a dimensão e a importância de tal festival, além de deixá-los mais absorvidos na apresentação.

Após toda essa ambientação, explicamos o que é uma Simulação Global, como ela acontece e o porquê de se trabalhar a língua estrangeira por meio dela.

Dessa forma, realizamos os cinco passos para a aplicação da SG, iniciando pela “criação do lugar-tema e do personagem”. Foi esclarecido aos alunos que o lugar-tema seria um festival cultural renomado que aconteceria em um país falante da língua inglesa e todos deveriam, a partir de então, se imaginar como personagens que fariam todo um trajeto para participar desse evento que tanto desejavam. Assim como citado por Khoury (2008, p. 103), “a identidade fictícia permite ao aluno se desbloquear linguística e psicologicamente e se expressar com mais criatividade graças à liberdade e às invenções lúdicas do que se ele mantivesse a sua própria identidade.” Dessa forma, os alunos foram incentivados a se verem como um personagem estrangeiro para que fizessem parte do festival e se comunicassem na língua-alvo.

Em um segundo momento, deu-se início, portanto, à Simulação Global. Cada aluno já tinha uma nova personalidade e um destino: seu festival preferido. Para que soubessem se comunicar na língua-alvo, foi passado um vocabulário específico de festivais com palavras desse contexto, como por exemplo: *stage*, *wristband*, *venue*, *rock concert* etc. O mesmo foi lido em voz alta por todos e houve uma discussão da significação de cada palavra, qual o momento em que poderia ser usada e como.

Dá-se início então ao “momento de interações”, que diz respeito às atividades da SG. Para que o vocabulário fosse posto em prática, de início apenas na forma escrita (*writing*), os alunos foram convidados a se colocar na seguinte situação: eles precisavam muito chegar ao local em que ocorreria o festival que tanto desejavam ir, porém não sabiam mais o caminho, pois haviam perdido o mapa; precisavam, portanto, da ajuda de um amigo que soubesse onde era o local. A proposta lançada foi que cada aluno mandasse uma mensagem no *WhatsApp* do amigo ao lado, ou apenas um SMS, perguntando, em inglês, onde ficava o festival que desejavam ir, com uma simples e curta

mensagem, não precisando ter formalidade; assim eles se sentiriam mais à vontade diante da língua inglesa.

Depois de terem mandado a mensagem, eles finalmente “conseguiram” chegar até o festival. Precisavam, a partir de então, saber onde era o palco do evento, porém não conheciam ninguém e a maioria das pessoas a sua volta falava inglês. Dessa vez, a habilidade trabalhada foi a fala (*speaking*). Em duplas, os alunos encenaram a interação entre duas pessoas, uma era a que precisava de auxílio para encontrar o lugar que queria e a outra auxiliava nessa busca indicando o caminho.

Faz-se necessário salientar que, de acordo com Nation (2002), existem dois tipos de aprendizagem de vocabulário, que são: *receptivo* e *produtivo*. Ambos foram desenvolvidos nas atividades realizadas ao longo do projeto, pois havia palavras que já eram do conhecimento de mundo dos alunos, como *rock, festival, band, like* etc. dizendo respeito ao vocabulário receptivo; e estendendo este, faz-se o uso do vocabulário produtivo, que é quando o aluno consegue pronunciar, escrever e utilizar a palavra em um contexto real de comunicação.

No último dia do projeto, cada aluno, inclusive as bolsistas, foram vestidos com base em seus personagens escolhidos. Havia *hippies*, roqueiros, estilos *indie, rappers* etc. tornando o ambiente bem eclético e diversificado. Foi explicado, então, o último desafio dos alunos: formarem dois grupos para irem à busca do ônibus que os levaria para casa, já que o festival já havia acabado. Essa atividade foi intitulada *Caça ao tesouro* e o objetivo era que a partir do uso das quatro habilidades da língua, já citadas, os alunos encontrassem o ônibus para ir embora para casa.

Assim, foram espalhados pelo pátio da escola, papéis com o nome dos locais do festival até o ponto de chegada, que estava colada a figura de um ônibus com um pacotinho de bombons de brinde para os alunos que concluíssem a etapa. Desse modo, os alunos tinham de seguir algumas pistas, em inglês, que eram dadas pelas bolsistas, para que chegassem ao seu destino.

Para finalizar, todos foram ao anfiteatro da escola para ouvir a *playlist* de músicas enviadas pelos alunos e beber refrigerante, fazendo com que todos se sentissem contextualizados em um festival.

As fotos tiradas na finalização do projeto foram postadas nos aplicativos *Instagram* e *Facebook*. O projeto também foi publicado no *site* da UNIFEV com

o título “Bolsistas desenvolvem trabalho sobre a cultura inglesa em Escola Estadual” e apresentado no XI UNIC - Congresso de Iniciação Científica, que tem como objetivo divulgar projetos e pesquisas realizadas pelos alunos da UNIFEV.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pretendeu-se, neste trabalho, utilizar a Simulação Global como um subsídio para a aquisição lexical de língua inglesa, fazendo com que os alunos se sentissem interessados nas aulas e assim, motivados a aprenderem um novo idioma.

Os alunos foram envolvidos em três atividades que tiveram como intuito desenvolver as quatro habilidades da língua inglesa: *speaking, reading, writing* e *listening*, por meio do tema *Cultural festivals*. Foi levado em consideração o contexto real de comunicação dos alunos e a criatividade dos mesmos, para que a língua fizesse sentido ao ser aprendida por eles e, dessa forma, fossem reduzidas as “lacunas” encontradas na aprendizagem de língua inglesa.

É válido ressaltar que não existe método perfeito para se alcançar um nível mais elevado no que diz respeito ao ensino de língua estrangeira ou qualquer outra matéria, porém, com um bom embasamento teórico e atividades que envolvam o aluno e façam sentido perante seu contexto social, as aulas podem se tornar algo que motive a classe a aprender aquilo que o professor traz diariamente para a sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes de. **Dimensões Comunicativas no Ensino de línguas**. 2.ed. Campinas: Pontes Editores, 1998.

KHOURY, Zeina Abdulmassih. **A simulação global como atividade mediadora na aprendizagem do vocabulário em aulas de francês como língua estrangeira: criar para aprender e interagir**. 2008. 331 f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. **Oficina de Linguística Aplicada**: a natureza social e educacional dos processos de ensino/aprendizagem de línguas. Campinas: Mercado de Letras, 1996.

NATION, Paul. **Learning Vocabulary in Another Language**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.