



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	Análise de Jogos no ensino de inglês: Pressuposições e signo linguístico em perspectiva através do material didático
Autor	MARIANA MORAIS PEREIRA
Orientador	SILVANA SILVA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Autor: Mariana Morais Pereira

Orientação: Prof^ª. Dra. Silvana Silva

Análise de jogos no ensino de inglês: Pressuposições e Signo Linguístico em perspectiva através do material didático

Resumo

O uso de jogos em sala de aula é uma ferramenta frequentemente utilizada para contribuir na aprendizagem de uma língua estrangeira principalmente em turmas infantis. Nesse viés, para entender e estudar melhor como essa ferramenta se apresenta, o presente trabalho investigou a presença das características do signo em jogos de língua inglesa em um livro didático intitulado *Children's games* de Maria Toth (2002). Consideramos para este trabalho as seguintes características do signo linguístico: arbitrariedade, linearidade, segmentação, sentido literal e sentido figurado, a partir de nossa leitura do *Curso de Linguística Geral* e dos *Escritos de Linguística Geral*, de Saussure. A análise teve como objetivo compreender a aplicabilidade dessa ferramenta de ensino na aquisição da língua inglesa, investigar a tipologia de jogo que melhor possibilita evocar determinadas características do signo e analisar os pressupostos contidos nos enunciados dos jogos do material didático. Baseamo-nos nos estudos de signo linguístico proposto por Ferdinand Saussure (1984; 2002), nos trabalhos de pressuposição de Oswald Ducrot (1984) bem como em autores que estudam a aplicação de jogos ao ensino. A metodologia consistiu em análise quali-quantitativa. Observou-se que poucos jogos desenvolvem plenamente as características do signo linguístico. Selecionou-se jogos que apresentavam mais características do signo linguístico, posteriormente identificou-se quais eram as tipologias de jogos (Klimovaa, 2014) dentre os selecionados que possibilitavam o desenvolvimento das cinco características do signo linguístico. Sucessivamente, selecionou-se o melhor jogo e, a partir dele, realizou-se a análise dos pressupostos contidos nos enunciados desse jogo no livro. Os resultados finais apontam que nem todos os jogos apresentam plenamente ao aluno ao funcionamento do signo linguístico, que determinados tipos de jogos possibilitam maior aproximação das características do signo e que os pressupostos contidos nesse material têm a tendência de considerar que os alunos já tenham tido contato com a língua inglesa previamente.