

Inserção do aprendizado do Inglês no âmbito profissional gastronômico

AMANDA MONTEIRO DA SILVA

Esta experiência interdisciplinar se baseou em uma necessidade pertencente aos alunos de observar o idioma aprendido em uma situação cotidiana onde eles poderiam ter contato com pessoas trabalhando e se comunicando, pondo em vista o inglês dentro de uma situação simulada da realidade, fazendo os discentes inserirem aquela simulação como possivelmente vivida em um país de língua inglesa.

O fato de realizarem seus estudos de médio técnico dentro de um ambiente com cursos de formação profissional, com diferentes salas e materiais, também desperta a curiosidade e os faz querer entender mais sobre diversos tipos de profissionais, o que casa muito bem com a ideia do clube de carreiras de inglês, que tem como objetivo o desenvolvimento do idioma para diversas oportunidades dentro do mercado de trabalho.

O tipo de metodologia utilizado se baseia em metodologias ativas, fazendo dos alunos protagonistas, levando em consideração suas vivências anteriores, sua cultura, sua visão de mundo, e os ajudando não só a receber a informação, mas tentar vivenciá-la e praticá-la para melhor entendimento. Dessa maneira o professor age como mediador, que apoia e auxilia nas experiências, mas a realização das mesmas é feita pelos discentes.

O mediador deve fazer da escola um espaço educacional novo, onde cada aluno se relaciona e interage com iguais, onde compareça para adquirir saberes, valores e competências e onde se dirija a seleção de conteúdos e informação. É aqui que a necessidade antropológica de liberação, através de acesso ao conhecimento, à aprendizagem e à socialização, de desenvolver a competência emocional e social, de interação positiva com iguais permanece inalterável. (TÉBAR, 2011, p. 249).

Os estudantes de idiomas muitas vezes sentem receio da transição do aprendizado da sala de aula para uma conversa existente com um estrangeiro em vida real, e simulações e “role-plays” fazem com que momentos imaginados cheguem um pouco mais próximo do real. Como explicado por Rabelo, 2015, o role-play pode ser definido como uma técnica na qual alunos atuam em determinado contexto, interpretando papéis específicos e atuando de acordo com o esperado em sua situação real.

Cada vez mais, está ocorrendo a valorização da interação e da troca de informações entre professores e alunos, o que coloca de lado a educação como modelo de transmissão da informação unidirecional. (BLIKSTEIN E ZUFFO, p. 23-28, 2003).

A ambientação do local proposto pode ajudar também no desenvolvimento do aprendizado, fazendo a proposta ainda mais realista de uma experiência vivida de maneira cotidiana em um outro país. O tipo de atividade escolhida teve como objetivo desafiar os alunos a se utilizarem do idioma em um momento comum do dia, uma refeição realizada em um restaurante de comida rápida. Enquanto o aluno no geral tem como ponto de vista em um restaurante sua participação como cliente, a atividade propôs para que todos os alunos fizessem parte dos diversos papéis que compõem um restaurante, incluindo os funcionários, tudo isso com uma comunicação em inglês, atendendo ao objetivo do curso que é a inserção do idioma dentro do mercado de trabalho.

Em um artigo da Simulare, 2018, podemos ver que a simulação e a ambientação, muitas vezes até mesmo feita de maneira virtual, traz a prática real de vários assuntos, profissionais ou não. Além disso, as simulações podem ser feitas no âmbito educacional para todas as idades, das crianças até os adultos em cursos de pós-graduação.

No projeto proposto os alunos participaram de todo o processo da atividade, desde a criação da logo do restaurante de “fast-food” até a escolha do menu apresentado. Antes da realização da atividade prática, os alunos também tiveram lições teóricas de vocabulário específico sobre restaurantes, pedidos, e profissionais que geralmente fazem parte desse tipo de ambiente. Com a cozinha completa utilizada em parceria com o setor gastronômico do Senac, a atividade contou com chapas de hambúrgueres e todos os utensílios necessários para uma hambúrgueria real.

Por trás das cozinhas, as bancadas gastronômicas foram adaptadas para mesas de clientes, onde menus com a logo digitalizada foram colados para a realização dos pedidos de acordo com os ingredientes existentes no restaurante. Os garçons contavam com um formulário de ingredientes e bebidas que deveriam ser anotados de acordo com a escolha do cliente, assim como cada cliente possuía uma quantia em dinheiro fictícia que poderia ser gasta dentro do estabelecimento, tudo em dólares e escrito no idioma estudado. Os cozinheiros fizeram a utilização de luvas, máscaras e toucas, não só para uma ambientação realista, mas pela segurança e higiene de todos.

Os grupos de alunos foram divididos em diferentes atividades, garçons, caixas, cozinheiros, auxiliares de cozinha e clientes. A cada remessa de hambúrguer pronta, o grupo trocava de lugar, para que assim todos conseguissem vivenciar um tipo de comunicação representando um papel diferente.

Alguns dos desafios iniciais de nosso projeto foi trazer para dentro do ambiente gastronômico escolar tecnologias utilizadas como menus online e “QR codes”, porém o uso desse tipo de tecnologia fez os alunos se identificarem ainda mais e praticarem ferramentas aprendidas anteriormente por outras disciplinas.

O ambiente gastronômico também possuía diferentes tipos de materiais, para outros aprendizados que de distanciavam da proposta, como por exemplo, fornos de pizza e máquinas de sorvete, mas o que de início de tornou uma distração, fez com que os alunos desejassem mais atividades gastronômicas e comesçassem a tentar inserir cada um dos materiais para o ambiente de aprendizado do idioma.

No momento da atividade, os alunos se utilizaram bastante do idioma, e criaram até conversas paralelas entre clientes em inglês, mostrando entrosamento com o projeto e uma excelente participação. A simulação gerou clientes com muita fome querendo repetir o pedido e também pessoas supostamente insatisfeitas, fazendo reclamações em inglês para alguns funcionários.

Com a atividade obtivemos um ótimo aprendizado de estruturas específicas do idioma, a prática de diferentes posturas dentro do mercado de trabalho exemplificado em restaurante, e discutimos até mesmo materiais necessários para a segurança dos trabalhadores e clientes. Tudo isso contou com a participação da coordenação do médio técnico, assistentes de coordenação, monitores de gastronomia que auxiliaram com a correta utilização de cada material da cozinha, o setor de limpeza para manutenção de cada produto utilizado e todos os alunos presentes dos curso de carreira de inglês.

A utilização das diversas áreas presentes no prédio e suas tecnologias podem proporcionar diversas simulações e vivências, sendo elas ainda facilitadas pela existência de diferentes tipos de cursos, como os de gastronomia, que em um momento interdisciplinar, ajudaram em grande parte com os materiais necessários para a realização do projeto gastronômico em inglês.

Fotos

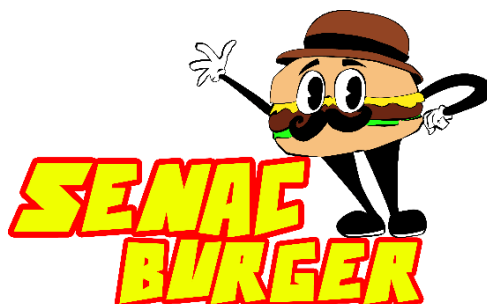


Foto 1: Logo desenhada por um aluno do clube de carreiras e posteriormente adaptada digitalmente



Foto 2: Menu QR code com primeiro hambúrguer modelo



Foto 3: Menu de ingredientes



Foto 4: Hambúguer feito pelos alunos



Foto 5: Alunos da cozinha montando os pedidos dos clientes



Foto 6: Grupo dos garçons com clientes para realizarem pedidos



Foto 7: Cozinheiros preparando os pedidos



Foto 8: Alunos reunidos no final da atividade

Referências

BLIKSTEIN, P.; ZUFFO, M.K. As sereias do ensino eletrônico. Educação online. São Paulo: Loyola, 2003. p. 23-38.

TÉBAR, Lorenzo. O perfil do professor mediador: pedagogia da mediação. São Paulo: Editora Senac, 2011.

RABELO, Lísia. Role-Play para o Desenvolvimento de Habilidades de Comunicação e Relacionais. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rbem/a/JTdc3skScq5RQCT77tgywmx/?lang=pt&format=pdf>>.

Acesso dia 28 de Julho de 2022

Simulare Jogos Empresariais. Como utilizar a simulação no ambiente empresarial.

Disponível em: <<https://simulare.com.br/blog/como-utilizar-a-simulacao-no-ambiente-educacional/>>. Acesso 28 de Julho de 2022.