

A ARTE DE ENSINAR: UM DEBATE SOBRE O ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DO LÚDICO

A ARTE DE ENSINAR: A DEBATE ON THE TEACHING AND LEARNING OF THE ENGLISH LANGUAGE THROUGH PLAY

Anelise Fonseca Dutra

Universidade Federal de Ouro Preto
<https://orcid.org/0000-0002-3251-620X>
anelise.dutra@ufop.edu.br

Gabriela Batista Pinheiro

Universidade Federal de Ouro Preto
<https://orcid.org/0009-0006-4352-1780>
gabriela.pinheiro@aluno.ufop.edu.br

RESUMO: Este artigo tem como propósito apresentar o projeto “A Arte de Ensinar”, que foi desenvolvido como parte da pesquisa do mestrado e que foi transformado em filme. O artigo tem como objetivo principal verificar se o lúdico auxilia os alunos no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa (Brown, 2012). Como referencial teórico traz discussões sobre o conceito de lúdico e o seu uso em sala de aula (Andrade, 2017), o uso da música no processo de ensino-aprendizagem (Levinskaya, 2015), as realidades socioculturais dos educandos (Freire, 1987), dentre outras. Como metodologia utilizamos um questionário semiestruturado aplicado aos alunos e uma entrevista gravada com o professor. Como resultados podemos afirmar que a utilização da arte é importante para o auxílio no processo de ensino-aprendizagem do inglês. A pesquisa apresentada tem como contribuição para a área mostrar a importância da utilização da arte para auxiliar no ensino-aprendizagem do inglês.

PALAVRAS-CHAVE: A Arte de Ensinar; Filme; Lúdico; Língua Inglesa.

ABSTRACT: This article aims to present the project “The Art of Teaching”, which was developed as part of the master’s research and which was turned into a film. The main objective of the article is to verify whether the game helps students in teaching and learning the English language (BROWN, 2012). As a theoretical reference, it brings discussions about the concept of play and its use in the classroom (ANDRADE, 2017), the use of music in the teaching-learning process (LEVINSKAYA, 2015), the sociocultural realities of students (FREIRE, 1987), between others. As a methodology, we used a semi-structured questionnaire applied to students and a recorded interview with the teacher. As a result, we can say that the use of art is important to assist in the English teaching-learning process. The research presented contributes to the area by showing the importance of using art to assist in teaching and learning English.

KEYWORDS: A Arte de Ensinar; Film; Lúdico; English language.

I INTRODUÇÃO

Este artigo surgiu de parte do projeto de mestrado intitulado “Atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa: um estudo sobre a motivação e o engajamento dos alunos do Ensino Médio de uma escola pública de Minas Gerais”, do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, da Universidade XXX, que visa analisar como a motivação pode interferir na aprendizagem de educandos do ensino médio de uma escola pública de Minas Gerais. (Freire, 1987).

O projeto de pesquisa tem como objetivos investigar o uso de atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa e as contribuições que essa análise pode trazer ao educando e ao educador, tanto o que está em formação inicial quanto o que está em formação continuada (Gardner, 1993).

A motivação para a realização do projeto do mestrado nasceu a partir da minha própria experiência enquanto aluna de inglês e enquanto estagiária, no final da graduação, no ensino médio de uma escola pública, pois, em ambas as oportunidades, tive contato com o ensino de inglês através do lúdico.

Como aluna tive contato com o ensino de inglês através de atividades que utilizavam músicas e jogos, o que me motivou a aprender inglês. Já como estagiária, no final da graduação, tive a oportunidade de realizar uma aula de inglês através do lúdico, usando uma atividade que continha jogos e que despertou o interesse dos alunos em participar.

Durante a parte de coleta de dados da pesquisa de mestrado, surgiu um outro projeto intitulado “A Arte de Ensinar”. Esse projeto nasceu a partir de um primeiro contato realizado em uma sala de aula do ensino médio de uma escola pública em Minas Gerais, e foi usado como ponto de partida para o trabalho de pesquisa do mestrado. Ele foi desenvolvido a partir de um edital lançado pela Pró-reitoria de Extensão e Cultura da Universidade XXX que tinha como objetivo oferecer apoio às artes, entre elas a produção de um filme. O filme resultante deste projeto foi apresentado na Mostra Noir e no Cine Vila Rica, em Ouro Preto - Minas Gerais.

A partir desse primeiro contato com a escola, aplicamos um questionário semiestruturado aos alunos e realizamos uma entrevista gravada com o professor, com o intuito de verificar até que ponto considerar os interesses e realidades socioculturais dos educandos os motivam na aprendizagem da língua inglesa (Hooks, 2020).

O desenvolvimento do projeto demonstrou a importância do uso do lúdico durante as aulas de inglês e a importância de se levar em consideração os contextos e realidades socioculturais dos educandos, uma vez que houve um grande engajamento dos alunos em todas as atividades propostas.

Apresentamos a seguir os objetivos do projeto “A Arte de Ensinar”, seguido do referencial teórico no qual nos baseamos, dos métodos, da discussão dos resultados, das contribuições da pesquisa e das considerações finais.

2 OBJETIVO

Este artigo visa mostrar os resultados de um projeto que demonstra, por meio de uma gravação de um filme intitulado como “A Arte de Ensinar”, como o lúdico auxilia os alunos durante o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, e assim divulgar, em um formato artístico, o projeto de pesquisa do mestrado de Letras “Atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa: um estudo sobre a motivação e o engajamento dos alunos do Ensino Médio de uma escola pública de Minas Gerais”.

Além desse objetivo principal, podemos citar, mais especificamente, os seguintes objetivos com os quais trabalhamos na produção deste vídeo:

- Analisar o uso de atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa em uma turma do Ensino Médio de uma escola pública de Minas Gerais;
- Divulgar a cidade e seus artistas, para fomentar o turismo, a fim de auxiliar no desenvolvimento econômico do município, propiciar a união da comunidade local com sua história e incentivar a conservação da cultura e da memória social;
- Trabalhar com a interdisciplinaridade, através da união entre educação, arte e cultura e com o multiletramento, através das modalidades linguística, visual, sonora, gestual e espacial;
- Aproximar ainda mais a comunidade acadêmica da Universidade XXX e a população da cidade, para que haja um diálogo e uma construção coletiva entre ambos. Devemos pensar em projetos de trabalhos que estimulem as atividades que são desenvolvidas na Universidade XXX e que sejam capazes de serem realizadas a fim de contribuir com a transformação social;
- Propor um debate sobre a importância de se levar em consideração os contextos sociais dos alunos;
- Auxiliar na formação inicial e continuada do professor, para que ele possa conseguir lidar, cada vez mais, com o contexto social múltiplo que encontrará em sala de aula ao lecionar.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 LÚDICO

Vamos começar com a definição de Ferreira (1986) da palavra “lúdico” que tem sua origem no latim. O autor aponta dois significados para o termo: como algo relacionado a jogos e divertimentos, com o objetivo de proporcionar prazer e diversão, e como algo que permite realizar atividades descontraídas e espontâneas, contribuindo para o desenvolvimento de sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações.

Autores como Nogueira (2014) e Andrade (2017) abordam o conceito do lúdico como um re-

curso educativo que propicia a experiência do conhecimento de forma mais significativa e prazerosa. Para esses autores, o lúdico não se restringe apenas ao contexto educacional, mas também permeia diversas áreas da vida, promovendo interação social, criatividade, inovação e bem-estar emocional.

Almeida (2009) destaca que as atividades lúdicas estão ligadas ao entretenimento e à interação dos participantes, sendo que o divertimento é o principal fator e não simplesmente o resultado. O lúdico abrange diversas atividades, como jogos, brincadeiras, teatro e dança, que são muito importantes para o desenvolvimento do educando e sua aprendizagem.

De acordo com Piaget (1975) e Vygotsky (2009), o lúdico é importante para o desenvolvimento cognitivo, moral, emocional e físico dos alunos nas aulas de língua estrangeira. Lima (2020) também destaca a importância de promover experiências lúdicas no ensino de idiomas, principalmente para crianças e adolescentes. Jogos, músicas, teatro e outras atividades recreativas são ferramentas que contribuem para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e culturais dos alunos.

Já a aquisição de regras sociais durante os jogos propiciados pelo uso do lúdico em sala é abordada por Macedo (2010), que destaca que o "jogo de regras" é um produto da vida coletiva e engendra uma nova realidade de regras. Essas regras fazem parte das interações que são fundamentais para a formação humana, pois é por meio das relações pessoais que a formação acontece, e cabe ao educador ajudar o educando a se reconhecer como criador de sua própria prática cognitiva (Freire, 1997).

3.2 O USO DA MÚSICA

A música e as atividades lúdicas possuem uma forte conexão, já que ambas trazem diversão e satisfação ao ser humano. De acordo com Levinskaya (2015), o uso da música em brincadeiras pode impulsionar o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional, além de estimular a imaginação e a criatividade.

De acordo com Santos e Pauluk (2008), as práticas educativas que utilizam a música nas aulas de inglês podem auxiliar o aluno a conseguir identificar as semelhanças e as diferenças entre a sua cultura e a cultura da língua inglesa. Essa identificação motiva os educandos durante a aprendizagem e cria um elo entre a linguagem da escola e a do mundo.

Já Krashen (1986) defende que a música é uma fonte autêntica de exposição ao idioma e que, ao escutar e cantar músicas em inglês, o aluno tem contato com a gramática e a pronúncia de forma natural.

Chen e Chiu (2001) realizaram um estudo que mostrou que o uso da música no ensino de inglês aumentou significativamente a motivação e o interesse dos alunos pela língua, além de ajudar na retenção do conteúdo. Outro autor que defende a importância da música no ensino de inglês é Brown (2012), ao citar que a música ajuda a criar conexões entre as palavras e a aumentar a fluência na fala e na compreensão auditiva.

Demirci (2017) complementa que a música é excelente para aprimorar habilidades de comunicação e socialização em crianças, porque pode ser compartilhada em grupo, promovendo cooperação e interação social. A música, ainda, contribui na construção da identidade cultural e resgate de valores como respeito e colaboração.

Por fim, conforme Fazal (2018), a música pode ser empregada em diversos contextos lúdicos, como jogos musicais, brincadeiras com instrumentos reciclados, danças e outras atividades envolvendo música, que possibilitam o aprendizado de forma agradável e descontraída, tornando o processo de aprendizagem eficiente e duradouro.

3.3 REALIDADES SOCIOCULTURAIS DOS EDUCANDOS

Levar em consideração as realidades socioculturais dos alunos é fundamental para que a educação seja verdadeiramente efetiva. Segundo autores como Vygotsky (1978), a aprendizagem é um processo social e cultural, que acontece através da interação do indivíduo com seu meio. Portanto, é necessário que os professores entendam as diferentes vivências e experiências que cada aluno traz consigo para a sala de aula e saibam incorporá-las em suas metodologias de ensino. Nesse sentido, Freire (1987) destaca que o diálogo é essencial para a construção do conhecimento, e que os alunos devem ter espaço para se expressar e compartilhar suas visões de mundo. Isso implica em reconhecer e valorizar as diferentes culturas presentes na sala de aula, fomentando o respeito à diversidade.

Além disso, é importante lembrar que as condições sociais e econômicas dos alunos também influenciam no processo de aprendizagem. Autores como Bourdieu (1979) mostram que o capital cultural de cada indivíduo é um fator determinante na sua trajetória escolar. Harmer (1998), ressalta a necessidade de contextualizar o ensino de inglês, levando em consideração os interesses e particularidades dos estudantes. Ao fazer isso, o professor cria vínculos com a realidade dos alunos, tornando o conteúdo mais significativo e relevante para eles.

Gadotti (2001), em "Educação e Poder", defende a importância de uma educação que valorize as diversidades culturais e promova a inclusão. No caso do ensino de inglês, isso implica em considerar não apenas as diferenças linguísticas, mas também as diferenças culturais e socioculturais presentes na sala de aula.

Celani (2009), no livro "Ensino de Línguas Estrangeiras: Reflexões e Experiências", destaca a relevância de se trabalhar com materiais autênticos no ensino de inglês, que possibilitem aos alunos entrar em contato com diferentes culturas e perspectivas. Dessa forma, o ensino de inglês passa a ser um meio de ampliar horizontes e promover a compreensão intercultural.

Mussalin & Bentes (2006), em "Introdução à Linguística: Domínios e fronteiras", afirmam que a língua é um reflexo da cultura de um povo, sendo essencial considerar essa relação no processo de ensino e aprendizagem. Valorizar a cultura do aluno implica em respeitar sua identidade e promover um ambiente acolhedor e inclusivo. Kumaravadivelu (2009), em "Understanding Language Teaching: From Method to Postmethod", argumenta que o ensino de inglês deve ir além do mero aprendizado do idioma, buscando desenvolver nos alunos competências interculturais que lhes permitam interagir de maneira eficaz e respeitosa com falantes da língua inglesa.

Por isso, é necessário que os professores estejam atentos às desigualdades sociais e trabalhem para minimizá-las, através de políticas inclusivas e de ações pedagógicas que considerem as diferenças existentes entre os alunos.

3.4 INTERCULTURALIDADE E A DIVULGAÇÃO DA CIDADE E DA CULTURA LOCAL

De acordo com Hall (2006), a cultura é uma construção social e histórica que se expressa através de significados compartilhados e práticas cotidianas. Cada sociedade possui uma cultura própria, que é transmitida de geração em geração e molda as identidades individuais e coletivas. No entanto, a globalização e a migração têm trazido cada vez mais diversidade cultural para as cidades, criando novas formas de interação e diálogo entre as diferentes culturas.

De acordo com Deller (2003), a cultura é um fator cada vez mais importante no desenvolvimento urbano, pois atrai turistas, investidores e novos moradores. A cidade que valoriza sua cultura e promove a interação entre diferentes grupos pode se tornar um lugar mais atrativo e dinâmico, capaz de gerar novas oportunidades de emprego e negócios.

Segundo Morin (2005), a interculturalidade é um fenômeno complexo que implica a desconstrução de estereótipos e preconceitos, e a construção de novas formas de convivência baseadas na tolerância e no respeito mútuo.

Além disso, de acordo com Hall (2006), a interculturalidade é fundamental para a compreensão e a promoção do diálogo entre culturas diversas, contribuindo para a construção de uma sociedade mais inclusiva e democrática. Ela refere-se à interação entre diferentes culturas e à valorização da diversidade cultural.

Para este estudo, além da interculturalidade, é importante destacar a interdisciplinaridade que busca integrar conhecimentos de diversas disciplinas para abordar problemas complexos de forma mais completa e abrangente. Chen e Chiu (2001) destacam que a interdisciplinaridade promove a conexão entre áreas do conhecimento que, muitas vezes, são abordadas de forma isolada e fragmentada. Ao relacionar os conteúdos de diferentes disciplinas, os estudantes são incentivados a estabelecer conexões e a compreender a complexidade das situações. Já Morin (1999) destaca a importância da interdisciplinaridade como uma abordagem necessária para lidar com a complexidade e a multidimensionalidade dos problemas contemporâneos, que não podem ser compreendidos apenas por uma única disciplina.

Por sua vez, Fazenda (1991) ressalta que a interdisciplinaridade vai além da simples justaposição de disciplinas, pois implica a busca de um diálogo entre elas, a fim de que ocorra uma integração efetiva dos conhecimentos. Dessa forma, a interdisciplinaridade possibilita uma visão mais ampla e contextualizada dos problemas e desafios que a sociedade enfrenta. Nesse contexto, a realização de um filme pode ser uma forma de agrupar esses conhecimentos e valorizar a diversidade cultural de uma cidade e promover o diálogo entre diferentes grupos.

Segundo Eisenstein (1949), o cinema é uma arte que combina imagens e sons em uma narrativa coerente, capaz de envolver o espectador emocional e intelectualmente. O filme pode ser visto como uma janela para outra cultura, permitindo que o espectador se transporte para outro lugar e vivencie as experiências de outras pessoas.

A partir disso, é importante refletir sobre o quanto a realização de um filme pode ter um impacto positivo na economia, no turismo e na imagem da cidade. Uma obra audiovisual pode despertar o interesse do telespectador em conhecer o local onde a história se passa, para imergir naquele contexto e para entender melhor a sua cultura.

Portanto, a interculturalidade é um tema que se relaciona diretamente com a realização de um filme e sua importância na divulgação cultural de uma cidade. Ao valorizar a diversidade cultural e promover o diálogo entre diferentes grupos, o filme pode se tornar uma poderosa ferramenta de transformação social e desenvolvimento urbano.

3.5 INTERDISCIPLINARIDADE E MULTILETRAMENTO

A interdisciplinaridade tem se mostrado cada vez mais importante na educação, arte e cultura contemporâneas, pois permite uma abordagem mais holística e completa dos temas em questão. A união entre esses campos de conhecimento se torna ainda mais relevante quando combinada com o multiletramento, que se refere à capacidade de lidar com diferentes modalidades de linguagem, incluindo a linguística, a visual, a sonora, a gestual e a espacial.

Segundo Freire (1997), a interdisciplinaridade é fundamental para a construção do conhecimento crítico e reflexivo, pois ela apresenta uma visão mais ampla e conectada do mundo, ao invés de uma visão fragmentada. Assim, os estudantes são incentivados a desenvolver a capacidade de observar, analisar e compreender os fenômenos de maneira mais abrangente e complexa.

Quando combinada com o multiletramento, a interdisciplinaridade se torna ainda mais poderosa, pois ela permite trabalhar diferentes linguagens e recursos em conjunto, ampliando as possibilidades de expressão e comunicação. Nesse sentido, Rodrigues (2014), defende a ideia de que as aulas devem ser planejadas de forma multidisciplinar e multilíngue, de modo que os estudantes possam desenvolver competências para lidar com diferentes tipos de textos e situações de comunicação.

Em resumo, a interdisciplinaridade, aliada ao multiletramento, se apresenta como uma estratégia fundamental para uma educação mais integrada, reflexiva e criativa. Essa abordagem permite que os estudantes desenvolvam uma visão mais ampla e crítica do mundo, ampliando suas possibilidades de expressão e comunicação.

3.6 APROXIMAÇÃO DAS COMUNIDADES DA REGIÃO E ACADÊMICA

A aproximação da comunidade de uma região com a comunidade acadêmica é essencial para que haja uma troca de conhecimentos e uma formação de parcerias sólidas e duradouras. Essa aproximação se dá por meio de projetos, pesquisas, consultorias e outras ações que contribuem para o desenvolvimento da comunidade. De acordo com Freire (1987), a educação deve estar inserida no contexto social e deve ser um instrumento de transformação da realidade. Além disso, o autor destaca a importância da criação de espaços de diálogo entre a comunidade e a academia para que haja uma troca de saberes e uma construção coletiva do conhecimento.

Já Martinelli (2008) destaca que a colaboração entre as instituições de ensino e a comunidade pode estimular a criatividade e a inovação na resolução de problemas. Segundo a autora, a aproximação com a comunidade pode contribuir para a ampliação do campo de atuação dos pesquisadores e para a melhoria das condições de vida da população.

Segundo Turkle (2015), a falta de comunicação entre a academia e as comunidades locais pode gerar um distanciamento do conhecimento produzido nas universidades em relação às reais necessidades e demandas da população. Para a autora, é necessário que professores, pesquisadores e estudantes utilizem suas habilidades e conhecimentos para colaborar com a resolução de problemas sociais e contribuir para o desenvolvimento das regiões em que estão inseridos.

Carr (2011), por sua vez, destaca a importância da interação entre a comunidade acadêmica e as comunidades urbanas para a democratização do conhecimento. Segundo o autor, é preciso que as universidades se abram para receber e interagir com a diversidade de experiências e saberes presentes nas comunidades, ampliando o acesso ao ensino superior e promovendo a inclusão social.

Já Lucas (2003) argumenta que a aproximação entre a comunidade acadêmica e as comunidades locais é fundamental para a aplicação prática do conhecimento produzido nas instituições de ensino superior. O autor ressalta que o diálogo constante com a população permite que a universidade compreenda as necessidades e problemas reais da comunidade, direcionando suas pesquisas e ações para questões que realmente impactem positivamente na vida das pessoas.

Esses autores e suas obras apontam a importância da aproximação entre a comunidade de uma região e a comunidade acadêmica. Essa aproximação não só possibilita a construção de soluções para problemas enfrentados pela população, como também contribui para a formação de pesquisadores mais comprometidos e conscientes do papel da universidade na sociedade.

4 MÉTODOS

A abordagem escolhida para este projeto foi a qualitativa, ou seja, aquela que tem o intuito de interpretar os fenômenos sem se prender a técnicas estatísticas e tem finalidade explicativa, já que visa a identificar os motivos que corroboram determinados acontecimentos, para compreendê-los e esclarecer as situações que neles interferem (Brasileiro, 2016).

Para verificar até que ponto as atividades que usam o lúdico podem motivar o aluno na aprendizagem da Língua Inglesa e, igualmente, até que ponto considerar os interesses e realidades socioculturais dos educandos os motivam na aprendizagem da Língua Inglesa, nós utilizamos dois instrumentos de pesquisa: um questionário semiestruturado e uma entrevista. Na última parte do projeto, a realização do filme, nós fizemos a filmagem da aplicação de uma atividade prática desenvolvida com os alunos.

Primeiramente, aplicamos um questionário semiestruturado para os alunos do segundo ano do ensino médio de uma instituição pública em Minas Gerais. O intuito do questionário foi mesclar questões fechadas com questões abertas e elaborar perguntas sobre o perfil socioeconômico, a idade, o gênero e a etnia dos educandos. Essa escolha foi feita porque esse método permite a verificação das variáveis que poderiam interferir na análise e de se identificar como a elaboração e a aplicação de atividades que recorrem ao lúdico (mais especificamente aquelas que envolvem a música) poderiam repercutir nos educandos. (Brasileiro, 2016).

A aplicação do questionário foi feita durante a aula de língua inglesa, no dia 19 de outubro de

2022. Algumas das perguntas do questionário foram as seguintes: se os alunos gostavam de aprender inglês através do lúdico; quais eram suas atividades lúdicas favoritas; se eles gostariam que seus contextos sociais e gostos fossem levados em consideração; e se gostariam de aprender inglês através de utilização de obras artísticas de artistas da região.

O segundo instrumento foi uma entrevista com o professor da turma em questão. Fizemos a gravação no dia 19 de outubro de 2022, durante o intervalo da aula, com o intuito de conhecer mais profundamente o perfil do educador e levantar o máximo de informações que surgissem durante a conversa. (Ribeiro, 2008). Além disso, a entrevista também teve como intuito entender como o professor enxergava o ensino da língua inglesa através do lúdico e como ele preparava as atividades, se considerava ou não os contextos socioculturais dos seus alunos. Para garantir a preservação dos dados foi feito o registro em áudio e, em seguida, a sua transcrição. Tanto o questionário quanto a entrevista respeitaram a privacidade dos alunos e do professor e não identificaram as suas identidades. Além disso, a pesquisa seguiu os aspectos de ética exigidos no que se refere ao fato de a participação ter sido voluntária e a gravação devidamente autorizada.

Com base nas análises dos questionários e da entrevista foi montada uma atividade prática com os alunos seguindo duas de suas maiores demandas, como será explicado a seguir. Esta atividade tinha como um de seus principais pilares o lúdico e foi aplicada por uma das pesquisadoras na sala de aula para os mesmos alunos que haviam respondido ao questionário. Foi feita a gravação de todo o processo para uma análise final de seus resultados.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1 ANÁLISE DO RESULTADO DO QUESTIONÁRIO APLICADO AOS ALUNOS (VER ANEXO 1)

O questionário foi aplicado no dia 19 de outubro de 2022, durante a aula de Língua Inglesa, na turma do segundo ano do ensino médio. Na sala estavam 20 alunos, de um total de 25 matriculados na turma. Confirmando o que esperávamos 100% dos alunos responderam que gostariam de aprender inglês de uma maneira lúdica. Eles sinalizaram que uma abordagem mais criativa, divertida e descontraída pode ser mais eficaz em comparação a uma abordagem mais formal e tradicional.

Em relação a qual atividade lúdica eles teriam maior interesse em desenvolver na sala de aula de inglês, 16 alunos responderam "música". Apenas 2 alunos responderam "jogos", 1 "literaturas" e 1 aluno respondeu "brincadeiras". Esta resposta vai ao encontro de Krashen (1986) e Chen e Chiu (2001) que afirmam que a música é uma ferramenta valiosa no ensino-aprendizagem do inglês, pois ajuda a desenvolver a compreensão auditiva, a pronúncia e a ampliação do vocabulário.

Um outro aspecto muito importante que foi levantado pelo questionário é o fato de os alunos gostarem de trabalhar com coisas da sua realidade. Como resposta à pergunta "Quais ideias/interesses sobre formas diferentes/criativas que te estimulam a aprender inglês você gostaria de trazer para a sala de aula?" dez alunos, isto é, 50% responderam que gostariam de estudar inglês com "coisas da minha

realidade". Isso pode indicar uma busca por uma conexão com sua realidade e identidade, conforme aborda Freire (1987). Seis alunos gostariam de aprender com "jogos" e 4 com "Aplicativos para celular e computador (tecnologias, no geral)".

Estes 10 alunos que escolheram a opção "jogos" e "aplicativos para celular e computador" revelam sua atração pelas tecnologias, algo que vem sendo estudado por autores como Turkle (2015) e Carr (2011). Embora os alunos possam gostar muito desses jogos e aplicativos, as implicações em termos de aprendizagem podem ser diferentes, dependendo da abordagem adotada. Turkle (2015) argumenta que os jogos e aplicativos de celular podem ter efeitos prejudiciais na aprendizagem dos alunos, pois eles tendem a ser muito superficializados e proporcionam pouco ou nenhum desafio cognitivo significativo. Segundo Turkle (2015), esses jogos e aplicativos podem conduzir a uma cultura de aprendizagem instantânea e "fast food", onde os estudantes focam no prazer imediato em vez de desenvolver habilidades importantes, como a reflexão crítica ou a resolução de problemas.

Por outro lado, Carr (2011) argumenta que os jogos e aplicativos de celular podem ser uma ferramenta válida e criativa de aprendizagem. Segundo Carr (2011), a tecnologia é capaz de promover o diálogo e engajar os alunos em uma interação mais profunda com o conteúdo, oferecendo-lhes oportunidades de experimentar, investigar e colaborar de maneiras novas e inovadoras. De acordo com ambos os autores, os alunos parecem gostar muito de jogos e aplicativos de celular no contexto do ensino.

No entanto, a forma como esses jogos e aplicativos são apresentados aos alunos, assim como os objetivos de aprendizagem que eles pretendem alcançar, são cruciais para seu sucesso. Se os jogos e aplicativos são vistos apenas como um meio para entreter e passar o tempo, eles podem distrair os alunos das tarefas mais importantes. Por outro lado, se eles são utilizados com uma finalidade específica, relacionada ao aprendizado, podem ser uma ferramenta valiosa para engajar os alunos em uma aprendizagem mais ativa, desafiadora e significativa. Para este trabalho especificamente, nós decidimos trabalhar com a opção que a maior partes dos alunos marcou "coisas de minha realidade" e não com jogos e aplicativos de celular (segunda opção mais marcada), principalmente pelo fato de nem todos os alunos terem acesso à essa tecnologia na sala de aula.

Outro ponto importante para este trabalho foi o fato de 17 alunos responderem que gostariam de aprender inglês com atividades lúdicas que usam trabalhos de artistas da nossa região, tanto aqueles que são conhecidos quanto desconhecidos. A resposta dessa questão foi uma das que mais nos chamaram a atenção, uma vez que, como afirma Fazenda (1991), é importante praticar uma educação contextualizada, que considere as experiências e vivências dos alunos. Para eles, aulas com exemplos próximos da sua realidade tornam o conteúdo mais relevante e interessante, provocando um envolvimento maior no processo de aprendizagem. Assim, ao usar exemplos que contemplem a diversidade cultural e as particularidades regionais dos alunos, como defende Kishimoto (2001), o ensino se torna mais democrático e inclusivo, promovendo o respeito à diversidade e valorizando a identidade dos estudantes. Dessa forma, a aprendizagem se torna mais significativa e os alunos se sentem mais motivados a participar do processo educativo. Como forma de comprovação do interesse dos alunos, nós fizemos uma pergunta ao contrário, isto é, o que poderia desmotivá-los na aprendizagem da língua inglesa. Oito alunos responderam que se sentem desmotivados ao "realizar atividades distantes do meu interesse/da

minha realidade”, enquanto 12 alunos marcaram a opção “receio de críticas/comentários negativos”. Vygotsky, em sua teoria sociocultural (1978), defende que a aprendizagem é um processo social e construído que envolve interações e contextos culturais específicos. Quando a atividade não se relaciona com essa dinâmica, pode ser vista como descontextualizada e pouco interessante para os alunos. Para ele, o diálogo com o outro é essencial para a construção do conhecimento e o desenvolvimento das habilidades comunicativas, inclusive na aprendizagem de línguas.

5.2 ANÁLISE DO RESULTADO DA ENTREVISTA COM O PROFESSOR (VER ANEXO 2)

Na entrevista aplicada ao professor, foram feitas várias perguntas para verificar sua didática no ensino de inglês, o uso que ele faz de dramatizações etc., mas neste momento vamos nos ater àquelas que dizem respeito a este projeto.

Em suas respostas o professor afirma que utiliza a música como base para o trabalho com o lúdico. A partir dessa resposta do educador, é possível pensar que a música é uma ferramenta pedagógica bastante versátil, capaz de estimular a compreensão oral e escrita, a pronúncia, a gramática e o vocabulário, além de contribuir para a compreensão da cultura dos países onde o inglês é falado. Autores como Harmer (1998) e Krashen (1981) afirmam que a música pode ser uma excelente aliada no processo de aprendizado, especialmente para alunos que têm mais facilidade em aprender de forma auditiva.

Em relação a quais atividades que o professor elabora para trabalhar com as músicas, ele respondeu que as atividades são pensadas de forma que sejam adequadas à realidade e à faixa etária dos estudantes, e de acordo com o conteúdo. Ele faz um levantamento prévio de gostos culturais e musicais dos alunos. O educador tem um caderno de anotações, no qual coloca o nome dos alunos e seus interesses. Primeiro, ele faz uma sondagem com eles, perguntando que tipo de música eles gostam de ouvir em inglês, passando de carteira em carteira, conversando com os alunos e anotando as respostas sobre que tipo de músicas eles gostam e querem ouvir na aula.

É interessante analisar que a resposta do professor demonstra que ele baseia a sua aula nos interesses e gostos dos alunos. Além disso, pode-se observar que a resposta do educador vai novamente de encontro ao que relata alguns autores. Gadotti (2001) diz que a escolha dos conteúdos a serem trabalhados deve levar em consideração a realidade, os interesses e as necessidades pessoais dos alunos, a fim de tornar o processo de ensino mais significativo para eles. Para o autor, a ludicidade é uma ferramenta importante para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos, e pode ser utilizada para diversificar as atividades em sala de aula. Portanto, é fundamental que os professores considerem os interesses e gostos dos alunos na preparação das atividades lúdicas, a fim de tornar o processo educativo mais atrativo e motivador, e conseqüentemente, mais efetivo.

Para finalizar a entrevista, o educador disse que gosta de dar espaço para o aluno ser menos “paciente” no processo de ensino-aprendizagem e se apropriar de seu espaço na escola, nas disciplinas. Para o professor, quanto mais participação, melhor. Quanto mais envolvimento, interação, e relação do conteúdo com a realidade, melhor. Isso vai ao encontro do que diz Freire (1997), sobre a importância de o aluno ser protagonista no processo de ensino-aprendizagem, se tornando cada vez mais autôno-

mo, e de o professor propiciar isso ao aluno, atuando como mediador. Assim, para Freire (1997), a educação se torna libertadora. Segundo o educador, o mais importante é deixar os alunos à vontade, para que eles possam expressar o que gostam. Às vezes, muitos alunos ficam mais retraídos, observando e, quando eles percebem que têm uma abertura para se posicionarem, eles se sentem mais à vontade.

Então, antes do professor fazer um trabalho prévio de música, ele faz o trabalho de socializar os alunos com a escola, de socializar aqueles que estão chegando do 2º e 3º ano, que são as turmas com as quais ele trabalha, para que os estudantes possam se sentir mais em casa em relação à escola. Por isso, para o professor, é possível fazer pesquisas e interações com os alunos.

Pode-se observar que a importância da interação e da participação dos alunos citados pelo educador são destacadas por autores como Celani (2009), para que o aprendizado seja mais significativo e efetivo. Portanto, a utilização de atividades lúdicas e contextualizadas, a utilização de diferentes ferramentas e materiais em sala de aula e a valorização da participação dos alunos são aspectos fundamentais para um ensino mais atrativo e eficiente do inglês.

Em suma, é possível perceber que a abordagem do professor entrevistado está em consonância com as recomendações atuais em relação ao ensino de inglês como língua estrangeira. Ao utilizar atividades que buscam despertar a atenção e o interesse dos alunos, o professor está proporcionando um ambiente mais agradável e construtivo para o processo de aprendizagem.

5.3 APLICAÇÃO E ANÁLISE DA AULA DE INGLÊS REALIZADA A PARTIR DAS RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO E DA ENTREVISTA COM O PROFESSOR

A partir dos resultados do questionário e da entrevista, foi elaborada uma aula relacionada ao tema lúdico e mais especificamente à música, tendo como ponto principal o interesse dos educandos. Neste caso, optamos por trabalhar com artistas que estão inseridos nas realidades dos alunos e em suas vivências, isto é, uma atividade utilizando uma música de artistas da região, que nasceram em um mesmo local que os estudantes.

O nosso propósito, ao elaborar esta atividade, foi confirmar o que afirmaram os alunos no questionário e o professor na entrevista gravada: atividades com o lúdico motivam e auxiliam os educandos na aprendizagem da Língua Inglesa.

Para a realização dessa atividade, entramos em contato com uma dupla de artistas da região, integrantes de um conjunto musical, os quais criaram a melodia da música e fizeram a sua interpretação. A letra da música em inglês foi composta por uma das pesquisadoras, que também pertence à mesma região dos alunos, e que já compunha músicas e poemas anteriormente. A canção foi elaborada levando em consideração os gostos e interesses declarados pelos alunos.

A seguir descrevemos como se desenvolveu a atividade. Primeiramente, os alunos fizeram uma roda com suas carteiras e a dupla de artistas cantou a música enquanto os alunos acompanhavam sem acompanhar com a leitura da letra. O intuito de trabalharmos a música em primeiro lugar foi verificar se os alunos já conheciam algumas palavras cantadas na música e se eles conseguiriam identificá-las e compreender o sentido geral da letra.

Em seguida, os artistas cantaram novamente a música, dessa vez com os alunos acompanhando a letra. Os alunos disseram o que entenderam das palavras escritas na letra da música em inglês e repetiram as palavras em voz alta. Eles puderam também dar sua opinião sobre a letra da música e o fato de ela ter sido composta para eles.

Por fim, foi feita uma atividade com os “cognatos”, que estavam na letra da música. As palavras foram colocadas em tiras de papel e foram sorteadas por cada aluno. O intuito era que cada estudante fizesse uma mímica, que era correspondente às palavras da música, para que seus colegas pudessem adivinhar as palavras.

Para a análise da atividade desenvolvida, usamos a gravação feita e as anotações de campo da pesquisadora. Ficou claro pelos dados que os alunos ficaram muito animados ao realizarem a atividade com música confirmando assim que a música é uma ferramenta poderosa no ensino-aprendizagem do inglês, ajudando na motivação, na retenção do conteúdo e no desenvolvimento de habilidades linguísticas. Os dados recolhidos nos mostram que é importante que os educadores utilizem a música de forma intencional em suas aulas, criando um ambiente lúdico e descontraído que favoreça a aprendizagem dos alunos.

A segunda parte da atividade desenvolvida foi uma brincadeira utilizando a mímica. O sucesso foi imediato com o vídeo mostrando a mudança na postura de todos os alunos. Até mesmo alguns que não tinham participado tão ativamente na parte da música, se voluntariaram para fazer as mímicas e sempre tentaram adivinhar as dos colegas. Além disso, vários alunos comentaram que ficaram muito felizes, por terem tido uma aula com base em suas respostas do questionário.

Portanto, fica evidente que a música é uma ferramenta poderosa no ensino-aprendizagem do inglês, ajudando na motivação, na retenção do conteúdo e no desenvolvimento de habilidades linguísticas. É importante que os educadores utilizem a música de forma intencional em suas aulas, criando um ambiente lúdico e descontraído que favoreça a aprendizagem dos alunos.

CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA

O resultado final - O filme “A Arte de Ensinar”

Devido aos resultados com a aplicação da aula terem sido bastante interessantes, decidimos transformar todo o projeto em um vídeo intitulado por nós como “A Arte de Ensinar”, que fez parte da programação de atividades da Pró-reitoria de Extensão e Cultura - PROEX, especificamente do lançamento do “Plano de Cultura da Universidade XXX”. O vídeo também foi apresentado no XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Filosofia da Universidade XXX.

Essa ideia de fazer o vídeo nasceu a partir de um edital lançado pela PROEX, a Pró-reitoria de Extensão e Cultura, que tinha como objetivo a produção de uma obra audiovisual elaborada por um aluno e professor da universidade. Então, utilizamos o vídeo como uma forma de lembrar aos professores da importância de usar o lúdico como uma possibilidade de transformar uma aula de ensino-aprendizagem do inglês e, ao mesmo tempo, trabalhamos com o intuito de divulgar a nossa região e seus artistas. A

interculturalidade é um tema bastante relevante atualmente, pois trata da convivência entre diferentes culturas e a busca por uma sociedade mais justa e igualitária. Nesse sentido, a realização de um filme pode ser uma excelente forma de divulgar a cultura de uma cidade, permitindo que pessoas de diferentes lugares do mundo conheçam sua história, tradições e costumes, assim como propôs o filme ao divulgar os artistas e os contextos socioculturais dos alunos da região.

Nesse filme, mostramos todo o processo da pesquisa, desde a aplicação do questionário, da entrevista e da atividade em sala de aula, até um debate realizado por uma das pesquisadoras, no qual são citados autores que falam sobre os métodos de ensino de inglês ao longo dos anos e sobre o uso do lúdico no ensino de inglês.

A seguir listamos alguns dos temas debatidos no vídeo elaborado por nós:

1. O ensino-aprendizagem que deveria levar em consideração os contextos e interesses dos alunos, ou seja, que não deveria considerar o educando como um ser passivo, um depositário do educador em um sistema educacional bancário, no qual o educador exerce sua autoridade funcional, opondo-se à liberdade do educando, que se torna mero objeto, pode ser eficaz? (Freire, 1987);
2. O ensino de Língua Inglesa com suas variações linguísticas e não apenas focado na pronúncia norte-americana e britânica (ou seja, a importância de se levar em consideração, durante o processo de ensino-aprendizagem, a identidade dos falantes e a organização sociocultural da comunidade desses falantes, seus contextos sociais, que podem interferir em seus sotaques e aprendizado) (Mussalin & Bentes, 2006).

Por fim, o filme mostrou tanto como se desenvolveu o processo do nosso projeto quanto os debates propostos, intercalando-os com falas e imagens sobre a cultura e alguns artistas da cidade. O intuito de produzir o filme dessa forma foi construí-lo em uma linguagem mais filosófica e artística, em um formato de documentário, para que o projeto de pesquisa pudesse ser divulgado para além da linguagem acadêmica e atingisse diferentes públicos.

Essa obra audiovisual não só reforçou a importância do ensino de inglês através do lúdico, como também destacou a importância de o professor levar em consideração os contextos socioculturais dos seus alunos ao elaborar essas atividades, seus gostos, interesses, desafios e possibilidades. A partir dessas informações, é possível elaborar atividades lúdicas que realmente ajudem os alunos a aprender inglês de forma eficaz e prazerosa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de todo o processo desenvolvido inicialmente via questionários e entrevista, seguido da aplicação de uma atividade envolvendo o lúdico e os interesses pessoais dos alunos que culminaram

na produção de um vídeo intitulado “A Arte de Ensinar”, podemos concluir que a utilização da arte é importante para o auxílio no processo de ensino-aprendizagem do inglês, pois contribui para o desenvolvimento cognitivo, moral, emocional e físico dos alunos: “Na brincadeira, a criação da criança tem o caráter de síntese; suas esferas intelectuais, emocionais e volitivas estão excitadas pela força direta da vida, sem tensionar, ao mesmo tempo e excessivamente, seu psiquismo.” (Vygotsky, 2009, p. 100).

Além disso, apontamos que é importante divulgar a nossa história e nossos artistas, para além daqueles que são conhecidos pelo grande público. A cidade, assim como muitas outras no nosso cenário nacional, possui artistas ainda não conhecidos e histórias ainda não contadas, que fazem parte do contexto social e dos interesses dos educandos. A arte, assim, pode ser vista também como experiência e como linguagem, especificamente relacionada às práticas sociais (Dewey, 2010).

Ademais, segundo Kant (1902), a estética transcendental, enquanto doutrina da sensibilidade, propicia a construção do conhecimento dos objetos, através da arte do belo pensar, e proporciona o prazer do sujeito, assim como propôs a aula criada, e que depois foi transformada em filme através do lúdico e a partir do interesse dos alunos, somando diversão e prazer ao conhecimento.

Por fim, é importante também ressaltar as limitações do estudo. Uma delas foi o pouco tempo para desenvolver o projeto, principalmente com uma participação maior dos alunos, para além da atividade realizada em sala de aula. Acreditamos que essa participação maior poderia auxiliar ainda mais os alunos em suas autonomias. Além disso, também seria interessante se mostrássemos outros artistas da região, além da dupla que foi escolhida para criar a música. Por isso, uma sugestão para trabalhos futuros associados ao presente projeto é tentar incluir os alunos em outros momentos do filme, assim como incluir outros artistas da região durante a produção da obra cinematográfica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. *Revista Brasileira do Esporte Coletivo*, São Paulo, v. 12, no.9, p.1-3, 2009.

ANDRADE, Maria Auxiliadora Bueno. *Lúdico na Escola*. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2017.

BOURDIEU, Pierre. *La Distinction: critique sociale du jugement*, Paris, Editions de Minuit, 1979.

BRASILEIRO, Ada Magaly Martias *Manual de produção de textos acadêmicos e científicos*. São Paulo, Atlas, 2016.

BROWN, Brené. *Daring greatly: How the courage to be vulnerable transforms the way we live, love, parent, and lead*, London, Penguin UK, 2012.

CARR, Nicholas. *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. New York, W. W. Norton & Company, 2011.

CELANI, Maria Antonieta Alba. *Práticas de linguagem e produção de sentidos na escola*. São Paulo, Parábola Editorial, 2009.

CHEN, Kaiwen. & CHIU, Ming Ming. Online discussion processes: Effects of cognitive conflict res-

- olution strategies on knowledge construction. *Journal of interactive learning research*, Waynesville, v. 12, no.1, p.27-46, 2001.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. “Multiliteracies”: New literacies, new learning. *Pedagogies. An international journal*. London, v. 4, no. 3, p. 164-195, 2009.
- CUNHA, Luiz Antônio. *A nova educação*, São Paulo, Editora Atlas, 2016.
- DELLER, Sheelagh. Cultura, desenvolvimento e regeneração urbana. R. Duarte & E. Grabowski (orgs.), *Cultura e desenvolvimento local*, Belo Horizonte, v. 12, no. 3., p.61-87, 2003.
- DEMIRCI, Hava. The Effect of Music on Developing Speaking Skills in English Class. *International Journal of Language Academy*, Turkey, v. 5, no. 2, p. 143-153, 2017.
- DEWEY, John. *Arte como experiência*, Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo, Martins Fontes, 2010.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1949.
- FAZAL, Nabi. English Language Teaching Through Music. *International Journal of English Language, Literature in Humanities*, Índia, v. 6, no. 5, p. 217-225, 2018.
- FAZENDA, Ivani. *Metodologia da pesquisa educacional*, São Paulo, Cortez Editora, 1991.
- FERREIRA, Aurélio. *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1986.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1997.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.
- GARDNER, Howard. *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic Books, 1993.
- GADOTTI, Moacir. *Perspectivas atuais da educação*, São Paulo, Cortez Editora, 2001.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*, Rio de Janeiro, DP&A, 2006.
- HARMER, Jeremy. *How to Teach English*, Inverness, Longman, 1998.
- HOOKS, Bell. *Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade*, São Paulo, Martins Fontes, 2020.
- KANT, Immanuel. *Beobachtungen über das Gefühl des Schönen und Erhabenen, Kants gesammelte Schriften*, Berlin, Akademie-Ausgabe, 1902.
- KISHIMOTO, Tizuko. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, São Paulo, Cortez Editora, 2001.
- KRASHEN, Stephen. D. *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Oxford, Pergamon Press, 1981.
- KUMARAVADIVELU, B. Understanding language teaching: from method to postmethod, New York, *Routledge*, v. 206, no. 4. p. 170-178, 2009.
- LEVINSKAYA, Natalia. The Role of Music in Enhancing English Language Learning, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Amsterdam, v. 205, no.7, p. 156-160, 2015.
- LIMA, João. *A importância das experiências lúdicas no ensino de idiomas para crianças e adolescentes*. São Paulo, Editora Livraria da Física, 2020.

- LUCAS, S. M. M. Vale à pena preservar. Turismo Cultural e Desenvolvimento sustentável. *In: Anais do 2º Congresso Brasileiro de Turismo Rural*, Turismo, novo caminho no espaço rural brasileiro, 2003.
- LUNA, Francine Guerra de. *A (in) disciplina em oficinas de jogos*, 2008, 171 f., (Dissertação de Mestrado em Psicologia). Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtiva e psicopedagógica*, São Paulo, Casa do Psicólogo, 2010.
- MARTINELLI, M. L. *Ensino de Química em foco: convergência Ciência, Tecnologia e Sociedade*, São Paulo, Editora Livraria da Física, 2008.
- MOITA, M. *Práticas pedagógicas na educação básica*, Porto, Porto Editora, 2004.
- MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. Cortez Editora. 1999.
- MORIN, Edgar. *Interculturalidade e globalização: rupturas e continuidades*. Petrópolis: Vozes, 2005.
- MUSSALIM, Fernanda; BENTES, Anna Cristina. Introdução à Linguística: domínios e fronteiras, *Contexto*, v. 1. n. 4, p.1-270, 2006.
- NOGUEIRA, Márcia. *O Lúdico em Questão*. Editora Vozes. 2014.
- OLIVEIRA, J. *Educação e tecnologias digitais*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2012.
- PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*, Rio de Janeiro, Zahar, 1975.
- RODRIGUES, M. C. *A mediação pedagógica no ensino superior*, Rio de Janeiro, Editora Universitária Leopoldianum, 2014.
- RIBEIRO, Elisa Antônia. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. *Evidência: olhares e pesquisa em saberes educacionais*, Araxá, v. 2, n. 4, p. 129-148, 2008.
- SALTINI, Cláudio.; CAVENAGHI, Doralice. Relação entre a Afetividade e a Inteligência no Desenvolvimento Mental da Criança, *Wak Editora*, Rio de Janeiro, v.12, no.1, p.1-3, 2014.
- SANTOS, Fátima.; PAULUK, Ivete. Proposições para o ensino de língua estrangeira por meio de músicas. 2008. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/752-4.pdf>. Acesso em: 05 de nov. 2024.
- SOUZA, P. N. P. *Despertar para o mundo: Experiências Pedagógicas, reflexões e preocupações*, Petrópolis, Editora Vozes, 1995.
- TURKLE, Sherry. *Reclaiming conversation: The power of talk in the digital age*, Londres, Penguin Books, 2015.
- VYGOTSKY, Levy. *Imaginação e criação na infância*, São Paulo, Ática, 2009.
- VYGOTSKY, Levy. *Mind in Society: The Development of Higher Mental Processes*, Cambridge, Harvard University Press, 1978.

Submetido em: 17/09/2024

Accite em: 05/11/2024

ANEXO 1

Questionário

Conceito de lúdico: brincar, jogar, se divertir.

Exemplo de atividades lúdicas: músicas, jogos, dramatizações, literaturas, brincadeiras, aplicativos, etc.

1 - Você gostaria de aprender inglês através do lúdico?

Sim ()

Não ()

2 - Quais dessas atividades lúdicas você utiliza/gostaria de usar para aprender inglês? Coloque I nas que você mais prefere e II nas que você menos prefere.

Músicas ()

Jogos ()

Literaturas (poemas, contos, crônicas, etc) ()

Brincadeiras ()

Dramatizações (textos de teatro, dentre outros) ()

Aplicativos para celular e computador (tecnologias, no geral) ()

Contação de casos e de histórias ()

Obras artísticas ()

3 - Quais ideias/interesses sobre formas diferentes/criativas que te estimulam a aprender inglês você gostaria de trazer para a sala de aula? Justifique.

4 - Você gostaria de aprender inglês com atividades lúdicas que usam trabalhos de artistas da nossa região, tanto aqueles que são conhecidos quanto desconhecidos?

Sim ()

Não ()

5 - Você gostaria de aprender inglês fora do ambiente da sala de aula?

Sim ()

Não ()

6 - Em qual ambiente? Exemplo: pátio, praça, etc. Se escolheu a opção não, justifique.

7 - O que te motivaria a aprender através do lúdico? Coloque I nas opções que mais te motivam e II nas opções que menos te motivam.

Trazer atividades do seu interesse ()

Aprender de uma forma mais diferente/criativa ()

Levar em consideração seu estilo/personalidade. Exemplo: se é mais tímido, mais extrovertido, etc. ()

Usar ferramentas diferentes durante as atividades. Exemplo: diferentes recursos, outros materiais para serem usados, roda de conversa, etc. ()

Usar diferentes abordagens durante as atividades. Exemplo: atividade individual, em grupo, etc. ()

Outras:

8 - E o que pode te desmotivar a aprender através do lúdico? Coloque I nas opções que mais te desmotivam e II nas que menos te desmotivam.

Realizar atividades que exigem mais exposição. Exemplo: mais gesticulação, mais expressão, etc. ()

Receio de críticas/comentários negativos. Exemplo: comentários negativos por causa da sua pronúncia, do seu jeito de ser, ou por causa de alguma característica pessoal/particular sua. ()

Realizar atividades distantes do meu interesse/da minha realidade. ()

Outras:

ANEXO 2

Perguntas sobre o uso de dramatizações nas aulas de inglês - Entrevista com o professor para o artigo**1 - Por que você trabalha com as dramatizações nas aulas de inglês?**

R: Para levar o conteúdo da disciplina de modo suave e atrativo, cativando a atenção dos alunos para momentos prazerosos de aprendizado.

2 - Você sente que as dramatizações ajudam o aluno? Se sim, de que forma elas ajudam?

R: Sim. Como atraem o interesse do aluno, as dramatizações colaboram ao oferecer um conteúdo atrativo e despertam a curiosidade de aprender.

3 - Quais atividades você prepara para realizar as dramatizações? (Exemplo: com música, literatura, etc)?

R: Música.

4 - Quais critérios você usa para elaborar as atividades?

R: Que sejam adequadas à realidade e à faixa etária, e de acordo com o conteúdo.

5 - Você leva em consideração os interesses/gostos dos alunos ao preparar essas atividades? Como você faz esse levantamento?

R: Sim, utilizo um levantamento prévio de seus gostos culturais e musicais. Eu tenho um caderno de anotações, no qual coloco o nome dos alunos e seus interesses. Primeiro, eu faço uma sondagem com eles, perguntando que tipo de música eles gostam de ouvir em inglês, passando de carteira em carteira, conversando com os alunos e anotando as respostas sobre que tipo de músicas eles gostam e querem ouvir na aula.

Também pergunto se eles escutam música de cantores que cantam em português, que regravaram suas músicas do português para o inglês e que também cantam músicas que já são da língua inglesa.

Eu não coloco músicas que eles não conhecem, o objetivo é que eles cantem junto, pois já gostam da música. Muitas vezes, eles já sabem a música de cor, já cantam ela antes mesmo da aula e ficam ansiosas para entender o que a música está dizendo, entender a sua tradução. Ou seja, o objetivo desse levantamento prévio é tornar a aula mais prazerosa para os alunos. Acredito que essa é uma forma boa de já começar a aula.

Às vezes eu também deixo que eles mesmo tragam a música para tocar no final da aula. O tipo de música em inglês que eles mais pedem são: rap, sertanejo e trap.

Eu trabalho essa atividade de várias formas em sala: eu costumo levar a letra em inglês e também a tradução impressa para eles apenas ouvirem e acompanharem. Também levo a letra em inglês e em português, faltando uma parte da música em ambas para eles completarem.

Além disso, eu costumo fazer um joguinho com o objetivo deles entenderem a tradução, o sentido da palavra, pedindo para eles sublinharem os verbos, para procurarem alguma palavra específica que estudamos, etc. Eu faço esse joguinho para que eles não fiquem muito passivos apenas lendo a letra com a tradução, mas para que possam também buscarem por conta própria o que está faltando na letras, para que eles possam ter espaço para perguntarem coisas que eles tenham curiosidade em saber, tanto sobre a música quanto sobre o cantor, sobre o estilo do cantor, por isso, muitas vezes, eu também levo a biografia do cantor em inglês, o que desperta e atiza a curiosidade deles para além da música e torna a aula mais agradável.

Depois eles colam as letras no caderno, para que esse material possa ficar com eles, com o intuito de fazer com que eles se apropriem do material.

Eu também gosto de colar adesivo de estrelas quando eles realizam as atividades. Mesmo sendo algo considerado infantil, e mesmo eles já estando no Ensino Médio, eles adoram receber o adesivo, pois eles estão nessa fase de transição, de adolescente para adultos.

6 - Você ainda pede para que um aluno leia uma parte da música e que outro aluno leia outra parte, com o objetivo de fazer uma dramatização da letra com alguma entonação diferente na leitura?

R: Depende da sala, da turma e do meu relacionamento com a turma. Acredito que essa atividade funciona. Eu peço para um aluno ler uma parte, depois peço para outro aluno ler outra. Também peço para os alunos irem ao quadro completar palavras da música que faltam na letra, e, às vezes, eles adoram ir ao quadro.

Eu falo para eles que vale ponto quem cantar a música. Eu brinco com eles que, quem ganha ponto, vai para a policlínica, mas é uma brincadeira para estimulá-los. A minha ideia é que eles se apropriem da música, a cantando, para desenvolverem a aprendizagem do seu jeito, com seus gestos.

Às vezes as meninas se levantam para dançar a música e eu permito. Isso é escola. A vida é isso, é deixar que eles tenham um momento para curtir, fazer suas performances. Muitas vezes algum aluno diz: “Tem também a dancinha da música”, e eu pergunto como é a dança, então levantam três, quatro e fazem a dancinha da música, então eu vejo que eles estão envolvidos com a música, que querem entender a letra, por isso precisa ser um música adequada, que eles já conhecem e que gostam dela.

7 - Você utiliza alguma atividade do livro didático para realizar as dramatizações? Se sim, como você as utiliza? Se não, justifique.

R: Não utilizo o livro didático para esse fim. A escola, agora, está recebendo muito apoio em relação ao livro didático. Já teve anos que o livro didático de inglês não veio, ou não veio em quantidade satisfatória para todo mundo. Nesse sentido, eu prefiro eu mesmo elaborar o material.

Agora que estamos recebendo mais livros, é possível utilizá-los para outras atividades, porém tem atividades que eu prefiro diversificar, não só seguindo o livro, pois às vezes preciso adequar a turma ao livro, e não apenas pedir para que eles abram em tal página para fazer as atividades. É preciso trabalhar a turma para que possamos chegar ao conteúdo programado, que está baseado em CBC, questão legal, então temos que passar o conteúdo para eles, mas eu tento fazer isso de forma mais suave para eles.

Se houvesse alguma música no livro que eu achasse que eu poderia aplicar como atividade, eu aplicaria tranquilamente. Geralmente esses livros são muito bem feitos, são muito atualizados, com edições novas, então quando tem com atividades música, são músicas novas, não tem músicas antigas. O livro é pensado para atrair os adolescentes, para atrair atenção através de imagens, cores, textos, jogos. O estado já tem um olhar crítico para essa questão, a Superintendência de Belo Horizonte permite que o professor escolha o material didático.

Geralmente eles enviam três livros para que o professor de inglês possa escolher com qual quer trabalhar, então torcemos para que chegue o que escolhemos. Se tiver o livro com a quantidade suficiente para as turmas, escolhemos este.

8 - Você utiliza outras ferramentas para a dramatização? Exemplo: alguma literatura, algum trecho de livro, poesia, etc?

R: Sim. Eu já trabalhei com eles os discursos de Martin Luther King e Charles Chaplin, mas nem sempre esse é o gosto deles, porém eu uso esses discursos para trabalhar também a gramática, o conteúdo histórico, a reflexão, então tento fazer esse trabalho com eles também.

A música também traz uma facilidade de trabalho, pois é possível levar a música no pen drive, no celular e na caixinha com Bluetooth, o que era mais difícil de ser feito antes. A evolução tecnológica favorece as aulas.

Também, no final da aula, eu deixo que cada um coloque uma música que gosta, porém tem que ser músicas em inglês.

9 - Algo mais que você queira acrescentar sobre o assunto?

R: Dar espaço para o aluno para ele, o aluno, ser menos “paciente” no processo de ensino-aprendizagem e se apropriar de seu espaço na escola, nas disciplinas. Quanto mais participação, melhor. Quanto mais envolvimento, interação, e relação do conteúdo com a realidade, melhor.

Para mim, o mais importante é deixar os alunos à vontade, para que eles possam expressar o que gostam. Às vezes, muitos alunos ficam mais retraídos, observando e, quando eles percebem que têm uma abertura para se posicionarem, eles se sentem mais à vontade.

Então, antes de fazer um trabalho prévio de música, faço o trabalho de socializar os alunos com a escola, de socializar aqueles que estão chegando agora, do 2º e 3º ano, que são as turmas que eu trabalho, para que eles possam se sentir mais em casa em relação à escola. Então, a partir disso, é possível fazer pesquisas e interações com eles.