

USO DO HALLOWEEN COMO TECNOLOGIA PARA O ENSINO DE INGLÊS NO ENSINO FUNDAMENTAL

USE OF HALLOWEEN AS A TECHNOLOGY FOR TEACHING ENGLISH IN FUNDAMENTAL EDUCATION

Elvis Bezerra Santos (Universidade de Pernambuco – UPE, Campus Garanhuns – elvissetecaudas@gmail.com)

Vanessa da Silva Rocha (Universidade de Pernambuco – UPE, Campus Garanhuns – vanessarocha17bio@gmail.com)

Grupo Temático 2.

Subgrupo 2.1

Resumo:

Neste trabalho estaremos contando a prática pedagógica do projeto “Halloween como estratégia lúdico-pedagógica no ensino de inglês” cujo objetivo foi verificar a eficácia do uso de atividades lúdico-pedagógicas associadas à tecnologia no ensino aprendizagem de língua inglesa numa maneira de resolver algumas das dificuldades encontradas no processo ensino/aprendizagem dessa disciplina, utilizando um feriado internacional como base para o projeto. O projeto foi desenvolvido numa escola pública da cidade de Palmeirina, com turmas de 6ºano ao 9ºano do ensino fundamental. As atividades foram realizadas a partir do tema “HALLOWEEN”. Essas atividades foram aplicadas como atividades para descontração, as quais foram confeccionadas pelos professores e realizadas de forma: individual, dupla ou grupos. No decorrer do trabalho verificou-se a reação dos estudantes, bem como os resultados obtidos na assimilação dos conteúdos devidamente trabalhados. Pôde-se perceber, com os resultados analisados e obtidos, que o caráter lúdico é uma técnica importante para um trabalho bem feito em sala de aula.

Palavras-chave: Educação, Halloween, Inglês.

Abstract:

In this work we will be counting the pedagogical practice of the project “Halloween as a playful-pedagogical strategy in the teaching of English” whose objective was to verify the effectiveness of the use of playful-pedagogical activities associated with technology in teaching English language learning in a way to solve some of the difficulties found in the teaching / learning process of this discipline, using an international holiday as the basis for the project. The project was developed in a public school in the city of Palmeirina, with classes from 6th grade to 9th grade of elementary school. The activities were carried out based on the theme “HALLOWEEN”. These activities were applied as activities for relaxation, which were made by the teachers and carried out in an individual, double or group way. During the work, the reaction of the students was verified, as well as the results obtained in the assimilation of the contents properly worked. It was possible to perceive, with the results analyzed and obtained, that the playful character is an important technique for a job well done in the classroom.

Keywords: Education, Halloween, English.



1. Introdução

De acordo com Brown (2001), o desenvolvimento da língua torna-se mais eficaz durante a infância. Esse ponto de vista nos faz acreditar, mais uma vez, que a utilização do inglês nos anos iniciais, visando desenvolver as capacidades de cada um e simultaneamente o trabalho em conjunto. Isso implica em uma estimulação à autonomia da pessoa em questão, ampliando a emoção de confiabilidade em relação às suas próprias habilidades. Portanto, o estudante pode perceber que por meio do seu trabalho e do seu esforço ele pode interferir e moldar o meio onde vive, e que as instituições de ensino básico é um dos caminhos para que isso se realize.

No meio educacional, os exercícios que envolvem o lúdico têm sido considerados não apenas como facilitadores do relacionamento e das vivências dentro do ambiente escolar, mas também como meios fundamentais no desenvolvimento dos jovens e de crianças. Logo, os exercícios lúdico-pedagógicos no ensino de Inglês, visam ampliar a imaginação e as transformações do indivíduo em relação ao seu objeto de conhecimento. (MARTINS, 2015).

Segundo Ferreira (2001), aquisição é um fenômeno pelo qual a pessoa adquire uma coisa, mesmo que seja de maneira espontânea, diferindo do conceito de aprendizagem, que seria tomar vários conhecimentos, tornando-se capaz de realizar uma coisa devido ao estudo, a observação e a experiência.

Segundo Vygotsky (1994), o aluno possuir motivação é um dos fatores primordiais, não apenas de aprendizagem, mas também de aquisição de uma nova língua para o estudo.

Logo, esse trabalho visa mostrar o desenvolvimento estudantil a partir de situações lúdicas com o tema do dia das bruxas (Halloween), ampliando o espectro de atuação dos alunos nesse campo tão vasto que é a língua inglesa, mostrando que o ensino de inglês pode ser ampliado para cascatas inimagináveis, incluindo feriados populares como meio de socialização e de descontração dos estudantes, tornando a aprendizagem bem mais produtiva e eficaz, auxiliando na aquisição de conhecimentos também. O trabalho pauta-se na necessidade de contribuir com o acervo bibliográfico referente ao lúdico associado a aprendizagem, apresentando alguns tipos de atividades que podem auxiliar nos assuntos de diversos componentes curriculares.

2. Educação no ensino de inglês

O desenvolvimento da linguagem é um fator imprescindível para aumentar a capacidade cerebral, possuindo um caráter organizador e planejador do pensamento. Observa-se que a língua abriga um compromisso social e comunicativo. Ao perceber esses compromissos que a língua possui, fundamenta-se que a partir do convívio social, da qual a língua se constitui como uma expressão necessária, o indivíduo molda seu próprio ser. (ORLANDI, 2003).

Um ponto importante a ser analisado é a escolha das ações docentes e metodológicas para a prática profissional é o jeito como o aprendizado acontece de maneira eficaz, sendo que é imprescindível verificar que todos os estudantes aprendem do mesmo jeito, já que a aprendizagem faz parte da interação com o meio ao qual está situado. Portanto, observa-se que o fenômeno de aprendizagem se realiza na interação com outro

ser e no enfrentamento daquilo que é diferente, e também das congruências (ANATASIOU, 2004; MATURANA, 1999).

De acordo com Feuerstein e Feuerstein (1994), momentos de aprendizado mediados apenas serão eficazes se forem propositalmente planejadas pelo docente com base no contexto sociológico-cultural dos estudantes e do pensamento historicamente já feito por eles. Portanto, verifica-se que é função do docente selecionar como fará uso, em sua prática pedagógica, das ferramentas tecnológicas disponíveis no contexto atual. É o professor quem deve compreender e identificar o potencial lúdico-pedagógico de tais ferramentas e dar um sentido norteador a elas. Se isso não for feito, a relação ensino-aprendizagem pode se tornar servo dos produtos provenientes da tecnologia, permitindo que a mesma determine como, o que e quando o docente deve fazer o ato de lecionar.

Segundo Warschauer (2004), o princípio norteador de lecionar línguas é mais complexo do que apenas a simples decoreba de regras dos assuntos gramaticais e itens provenientes do léxico ou inclusive do aperfeiçoamento de capacidades comunicativas. Para o autor, esse princípio norteador de lecionar uma língua estrangeira é valorizar e aumentar o desenvolvimento a nível humano e social de uma população e esse é o motivo pelo qual os recursos tecnológicos são muito importantes.

Segundo as considerações estabelecidas pelo Ministério da educação (MEC), o ensino de inglês possui uma característica de que o aprendizado do mesmo “não é apenas uma atividade intelectual de aprendizado de formas estruturais fixas (...), mas sim, uma experiência para toda a vida, pois aumenta as chances de agir por meio de discursos bem elaborados no mundo” (BRASIL, 1998).

Para Gardner (2008), a postura do próprio docente pode induzir de maneira positiva ou negativamente na vontade e no desejo do estudante em participar do processo de ensino-aprendizagem e continuar persistindo em aprender inglês. Se o estudante possui alguma dificuldade para entender tal assunto, devido à falta de vocabulário específico, um game visando esse vocabulário conseguiria exibir que a nova língua que foi assimilada não é tão complicada. As palavras de Winnicott (1975) deixam transparentes os ideais que é no ato de brincar, e talvez exclusivamente nesse ato, que as crianças conseguem libertar sua vontade de criação.

Para que o ensino do vocabulário possua uma eficácia positiva, não adianta apenas o docente adicionar palavras novas e relevantes, mas sim mostrar maneiras para o estudante entendê-las. Isso precisa de diversas exposições à palavra em questão; conceitos sobre o contexto, sobre a etimologia da palavra; conhecer as classes de palavras que possuam relevância para o estudo; possuir conhecimento para posterior definição da categoria na qual o termo em questão se enquadra e realizar a comparação com palavras morfológica e semanticamente semelhantes; saber como utilizar a palavra na situação exata e no em um contexto apropriado; saber selecionar o termo para o efeito de sentido que se pretendia alcançar. A autora apresenta dois meios para tal comprovação da eficácia da atividade: Compartilhar às categorias oral e escrita do inglês. Vale destacar que o vocabulário pode ser assimilado de maneira acidental ou até mesmo indireta, através da exibição de palavras em determinado contexto em que o estudante faz parte. (NAGY, 2005).



No ensino de inglês, o docente deve supervisionar o andamento da aula e a constante mudança dos mais variados métodos de ensino e pesquisar materiais diversos de ensino com proposta de inovação, que ajudem o estudante a vencer os problemas ligados a uma determinada contracultura das escolas, a qual é a de não estudar. Ademais, solucionar possíveis pendências como os de baixa autoestima, fazendo com que diversos estudantes se omitam na atividade de realizar alguns esforços necessários para a aprendizagem. (ALMEIDA FILHO, 1998). Fazer com que a relação ensino-aprendizagem do inglês no Brasil se torne mais eficiente se faz necessário que todos que tenham interesse nessa área: estudantes, docentes, autoridades e a população como um todo, se juntem e façam tudo com empenho, pois, segundo Freire (2000), "(...) O processo de aprendizagem autêntico repetamos, não é feito de A para B ou de A sobre B, mas sim de A com B".

3. Metodologia

As atividades lúdicas voltadas para o halloween foram aplicadas em várias turmas de 6ºano até o 9ºano de uma escola pública da cidade de Palmeirina. Realizadas por professores da instituição que lecionam inglês, com orientação do coordenador escolar (Gilson Manoel de Lima) e da gestora (Maria Sueli Lima dos Santos). Os alunos foram submetidos a diversos momentos de descontração com atividades próprias do halloween.

As atividades realizadas foram:

- a. Concurso de fantasias
- b. Jogo de pergunta-resposta

3.1 Regras para o concurso de fantasias

As fantasias devem obedecer aos seguintes critérios:

1. Não ser sensualizado (a)
2. Ser criativa
3. Que combine com o tema proposto (Halloween)
4. Fantasias dentro do tema serão avaliadas pela banca organizada por funcionários da escola

3.1.1 Avaliação das fantasias

O júri será composto por cinco ou mais avaliadores, convidados pela organização, que escolherão, dentre os inscritos, as três melhores fantasias, levando em consideração os seguintes critérios:

- 3.1.1. Fantasia;
- 3.1.2. Originalidade;
- 3.1.3. Criatividade na elaboração;



3.1.4. Apresentação/animação;

3.1.5. Torcida;

3.2. O tempo para desfile é de, no máximo, 1 minuto por inscrito.

3.3. Em caso de empate, será utilizada como primeiro critério a criatividade na elaboração;

Persistindo o empate, o critério do desempenho cênico do (a) participante; persistindo ainda, será utilizado o critério de torcida;

3.2 Jogos de pergunta-resposta

Perguntas sobre o tema proposto, o erro de algum integrante da equipe acarretará na não pontuação da questão. A equipe que marcar mais pontos será a vencedora. O jogo deverá ocorrer, de maneira que, alunos das próprias salas compitam entre si. O critério para responder as perguntas é alcançar o alvo primeiro (uma pessoa/ objeto).

Perguntas propostas:

1. Em qual data se comemora o Halloween?
2. O halloween surgiu a partir das tradições de quais povos?
3. Como eu digo em inglês “gostosura ou travessura”?
4. Mark True or False
 1. Children wear costumes and go to people's homes saying "Trick or treat!" (...)
 2. Halloween is never celebrated in Brazil. (...)
 3. Halloween is a special day for children. (...)
5. Quando eu digo:
“I usually dress as a witch”
A qual fantasia eu me refiro?
6. My costume will be a werewolf , a qual fantasia eu me refiro ?
7. Qual a tradução literal do nome “Halloween”?
8. No halloween, caixões fazem parte da decoração, como é o nome caixão em inglês?
9. Nas suas origens, o termo halloween se referia a bruxas?
10. Qual a relação entre o halloween e o festival “ samhain” ?
11. Quando eu digo:
“Black cat crossing.” A qual termo do halloween eu me refiro?
12. Cite cinco termos recorrentes sobre o tema “halloween” – em inglês.
13. O dia em que se comemora o Halloween é véspera de qual festa cristã ocidental?

3.2.1 Questão de desempate



Na seguinte frase:

A witch will never be a mummy, or a black cat, even less a vampire.

Quais termos do halloween foram descritos?

4. Resultados e discussão

A partir da atividade que foi realizada com os estudantes do ensino fundamental, verificou-se que os exercícios previstos auxiliaram no ensino-aprendizagem de inglês, por proporcionar momentos onde os alunos puderam se descontrair, também fornecendo bases para outras disciplinas afins.

Por meio das atividades lúdicas, os estudantes puderam botar a prova os seus conhecimentos a cerca do assunto (halloween), onde os mesmos realizaram indagações, como “o que será uma witch... um bat”, dentre outras indagações, que foram respondidas pelos docentes envolvidos.

Um ponto importante é que esse trabalho se constitui como uma ferramenta associada ao ensino de inglês, mas que também pode ser revista para outras disciplinas curriculares obrigatórias no ensino.

Os alunos, durante e após a realização das atividades, mostraram-se contentes com as dinâmicas, pois, o ensino-aprendizagem passou a ser, ao ver deles, bastante interessante, chamando a atenção deles por diversos momentos.

Pudemos ver como pontos positivos nesse trabalho: envolvimento dos alunos; maior assimilação do conhecimento; participação crescente dos alunos nas atividades propostas; promoção de um momento prazeroso para todos os envolvidos; inovação no ensino-aprendizagem de inglês; Uso da tecnologia como algo favorável ao desenvolvimento estudantil.

Por meio desta atividade, pudemos constatar que o lúdico facilita de maneira bem eficaz a aprendizagem de inglês, e a partir disso, verificamos que a aprendizagem em si tradicionalista precisa de complementos ao seu uso, pois, a ludicidade envolvida em aspectos escolares auxilia na compreensão dos assuntos temáticos, pois, por meio desta atividade conseguimos verificar que os alunos se sentem mais a vontade para questionar, para dizer se gostou ou se não gostou daquilo que foi proposto.

De maneira geral, a vivência desse projeto foi bem calorosa, os alunos ficaram bastante entusiasmados, o corpo docente escolar também demonstrou aprovação das atividades lúdicas que foram vivenciadas, além de construir um ambiente de imersão, onde os alunos riram, aprenderam, e se divertiram, mostrando que o ensino de inglês pode ser bem chamativo. Em momentos futuros, poderiam ser mudadas algumas coisas desse projeto, tal como ampliar o número de turmas e de turnos onde o projeto seria vivenciado, elaboração de um formulário, para os professores, coordenação e alunos, para saber a opinião deles quanto ao projeto, ampliar o número de atividades temáticas, tal como, pequenos jogos de vocabulários.

Dessa forma, o trabalho apresentou aos alunos de uma pequena cidade uma coisa relativamente nova no ensino de inglês, com momentos de descontração associados à



aprendizagem, pudemos verificar, ademais, que o ensino de inglês se torna mais significativo com o aspecto lúdico, logo, os professores podem adequar essas atividades às suas salas de aula, tornando a aprendizagem mais eficaz e divertida.

5. Considerações finais

O presente trabalho visou mostrar aos estudantes de uma pequena escola no agreste meridional, que o ensino-aprendizagem de inglês pode se tornar interessante, a partir do momento em que se emprega o lúdico como uma ferramenta útil ao desenvolvimento estudantil.

Por meio desta prática, pôde-se observar que as atividades lúdicas chamam mais a atenção dos alunos do que as aulas enfadonhas, as quais estão acostumadas. O uso de estratégias inovadoras envolvendo um feriado tradicional proporcionou aos estudantes, vários momentos em que os mesmos podiam opinar e deixar seus comentários sobre o que estava sendo feito.

Portanto, torna-se imprescindível que no ensino-aprendizagem de inglês e das demais matérias curriculares, o lúdico associado à tecnologia proporciona momentos prazerosos para todos os envolvidos, facilitando o aprendizado de uma nova língua e estimulando o estudo.

6. Referências bibliográficas

ALMEIDA FILHO, J.C.P. Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas. Campinas: Pontes, 1998.

ANATASIOU, Léa das Graças Camargo. Ensinar, aprender, apreender e processos de ensinagem. In: ANATASIOU, Léa das Graças C.; ALVES, Leonir P. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3. ed. Joinville: UNIVILLE, 2004.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

AUSUBEL, D.P., NOVAK, J.D. & HANESIAN, H. Psicologia Educacional. 2.ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1978.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria da Educação Média tecnológica. Parâmetros curriculares nacionais: ensino fundamental/ Ministério da Educação. Secretaria da Educação Média tecnológica - Brasília: Ministério da Educação, 1998.

BROWN, H. Ds. Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy. 2nd ed. San Francisco: State University, 2001.

FERREIRA, A. B. de H. Dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FEUERSTEIN, Reuven; FEUERSTEIN, Rafael S. Mediated Learning Experience: a theoretical review. In: Mediated Learning Experience (MLE): theoretical, psychosocial and learning implications. London: Freud Publishing House Ltd., 1994. p. 3-51.

FREIRE, P. Pedagogia da Atonomia. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000, p.84.

GARDNER, H. Attitudes, motivation, and personality as predictors of success in foreign language learning. In: PARRY e STANSFIELD (Eds.), Language aptitude reconsidered (pp. 179-221) Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 2008.

MARTINS, Viviane. O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA. Faculdade do Guarujá, 2015. Disponível em: <http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170531134517.pdf>. Acesso em: 14 de maio de 2020.

MATURANA, Humberto. Emoções e Linguagem na Educação e na Política. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

MOSER, Sandra Maria Coelho de Souza. Estilos de Aprendizagem. Maringá, UEM. Mimeografado. Atividades Lúdicas e Jogos em sala de aula de Língua Estrangeira. Maringá, 2004.

NAGY, W. (2005) Why vocabulary instruction needs to be long-term and comprehensive. In: Elfrieda H. Hiebert e Michael L. Kamil. Teaching and Learning vocabulary: Bringing research to practice. London, Lawrence Erlbaum associates, p. 27-44.

ORLANDI, Enni P. Análise de Discurso: princípios e procedimentos. Campinas: Fontes, 2003.

SAVIANI, Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações. 8.ed. Campinas: Cortez - Autores Associados, 2003.

TEIXEIRA, Carlos E.J. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.

WARSCHAUER, Mark; KNOBEL, Michele; LEEANN, Stone. Technology and Equity in Schooling: Deconstructing the Digital Divide. EDUCATIONAL POLICY, v. 18 n. 4, September 2004.

WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.