



VI SEMINÁRIO INTERDISCIPLINAR DE ENSINO, EXTENSÃO E PESQUISA

UNIVERSIDADE, CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS:
SUJEITOS, PRÁTICAS E POLÍTICAS PÚBLICAS

04 A 06 DE JUNHO DE 2024
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
CAMPUS VI - CAETITÉ

ENGLISH ADVENTURE: EXPLORANDO O INGLÊS ATRAVÉS DA CULTURA E ATIVIDADES LÚDICAS

Adenilton de Jesus Santiago¹

Ione lima dos Santos Rodrigues²

Sigrid Rochele Gusmão Paranhos Magalhães³

Resumo: Este estudo teve como objetivo oferecer uma abordagem inovadora e envolvente para o ensino da língua inglesa, especialmente direcionada aos alunos do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental II, em uma escola municipal, por meio de uma pesquisa-ação. Para alcançar esse objetivo, autores como Macedo, Petty & Passos (2004), Winnicott (1982), Oliveira (1997), entre outros, forneceram fundamentos para engajar os aprendizes em um ambiente de aprendizado estimulante e participativo, visando a democratizar o acesso ao ensino da língua inglesa e proporcionar oportunidades de desenvolvimento linguístico e cultural para alunos de diferentes origens sociais, apesar dos desafios inerentes ao ensino desse idioma. Esta proposta não se limitou apenas no ensino de aspectos linguísticos, mas, também, incluiu uma imersão na cultura de países anglófonos, através de atividades lúdicas e interativas. Os resultados obtidos demonstraram que tais atividades lúdicas foram capazes de despertar o interesse dos alunos pela língua inglesa, contribuindo para reforçar o vocabulário básico e promover a confiança na comunicação em inglês.

Palavras-chave: Educação; Língua Inglesa; Cultura; Aprendizado lúdico.

Abstract: The aim of this study was to offer an innovative and engaging approach to English language teaching, especially aimed at 7th and 8th grade students in a municipal school, through action research. To achieve this goal, authors such as Macedo, Petty & Passos (2004), Winnicott (1982), Oliveira (1997), among others, provided foundations for engaging learners in a stimulating and participatory learning environment, with the aim of democratising access to English language teaching and providing opportunities for linguistic and cultural development for students from different social backgrounds, despite the challenges inherent in teaching this language. This proposal was not just limited to teaching linguistic aspects, but also included immersion in the culture of English-speaking countries through playful and interactive activities. The results obtained showed that these fun activities were able to arouse the students' interest in the English language, helping to reinforce basic vocabulary and promoting confidence in communicating in English.

¹ Graduando em Letras/Inglês. DCH VI/Caetité/UNEB. Adeniltonsantiago18@gmail.com.

² Graduanda em Letras/Inglês. DCH VI/Caetité/UNEB I.ione@hotmail.com.

³ Professora Assistente do DCH VI/Caetité/UNEB. sigrid.rochele@gmail.com

Keywords: Education; English language; culture; Playful learning.

Introdução

Diante de um mundo globalizado e cada vez mais competitivo, é crucial que o ensino da língua inglesa seja uma prioridade nas escolas públicas, visando a preparar os alunos para serem “cidadãos do mundo”. No entanto, frequentemente os métodos tradicionais de ensino não conseguem motivar os aprendizes para um aprendizado efetivo do inglês. Nesse contexto, diante da crescente importância do domínio desse idioma hegemônico, surgem diversas preocupações entre os professores de língua inglesa em proporcionar um ensino mais dinâmico, interativo e eficiente.

A partir disso, nós, como Bolsistas de Iniciação à Docência - PIBID, implementamos um projeto de intervenção nas turmas do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental II de uma escola municipal, intitulado *English Adventure: explorando o inglês através da cultura e atividades lúdicas*. É importante salientar que este projeto, de natureza educacional e cultural, teve como objetivo promover uma aprendizagem dinâmica e envolvente da língua inglesa. Para isso, procuramos integrar elementos da pedagogia lúdica e cultural de países de língua inglesa, visando a estimular a interação social e proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizagem significativa e acessível.

Por meio de atividades divertidas e interativas, os estudantes foram incentivados a explorar e aprender o idioma, desenvolvendo habilidades linguísticas através de práticas relevantes para o cotidiano, como simulações, jogos de interação e atividades colaborativas. Além disso, o projeto buscou promover a inclusão e a igualdade, assegurando uma educação de qualidade em língua inglesa e fomentando a igualdade de oportunidades. Assim, alunos de diferentes origens sociais tiveram acesso à formação linguística e cultural, representando um aprendizado essencial para enfrentar os desafios de um mundo globalizado.

Ludicidade no ensino de inglês

A utilização de atividades lúdicas no ensino de inglês oferece uma abordagem dinâmica e envolvente, tornando o aprendizado uma experiência divertida e significativa para os alunos. Nesse contexto, atividades lúdicas não apenas despertam o interesse, mas também facilitam a aquisição de

habilidades linguísticas de forma natural e eficaz. Como afirmou Winnicott (1982, p. 163):

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principal mente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por outros adultos.

Segundo Chateau (1987, p. 14), "uma criança que não sabe brincar é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Freud, em seu livro "O Poeta e o Fantasiar" (1999, p. 4), corrobora essa ideia ao afirmar que:

A ocupação mais intensa da criança é o jogo. Pode se dizer que ao brincar toda criança se comporta como poeta, pois criam um mundo próprio, ou melhor, recoloca os elementos de seu mundo em uma nova ordem que lhe agrade.

Assim, para manter-se em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo ao seu redor, a criança necessita de estímulos para construir seus conhecimentos. Com base nessa perspectiva, podemos utilizar os jogos como ferramentas para estimular o aprendizado dos alunos estabelecendo uma ligação entre, por exemplo, a língua inglesa e a cultura dos países. Essa abordagem cria um ambiente motivador e instigante, incentivando uma participação mais ativa dos alunos nas atividades propostas, ao mesmo tempo em que os prepara para os desafios futuros, visto que tais habilidades estão cada vez mais valorizadas no contexto do mundo globalizado em que vivemos.

Portanto, ao integrar atividades lúdicas, não apenas despertamos o interesse, mas também facilitamos a aquisição natural e eficaz de habilidades linguísticas. Assim, através dessa proposta metodológica, além de transmitimos conhecimento do idioma, também estimulamos o crescimento pessoal e social dos estudantes. Além disso, ao garantir igualdade de acesso ao ensino de inglês, contribuímos, por certo, para um futuro mais equitativo e inclusivo, no qual as oportunidades educacionais não são condicionadas pela origem social.

Brincar: a chave do conhecimento infantil

A concepção de que o ato de brincar é essencial para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças é um tema amplamente explorado por estudiosos de diversas áreas, incluindo educação, psicologia, biologia e neurociência. Vygotsky (1998) destacou em sua teoria que o desenvolvimento humano e a aprendizagem estão intrinsecamente ligados ao brincar. Ele enfatizava a importância da imaginação e da interação social nesse processo.

Oliveira (1997) compartilhava da visão de Vygotsky, afirmando que, quando as crianças brincam, elas atribuem um significado particular aos brinquedos, o que contribui significativamente para o desenvolvimento de suas habilidades lúdicas. Posteriormente, Oliveira (2000) destacou que as brincadeiras auxiliam as crianças a se relacionarem com os outros e a resolver conflitos, aspectos essenciais para o desenvolvimento de cada indivíduo.

Kishimoto (2003), por sua vez, argumentou que brincar deveria ser a principal atividade no cotidiano das crianças, pois proporciona a oportunidade de tomar decisões, expressar sentimentos e desenvolver uma compreensão mais profunda de si mesmas e do mundo ao seu redor. Além disso, brincar é uma maneira para elas repetirem atividades que gostam, compartilharem e revelarem sua verdadeira identidade.

Winnicott e Piaget também destacaram que as noções de brinquedo, jogos e brincadeiras são construídas pelas crianças ao longo do seu desenvolvimento. Para eles, o ato de brincar é intrínseco à natureza infantil e fundamental para a compreensão do mundo ao seu redor.

Finalmente, a discussão sobre o papel dos jogos e do lúdico na educação, trazida por Macedo, Petty & Passos (2004), juntamente com a inclusão do brincar como direito das crianças (BNCC, 2018), evidenciam a relevância desse aspecto para o aprendizado e desenvolvimento infantil, orientando as práticas pedagógicas, promovendo atividades que estimulem a curiosidade, o aprendizado e o ato de brincar.

Resultados alcançados

Com base nessas premissas, ao término da execução do projeto, constatamos um resultado extremamente positivo, evidenciado pelo

desempenho dos alunos, sua participação ativa, o cumprimento das atividades propostas e as notas alcançadas. Dessa forma, conseguimos aprimorar habilidades de comunicação e proporcionar aos alunos uma vivência enriquecedora e diversificada com diversas culturas anglófonas.

Além disso, ao longo do projeto, buscamos promover a autoestima dos alunos, encorajando sua autonomia e confiança em suas habilidades linguísticas e interpessoais. Por meio de atividades interativas e colaborativas, os alunos tiveram a oportunidade de explorar suas capacidades individuais e de trabalho em equipe, desenvolvendo uma autoimagem positiva e reconhecendo suas contribuições para o grupo. Esse fortalecimento emocional e psicológico foi crucial não apenas para o desempenho escolar, mas também para seu crescimento pessoal e social.

Considerações Finais

Ao finalizar o projeto *English Adventure: explorando o inglês através da cultura e atividades lúdicas* foi possível observar uma variedade de resultados que demonstraram o progresso e a aprendizagem dos alunos. Por meio de atividades lúdicas, interativas e culturalmente enriquecedoras, conseguimos incentivar o uso do idioma em sala de aula pelos alunos, promover o engajamento ativo, desenvolver habilidades sociais e emocionais, além de fomentar a inclusão e a igualdade.

A execução deste projeto proporcionou uma jornada educacional rica e significativa para todos os envolvidos. Os alunos não apenas alcançaram um bom desempenho escolar, mas também se envolveram mais com os colegas, professores e os pibidianos. Como bolsistas, adquirimos uma experiência única, enriquecendo nossa prática docente através da ação/reflexão/ação que será valiosa em nossas futuras carreiras profissionais. Aprendemos, por fim, que o ato de brincar não é apenas uma atividade divertida, mas, sim, a chave para o conhecimento dos aprendizes e para o sucesso educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular**: Ensino Fundamental. Brasília: MEC, 2018.

- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- FREUD, Sigmund. O poeta e o fantasiar. In: **Gesammelte Werke**. Vol. VII. Frankfurt: Fischer, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana L S.; PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. São Paulo: Artmed Editora S.A., 2005 .
- OLIVEIRA, Vera Barros. **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: LTC, 1982.