



Projeto PIBID/CAPES: A cultura como instrumento lúdico no Ensino de Língua Inglesa

Manuela Garcêz Da Cruz
Universidade La Salle

Maria Alejandra Saraiva Pasca (Orientadora)

Tipo do trabalho

Pôster

Tema

Linguística, Letras e Artes

Palavras-chave

Ludicidade, cultura, língua.

OBJETIVO

A língua inglesa na escola, por vezes, causa certa dificuldade de aprendizagem nos alunos num primeiro momento. Portanto, as aulas de língua inglesa exigem do professor criatividade ao criar as tarefas como fator imprescindível para a motivação dos aprendizes. No ensino fundamental, os conteúdos não podem ser desinteressantes e focar unicamente na gramática, pois o aluno perde o interesse pela disciplina, o que não ajuda no desenvolvimento da aprendizagem. Uma forma de criar aulas criativas é incluir a ludicidade e a cultura no conteúdo programático, apresentando de forma contextualizada, dados culturais dos Estados Unidos, por exemplo, e de outros países de língua inglesa. À vista disso, o projeto está sendo realizado através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da CAPES, em parceria com o Curso de Letras da Universidade La Salle, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco em Canoas-RS, desde março de 2019, em turmas de 8º ano, envolvendo em média, 65 alunos. O projeto intitulado *‘A cultura como instrumento lúdico no ensino de língua inglesa’* busca trabalhar com conteúdo lúdico e cultural, junto de itens gramaticais que estão sendo estudados na escola.

MATERIAL

Foram aplicadas atividades em inglês contendo dinâmicas (mimics, the master sends, phrase puzzle), vídeos de animação (cartoons), filmes (Hocus Pocus, A Christmas Carol etc), músicas, artes (pinturas, confecção de enfeites de Halloween, Natal etc), pesquisas (sobre cultura, lendas americanas e britânicas), tradução e interpretação de textos com conteúdo cultural.

METODOLOGIA

As atividades têm sido bem aproveitadas pelos alunos, as com maior participação foram a mímica e *‘o mestre mandou’*. Na mímica, utilizou-se uma caixa, uma chave e um bicho de pelúcia para os alunos dizerem frases com as preposições *‘in, on, at’*, indicando as posições dos objetos. No mestre, duplas de alunos imitavam ordens um para o outro, como *‘sente-se’*, *‘levante-se’*, *‘imite algum animal’* etc. A matéria escolar é inserida juntamente das atividades do projeto, para que o andamento das aulas não seja afetado. Assim, os alunos



tomam noção da cultura da língua que está sendo aprendida, despertando sua curiosidade e interesse pela matéria, diante de assuntos atuais, diversidade cultural e o quanto a cultura americana está inserida em nosso país.

RESULTADOS

Como resultado, observou-se que através das aulas do projeto, os alunos se mostraram estimulados a aprender o conteúdo e a fazer pesquisas relacionadas ao mesmo.

CONCLUSÃO

O que antes era entediante e desnecessário na visão dos aprendizes, tornou-se algo interessante e relevante para o seu futuro.