

EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO

CAROLINE BLANK MESQUITA¹; NATHALIA VITÓRIA REINEHR²; EDUARDO MARKS DE MARQUES³

¹Universidade Federal de Pelotas – cblankmesquita@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – nathaliavreinehr@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – eduardo.marks@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho busca descrever e avaliar o desenvolvimento e os resultados de duas atividades específicas realizadas durante o primeiro módulo do Programa Residência Pedagógica subprograma de Língua Inglesa. As atividades foram aplicadas em uma turma de 3º ano do Ensino Médio Integral da Escola Estadual Cassiano do Nascimento, situada no município de Pelotas/RS. A realização dessas atividades que são o tema desse trabalho, assim como as demais que foram desenvolvidas durante esse primeiro módulo, se apoiaram na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da parte destinada ao Ensino Médio e na concepção de Paiva (2014) sobre a aquisição de uma segunda língua. Para a etapa de Ensino Médio, o documento não estabelece conteúdos específicos que devem ser abordados, apenas estabelece a consolidação do que já foi visto durante o Ensino Fundamental e destaca a importância do trabalho com compreensão textual, abordando o campo das linguagens como um todo interconectado. Sob uma ótica semelhante à da BNCC, Paiva (2014) defende que esse processo de aquisição “não tem começo e fim, em uma progressão sequencial, em vez disso é um fenômeno irregular, não linear, interativo e auto-organizado” (PAIVA, 2014, p. 146).

Considerando essas referências, as atividades que serão descritas aqui buscavam lembrar e consolidar a estrutura dos diferentes tempos verbais já aprendidos em Língua Inglesa, assim como o desenvolvimento de habilidades de formação de frases e compreensão textual. Elas foram desenvolvidas de forma inteiramente presencial no horário regular das aulas de Língua Inglesa da turma - dois períodos semanais todas terças-feiras pela manhã. Tendo em vista o caráter coadjuvante que o Inglês, infelizmente, assumiu dentro do ensino público brasileiro e o desgaste que os alunos demonstraram pelo tempo que permanecem na escola no ensino integral, essas atividades se apoiaram na ludicidade com o objetivo de instigar a curiosidade e o interesse dos estudantes.

Para desenvolver esse trabalho com aulas menos tradicionais era importante conhecer melhor a turma, seus interesses e dificuldades e isso só foi possível por meio do apoio e da liberdade que o Programa Residência Pedagógica ofereceu. A experiência de ser responsável pela disciplina por um período maior e ter a chance de conhecer o grupo de trabalho foi fundamental para o desenvolvimento não só das atividades lúdicas, mas de todas as aulas nesse período, aproximando os residentes de uma real experiência como professor regente.

2. METODOLOGIA

As duas atividades faziam parte do cronograma geral das aulas e, como dito na seção anterior, foram desenvolvidas no horário regular do Inglês na grade da

turma. Os materiais utilizados foram produzidos pela própria residente para serem utilizados em sala de aula e sem a necessidade de recursos como a internet, que não é muito acessível na escola. Desenvolvidas em momentos diferentes, as atividades não tinham uma relação direta dentro do andamento das aulas, mas se conectavam em relação ao conteúdo de tempo verbais em Inglês.

Os alunos já haviam aprendido a estrutura do *Simple Present*, do *Present e Past Continuous* e do *Simple Past* durante sua formação, mas foi necessário relembrar a estrutura e os usos de cada um deles. Como fechamento das aulas de revisão foi feita a primeira atividade que será descrita aqui que tinha como objetivo fazer os alunos identificarem as diferenças entre esses tempos verbais na formação de frases. A atividade começa com a divisão da turma em quatro grupos, que nesse caso foram de acordo com a preferência deles. Depois de os grupos estarem formados foram entregues a cada grupo um envelope de uma cor, que eles puderam escolher, dentro de cada envelope eles iriam encontrar uma série de palavras misturadas que deveriam ser unidas para formar três frases, sendo que cada grupo possuía uma série de palavras diferentes. As frases foram pré-concebidas de uma forma que apenas uma possibilidade fosse possível sem comprometer a formação das outras, o que tornou a tarefa mais desafiadora e, conseqüentemente, envolveu mais os alunos. No final, quando todos os grupos terminaram a tarefa, foi solicitado que as frases formadas fossem lidas em voz alta para que a residente as escrevesse no quadro e então perguntasse a eles em qual tempo verbal cada uma estava, o que também era escrito no quadro.

A segunda atividade foi realizada algumas semanas depois e representou a transição dos conteúdos gramaticais para o maior foco na interpretação textual que seria dado no segundo módulo do programa. Dessa vez, a turma se dividiu em dois grupos do modo que preferiram, depois dos grupos estarem formados foi entregue a cada grupo cinco imagens de pessoas famosas de várias épocas e nacionalidades e cinco pequenos textos sobre essas pessoas, mas sem identificação delas, sendo que para cada grupo duas personalidades estavam trocadas, ou seja, estavam no grupo contrário. Dessa forma, os alunos tinham que unir as imagens com os textos correspondentes e identificar qual delas estavam trocadas e busca-las no outro grupo. Para conseguir realizar essa tarefa de interpretação textual, eles tiveram que usar seus conhecimentos sobre pronomes pessoais, para identificar se o texto tratava de uma única pessoa, ou um grupo e se estava no feminino ou masculino, além de identificar se os verbos estavam no presente ou no passado para saber se a celebridade que o texto tratava estava viva ou já tinha falecido. A capacidade de interpretar essas informações era crucial para que eles unissem as fotos aos textos certos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Cativar e envolver os alunos nas aulas de Língua Estrangeira na rede pública de ensino é sempre um desafio, pois a maioria deles não se interessa pela disciplina por não reconhecer aplicação prática e imediata para esse conhecimento. Muitos questionam inclusive o porquê de aprenderem outra língua se eles não vão utilizá-la dentro de seu país e não veem a possibilidade de viajar para fora dele. Esse desinteresse parece se intensificar no ensino médio em comparação ao ensino fundamental. Esse é um período crucial de suas vidas em que estão vivendo sob uma grande pressão em relação a suas escolhas para o futuro, além disso foi perceptível o desgaste dos alunos em relação ao ensino integral, que era tópicos de reclamações frequentemente.

Considerando esse cenário, era fundamental encontrar alguma forma de tornar as aulas mais leves e divertidas para conseguir despertar o interesse deles e envolvê-los. As atividades lúdicas e dinâmicas são um caminho óbvio para fazer isso com crianças, mas não são amplamente exploradas com os adolescentes, principalmente porque a depender da forma que são abordadas podem parecer infantis para eles, gerando assim o efeito contrário ao desejado, afastando os ao invés de cativá-los. Por isso, foi de extrema importância ter tempo para conhecer o perfil da turma, que se mostrou bastante receptiva desde o começo, mesmo que demonstrassem cansaço em alguns momentos, nunca se mostraram resistentes ou totalmente desinteressados em relação as aulas.

Identificando esse comportamento dos alunos, se investiu no planejamento de atividades lúdicas com o objetivo de fixar o conteúdo que estava sendo trabalhado. A ideia era que eles aprendessem de uma forma mais prática, exigindo que eles agissem para construção de seus próprios conhecimentos. Pode parecer que esse tipo de atividade exige menos esforço por parte dos discentes, mas segundo Teixeira (1995) a ludicidade canaliza as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo, sendo assim, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Luckesi (2000), colabora com essa visão quando afirma que as atividades lúdicas são aquelas que proporcionam experiências de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro.

Esse esforço voluntário e esse envolvimento por inteiro citados pelos autores foram perceptíveis nos alunos enquanto realizavam as atividades. Eles estavam concentrados e instigados a descobrir quais eram as frases da primeira atividade e solucionar a atividade das imagens e textos. Ao final de ambas dinâmicas, nem foi necessário perguntar se tinham gostado, pois a turma demonstrou animação e expressaram de imediato que gostariam de fazer mais atividades desse tipo. Após essas atividades, foi perceptível um aumento significativo da motivação da turma, influenciando diretamente seu aprendizado, o que confirma a visão de Vygotsky (1994). Segundo o autor, a motivação é um dos fatores principais, para qualquer aprendizado, incluindo a aquisição de uma língua estrangeira.

Tendo em vista o que foi apresentado, realização dessas atividades se demonstrou bem-sucedida não apenas pelo engajamento dos alunos em realizá-las, mas também porque na continuidade do trabalho com a turma, eles ainda demonstram lembrar dessas atividades e dos conteúdos que elas abordaram. Desse modo as tarefas realmente atingiram seu objetivo, cativando os estudantes e os ajudando a fixar o conteúdo de uma forma que eles o compreendessem e fossem capazes de fazer uso dele em tarefas futuras.

É importante ressaltar que o fato de ter dois períodos semanais de aula, ter tempo de planejamento e tempo para conhecer melhor os alunos foram fatores chave para a possibilidade de desenvolver atividades como estas. Fatores esses que raramente são proporcionados aos professores da rede pública de ensino e influenciam negativamente a qualidade de seu trabalho. Se os professores tivessem melhores condições para trabalhar a realização de aulas mais atrativas e relevantes para os estudantes poderiam ser mais frequentes.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que as atividades lúdicas podem ser uma boa forma de tornar as aulas de Língua Inglesa mais interessantes e cativantes para os alunos. Elas são capazes de envolver a turma de uma forma que as aulas tradicionais na maioria das vezes não conseguem. O resultado dessas atividades também demonstrou que

não se deve descartar o trabalho com o lúdico com adolescentes, mas que é importante conhecer nossos alunos para mensurar o que pode funcionar ou não com eles. Também foi possível provar que não é necessário muito para fazer esse tipo de atividade, afinal, todos os materiais utilizados são de fácil acesso e não foi preciso nenhum apoio tecnológico. Mudanças simples podem fazer muita diferença no aprendizado dos estudantes, mas é importante ter tempo para planejamento e boas condições de trabalho. Por fim, o Programa Residência Pedagógica têm sido de extrema relevância para a formação docente, pois possibilitou essa experiência mais próxima da realidade que será vivenciada após a conclusão do curso.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 17 janeiro de 2023.

LUCKESI, C. C. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, C. C. (Org.) **Ludopedagogia - Ensaio 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000, p.119-131

PAIVA, V. L. M. O. **Aquisição de segunda língua**. São Paulo: Parábola, 2014.

TEIXEIRA, C.E.J. **A ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

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