

CRIAÇÃO, RECRIAÇÃO E ENCENAÇÃO DE UMA PEÇA TEATRAL EM SALA DE AULA:**O lúdico e o ensino de língua inglesa**Letícia Nascimento Farias (leticiafarias194@gmail.com)
Graduanda/Universidade do Estado da BahiaSigrid Rochele G. P. Magalhães (sigrid.rochele@gmail.com)
Doutoranda/Universidade do Estado da Bahia

Resumo: Este projeto de pesquisa, que se encontra em andamento, busca demonstrar a importância de incentivar atividades lúdicas nas aulas de Língua Inglesa (LI), pois acredita-se que os alunos poderão se sentir mais estimulados e dispostos a participar das aulas. Com esse fim, propõe-se a implementação de uma proposta de intervenção, baseada na criação e/ou recriação, bem como na encenação de uma cena teatral por parte dos estudantes, tendo em vista o desenvolvimento da aprendizagem em LI com foco na utilização das quatro habilidades linguísticas, *listening*, *speaking*, *writing* e *reading*, considerando a sua importância para o aprendizado efetivo de um idioma. Autores como Freire (2022), Luckesi (2020), Martins (2015), entre outros, fundamentam este trabalho desenvolvido a partir da observação de aulas durante a execução do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, em uma escola da Rede Estadual de Ensino Integral. A pesquisa é de natureza qualitativa, com abordagem na pesquisa-ação, devendo ser aplicada em uma oficina multiseriada para alunos do 1º ano do Ensino Médio, no período de agosto a setembro/2023. Ao final, espera-se que os alunos consigam aprimorar os seus conhecimentos na língua alvo, de forma prazerosa e a desenvolver, com mais facilidade e naturalidade, a comunicação em LI. Almeja-se, por fim, contribuir para o desenvolvimento de estratégias cognitivas e interacionais dos alunos e que eles possam perceber que o inglês não é distante da realidade deles, sendo a sua aquisição de grande relevância para o mundo globalizado.

Palavras-chave: Língua Inglesa; Ludicidade; Cena teatral.

Considerações iniciais

Este trabalho tenciona apresentar algumas experiências alcançadas, por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, ocorridas durante as observações de aulas e da aplicação do projeto *Criação, recriação e encenação de uma peça teatral em sala de aula: o lúdico e o ensino de língua inglesa*, em uma Escola Estadual de Educação Integral, no interior do estado da Bahia, com alunos do 1º ano do

Ensino Médio, em uma oficina multiseriada de Língua Inglesa.

Antes, porém, torna-se necessário explicar, mesmo que brevemente, sobre a grade curricular da escola parceira. Essa U.E. funciona na modalidade de Educação em Tempo Integral e, por conta disso, oferece disciplinas regulares, da base nacional comum, como também, oficinas multiseriadas, que auxiliam o educando em sua formação acadêmica, social e cultural. Sendo assim, o estudante tem a opção de escolher a oficina que quer cursar, a exemplo, atividades esportivas, música, teatro, reforço escolar, língua inglesa, entre outras, já que são optativas.

No caso específico da oficina multiseriada em língua inglesa, identificada como *English Talk-Talking*, é ofertada somente para alunos do Ensino Médio que podem se matricular voluntariamente, como já dito anteriormente, com carga horária de três horas semanais. Neste ano, a oficina foi composta por discentes de diferentes turmas de 1º ano. A professora responsável por esta oficina faz atividades de tradução, de leitura, atividades escritas e orais.

Como a escola é parceira do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, pudemos escolher essa turma, com o apoio da professora supervisora e da coordenadora de área, para desenvolvermos os nossos trabalhos de observação, interação e intervenção. Dessa forma, procuramos auxiliar a docente nas atividades propostas, além de colaborar na construção de conhecimentos dos educandos.

Isso posto, é justo afirmar que observar uma sala de aula nos faz perceber várias vertentes para o ensino. Em se tratando, especificamente, do ensino de língua inglesa, surgem algumas questões como, por exemplo, quais atividades os alunos dedicam mais a fazer e quais eles não importam tanto? Quais as maiores dificuldades e os desafios para o ensino-aprendizagem do inglês? Como motivar os alunos para aprender uma língua estrangeira? Nesse sentido, ao relacionar a língua inglesa aos desafios, que são notórios em toda e qualquer etapa de aprendizagem, podemos constatar a importância do uso da ludicidade nas aulas para melhores resultados e maior participação dos alunos.

O lúdico não se trata apenas de levar brincadeiras para a sala de aula, pois como refere Brasil (2007, p. 43) “[...] se incorporarmos de forma mais efetiva a ludicidade nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e o investimento e

o prazer das crianças e dos adolescentes no processo de conhecer”. Nessa perspectiva, a ludicidade, é sem sombra de dúvidas, um dos recursos que pode ser utilizado juntamente com outros instrumentos educativos, a fim de propiciar um desempenho mais efetivo da aprendizagem, de forma que a exposição capte a atenção e seja interessante para os discentes.

Ancoradas nesse entendimento, este projeto foi desenvolvido com o objetivo de possibilitar maior contato dos alunos com a língua inglesa, no intuito de que eles possam assimilar e utilizar os conhecimentos adquiridos, utilizando, naturalmente, as quatro habilidades linguísticas: *listening*, *speaking*, *reading* e *writing*, posto que durante as aulas eles demonstraram maior interesse nas atividades dinâmicas, em relação às atividades tradicionais, mecanizadas, que são invariavelmente utilizadas nas aulas de inglês.

Diante disso, após avaliarmos os dados obtidos, por meio de observações de aulas e análise de uma entrevista realizada com a turma, podemos comprovar a tamanha importância do uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Destacamos, também, que, embora seja comum ouvir sobre a ludicidade no âmbito educacional, ainda há professores que optam por seguir tradicionalmente o livro didático e/ou apenas recursos gramaticais, esquecendo da importância de introduzir em suas práticas pedagógicas algumas ferramentas necessárias, tais como os elementos lúdicos, que são bastantes enriquecedores e potencializadores para o desenvolvimento do conhecimento, do raciocínio, das habilidades e da integração em grupo.

O lúdico no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa

Pensar o ensino que vai além do senso comum não é algo simples. Buscar recursos que excedem atividades teóricas, por muitas vezes pode tornar-se um desafio para o docente conseguir alcançar uma geração que está muito interligada nos recursos tecnológicos. Desse modo, o professor, diariamente, deve repensar sua prática docente para identificar o que mais tem proporcionado uma evolução no aprendizado dos alunos. Isso ainda é mais notório quando se refere ao ensino de língua inglesa como língua estrangeira, que apresenta, invariavelmente, dificuldades para os discentes. Por isso, o professor deve dispor de uma maior atenção para propiciar que os aprendizes sejam participantes ativos

nas aulas.

Dito isso, considerando que os estudantes de língua inglesa, normalmente, demonstram suas dificuldades para conseguir falar e entender a língua alvo, torna-se pertinente refletir o que ocasiona esses fatores, através dos próprios relatos dos alunos, especificamente a falta de motivação, de atividades dinâmicas, e da abordagem da aula, que não despertam um maior interesse nos aprendizes. Levando tudo isso em conta, cabe ao professor oferecer algo que eles gostam e, assim, propiciar de maneira mais significativa a compreensão do conteúdo abordado. Nesse sentido, surge a ludicidade, um importante instrumento de aprendizagem.

Segundo Martins (2015, p. 2), “as atividades lúdicas no ensino de uma língua estrangeira, em especial, o Inglês, vêm promover a imaginação e as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem”. Dessa forma, a aplicação do lúdico como recurso pedagógico pode despertar o interesse dos alunos e envolvê-los ativamente no processo de ensino/aprendizagem.

Logo, é interessante aplicar a ludicidade utilizando, também, recursos tecnológicos, haja vista que essa é a geração mais conectada de todos os tempos, uma vez que a tecnologia se encontra em todos os âmbitos da vida e não seria diferente na educação. Referindo-se ao ensino de línguas, de modo específico, pode-se tornar ainda mais necessária essa utilização, pois para aprender um idioma é fundamental a exposição à língua meta. Isso não significa dizer que para falar o inglês alguém tenha que, necessariamente, ter ido para algum país anglófono, geralmente Estados Unidos ou Inglaterra, para, de fato, aprender e falar a língua com certa fluência, mas, sim, absorver o máximo de conteúdos, pois eles são facilmente encontrados na internet, filmes, séries, podcasts, vídeos no YouTube ou nas redes sociais, Instagram e TikTok. Em vista disso, englobar o ensino de inglês com ludicidade e com a tecnologia, hoje em dia, ocasiona resultados positivos, principalmente em virtude de os alunos perceberem que o conteúdo estudado na escola pode ser utilizado também fora do ambiente escolar, motivando-os, assim, para estudar e, principalmente, para utilizar a língua inglesa em outros espaços, além dos escolares.

Nessa perspectiva, usar a produção de um vídeo, criando ou recriando uma cena de

filme, para após encená-la, é, seguramente, um meio válido para uma aprendizagem eficaz e contextualizada do inglês, visto ser possível o contato da língua com o cotidiano do aluno, de forma divertida e prazerosa. Sendo assim, torna-se bastante pertinente refletir sobre o que relata Lourenço (2010, p. 6) ao afirmar que “pensando na educação como uma forma de intervenção no mundo, podemos considerar o caráter pedagógico do cinema, enquanto tecnologia de informação e transmissão de conhecimento”. Em outros termos, podemos afirmar que além de ser uma diversão, de ser uma motivação, sair do trivial das atividades mecanizadas, esse momento lúdico possibilita abrir novas portas para ser usado como transmissor de cultura, de informação, de vivências, despertando habilidades e novos aprendizados.

Ainda, segundo Lourenço (2010, p. 6), “o cinema nos dá a liberdade de aprender espontaneamente, de fazermos críticas, de pararmos para pensar, mudar de opinião em relação a algum assunto ou começar a acreditar em algo até então tido como indiferente”. É nesse sentido que percebemos tantas contribuições do cinema e das peças teatrais na sala de aula, pois vai muito além de assistir, meramente, a um filme, de encenar uma cena teatral ou mesmo de fazer uma simples atividade, mas trata de uma poderosa ferramenta, de um importante mediador e difusor de uma aprendizagem crítico-reflexiva e significativa.

Abordagem metodológica

O estudo em questão é de natureza qualitativa, com abordagem na pesquisa-ação. Para ser desenvolvido, foi necessária, inicialmente, uma observação criteriosa em sala de aula de uma turma do 1º ano do Ensino Médio e, logo após, a realização de uma entrevista, no intuito de investigar como e o que eles gostariam de aprender em língua inglesa. Por fim, foi aplicado o projeto de pesquisa. Quanto à análise da entrevista, verificamos que eles gostariam que fossem utilizadas atividades com músicas, filmes e séries, de forma que a condução da aula fosse mais interativa.

Dessa forma, mediante ao que foi coletado, decidimos realizar duas dinâmicas durante duas semanas de aulas, a fim de propiciar um desempenho melhor na atividade final como, também, oportunizar alguns momentos para serem esclarecidas eventuais

dúvidas. É válido dizer que essa ação facilitou o entendimento de como o lúdico colabora para melhorar o rendimento nas aulas de língua inglesa.

Dito isso, logo abaixo, procuramos descrever a atividade realizada com uma turma do 1º ano do Ensino Médio.

Proposta de atividade para o Ensino Médio: um relato de experiência

Conforme destacado anteriormente, esta pesquisa teve como finalidade certificar de que forma o uso do lúdico e da tecnologia podem proporcionar um melhor desenvolvimento e aprendizagem do inglês, especificamente do *speaking*, a partir da criação, recriação e encenação de uma peça teatral.

Para isso, a partir de um diálogo com a turma, foi proposto e aceito por todos que eles fizessem uma peça teatral, podendo ser criada e/ou recriada e apresentada por meio de um vídeo. A turma composta por 10 alunos foi dividida em dois grupos, cada qual com cinco participantes. Por ser um trabalho que exigiu, previamente, analisar o que seria feito, como a montagem do roteiro, as falas dos personagens, e, por fim, a gravação do vídeo, foi concedido o período de quatro semanas para ser produzida a atividade.

Nesse sentido, no intuito de auxiliar e também de haver uma maior integração na turma, nas duas primeiras semanas foram aplicadas dinâmicas previamente selecionadas, com o propósito de facilitar a elaboração da atividade principal. Na primeira semana foi utilizado o *guessing game*, um jogo de adivinhação, sendo desenvolvido da seguinte forma: os alunos foram divididos em duplas. Cada dupla deveria escolher um objeto para descrevê-lo em inglês e os demais colegas tentariam adivinhar o nome do objeto com base nas descrições feita pela dupla. Essa dinâmica teve bastante aceitação, tendo mais de uma rodada, demonstrando, assim, que os alunos gostaram bastante, visto que participaram ativamente da atividade proposta.

Em um segundo momento, eles foram incentivados a falar um com o outro em inglês, mantendo um diálogo, de acordo com o que eles sabiam. Nessa atividade foi permitido que eles utilizassem algumas palavras em português, quando não soubessem a sua forma na língua meta. A nossa pretensão era que eles pudessem falar o inglês livremente, dando-lhes segurança, em caso de dúvidas ou desconhecimento de vocábulos.

Dessa forma, eles puderam ter uma maior liberdade em desenvolver pequenos diálogos sem demonstrar vergonha ou até mesmo medo.

Já na segunda semana, foi desenvolvida a dinâmica *One-Word Stories* que consistiu em construir uma história em conjunto. Ou seja, cada aluno deveria falar uma palavra que, em sequência, fizesse sentido e que, no final, fosse produzida uma história completa. Inicialmente, eles ficaram confusos, sem entender como seria essa atividade. Então, novamente, foi explicado o passo a passo, até que eles compreenderam e, assim, se animaram com a ideia. As palavras foram escritas no quadro para que eles pudessem visualizar e falarem algo que complementasse ou desse sentido à palavra inicial. Foi perceptível que esse momento se tornou bem descontraído. Os alunos buscavam avidamente levar a história adiante, perguntando a tradução de determinadas palavras e tentando imaginar como estava acontecendo o enredo. Em seguida, as palavras foram escritas em papéis e coladas em uma cartolina. Logo após, como ainda havia tempo, foi feito um *broken telephone* (telefone sem fio). Nesse instante, também houve uma certa euforia dos alunos. Mais uma vez foi observado que eles gostaram da proposta. Durante as aulas, aconteceram vários momentos para esclarecimento de dúvidas e, também, para auxiliar na construção da peça teatral.

No entanto, para surpresa nossa, no prazo estabelecido para acontecer a apresentação, os alunos não conseguiram entregar o vídeo. Eles informaram que não tiveram a possibilidade de se reunirem no dia combinado, pois alguns integrantes não compareceram. Após uma longa e franca conversa para discutir o que poderia ser feito, foi decidido que eles iriam apresentar naquele mesmo dia, já que estavam com o roteiro pronto e o vídeo poderia ser gravado na própria sala. O horário da aula seria suficiente para editar e enviar por meio do WhatsApp, não comprometendo, portanto, a apresentação das duas equipes.

É interessante dizer que esse período foi muito profícuo, pois além de possibilitar um contato mais próximo com os alunos, estabelecendo um conhecimento mais estreito de suas realidades, de suas histórias de vidas, de seus interesses e do próprio funcionamento de uma sala de aula, nos proporcionou um crescimento ímpar, tanto pessoal como profissional, que só nesse tipo de espaço poderia nos viabilizar.

Por fim, aprendemos que devemos olhar para cada aluno indistintamente. Devemos acreditar na sua capacidade, mesmo que eles não acreditem, mesmo que eles digam que não conseguem falar o inglês. Devemos confiar que eles podem falar, sim, assegurando-lhes um ambiente favorável, seguro, sem recriminações, sem críticas. Devemos incentivá-los a falar sempre o inglês na sala de aula ou até mesmo fora do ambiente escolar.

Todavia, essa percepção mais acurada com os alunos só foi possível durante o desenvolvimento deste projeto, chancelado pelo PIBID, pois levamos algum tempo para perceber como é estar, de fato, à frente de uma sala de aula com todas as suas implicações e adversidades. Compreendemos que haverá momentos que será necessário repensar, reavaliar, ter um plano B, C ou D, dentro de nossas bagagens pedagógicas. Que nem tudo que parece ser interessante para nós, professores, pode ser interessante ou mesmo pode dar certo para a turma. É preciso sempre ter um olhar atento e sensível para a realidade dos alunos, visto que, invariavelmente, esse tipo de situação influencia no desempenho escolar. Por isso, reforçamos as inúmeras contribuições que o programa PIBID oferece aos futuros docentes, colaborando para que suas práticas sejam mais assertivas e humanizadas.

Para mais, vale considerar como bastante positivo, no desenvolvimento do projeto, o interesse e a evolução dos alunos, em relação à proficiência do inglês. As atividades propostas em sala de aula foram executadas, conseguindo a participação de todos e, portanto, alcançando o objetivo final, que era fazer com que os aprendizes pudessem penetrar no universo da língua inglesa.

Nos chamou bastante a atenção e vale sublinhar, aqui, a dinâmica *One word stories*, uma vez que os alunos participaram com bastante entusiasmo dessa atividade proposta. Como cada um deveria dizer uma palavra, eles tentavam complementar o pensamento do outro, o que foi interessante observar essa capacidade de construção em conjunto. Os discentes perguntavam significados das palavras, pediam ajuda ao colega para continuar a história, empolgaram de tal forma que discutiam o enredo, buscavam interpretar o que estaria acontecendo com o personagem. Isso foi muito relevante, sendo perceptível que essa atividade captou a atenção e os fez adentrar no inglês de uma forma leve, descontraída, natural.

Contudo, na proposta da criação, recriação e/ou encenação da peça teatral e produção do vídeo, apesar do acompanhamento, da análise do roteiro e da parte de gravação, tal atividade não foi efetuada como prevista. No dia de apresentação, os alunos pontuaram que não cumpriram a tarefa porque não conseguiram se reunir extraclasse. Dessa forma, mudamos a programação, em comum acordo, a fim de que a conclusão do trabalho e a gravação do vídeo fossem feitas em sala de aula. A partir disso, foi notório que alguns alunos não haviam estudado e se preparado adequadamente. Ainda assim, o resultado foi positivo, visto que, colaborativamente, eles puderam finalizar e apresentar o trabalho com a participação de todos, mesmo que alguns manifestassem certo receio.

Após a apresentação, fizemos a avaliação da atividade. Eles se posicionaram positivamente quanto à proposta, principalmente pelo fato de ter sido um trabalho dinâmico, o que foi muito elogiado por eles. Com isso, verificamos que além de termos instigado a curiosidade dos alunos para a montagem do roteiro, foi muito importante a tomada de decisão do tema por parte dos grupos, o que possibilitou a escolha da temática pela preferência dos participantes. Ressaltamos, de maneira análoga, a importância da criatividade artística e, ainda, a experiência do inglês através das artes cênicas. Também, foi exposto que determinados alunos sentiram vergonha de falar inglês, além de terem certas dificuldades na execução da tarefa e na entrega do material por meio de vídeo. No entanto, essas dificuldades puderam, pelo menos, serem parcialmente sanadas.

Em face do exposto, avaliamos que, apesar dos impasses, o objetivo central do projeto foi atingido, uma vez que os alunos se empenharam em fazer o que foi solicitado, abrindo espaços para uma nova visão do inglês. Embora houvesse um retraimento inicial, eles conseguiram fazer uso do idioma para expressar suas ideias, criatividade e conhecimento.

Considerações finais

No decorrer deste trabalho, pudemos compreender que o professor necessita estar sempre com um olhar mais atento para as necessidades dos alunos e buscar, na medida do possível, se adaptar a essas demandas. Verificamos, igualmente, que nem sempre tudo o que foi planejado acontecerá como programado, surgindo, então, a relevância de ter outras

estratégias em mente, caso seja preciso recalculando o percurso. Outro ponto crucial é a escolha de conteúdos relevantes e contextualizados, aplicados de forma leve e descontraída, a fim de que se possa agregar o interesse dos alunos com a sua aprendizagem.

Com base nos resultados alcançados, foi possível comprovar que a utilização do lúdico promove melhorias na aprendizagem, uma vez que motiva os alunos e os mantém atentos. Porém, notamos que o interesse dos alunos ocorreu mais efetivamente durante as aulas, pois na produção do vídeo, atividade realizada extraclasse, não aconteceu da mesma forma, ocorrendo menos comprometimento e envolvimento por parte da turma. Entendemos que esse aparente desinteresse e a falta de empenho dos alunos, que não pudemos apurar mais detalhadamente, merece uma ampla investigação de suas causas. Por conta disso, por ora, é proveitoso que haja um balanceamento quanto à realização de atividades, sendo necessário averiguar se os alunos conseguem produzir melhor no ambiente escolar ou no ambiente familiar, a fim de que possa ser exigida a execução de tarefas apenas dentro das possibilidades dos discentes.

Enfim, fica evidente que o professor, especialmente o de língua inglesa, precisa ter uma visão mais crítica sobre o seu papel profissional, buscando uma postura mais criativa, reflexiva, politizada e, principalmente, humanizada, reconhecendo, também, o lúdico como uma poderosa ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem de LI, ou seja, um aliado para suas aulas, de modo que esse caminho se torne mais fácil e prazeroso para os aprendizes de uma língua estrangeira, sobretudo de língua inglesa.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. *Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília, DF: MEC, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>. Acesso em: 23 set. 2023.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: Saberes Necessários à prática educativa*. 72ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

LOURENÇO, Juliana. *Aprendizagem da língua inglesa a partir de imagens*

cinematográficas. Rio Claro, 2010. 34 p. Trabalho de conclusão de curso (Pedagogia). Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2010. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119702/lourenco_j_tcc_rcla.pdf?sequence=1. Acesso em: 02 jul. 2023.

LUCKESI, C. *Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: Uma Proposta Pedagógica a Partir da Biossíntese*. Disponível em: http://luckesi002.blogspot.com/2020/09/07-educacao-ludicidade-e-prevencao-das_10.html. Acesso em: 02 jul. 2023.

MARTINS, Viviane Lima. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. *Revista Científica Intr@ciência*. 2015. Disponível em: http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170531134517.pdf. Acesso em: 02 jul. 2023.