

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

CAROLINA MENEGON

**O LÚDICO NO APRENDIZADO DE INGLÊS COMO LÍNGUA ADICIONAL:
UM PROJETO INTERDISCIPLINAR**

PORTO ALEGRE

2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS

CAROLINA MENEGON

**O LÚDICO NO APRENDIZADO DE INGLÊS COMO LÍNGUA ADICIONAL:
UM PROJETO INTERDISCIPLINAR**

Monografia apresentada ao Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientadora:

Profa. Dr. Anamaria Kurtz de Souza Welp

PORTO ALEGRE

2014

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Vasco e Elisa, que estiveram do meu lado durante todo o processo, dizendo que tudo daria certo e eu iria conseguir, me apoiando e incentivando a continuar.

Ao meu irmão, Guilherme, que me encorajou a cursar Letras na UFRGS e entendeu esse período em que passei boa parte do tempo no quarto escrevendo.

Ao meu namorado, Daniel, que foi a motivação que eu precisava para concluir a graduação, ficando algumas noites acordado comigo até mais tarde, me dando força para escrever e conseguir terminar as metas estabelecidas para o dia.

Aos amigos, que de uma forma ou de outra estiveram presentes nesse momento e me auxiliaram de alguma maneira: me escutando, me deixando mais calma ou, simplesmente, desviando minha atenção do TCC por alguns instantes.

Aos professores de inglês e geografia que aceitaram participar do trabalho, abrindo suas aulas para observações e prática. Também, aos 27 alunos do 7º Ano que participaram da gincana, construindo, aula por aula, o trabalho junto comigo.

E, finalmente, à minha orientadora Anamaria Welp que foi uma pessoa maravilhosa. Além de suas sugestões quanto à parte escrita do TCC e suas respostas às minhas diversas dúvidas, percebi uma preocupação que ia além do trabalho de orientador. Fez reuniões comigo e outras orientandas para troca de ideias e sempre respondeu e-mails e mensagens angustiadas no whatsapp. Conseguiu me tranquilizar, me mostrando que o TCC era apenas mais uma etapa do processo da graduação.

*“Todo processo de transformação começa com o professor.
A escola só muda quando os professores trabalham em conjunto,
se envolvem com a vida escolar e com as crianças.”*

JOSÉ PACHECO

RESUMO

A partir da minha atuação como professora, pude perceber a eficiência do jogo em sala de aula e a necessidade de desenvolver um trabalho que mostrasse que essa prática pode ser séria e resultar em aprendizagem. Ainda, muito é falado sobre interdisciplinaridade, mas pouco é feito para que ela, de fato, aconteça. Pensando em uma escola inovadora, essa prática é um começo para chegar a um ensino mais atento às necessidades atuais do aluno. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar a criação e desenvolvimento de uma unidade didática em língua inglesa com uma abordagem lúdica e interdisciplinar. Para isso, o jogo escolhido foi uma gincana e seu desenvolvimento teve duração de nove horas em uma turma de sétimo ano de uma escola municipal em Porto Alegre. Também, os conteúdos de língua inglesa dialogaram com a disciplina de geografia. Em acréscimo a teorias mostrando a importância do jogo e do trabalho interdisciplinar, o conceito de letramento é discutido neste trabalho que visa um ensino relevante para a formação de cidadãos autônomos e críticos, prontos para participar ativamente do meio em que estão inseridos.

Palavras-chave: Língua adicional, ludicidade, interdisciplinaridade, letramento, criação de unidade didática

ABSTRACT

Based on my work as a teacher, I could notice the efficiency of the use of games in the classroom and the necessity of developing work according to this practice, highlighting its reliability and possibilities for learning. Also, much has been said about interdisciplinarity, but little is done to make it happen. Thinking of an innovative school, this practice is the first step to reach a more attentive education to the current needs of the student. This paper aims at the creation and development of a teaching unit with a playful and interdisciplinary approach. For this purpose, a contest was the chosen game and its development had the duration of nine hours in a seventh year class at a municipal school in Porto Alegre. Also, the contents of the English language were related to the Geography subject. In addition to the theories showing the importance of games and interdisciplinary work, the concept of literacy is discussed in this paper which aims at relevant education, creating autonomous and critical citizens, ready to participate actively in society.

Keywords: Additional language, play, interdisciplinarity, literacy, teaching unit development

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. Letramento, jogos e interdisciplinaridade	10
2.1 Letramento	172
2.2 O jogo como ferramenta de ensino	13
2.3 Diálogo entre disciplinas: buscando uma escola inovadora.....	17
3. Contexto da pesquisa.....	21
3.1 A escola.....	21
3.2 Os professores	22
3.3 A turma	23
4. Procedimentos metodológicos.....	25
4.1 Objetivos da pesquisa.....	25
4.1.1 Objetivo geral	25
4.1.2 Objetivos específicos	25
4.2 As etapas do projeto	26
4.2.1 Observações das aulas	26
4.2.2 Questionário.....	28
4.2.3 Construção da unidade didática	30
4.2.3.1 Escolha do tema	30
4.2.3.2 Elaboração da gincana.....	31
4.2.3.3 Produto Final	33
4.2.3.4 Elaboração das tarefas	33
4.2.4 Desenvolvimento da unidade didática	34
4.2.5 Desenvolvimento do produto final	35
4.2.6 Avaliação	35
5. Aplicação da gincana.....	37
5.1 Aula 1	37
5.2 Aula 2.....	39
5.3 Aula 3	42
5.4 Aula 4.....	44
5.5 Aula 5.....	46
6. Resultado das avaliações	48
7. Considerações Finais	52

Referências Bibliográficas.....	56
Anexos.....	58

ÍNDICE DE QUADROS E ANEXOS

Quadros

Quadro 1 - Observações realizadas nas aulas de inglês.....	27
Quadro 2 - Observações realizadas nas aulas de geografia.	28
Quadro 3 - Aulas desenvolvidas durante a gincana.....	32
Quadro 4 - Tarefas da gincana.....	34
Quadro 5 - Nomes criados pelos alunos para as equipes e sua composição.	39
Quadro 6 - Construções e reformas realizadas pelos alunos na segunda aula.....	41
Quadro 7 - Construções e reformas realizadas pelos alunos na terceira aula.....	43
Quadro 8 - Construções e reformas realizadas pelos alunos na quarta aula.....	45
Quadro 9 - Pontuação final das equipes.	47
Quadro 10 - Avaliação dos alunos sobre seu aprendizado	51
Quadro 11 - Avaliação dos alunos sobre as aulas do projeto.	52

Anexos

Anexo I - Termo de consentimento livre e esclarecido para professores.....	58
Anexo II - Termo de consentimento livre e esclarecido para alunos	59
Anexo III - Folha padrão para construções e reformas da gincana	60
Anexo IV - Tarefa 1.....	61
Anexo V - Tarefa 2.....	62
Anexo VI - Tabela de pontos da gincana	63
Anexo VII - Atividade para desenvolvimento da tarefa 3.....	64
Anexo VIII - Tarefa 3.....	65
Anexo IX - Tarefa 4.....	66
Anexo X - Tarefa 5.....	67
Anexo XI - Avaliação.....	68

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo descrever e analisar uma unidade didática interdisciplinar construída e desenvolvida em sala de aula por mim, destacando o trabalho lúdico e interdisciplinar realizado. A unidade didática aqui apresentada foi desenvolvida com uma turma de sétimo ano na disciplina de língua inglesa. Este projeto foi construído a partir de um trabalho interdisciplinar com o professor de geografia dessa turma. Além disso, teve uma abordagem lúdica, destacando a importância do uso do jogo em sala de aula. Tanto a unidade didática, elaborada, desenvolvida e observada por mim, quanto à avaliação das aulas feitas pelos alunos são discutidas neste trabalho.

A motivação para este trabalho começou a partir da minha experiência em sala de aula. Trabalhei com ensino de crianças com idades entre dois e dez anos, como professora titular de turmas e, posteriormente, como professora de língua adicional. Durante esse período, pude perceber a importância de atividades lúdicas para o aprendizado mais efetivo das crianças. Para elas, o brincar é algo tão natural que seu aprendizado acaba se tornando algo inconsciente. Com o ensino de língua inglesa para uma turma de sexto ano, complicada em relação à conduta, pude perceber, novamente, a eficácia do lúdico em sala de aula. Durante jogos, era possível perceber o senso de competição e colaboração despertado pelos alunos, seu interesse e participação, enquanto, nas demais atividades, o comportamento da turma tornava-se um problema no andamento da aula. Durante a realização dessas atividades lúdicas, os alunos questionavam bastante sobre o significado de palavras e expressões (conhecimento necessário para vencer os jogos), algo que não acontecia nos demais momentos da aula.

Sobre a prática interdisciplinar, assisti a uma palestra¹ de Rubem Alves², em que este falava de forma encantadora sobre a Escola da Ponte³, contando o que viu em sua primeira visita à instituição. Inspirada por suas palavras, sempre quis participar da construção de uma escola inovadora. Acredito que o trabalho interdisciplinar é o primeiro passo para uma nova concepção de ensino, onde o foco é o aluno, auxiliando-o no seu desenvolvimento para tornar-se um cidadão independente e sujeito participante na sociedade em que vive.

¹ Palestra realizada no Salão Comunitário Nossa Senhora de Lourdes, em Veranópolis/RS, no dia 27/10/2006.

² Rubem Alves é um educador brasileiro com formação em teologia. Também é psicanalista e escreve artigos e livros sobre educação e tem uma série de livros infantis.

³ A escola é situada em Portugal, no distrito do Porto, e recebe crianças de 5 a 13 anos de idade. Seu ensino foge do modelo tradicional, não possuindo séries, ciclos, anos, turmas, manuais, testes, aulas e salas de aula. Os alunos interagem entre si de acordo com interesses comuns e desenvolvem projetos de pesquisa. Os alunos podem solicitar ajuda dos professores a qualquer momento que sentirem necessidade.

Além disso, tanto é falado sobre interdisciplinaridade, mas pouco é feito, efetivamente, para termos um ensino interdisciplinar. A realização deste trabalho me faz acreditar ser uma oportunidade de colocar na prática o que há muito já vem sendo falado.

Acredito que a proposta lúdica e interdisciplinar deste trabalho foi diferente e seus resultados podem ser interessantes para professores, dispostos a trabalhar com uma proposta inovadora, buscando uma renovação da escola como vemos hoje.

No início do trabalho, começo apresentando as teorias relevantes que fundamentaram o desenvolvimento do projeto: letramento, ludicidade e interdisciplinaridade. A seguir, descrevo o contexto em que a pesquisa foi desenvolvida e os procedimentos necessários para a construção e aplicação da unidade didática. Na sequência, descrevo as aulas do projeto nas quais a unidade didática foi desenvolvida. Para finalizar, apresento a avaliação feita pelos alunos sobre seu aprendizado e sobre as aulas do projeto e as minhas considerações finais.

2. LETRAMENTO, JOGOS E INTERDISCIPLINARIDADE

Ao pensarmos no ensino de língua adicional⁴ no ensino fundamental, sabemos que o aluno deve aprender vocabulário e estruturas básicas para desenvolver sua competência em uma nova língua. Porém, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental em Língua Estrangeira (1998), o trabalho em sala de aula deve ultrapassar o ensino de apenas códigos e se tornar uma experiência mais abrangente, favorecendo a atuação discursiva do aluno no mundo.

De acordo com Balzano e Bier (2009, p. 37), o objetivo do ensino de língua estrangeira e de todas as outras disciplinas que compõem a área de Linguagens e Códigos é

contribuir para o conhecimento do mundo em que se vive, das diversas culturas e suas especificidades, promovendo experiências que possibilitem a prática e o diálogo com as linguagens e suas várias formas de manifestação. Através desse conhecimento, o educando pode circular e integrar-se na sua comunidade, tornando-se um cidadão mais atuante nas diversas práticas sociais das quais quer participar.

A sala de aula serve como um espaço não apenas para que o aluno aprenda conteúdos específicos de cada disciplina apresentada pelo currículo. Ele deve ter vivências e aprendizagens relevantes para a sua vida, que possam constituir-lo como um sujeito crítico e participante no meio em que vive. Assim, o ensino de língua adicional na sala de aula não visa só o aprendizado de estruturas para que o indivíduo se torne um falante, mas deve fornecer meios para que o aluno se torne um cidadão capaz de agir no mundo.

De acordo com Balzano e Bier (2009), a área de Linguagens e Códigos é orientada pelo privilégio à fruição e a prática da cidadania. Segundo as autoras, fruição é entendida como o prazer acompanhado pela vontade de obter conhecimento. O trabalho aqui apresentado buscou desenvolver a fruição por meio de uma gincana, na qual os alunos divertiam-se, ao mesmo tempo em que buscavam conhecimento para desenvolver as atividades propostas. Ainda, segundo as autoras, a cidadania é entendida como a consciência do outro e a possibilidade de interação. Além disso, agir com cidadania é participar ativamente da sociedade. O projeto apresentado aqui propôs um trabalho em equipes para pensarem em propostas para a melhoria do lugar em que vivem. Ao projetar de forma

⁴ Neste trabalho, optei pelo uso do termo “língua adicional”, usando “língua estrangeira” apenas quando os autores citados referirem-se dessa forma.

imaginária soluções para problemas existentes, os estudantes estavam agindo com cidadania, refletindo sobre seu meio, reconhecendo e interagindo com o outro.

Trabalhar com projetos é uma ótima maneira de desenvolver o aprendizado em sala de aula. A unidade didática aqui construída possui as características básicas desse trabalho. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 87), o projeto

tem um objetivo compartilhado por todos os envolvidos, que se expressa num produto final em função do qual todos trabalham e que terá, necessariamente, destinação, divulgação e circulação social internamente na escola ou fora dela. Além disso, os projetos permitem dispor do tempo de forma flexível, pois o tempo tem o tamanho necessário para conquistar o objetivo: pode ser de alguns dias ou de alguns meses.

O produto final da unidade didática construída para esse trabalho foi a confecção de um bairro ideal, partindo da comparação dos alunos com o seu próprio bairro. Além disso, a turma possuía outro objetivo comum: vencer a gincana. Assim, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), verificamos que os projetos são favoráveis para que o aluno seja responsável pela sua aprendizagem, pois ele consegue se envolver mais nas tarefas propostas do que quando é apenas o professor que as determina.

Em uma língua adicional, é preciso compreender o que é lido. Quando isso é feito, há um foco definido. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), a compreensão é estabelecida com uma finalidade específica. Neste trabalho, por exemplo, os alunos liam enunciados buscando seu entendimento para conseguir realizar as tarefas propostas e obter pontos para tentar vencer a gincana.

Também, no processo de aprendizado, há o que o aluno já sabe e as relações que ele estabelece com o que está sendo aprendido. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), uma das formas mais importantes para o aluno construir seu próprio conhecimento é estabelecer relações com aquilo que ele já sabe. Isso seria uma aproximação dos conhecimentos prévios do aluno com aquilo que ele vai aprender. No desenvolvimento da unidade didática, os alunos trouxeram os conhecimentos que possuíam sobre seu bairro para fazer uma reflexão sobre ele e ter novas aprendizagens.

Sabendo que o aluno tem grande importância para a construção de seu próprio aprendizado, as aulas não devem ser centradas no professor. Porém, este tem grande relevância para a sala de aula, sendo responsável por “planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva” (BRASIL, 1998, p. 22). O papel

do professor em sala de aula é ajudar o aluno no desenvolvimento do seu aprendizado, é ajudá-lo a traçar os caminhos necessários para chegar ao objetivo almejado. O professor não deve ser a figura que dá respostas prontas e transfere conhecimento. Ele deve questionar o aluno, questionando-se a si próprio, aprendendo tanto quanto ensina.

Com a visão de que o professor não é o detentor de todo o saber na sala de aula, percebemos que os alunos podem aprender muito interagindo entre eles. Segundo Schlatter e Garcez (2009), o professor deve oferecer um espaço para que os alunos interajam e consigam realizar tarefas com um propósito específico, auxiliando-os quando necessário.

Se os alunos tiverem um objetivo comum, a interação e a colaboração ocorrerão, fazendo com que os alunos aprendam e alcancem o objetivo almejado. Para propiciar momentos de interação na sala de aula, sua organização espacial é bastante relevante. Segundos os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 62),

É útil pensar na organização espacial da sala de aula de outras formas que facilitem a força catalisadora do discurso na construção da aprendizagem. Organizações dos alunos em grupos ou em círculos parecem ser mais produtivas na promoção da interação.

Neste projeto, os alunos trabalharam em grupos, interagindo entre colegas para alcançar um objetivo comum: vencer a gincana. A organização espacial da sala favoreceu a interação entre os alunos das equipes.

2.1 LETRAMENTO

Segundo Schlatter e Garcez (2009), o propósito do ensino de língua adicional na escola é o letramento, que tem como objetivo possibilitar a participação do aluno em diferentes práticas sociais com a utilização da leitura e da escrita. Para Schlatter (2009, p. 12) o objetivo da aula de língua adicional é

tornar-se um espaço para reflexão, autonomia e sensibilização ao outro na busca por uma compreensão de sua própria realidade e de uma ampliação de sua participação em práticas sociais onde a língua estrangeira e as práticas de leitura e escrita são produtos culturais e simbólicos valorizados.

Para Soares (2004), o termo letramento surgiu por uma necessidade de nomear as práticas de sala de aula que vão além do aprendizado de um sistema alfabético e ortográfico, diferenciando-se da simples alfabetização. Essa prática, no seu sentido tradicional, tornou-se

insuficiente para dar conta das exigências da vida social e atividades profissionais. Assim, para a autora, o letramento é a aprendizagem de habilidades que possibilitem o uso competente da língua em práticas sociais. Percebemos, então, que a prática de letramento serve para formar cidadãos preparados para enfrentar e compreender o mundo, e não meros decodificadores.

Segundo Kleiman (2006, p. 415), na prática de letramento o professor adquire o papel de seu agente, tendo

a capacidade de decidir sobre um curso de ação, de interagir com outros agentes e seria capaz de modificar ou mudar seus planos segundo as ações, e mudanças resultantes dessas ações, do grupo e faria isso “estrategicamente”, de uma forma que não seria entendida como a soma de interesses de membros individuais da coletividade.

O professor tem o papel de fazer a aula acontecer, resolvendo problemas que possam surgir, sem privilegiar indivíduos específicos, e criando oportunidades para que haja interação, engajamento e aprendizado entre os alunos. Kleiman (2006) acrescenta que, quando as pessoas têm objetivos coletivos e se envolvem em ações sociais que visam a transformação, eles se sentem co-autores do processo. Colocar os alunos em uma posição de destaque, interagindo em grupos em busca de um objetivo comum, provavelmente fará com que eles se sintam mais motivados e poderá resultar em uma aprendizagem mais efetiva.

2.2 O JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

O jogo não está muito presente no dia-a-dia de uma sala de aula. Quando é utilizado, nem sempre é a partir de uma proposta relevante de aprendizagem. Porém, o jogo pode ser uma ferramenta bastante importante para ser usada em sala de aula, culminando em um aprendizado efetivo dos alunos. Além disso, é uma atividade prazerosa que, provavelmente, promoverá um envolvimento dos estudantes.

Segundo Huizinga (1996), o jogo possui determinadas características que o diferencia da vida cotidiana. Ele possui uma limitação de tempo. Há um início e um final. É dentro desses limites que o jogo acontece, toma forma. Quando seu objetivo é alcançado, ele chega ao seu final. Ele também possui limites em relação ao espaço. Seu limite pode ser real ou imaginário. O jogo cria certa ordem. Para que ele aconteça, é necessário que essa ordem seja estabelecida, que haja, dentro dele, um mundo mais organizado, próximo ao perfeito. Há, também, o elemento da tensão presente no jogo. Ele é guiado pela competição. Os

participantes querem ver o que acontecerá ao final, querem vencer o jogo. As qualidades do jogador são postas a prova no momento em que ele deseja muito ganhar o jogo, mas precisa respeitar as regras. Estas também fazem parte das características essenciais do jogo. Toda competição possui um conjunto de regras que só têm validade dentro deste contexto e que devem ser seguidas sem discussão. O não cumprimento das regras implica o término do jogo.

Assim, Huizinga (1996, p. 33) definiria jogo no seu sentido mais amplo a partir destas características apontadas por ele:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.

Na sala de aula, quando o professor propõe um jogo, os alunos podem não escolher de forma voluntária participar da atividade. Porém, eles podem escolher se serão participantes ativos, engajando-se no jogo e competindo com os demais colegas para vencer o desafio proposto.

Junto ao elemento da competição, apontado por Huizinga (1996), há a colaboração. Szundy (2005) fala que os participantes do jogo compartilham suas regras, e isso pode criar um senso de identidade de grupo e de colaboração. Esse elemento também aparece dentro de determinados grupos envolvidos no jogo, como na divisão das equipes para o desenvolvimento da atividade que esse trabalho propõe. Szundy (2005, p. 35) afirma que:

Ao, por exemplo, dividir-se os alunos em grupos para um determinado jogo, pode-se criar uma rede de colaboração tal entre o grupo que compartilha o objetivo final de vencer a competição, que o exercício de “ensinar” determinado conteúdo passa a ser exercido por um ou mais membros do grupo. Nota-se, nesse caso, uma quebra das relações de poder em um paradigma de ensino-aprendizagem estabelecido histórica e culturalmente na sala de aula, segundo o qual o ensino é tarefa do professor, e a aprendizagem um processo restrito ao aluno.

Assim, além do grupo se unir para alcançar um objetivo comum, a aula não acontece centrada no professor. Os próprios alunos ensinam colegas e aprendem com eles. A partir do jogo, verifica-se que isso é possível e pode trazer bons resultados para a aprendizagem dos alunos.

O jogo faz parte da natureza humana, assim como outras atividades fazem parte da natureza de outras espécies. Cook (2000, p. 98) afirma que “Golfinhos nadam, escorpiões picam, cegonhas migram, e zebras galopam, assim como as pessoas falam, dançam, cantam

jogam, contam histórias, e se envolvem em uma série de outras atividades”⁵. Não é possível negar que o jogo esteja presente na vida dos humanos e se apresente como algo natural.

Szundy (2005) coloca que o jogo se diferencia das demais atividades humanas, como a escola e o trabalho, por proporcionar prazer e liberdade, não importando se a pessoa participa ou apenas o assiste. De acordo com a própria natureza humana, há uma procura pelo que apresenta sensações positivas e é prazeroso. Este trabalho propõe uma junção entre a seriedade da escola e o prazer causado pelo jogo, mostrando que essas duas esferas podem se apresentar de forma conjunta.

O jogo também proporciona sensações positivas aos seus participantes. Cook (2000) afirma que, mesmo que essa atividade não pareça importante, ela traz diversos benefícios e pode ser por este motivo que as pessoas gostam tanto de atividades lúdicas. Cook (2000, p.106) descreve os benefícios que essa prática proporciona: “O jogo serve para aliviar o tédio pelo aumento do funcionamento das atividades físicas e mentais, e, ao mesmo tempo, reduz a ansiedade, definindo desafios que são possíveis de serem realizados”⁶.

Existe a ideia, principalmente no ensino, de que as questões lúdicas apenas estão presentes no universo da criança. Cook (2000) aponta que o jogo é visto como algo imaturo, que apenas crianças sentem-se envolvidas por atividades lúdicas e, quando o indivíduo se torna adulto, esses comportamentos desaparecem ou diminuem dando lugar a atividades consideradas mais sérias e necessárias na vida adulta. Porém o indivíduo maduro se envolve e se engaja em diversas atividades lúdicas. Szundy (2005) cita os eventos esportivos, como futebol, tênis, vôlei e basquete. Alguns adultos participam desses esportes; outros apenas os assistem e torcem. A autora ainda acrescenta os jogos de tabuleiro e baralho. Tomando esses jogos como referência, percebemos que os adultos demonstram bastante interesse por atividades competitivas e que seu amadurecimento não os faz largar o prazer que os jogos os proporcionam.

Assim, o jogo é uma prática importante e prazerosa e não está presente apenas no universo infantil, mas continua por toda a vida do ser humano. Pensando nessas questões, a utilização do jogo em sala de aula deveria ser uma prática constante. Porém muitos professores não o utilizam por não considerá-lo uma atividade séria. Huizinga (1996) contrapõe esse discurso afirmando que jogos podem ser atividades importantes. O autor ainda diz que a seriedade pode excluir o jogo, mas que este pode incluir a seriedade em sua prática.

⁵ Tradução minha. No original: “Dolphins dive, scorpions sting, storks migrate, and zebras gallop, just as people everywhere talk, dance, sing songs, play games, tell stories, and engage in a whole host of other activities”.

⁶ Tradução minha. No original: “Play serves to alleviate boredom by raising the level of physical and mental activity, while at the same time reducing anxiety by setting challenges which are attainable”.

O jogo proposto por este trabalho utilizou tópicos sérios. Ao mesmo tempo em que o lúdico da proposta proporcionou prazer aos alunos, eles refletiram sobre aspectos relevantes relacionados à melhoria do seu bairro e aprenderam palavras e expressões em língua inglesa, relevantes para sua participação em sociedade. Isso fez com que os alunos exercessem sua cidadania e pensassem de forma crítica sobre aspectos relevantes do seu meio.

Nascimento (2008) aponta que muitos professores têm usado jogos em suas salas de aula, porém geralmente eles são utilizados ao final de uma aula cansativa como forma de distração e relaxamento. Da mesma forma, Cook (2000, p. 183) afirma que o jogo “é frequentemente marginalizado, e tende a ser usado com um propósito pedagógico efêmero – como ‘deixar a turma de bom humor’, ‘preencher uma lacuna’ e assim por diante –, mas não como um objetivo ou um meio para o aprendizado de uma língua”⁷.

A proposta deste trabalho é mostrar que o jogo pode ser uma ferramenta relevante para ser usada em sala de aula. Por isso é preciso que se reflita sobre essa prática. Szundy (2005, p. 04) declara que

o engajamento em um processo reflexivo em relação ao papel do jogo na constituição da LE é essencial para que este possa ser visto não simplesmente como atividade de cunho motivacional, mas como contexto efetivo e significativo para constituição da linguagem, capaz, dependendo de como é proposto e trabalhado em sala de aula, de engajar os aprendizes em formas gradativamente mais complexas de uso da LE⁸.

O jogo não deve ser utilizado em sala de aula apenas pelo prazer que ele proporciona aos seus participantes, nem tampouco como atividade para “passar o tempo”. Ele deve ser utilizado como uma prática significativa para o aprendizado dos estudantes.

O objetivo deste trabalho é mostrar que o jogo pode ser utilizado em sala de aula com alunos de diversas idades, não apenas na educação infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. Além de ser algo prazeroso, o jogo pode ser utilizado para um aprendizado efetivo e relevante por parte dos estudantes.

⁷ Tradução minha. No original: “it is often severely marginalized, and tends to be used for some ephemeral pedagogic purpose – such as ‘getting the class in the right mood’, ‘filling a gap’, and so on – but not as an end or a means of language learning”.

⁸ A sigla LE usada na citação significa Língua Estrangeira.

2.3 DIÁLOGO ENTRE DISCIPLINAS: BUSCANDO UMA ESCOLA INOVADORA

A questão da interdisciplinaridade tem sido apontada por muitos autores e diversos documentos. Há uma tentativa constante de inseri-la no ensino. Porém, a prática interdisciplinar ainda não se encontra muito presente nas escolas e nas atividades de ensino e aprendizagem desenvolvidas em sala de aula.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental de Língua Estrangeira (1998, p.37-38) apontam que a aprendizagem de língua estrangeira pode ter uma função interdisciplinar dentro do currículo:

O estudo das outras disciplinas, notadamente de História, Geografia, Ciências Naturais, Arte, passa a ter outro significado se em certos momentos forem proporcionadas atividades conjugadas com o ensino de Língua Estrangeira, levando-se em consideração, é claro, o projeto educacional da escola. Essa é uma maneira de viabilizar na prática de sala de aula a relação entre língua estrangeira e o mundo social, isto é, como fazer uso da linguagem para agir no mundo social.

Assim, o trabalho com a língua adicional em conjunto com outras disciplinas pode auxiliar na formação do aluno como um cidadão crítico, capaz de participar ativamente da sociedade. Porém, a disciplina de língua adicional não precisa estar relacionada com outras disciplinas de língua, como colocado por Schlatter e Garcez (2009). Inclusive, o trabalho ficará muito mais rico se realizado com disciplinas diferentes. Dessa forma, como apontado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais na citação acima, estaremos relacionando a língua adicional com o mundo social.

Também, segundo Schlatter e Garcez (2009, p. 139), ao trabalharmos de forma interdisciplinar, estamos despertando no aluno “as habilidades de estabelecer conexões entre as informações, interligar conteúdos, usar o senso crítico, através de propostas flexíveis e ligadas à realidade do grupo”. Assim, neste trabalho, ao relacionar a língua adicional com a geografia, trabalhando questões sobre o bairro dos alunos, a aprendizagem se tornou relevante para a realidade deles e os possibilitou fazer relações entre as duas disciplinas. Além disso, a interdisciplinaridade vai fazer com que o aluno aprenda para a vida, já que esta não se apresenta de forma compartimentalizada.

Segundo Schlatter (2009, p. 20), o professor é responsável por “promover projetos conjuntos com outros professores para construir unidades de ensino que contribuam para o letramento e também para a articulação dos conhecimentos nas diferentes disciplinas curriculares e na vida dos alunos”. É tarefa do professor construir projetos conjuntos com

outros professores e disciplinas, objetivando a possibilidade de o aluno estabelecer relações e desenvolver o seu letramento.

Gallo (1995, p. 04) fala sobre a disciplinarização:

Didaticamente, a organização do conhecimento em disciplinas, que cristaliza-se nos currículos escolares, facilita o acesso dos estudantes a esses saberes. Tanto é assim que toda a estrutura burocrática escolar está montada sobre essa compartimentalização. Nesta perspectiva, cada professor é um arquivista especializado numa disciplina, tendo a função de possibilitar aos alunos o acesso às informações ali contidas. Por outro lado, temos o efeito pernicioso da compartimentalização: os estudantes - e mesmo os professores - não são capazes de vislumbrar qualquer possibilidade de interconexão entre as várias gavetas dos arquivos.

O conhecimento dividido em pequenas partes facilita o acesso do aluno a esses saberes. Porém, pela forma como isso está inserido no currículo, os alunos não conseguem fazer relações entre disciplinas, e professores não dialogam entre si. Ainda segundo Gallo (1995, p. 04), a interdisciplinaridade surge como uma ferramenta para resolver essas questões, permitindo um “trânsito por entre os vários compartimentos do saber contemporâneo, possibilitando um conhecimento mais abrangente porque [é] mais interativo”.

Então, segundo Yared (2008, p. 165), a interdisciplinaridade é

o movimento (inter) entre as disciplinas, sem a qual a disciplinaridade se torna vazia; é um ato de reciprocidade e troca, integração e voo; movimento que acontece entre o espaço e a matéria, a realidade e o sonho, o real e o ideal, a conquista e o fracasso, a verdade e o erro, na busca da totalidade que transcende a pessoa humana. Creio que a interdisciplinaridade leva o aluno a ser protagonista da própria história, personalizando-o e humanizando-o, numa relação de interdependência com a sociedade, dando-lhe, sobretudo, a capacidade crítica no confronto da cultura dominante e por que não dizer opressora, por meio de escolhas precisas e responsáveis para a sua libertação e para a transformação da realidade.

O ensino interdisciplinar apresenta os conhecimentos de forma interligada, tornando o aprendizado dos alunos mais abrangente em termos de conhecimento, além de melhor prepará-los para a sociedade, onde as situações da vida cotidiana e os conhecimentos necessários para dar conta delas não se apresentam nem são utilizados de forma fragmentada.

Segundo Trindade (2008), a interdisciplinaridade propõe um rompimento com o ensino tradicional. Além disso, Trindade (2008, p. 82) destaca a importância do professor que adota essa perspectiva de ensino:

O professor interdisciplinar percorre as regiões fronteiriças flexíveis onde o "eu" convive com o "outro" sem abrir mão de suas características, possibilitando a

interdependência, o compartilhamento, o encontro, o diálogo e as transformações. Esse é o movimento da interdisciplinaridade caracterizada por atitudes ante o conhecimento.

O diálogo entre professores é fundamental para que exista um ensino interdisciplinar. Nesse sentido, Tavares (2008, p. 136) aponta que o diálogo “deve ser reflexivo, crítico, entusiástico, que respeita e transforma. Num trabalho interdisciplinar em equipe é imprescindível que todos estejam abertos ao diálogo em qualquer momento”. Pombo (2005, p. 13) acrescenta que

Sem interesse real por aquilo que o outro tem para dizer não se faz interdisciplinaridade. Só há interdisciplinaridade se somos capazes de partilhar o nosso pequeno domínio do saber, se temos a coragem necessária para abandonar o conforto da nossa linguagem técnica e para nos aventurarmos num domínio que é de todos e de que ninguém é proprietário exclusivo.

Ao dialogar, é preciso que as duas ou mais partes se envolvam, escutem e sejam escutadas. A interdisciplinaridade é um trabalho de constante troca. O diálogo deve acontecer com o objetivo de aprimorar o ensino, criando possibilidades dentro da sala de aula que auxiliem na formação de um aluno crítico e autônomo, preparado para participar ativamente da sociedade.

Segundo Gallo (2007) a interdisciplinaridade não seria a prática mais efetiva. Ele usa a metáfora de uma peça de tecido, recortada em diversos pedaços, sendo a interdisciplinaridade a costura de todos eles. Esse pedaço de tecido, mesmo remontado, não seria mais o mesmo, apontando, assim, que a interdisciplinaridade não conseguiria resgatar o todo, um conhecimento mais amplo, mesmo relacionando-se com outras disciplinas. Ele, então, fala sobre o conceito de “transdisciplinaridade” que é um apagamento das fronteiras entre as disciplinas, misturando-as. Ainda segundo Gallo (2007, p. 09), esse conceito afirma “uma produção de saberes e uma circulação por entre eles que se faz de forma livre, não hierárquica, caótica. É produtiva, promotora de encontros, conjunções, misturas, mestiçagens”.

No ensino transdisciplinar, segundo Gallo (2007, p. 11), haveria “o desaparecimento da escola como conhecemos, pois romper-se-ia com todas as hierarquizações e disciplinarizações, tanto no aspecto epistemológico quanto no político”. A inserção de um ensino transdisciplinar só poderia ser feita em uma escola com uma estrutura bastante diferente da que conhecemos hoje. Mesmo que essa prática pareça mais coerente com o mundo atual, é preciso uma grande transformação para que ela ocorra. Nesse sentido, a

interdisciplinaridade pode ser usada como uma parte inicial de um processo: partir de um ensino que busque um diálogo entre disciplinas para, um dia, chegarmos a ter escolas inovadoras, com ensino transdisciplinar.

Mesmo que a interdisciplinaridade tenha suas limitações, ela se apresenta como um recurso viável a ser desenvolvido e o primeiro passo para uma escola inovadora. Assim, este trabalho se propõe a mostrar que pequenas mudanças na escola são possíveis e essenciais para caminhar rumo a um ensino inovador, que fuja do tradicional e que visualize no aluno um sujeito capaz de agir de forma crítica e autônoma no mundo.

3. CONTEXTO DA PESQUISA

Para uma melhor contextualização da escola, professores e turma, realizei observações durante as aulas de inglês e geografia. Para guiar essas observações, fiz uso dos seguintes questionamentos:

- Qual é o perfil da turma? (idade, classe econômica, preferências/interesses, experiências anteriores de aprendizagem)
- Como a língua inglesa/geografia é apresentada para os alunos em sala de aula?
- Qual é a atitude dos alunos em relação à disciplina?
- Como é a relação entre professor e alunos?
- Como é a relação entre os alunos?
- Como é a estrutura da escola? Dispõe de laboratórios, computadores, biblioteca, salas especiais?

3.1 A ESCOLA

O projeto foi desenvolvido em uma escola municipal da Zona Norte de Porto Alegre. A escola oferece educação infantil, ensino fundamental, médio e técnico. Atende alunos de classe média baixa e tem funcionamento nos três turnos: manhã, tarde e noite. Os alunos também têm a possibilidade de almoçar na escola.

A escola possui diversos espaços: biblioteca, sala de vídeo, salas de informática, laboratório de ciências, refeitório, parquinho para as crianças e quadras de esporte (futebol e basquete). Há também a disponibilidade de projetores. A escola possui elevador para cadeirantes. Há alunos com dificuldades especiais, porém, apenas um monitor para todas as turmas da escola. Isso dificulta um acompanhamento mais completo de cada aluno e um auxílio aos professores, os quais não estão preparados para lidar com essas dificuldades especiais. A turma em que a unidade didática foi desenvolvida possui um aluno com dificuldades especiais.

A direção e supervisão da escola foram muito acessíveis e se mostraram bastante receptivas com a proposta do trabalho a ser desenvolvido, colocando-se à disposição para o que fosse necessário durante o período em que eu estaria na escola.

3.2 OS PROFESSORES

Além das observações feitas, os professores responderam algumas perguntas sobre sua formação, atuação profissional e preparação das aulas. As perguntas feitas aos professores foram as seguintes:

- Graduação (curso e universidade):
- Outras escolas em que trabalha:
- Número de horas de trabalho na escola:
- Número de horas de trabalho no total:
- Qual é sua opinião sobre a turma observada?
- Como organiza sua aula?

A professora de inglês, que aqui chamarei de Aline, é formada em Letras-Inglês pela Unisinos. Ela trabalha 20h na escola em que a unidade didática foi desenvolvida. Trabalha, também, com ensino a distância em uma universidade e com aulas particulares, totalizando 40h. Sua opinião sobre a turma na qual a unidade didática foi desenvolvida é que a maioria dos alunos é interessada, porém os que não são acabam atrapalhando o desenvolvimento dos demais.

Os conteúdos para as aulas de inglês são organizados seguindo a ordem do que é apresentado pelo livro didático. Para aprimorar o trabalho, Aline tenta relacionar as atividades do livro com a vida dos alunos e complementá-las com pequenos projetos, folhas impressas, vídeos, músicas, ou outras atividades diversas.

A professora de inglês da escola se mostrou bastante interessada pelo projeto, colocando suas turmas à disposição para o trabalho a ser desenvolvido (observações e prática). Em suas aulas, a professora tem uma ótima relação com os alunos, conversa, faz brincadeiras, sempre impondo os limites necessários que a turma precisa. Ela é preocupada e atenciosa com os alunos, sempre tenta ajudá-los e responde todas as dúvidas que surgem. Durante as correções, conversa, explica e questiona bastante.

O professor de geografia, que aqui será chamado de Leandro, é formado em Licenciatura e Bacharelado em História pela UFRGS. Por uma questão de falta de professores, está ministrando aulas de geografia. Ele trabalha somente na escola em questão, totalizando 20h. Sua opinião sobre a turma em que a unidade didática foi desenvolvida é que é

composta por alunos tranquilos, sem graves problemas de disciplina ou de relacionamento entre eles e que foi melhorando desde o início do ano. Leandro percebe um grupo de alunos que é bastante interessado, participativo e com bom comportamento e outro grupo que é mais agitado e brincalhão, sendo necessárias intervenções para que realizem as atividades. Ainda há o caso de um menino com necessidades especiais na turma, que é acompanhado, por vezes, de uma monitora. O professor comenta que é necessária uma troca constante com essa monitora para que o aluno possa desenvolver as atividades solicitadas em sala de aula, geralmente adaptadas para ele com solicitações de desenho para que possa se expressar de acordo com sua percepção dos assuntos abordados em aula. Acrescenta, ainda, que os demais alunos respeitam seu ritmo.

Para organizar suas aulas, Leandro utiliza o livro didático como referência. Porém, ele sempre procura trabalhar questões relacionadas ao bairro, cultura local e culturas juvenis que não fazem parte de livros didáticos de sétimo ano. Ele considera a questão da identidade com o local em que os alunos moram muito importante. O professor acrescenta que está constantemente pesquisando para a elaboração de suas aulas e tenta diversificar ao máximo as atividades que desenvolve com suas turmas (leitura, escrita, desenhos, pesquisas, mapas, figuras).

Leandro aceitou fazer parte desta proposta, conversando sobre seu trabalho e abrindo suas aulas para observações. Ele está constantemente conversando com os alunos, dando explicações detalhadas sobre as tarefas a serem realizadas. Possui uma boa relação com a turma, tendo uma postura mais firme quando necessário. Busca tornar seu trabalho mais relevante, relacionando suas aulas com a vida dos alunos. Durante as observações feitas por mim de suas aulas, o professor estava trabalhando com o bairro da turma, relacionando, assim, o conteúdo visto em sala de aula com a vida dos alunos.

3.3 A TURMA

O trabalho foi realizado em uma turma de 7º ano da escola, contendo, inicialmente, 25 alunos. Dois alunos entraram durante o desenvolvimento da unidade didática com a turma, totalizando, assim, 27 alunos. As idades dos estudantes variam de 12 a 17 anos. É o primeiro ano em que a turma está tendo aulas de língua inglesa. A turma foi escolhida por uma questão

de disponibilidade de horários minha e por ser uma turma mais calma para o desenvolvimento de um trabalho diferente, segundo os professores da escola.

A turma é bastante agitada, sendo necessárias intervenções constantes dos professores. Grande parte dos alunos se distrai com conversas e brincadeiras, não prestando atenção no que é dito pelo professor, exigindo que ele necessite aumentar o tom de voz para conseguir ser escutado. Alguns alunos criam apelidos e fazem piadas sobre os professores. Vários alunos não realizam as atividades propostas, porém quem as faz é participativo durante as aulas, interagindo com os demais colegas e o professor e compartilhando seu trabalho com a turma no momento de correções de atividades.

Os alunos demoram para se organizar, causando um atraso no início das aulas. Também, são bastante relutantes para realizar qualquer atividade proposta pelo professor. Todo início de aula há um período de convencimento para que os alunos participem da aula e façam o que é sugerido pelo professor.

Há grupos de amizades bem definidos na turma. Os próprios alunos dividem a sala em grupos, denominando-os: “o grupo da bagunça”; “o grupo da conversa”; “o grupo da risada”; “o grupo da fofoca”; e “o grupo das estudiosas”. Dentro desses grupos, há uma boa relação entre os estudantes. Alguns alunos parecem não fazer parte de nenhum grupo e ficam isolados das demais pessoas da turma.

Como já apresentado anteriormente, há um aluno com dificuldades especiais na turma e uma monitora que o acompanha em alguns momentos das aulas. A presença da monitora não é constante na sala de aula porque ela é a única pessoa responsável por acompanhar todos os alunos com dificuldades especiais da escola.

Segundo a opinião geral dos professores da escola, em comparação com as demais turmas, esta é a menos complicada e a única com possibilidades de se ministrar aula.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia usada para o desenvolvimento deste trabalho encontra-se na categoria de Pesquisa-Ação Integral e Sistêmica, possuindo uma abordagem qualitativa. Segundo Bazarim (2008), essa metodologia acontece quando o pesquisador está inserido no contexto de pesquisa, sendo ator no processo, além de observá-lo e descrevê-lo. Assim, o pesquisador é participante e analista da ação sendo desenvolvida. Como pesquisadora deste trabalho, além de observá-lo, descrevê-lo e analisá-lo, participei ativamente construindo a unidade didática e desenvolvendo-a em sala de aula. Esta pesquisa também utilizou-se de questionários e observações das aulas de inglês e geografia, combinando a Pesquisa-Ação Integral e Sistêmica com a Pesquisa Interpretativa/Qualitativa.

4.1 OBJETIVOS DA PESQUISA

4.1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste trabalho de pesquisa é descrever e analisar uma unidade didática interdisciplinar e lúdica elaborada e desenvolvida em sala de aula por mim juntamente com os alunos.

4.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos deste projeto são:

- descrever e analisar o trabalho interdisciplinar realizado entre as disciplinas de Inglês e Geografia;
- desenvolver o letramento dos alunos em relação ao bairro de forma lúdica, através de uma gincana;
- verificar se o jogo pode ser utilizado para um aprendizado efetivo e relevante por parte de estudantes dos anos finais do ensino fundamental;
- sugerir novas possibilidades de trabalho em sala de aula, tendo como objetivo uma escola inovadora.

4.2 AS ETAPAS DO PROJETO

O projeto teve vários momentos essenciais para sua criação e desenvolvimento. O início dele foi com observações das aulas de língua inglesa e geografia. Além disso, os alunos responderam um questionário que serviu, juntamente com as observações, para criar um perfil da turma e saber de suas experiências anteriores de aprendizagem. Os professores também responderam algumas questões falando sobre sua formação, vida profissional, preparação de suas aulas e se nelas já haviam trabalhado com a interdisciplinaridade e a ludicidade. A primeira parte das perguntas feitas aos professores foi apresentada no capítulo anterior. As demais questões serão apresentadas a seguir.

Com as informações obtidas através das observações, questionários e diálogo com os professores, construí a unidade didática a ser desenvolvida com a turma de sétimo ano. Assim, houve o desenvolvimento dela em sala de aula e a construção do produto final com a turma. Para terminar, os alunos responderam um questionário avaliando sua aprendizagem e as aulas do projeto, as quais tiveram uma abordagem lúdica e interdisciplinar.

4.2.1 OBSERVAÇÕES DAS AULAS

Para conhecer alguns aspectos da escola e da turma, realizei observações durante as aulas de inglês e geografia do sétimo ano no qual a unidade didática foi desenvolvida. Para guiar as observações, fiz uso de questionamentos, que foram apresentados e respondidos no capítulo anterior.

Durante as observações, foi entregue um Termo de Consentimento para ser assinado pelos professores e responsáveis pelos alunos, autorizando sua participação neste trabalho (Anexos I e II).

Abaixo, apresento quadros indicando as datas e horários das observações realizadas nas aulas de inglês e geografia e algumas considerações sobre elas:

Quadro 1 - Observações realizadas nas aulas de inglês.

Inglês	
Observações: data e horário	Descrição
<p>Observação 1 (2 períodos) 02 de abril de 2014 10h20 às 12h15</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso do livro didático “Vontade de Saber Inglês” para 6º ano; • Primeira vez que os alunos estão tendo inglês; • Não há livros suficientes para todos os alunos; • Trabalho com tirinha presente no livro; • Vídeo com os personagens que aparecem na tirinha; • Presença da monitora para o aluno especial no segundo período da aula.
<p>Observação 2 (2 períodos) 09 de abril de 2014 10h20 às 12h15</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega do termo de consentimento do projeto apresentado neste trabalho para que alunos as levem para casa e as tragam assinadas pelo seu responsável; • Alunos respondem um questionário falando sobre si mesmos e experiências anteriores de aprendizagem; • Professora passa no quadro a explicação do verbo <i>to be</i>; • Alunos realizam atividades do livro.
<p>Observação 2 (2 períodos) 16 de abril de 2014 10h20 às 12h15</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Correção de um exercício da aula anterior; • Professora passa no quadro os números até 100 e exercícios para que os alunos escrevam os números; • Alunos recebem uma cruzadinha, na qual devem somar ou diminuir números e escrever o resultado encontrado. Nesta mesma folha, há algumas outras atividades: contar e escrever o número, circular o número certo, ligar, desenhar (<i>two pink hearts</i>, por exemplo).

Quadro 2 - Observações realizadas nas aulas de geografia.

Geografia	
Observações: data e horário	Descrição
Observação 1 (2 períodos) 03 de abril de 2014 07h45 às 9h15	<ul style="list-style-type: none">• Alunos devem escrever um texto sobre o bairro onde moram. Trabalho deve conter aspectos indicados em um roteiro apresentado no quadro e ser entregue com capa;• Aluno com dificuldades especiais realiza atividade diferenciada: colorir um mapa.
Observação 2 (2 períodos) 10 de abril de 2014 07h45 às 9h15	<ul style="list-style-type: none">• Continuidade do trabalho iniciado na aula anterior;• Os alunos devem fazer desenhos sobre o que enxergam pela janela da sala de aula e elaborar um mapa representando o trajeto que os alunos fazem de casa até a escola;• Monitora para o alunos com dificuldades especiais chega no segundo período e adapta as atividades propostas pelo professor.

As observações foram muito importantes para pensar no trabalho a ser desenvolvido com a turma. A partir das percepções obtidas durante esse período, pude construir uma unidade didática coerente com a realidade em que ela seria desenvolvida e estar mais preparada para realizar o trabalho com os alunos.

4.2.2 QUESTIONÁRIO

Para conhecer melhor os alunos e professores, além das observações feitas, foram aplicados questionários. Para tanto, além de responderem perguntas sobre sua formação, atuação profissional e preparação das aulas, já apresentadas na sessão anterior deste trabalho, os professores responderam questões falando se já haviam trabalhado de forma lúdica e interdisciplinar. As perguntas feitas aos professores foram as seguintes:

- Você já utilizou jogos em sua disciplina? De que forma foram utilizados?
- Você já fez algum trabalho em conjunto com outro professor? De qual disciplina? Como esse trabalho foi realizado?

- Você já inseriu conteúdos de outras disciplinas nas suas aulas? De que forma isso foi feito?

Os alunos também receberam um questionário. Eles deveriam dar respostas sobre si mesmos e falar sobre experiências anteriores de aprendizagem. O questionário aplicado com os alunos possuía as seguintes perguntas:

- Qual é seu nome?
- E sua idade?
- Seus professores já utilizaram jogos em sala de aula?
 - Se sim:
 - Em qual disciplina? De que forma o jogo foi utilizado?
 - Para você, a experiência com jogo foi positiva ou negativa? Por quê?
- Dois ou mais professores já trabalharam em conjunto com sua turma?
 - Se sim:
 - Com quais disciplinas?
 - De que forma isso ocorreu?
- Um professor já inseriu em sua disciplina algum conteúdo relacionado à disciplina de outro professor?
 - Se sim:
 - Quais disciplinas foram envolvidas?
 - De que forma isso foi feito?

A professora Aline respondeu que utiliza jogos em suas aulas para revisão de conteúdos, apresentação de novos assuntos e como atividade extra quando sobra tempo durante as aulas. Sobre o trabalho interdisciplinar, ela diz que já inseriu conteúdos de outras disciplinas na língua inglesa (matemática e artes, por exemplo). Porém, comenta que, apesar dos professores das outras disciplinas saberem do trabalho sendo realizado, não participaram de forma ativa.

O professor Leandro comenta que a utilização de jogos em sala de aula não é algo recorrente em sua prática. Sobre a interdisciplinaridade, o professor fala que já realizou trabalhos com professores de outras disciplinas em escolas que ele trabalhou anteriormente. Leandro acrescenta que trabalha assuntos de outras disciplinas nas suas aulas, como a história

e a filosofia. Isso é facilitado pela sua formação em história e trabalho em sala de aula com a geografia.

Alguns alunos escreveram que seus professores nunca utilizaram jogo em sala de aula. Os alunos que disseram que seus professores já fizeram uso de jogos em suas aulas comentaram que isso ocorreu quando uma professora substituiu outra, para passar o tempo ou em algumas disciplinas específicas, sem explicar de forma mais detalhada de que forma os jogos foram utilizados. Sobre suas impressões, alguns alunos acharam a experiência positiva porque “foi legal”, “deixou a turma entretida” e conseguiram aprender. Alguns falaram negativamente sobre sua experiência com jogo, comentando que “é chato”, “não ajuda em nada” e que utilizá-lo para passar o tempo é ruim porque assim não há aprendizado.

A maior parte dos alunos da turma respondeu que, em suas experiências de aprendizagens anteriores, seus professores nunca trabalharam em conjunto ou inseriram em sua disciplina algum conteúdo relacionado à disciplina de outro professor. Certos alunos disseram que alguns professores utilizam conteúdos de outras disciplinas nas suas aulas (história nas aulas de português, por exemplo), mas não explicaram de forma mais detalhada como isso ocorre. Acrescento aqui que as respostas foram fornecidas pelos alunos através de sua percepção. As práticas interdisciplinares podem acontecer mais frequentemente em sala de aula sem que os alunos percebam que elas estão sendo realizadas.

4.2.3 CONSTRUÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA

Nesta seção, apresentarei as etapas para a construção da unidade didática. Para isto, foi necessário iniciar com a escolha do tema para o desenvolvimento do projeto em sala de aula. Depois, foi decidido como ele seria trabalhado de forma lúdica e, então, houve a elaboração da gincana e escolha do produto final. Em seguida, foram criadas as tarefas para o desenvolvimento da gincana.

4.2.3.1 ESCOLHA DO TEMA

O trabalho aqui proposto visa uma prática interdisciplinar. A professora Aline deixou livre a escolha do conteúdo em língua inglesa a ser trabalhado durante as aulas do projeto. Assim, para a escolha do tema a ser trabalhado em língua inglesa, foi necessário diálogo constante com o professor de geografia e observação das suas aulas com a turma.

Em conversas com o professor, soube do trabalho que estava realizando com a turma sobre o bairro. Além disso, nas observações feitas, pude perceber como esse assunto era abordado em sala de aula. Durante o trabalho, alunos deveriam observar, analisar e descrever seu bairro.

Como o trabalho interdisciplinar deve ser complementar, e não a inserção de uma disciplina na outra (trabalhar em língua inglesa as mesmas coisas vistas em geografia), propus o trabalho com o tema “My ideal neighborhood”⁹. Nele, os alunos deveriam criar um bairro ideal, pensando em mudar aspectos negativos do seu bairro para que este se tornasse um lugar melhor para se viver. Na geografia, alunos trabalharam com seu bairro. Em inglês, os alunos aprenderam a língua necessária para realizar as tarefas da gincana, que seria útil em contextos reais da sociedade. Além disso, os alunos puderam refletir sobre o seu bairro, pensando em melhorias, indo além do que havia sido visto na disciplina de geografia.

De acordo com os questionários respondidos pelos professores e alunos, pode-se perceber que o trabalho interdisciplinar e a prática lúdica relevante para a aprendizagem não acontecem muito em sala de aula. A partir disso e da proposta anterior de desenvolver em sala de aula um trabalho lúdico e interdisciplinar, visualizou-se a necessidade de trabalhar algo na disciplina de língua inglesa que dialogasse com a geografia. Além disso, também se viu a necessidade de utilizar jogo em sala de aula de forma relevante para o aprendizado dos alunos.

4.2.3.2 ELABORAÇÃO DA GINCANA

A ideia da gincana surgiu como forma de envolver os alunos no projeto sobre seu bairro ideal. Se fossem feitos jogos separados, sem conexão ou relevância para a realidade dos alunos, a turma poderia não estar motivada para a realização das tarefas.

A gincana teve duração de nove períodos. Ela foi planejada considerando-se quatro aulas para o seu desenvolvimento, cada uma com duas horas, e mais uma hora para a explicação do jogo para a turma e sua organização (criação das regras e divisão das equipes). As nove horas de aulas foram divididas de acordo com o que está apresentado no quadro abaixo:

⁹ Tradução: Meu bairro ideal.

Quadro 3 - Aulas desenvolvidas durante a gincana.

Aulas: data e horário	Descrição
Aula 1 (1 período): 23 de abril de 2014 10h55 às 11h55	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação do projeto aos alunos;• Criação das regras da gincana em conjunto com a turma;• Divisão das equipes feita por mim, misturando idades e gêneros;• Criação dos nomes das equipes.
Aula 2 (2 períodos): 30 de abril de 2014 10h20 às 12h15	<ul style="list-style-type: none">• Realização das tarefas 1 e 2.
Aula 3 (2 períodos): 07 de maio de 2014 10h20 às 12h15	<ul style="list-style-type: none">• Atividade com o vocabulário necessário para a realização da tarefa 3.• Realização da tarefa 3.
Aula 4 (2 períodos): 14 de maio de 2014 10h20 às 12h15	<ul style="list-style-type: none">• Realização das tarefas 4 e 5.
Aula 5 (2 períodos): 21 de maio de 2014 10h20 às 12h15	<ul style="list-style-type: none">• Construção do produto final: cartaz “My ideal neighborhood”;• Apresentação do cartaz para as demais equipes;• Avaliação;• Divulgação da equipe vencedora e premiação.

O jogo consistia na realização de pequenas tarefas pelas equipes. Quem as completasse, ganharia pontos que poderiam ser trocados por “reformas” em lugares já existentes do seu bairro ou novas “construções”. Cada tarefa resultava em pontos diversos para a equipe que a completava. Todos os participantes deveriam ter sua tarefa completa. Os alunos precisavam de seis pontos para “construir” algo novo ou três pontos para realizar alguma “reforma”. Cada equipe utilizava seus pontos da forma que achava mais adequada. Os alunos ganhavam uma folha extra padrão para fazer as melhorias no seu bairro (Anexo III), na qual deveriam desenhar, completar com o nome do lugar e indicação da rua (em inglês), se era novo ou melhorado e descrição do que foi modificado ou construído. Se completassem essa folha com todas as informações necessárias, as equipes ganhariam mais três pontos. Em cada aula, os alunos acumulavam pontos decorrentes das tarefas e das “reformas” ou “construções”. Venceria a gincana o grupo que tivesse o maior número de pontos.

4.2.3.3 PRODUTO FINAL

O produto final “My ideal neighborhood” foi sendo construído ao longo das aulas. Ao final de cada tarefa da gincana, os alunos recebiam uma folha na qual deveriam “reformular” algo já existente no seu bairro ou “construir” algo novo, como já explicado anteriormente. Tudo isso foi feito visando a construção do bairro ideal de cada equipe. Os alunos deveriam pensar nas mudanças que gostariam de fazer no seu espaço para que este se tornasse um lugar melhor.

Com todas essas pequenas folhas que foram sendo completadas ao longo das aulas, os alunos montaram um cartaz com o título “My ideal neighborhood”. Ali deveriam constar todas as modificações feitas pelas equipes durante a gincana. O cartaz refletiu o bairro ideal dos alunos em comparação com o seu próprio bairro. Esses cartazes foram expostos na sala de aula para que fossem visualizados pelos colegas, professores, funcionários, direção da escola e por outras turmas que ali circulassem.

Durante as aulas, foi trabalhado um vocabulário específico, de lugares que já existem no bairro dos alunos. Poderia ter dado um vocabulário extra para que eles usassem em suas novas construções no bairro, mas optei por não fazê-lo. Acredito que meu auxílio durante as aulas para escrever o nome das construções em inglês foi mais relevante do que entregar uma lista de lugares que não existem no bairro. Tendo lugares pré-definidos, os alunos utilizariam as minhas ideias, que não moro no bairro e não conheço as necessidades dele, e não partiriam de suas próprias impressões sobre o lugar em que vivem. Assim, durante as aulas, ajudei as equipes a nomear os lugares que foram sendo criados, escrevendo no quadro a tradução dos lugares propostos pelos alunos.

4.2.3.4 ELABORAÇÃO DAS TAREFAS

Durante as observações das aulas do professor Leandro, pude assistir a proposta de um trabalho feita por ele à turma. Ela consistia em um relato escrito dos alunos sobre seu bairro. Para auxiliar o desenvolvimento desse trabalho, o professor passou um roteiro, no qual ele sugeria que os alunos escrevessem sobre os principais referenciais do bairro, como vivem as pessoas que ali moram, o que fazem os jovens e as crianças (atividades brincadeiras, pontos de encontro), no que trabalham as pessoas e principais aspectos positivos e negativos do bairro.

A gincana foi dividida por aulas (dois períodos por dia), à exceção do primeiro, contendo apenas um período, pois foi após uma prova aplicada pela professora de inglês titular da turma. Esse período isolado serviu para a apresentação da gincana e definição de regras e equipes. A última aula, contendo dois períodos, seria dedicada à premiação da gincana, confecção do produto final, apresentação de seu bairro ideal para os colegas e avaliação. Assim, sobravam três dias de aulas para o desenvolvimento de tarefas, cada um deles contendo dois períodos.

Partindo do que o professor de geografia havia trabalhado, escolhi temas para a criação das tarefas de cada uma das aulas: *places*, *location* e *professions*¹⁰. As tarefas criadas foram desafiadoras para os alunos e envolviam vocabulário e expressões específicos de acordo com o tema definido para o dia. As tarefas elaboradas são apresentadas no quadro a seguir:

Quadro 4 - Tarefas da gincana

Aulas	Tarefas
Aula 2 (<i>Places</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Tarefa 1 – Preencher uma cruzadinha com o nome dos lugares descritos; • Tarefa 2 – Completar com palavras ou desenhos.
Aula 3 (<i>Location</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Tarefa 3 – Seguir indicações para chegar a um determinado lugar.
Aula 4 (<i>Professions</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Tarefa 4 – Marcar a alternativa que estivesse de acordo com o profissional representado na figura; • Tarefa 5 – Colocar as informações nos lugares corretos, a partir do raciocínio lógico.

4.2.4 DESENVOLVIMENTO DA UNIDADE DIDÁTICA

O projeto teve duração de nove horas, totalizando cinco semanas consecutivas, em encontros, com exceção do primeiro, de duas horas seguidas por semana, de 23 de abril a 21 de maio de 2014.

¹⁰ Tradução: lugares, localização e profissões.

As tarefas foram realizadas de acordo com o planejamento, com pequenas alterações em algumas delas. Também houve a redução de um período devido a uma palestra durante um dos períodos de língua inglesa na última semana do desenvolvimento da unidade didática.

Todo o início de aula havia uma nova conversa sobre como a gincana poderia ser algo divertido e proveitoso para a turma. Também era preciso intervenções entre os alunos durante desentendimentos. Tudo isso tomou mais tempo da aula do que planejado anteriormente, fazendo que nem todos os grupos conseguissem terminar todas as tarefas. Mesmo assim, houve motivação e interesse por parte dos alunos para realizar as tarefas e tentar vencer a gincana.

4.2.5 DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO FINAL

O produto final foi sendo desenvolvido no decorrer de todas as aulas. Como já dito anteriormente, de acordo com a pontuação obtida durante as tarefas, os alunos preenchiam uma folha com melhorias para o seu bairro, podendo ser uma reforma ou algo novo.

A maior parte da turma conseguiu realizar uma reflexão sobre seu bairro e fazer mudanças coerentes e relevantes. Alguns alunos iniciaram o trabalho sem importar-se muito com suas construções ou reformas. À medida que o projeto foi sendo desenvolvido, havia o lembrete de que os alunos deveriam pensar em melhorias para o seu bairro. Com isso e relacionando seus trabalhos aos dos colegas, quase todos os alunos passaram a pensar de forma crítica sobre seu bairro e construir e reformar o que seria relevante e poderia trazer melhorias para eles.

4.2.6 AVALIAÇÃO

A avaliação da unidade didática e do material produzido pelos alunos foi feita por mim durante todo o processo, tendo em vista que ela

Deve funcionar, por um lado, como instrumento que possibilite ao professor analisar criticamente sua prática educativa; e, por outro, como instrumento que apresente ao aluno a possibilidade de saber sobre seus avanços, dificuldades e possibilidades. Nesse sentido, deve ocorrer durante todo o processo de ensino e aprendizagem, e não apenas em momentos específicos caracterizados como fechamento de grandes etapas de trabalho. (BRASIL, 1998, p. 93)

A auto-avaliação também é muito importante para dar autonomia ao aluno e para que ele próprio reflita sobre suas aprendizagens (BRASIL, 1998). Para isso, os alunos receberam um questionário ao final do projeto desenvolvido em sala de aula. Nele, havia perguntas para guiar a análise dos alunos sobre suas aprendizagens durante o processo.

5. REALIZAÇÃO DA GINCANA

Neste capítulo, descreverei as aulas desenvolvidas em sala de aula, falando, detalhadamente, sobre cada uma delas. Isso incluirá a descrição da gincana, tarefas, produção dos alunos, minha postura em relação à turma e a reação dos alunos de acordo com o trabalho sendo desenvolvido.

Também, apresentarei o objetivo para cada uma das aulas e farei uma análise sobre elas, de acordo com todos os aspectos sendo trabalhados durante o desenvolvimento da unidade didática, incluindo o que poderia ter sido diferente no processo.

5.1 AULA 1

O objetivo principal da aula foi apresentar o projeto à turma e construir as regras para o jogo com os alunos. Assim, a aula começou com a explicação da gincana. Falei aos alunos que, no decorrer das aulas, eles deveriam completar pequenas tarefas para, assim, ganhar pontos que seriam trocados para “reformular” ou “construir” algo em seu bairro. Acrescentei que não teria limites para essas mudanças. Eles deveriam melhorar no seu bairro o que julgassem necessário porque, nesse espaço, todas as mudanças seriam possíveis. Expliquei que cada tarefa daria às equipes uma determinada pontuação e que elas precisariam de seis pontos para uma nova construção em seu bairro e três pontos para reformar algo. Os alunos deveriam usar seus pontos da forma que considerassem mais adequada.

Também mostrei aos alunos a folha padrão onde essas “construções” ou “reformas” seriam feitas (Anexo III). Expliquei que ajudaria a escrever o que não soubessem, traduzindo o que fosse necessário. Acrescentei que venceria a gincana a equipe que completasse o maior número de tarefas e, conseqüentemente, ganhasse o maior número de pontos. Também, para vencer, era preciso usar seus pontos para “construir” ou “reformular” algo no seu bairro, completando a folha padrão com desenho, nome do lugar e indicação da rua em inglês e descrição do que foi criado ou modificado. Se a folha contivesse essas informações, os alunos ganhariam mais três pontos.

Comentei com a turma que, ao final, juntaríamos todas as modificações feitas para confeccionar um cartaz para ser exposto em sala de aula. Esse cartaz seria a representação do que eles considerariam um bairro ideal. Por isso, em suas modificações durante a gincana, eles deveriam pensar em aspectos que ocasionassem a melhoria do bairro, transformando-o

em um lugar melhor para se viver. Os alunos ficaram animados com a ideia da gincana e a possibilidade de modificar e construir o que quisessem em seu bairro.

As regras da gincana foram criadas com a turma. Os alunos davam sugestões. Se todos concordassem, a regra era escrita no quadro. Ao mesmo tempo, uma aluna escrevia as mesmas regras colocadas no quadro em uma folha. Ao final, todos os alunos assinaram a folha para que eles pudessem perceber sua participação na criação das regras e possuíssem uma maior apropriação delas. As regras criadas foram as seguintes:

- Respeitar colegas da nossa e demais equipes;
- Trabalhar em equipe;
- Seguir as regras da escola;
- Competir de forma madura;
- Não compartilhar informações com outras equipes;
- Não copiar informações de outras equipes;
- Participar das atividades propostas;
- Escutar professor e colegas.

Os alunos participaram na criação das regras dando sugestões e fazendo comentários. Acredito que tenha sido um momento importante, em que os alunos foram escutados para que as regras da gincana fossem criadas. Isso deu voz aos alunos, fazendo com que, nesse momento, a aula não estivesse centrada no professor.

Feito isso, as equipes foram divididas. Essa divisão foi feita por mim, misturando alunos com idades e gêneros diferentes. Acredito que essa divisão foi importante porque, durante minhas observações, percebi grupos de alunos bem definidos, sem uma relação maior entre colegas de grupos diferentes. Além disso, a mistura de gêneros e idades pode ser enriquecedora para o desenvolvimento de um trabalho em conjunto¹¹. Alguns alunos não ficaram satisfeitos com as equipes formadas, querendo mudar de grupo ou que algum componente mudasse de equipe. Nesse momento, as regras criadas pela turma foram importantes para lembrar o respeito que era preciso ter com os nossos colegas e, desde já, começar a trabalhar em equipe.

¹¹ Os critérios para a divisão das equipes foi feita por mim em conjunto com minha orientadora durante o processo de orientação. Acreditamos que essa era a forma mais coerente de separar os alunos dessa turma, que possuíam diferenças em relação à idade e grupos de afinidade bem definidos e fechados.

Mesmo com a revolta de alguns alunos em relação à escolha das equipes, cada uma delas criou um nome para si. Auxiliei os alunos para que, quando possível, o nome criado fosse em inglês, traduzindo as ideias trazidas por eles. A seguir, um quadro apresentando o nome das equipes e as idades e gêneros de seus componentes:

Quadro 5 - Nomes criados pelos alunos para as equipes e sua composição.

Equipes	Componentes
IMDJ	Duas meninas (12 e 14 anos) e um menino (13 anos). Um dos alunos novos da turma foi incluído nesta equipe.
Polluted Mind	Duas meninas (12 e 13 anos) e um menino (14 anos).
Team 3	Duas meninas (12 e 13 anos) e um menino (14 anos). Um dos alunos novos da turma foi incluído nesta equipe.
Two girls and one boy	Duas meninas (12 e 13 anos) e um menino (14 anos).
Tomb Raider and Call of Duty	Dois meninos (12 e 14 anos) e uma menina (13 anos).
Eclipse	Duas meninas (12 e 13 anos) e dois meninos (13 e 17 anos).
Team 7	Duas meninas (12 anos) e um menino (13 anos).
Good Students	Duas meninas (12 anos) e um menino (14 anos).

5.2 AULA 2

A aula tinha como objetivo o aprendizado do vocabulário relacionado a *places* e a reflexão sobre aspectos a serem melhorados no seu bairro. Além disso, foi o primeiro dia da gincana e esperou-se que as regras fossem respeitadas e que a aula tivesse um bom andamento.

Ao iniciar a aula, os alunos reclamaram, mais uma vez, sobre a escolha dos grupos. Novamente, os lembrei das regras criadas em conjunto e de como elas precisariam ser respeitadas. Também acrescentei que eles teriam a possibilidade de interagir com colegas diferentes, trocando ideias que poderiam enriquecer o trabalho em equipe e auxiliá-los a vencer a gincana.

Após bastante conversa sobre a escolha das equipes, lembrei os alunos de como a gincana funcionaria e entreguei uma folha A3 contendo o mapa do bairro dos alunos para servir como referência durante as tarefas. A seguir, escrevi no quadro uma pequena lista com a tradução do vocabulário necessário para a realização da tarefa 1 que seria entregue a seguir (Anexo IV). Os alunos deveriam preencher a cruzadinha com o nome dos lugares descritos. Essa atividade valeu seis pontos. Todas as equipes conseguiram concluí-la e puderam escolher “reformatar” dois lugares ou “construir” um novo, de acordo com a pontuação necessária para exercer essas tarefas. Os alunos tiveram que desenhar o lugar, nomeá-lo, dizer se era algo novo ou reformado, indicar o nome da rua onde esse lugar se encontra e descrever como esse lugar é ou o que foi mudado nesse espaço.

Durante o preenchimento da folha padrão para a “reforma” ou “construção”, ajudei os alunos com os nomes dos lugares que estavam sendo criados ou reformados e que não haviam aparecido na atividade realizada. Para a indicação da rua, escrevi no quadro: “It is on ... Street/It is on ... Avenue”. Assim, os alunos poderiam completar com o nome da rua do lugar que estava sendo reformado ou escolher uma para colocar a sua nova construção. Os nomes das ruas ou avenidas poderiam ser consultados no mapa entregue para cada equipe.

Quem concluísse as “reformas” ou a “construção”, já ganharia a tarefa 2 (Anexo V). Os alunos deveriam completá-la com as palavras ou os desenhos correspondentes. Essa atividade ainda era voltada para a aquisição do vocabulário *places*. As equipes que conseguissem concluir essa tarefa ganhariam três pontos, conquistando o direito de realizar uma reforma em seu bairro. Por brincadeiras, conversas ou por terem um ritmo mais calmo, nem todos os grupos conseguiram finalizar a tarefa.

Os alunos se mostraram um pouco resistentes para realizar as tarefas. Porém, se empolgaram no momento em que perceberam que estavam ganhando pontos e que poderiam ficar na frente das outras equipes já no primeiro dia.

Em suas construções e reformas, alguns alunos só escreveram o nome de um lugar e a rua onde estava localizado, sem descrevê-lo ou pensar em melhorias para o seu bairro. Porém, a maior parte da turma fez reformas ou construções relevantes, descrevendo o porquê de as estarem fazendo conforme mostra o quadro abaixo:

Quadro 6 - Construções e reformas realizadas pelos alunos na segunda aula.

Construções	
Nome do Lugar	Descrição
<i>School</i>	Uma escola com sala de jogos, aula de natação, informática, uniforme adequado e aulas com tablet.
<i>Park</i>	Um lugar para as crianças brincarem.
<i>House</i>	Uma casa para abrigar as pessoas que moram na rua.
<i>Volleyball Court</i>	Construir uma quadra na escola, pois ela possui quadra de futebol e de basquete, mas não de vôlei.
<i>Woods Bridge</i>	-
<i>Lamborghini Dealership</i>	-
<i>Building</i>	-
Reformas	
Nome do Lugar	Descrição
<i>School</i>	Reformar as salas, o corredor, os muros e a entrada.
<i>School</i>	Construir uma piscina.
<i>School flower bed</i>	Para que a escola fique mais bonita.
<i>Soccer Court</i>	Pintar a linha das goleiras, arrumar as redes e reformar rachaduras porque as pessoas podem se machucar.
<i>School playground</i>	Reformar os brinquedos porque eles estão caindo e isso é um perigo para as crianças e todas elas gostam de brincar no parque
<i>School greenhouse</i>	-
<i>School</i>	-

A aula foi agitada, mas muito boa. Os alunos fizeram as atividades e a maioria refletiu sobre o bairro em que vive e pensou em melhorias que gostaria de ver nele.

Ao final desta aula, percebi o quanto a questão dos pontos era relevante para os alunos. Eles me questionavam constantemente sobre a pontuação de sua equipe na gincana e quem estava vencendo. Assim, decidi fazer um quadro (Anexo VI) para ir preenchendo com os pontos das equipes que seria lido e mostrado aos alunos em todos os inícios de aulas. Dessa forma, os alunos conseguiriam visualizar seus pontos e a competição, característica importante do jogo que seria estimulada.

5.3 AULA 3

O objetivo dessa aula foi trabalhar com *location* e introduzir os alunos ao uso da ferramenta *Google Maps*, caso não tivessem conhecimento prévio de como utilizá-la.

Logo no início da aula, os alunos se mostraram um pouco insatisfeitos por terem que continuar a gincana. A reação deles foi alterada no momento em que mostrei a tabela com os pontos obtidos pelas tarefas e “reformas” ou “construções” feitas na aula anterior. Assim, li a pontuação de cada equipe em voz alta e, depois disso, eles já se mostraram mais motivados a realizar as tarefas do dia. Toda vez que a questão da pontuação e de vencer a gincana era mencionada, alunos pareciam engajar-se mais ainda na realização das atividades propostas.

Assim, os alunos receberam uma folha na qual deveriam relacionar figuras e palavras ou expressões, trabalhando com o vocabulário relacionado a direções, algo necessário para indicar a localização de algum lugar (Anexo VII). Os alunos deveriam ter esse vocabulário para conseguir realizar a tarefa que seria entregue a seguir.

Depois disso, fomos até a sala de informática. Nesse momento, a professora Aline nos acompanhou e permaneceu na sala até o final da aula. Os alunos deveriam ligar os computadores, abrir uma página da internet e entrar no *Google Maps*. Quando chegassem nessa página, deveriam escrever o nome do seu bairro na caixa de busca. Para a realização desse processo, eu e a professora Aline auxiliamos os alunos. Quando eles chegaram nessa página, fiz alguns comentários simples sobre a utilização da ferramenta (caixa de busca, zoom, diferentes visualizações do mapa, como movimentá-lo para encontrar lugares específicos, etc.). Além dos computadores não serem muito rápidos, esse processo demorou um pouco mais do que o previsto, pois os alunos tiveram bastante dificuldade para utilizar essa ferramenta.

Com a página do *Google Maps* aberta, pedi para que os alunos achassem sua escola. Essa procura também foi um pouco demorada e necessitou do meu auxílio e do da professora Aline. Para fazer a atividade, os alunos partiriam da escola onde eles estudam. Assim, entreguei a folha com a tarefa 3 (Anexo VIII). Eles deveriam seguir as indicações para chegar a um determinado lugar. Pela dificuldade que os alunos tiveram com a tarefa e a falta de tempo, adaptei a atividade. Eles deveriam fazer apenas a primeira parte do exercício. Conseguindo chegar ao local determinado pelo número um, eles ganhariam seis pontos e poderiam fazer duas “reformas” ou uma “construção” no seu bairro. Para conseguirem realizar a tarefa, eu e a professora Aline passamos pelas equipes, lendo os enunciados e

seguindo as indicações junto com os alunos pelo mapa do bairro. Mesmo com dificuldades, os alunos conseguiram manusear o *Google Maps* e concluir a tarefa proposta.

No quadro a seguir, estão as construções e reformas feitas pelos alunos no seu bairro:

Quadro 7 - Construções e reformas realizadas pelos alunos na terceira aula.

Construções	
Nome do Lugar	Descrição
<i>Public Swimming Pool</i>	Para todos a utilizarem.
<i>Playground</i>	Um bom espaço para as crianças.
<i>Playground</i>	Um lugar para as crianças brincarem.
<i>School</i>	Sem violência e com educação de qualidade para trazer melhorias para o bairro.
<i>Drugstore</i>	Que seja perto da casa de um parente que está doente.
<i>Dog Shelter</i>	Um lugar para que os bichinhos sejam cuidados.
Reformas	
Nome do Lugar	Descrição
<i>Streets</i>	Asfaltar, colocar calçadas, postes de luz e placas de sinalização.
<i>Stream Structure</i>	Mudar a estrutura do “valão”, colocando grades para que o barranco não desmorone em caso de chuva.
<i>Schoolyard</i>	Deixá-lo limpo porque é bom para as crianças brincarem.
<i>Health Center</i>	Deve ser reformado porque todos precisam de uma boa saúde e de remédios.

Acredito que nessa aula os alunos pensaram de forma mais crítica sobre o bairro. Todas as construções ou reformas tiveram uma explicação, mesmo que algo simples. Pode-se perceber que tudo o que foi feito traria melhorias para o espaço onde os alunos vivem.

Nesta aula, a professora Aline me acompanhou e me auxiliou, me fazendo perceber a importância de receber ajuda em sala de aula. Para essa atividade, especialmente, os alunos demandaram muito acompanhamento e atenção e, sozinha, não teria conseguido atender a todas as equipes de forma satisfatória.

Observei que os alunos tiveram bastante dificuldade na tarefa de seguir as indicações e chegar a um local determinado por ter muitas informações novas e necessárias para sua realização. Além do vocabulário visto para que as indicações fossem compreendidas e seguidas, os alunos deveriam conseguir manusear a ferramenta *Google Maps*, que se mostrava

algo novo para a maioria dos alunos. Talvez, devesse ter feito uma aula apenas para que eles manuseassem a ferramenta e aprendessem como utilizá-la em sua totalidade, já que possui diversas funções que os alunos poderiam usar na sua vida. Como eles deveriam realizar outras atividades durante a aula, a utilização da ferramenta foi apenas na visualização do mapa e procura de lugares seguindo as indicações fornecidas pela tarefa.

5.4 AULA 4

O objetivo desta aula foi o aprendizado do vocabulário relacionado a *professions*, além da conclusão das tarefas propostas e da reflexão sobre o bairro.

Nessa aula, os alunos estavam mais preparados para continuar a gincana. Como de costume, li os pontos das equipes para a turma. Os alunos já estavam curiosos para saber quais tarefas deveriam realizar para ganhar pontos e continuar na frente da turma ou melhorar sua posição e tentar vencer a gincana, já que esse seria o último dia de tarefas e a premiação seria na semana seguinte.

Entreguei aos alunos a folha com a tarefa 4 (Anexo IX), na qual os alunos deveriam marcar a alternativa que estivesse de acordo com o profissional sendo representado na figura. Essa tarefa tinha como objetivo trabalhar o vocabulário *professions*, apresentando aos alunos alguns profissionais que atuam em seu bairro. Para realizá-la, lembrei os alunos da estrutura do verbo *to be*, já vista anteriormente em aula com a professora Aline. Essa tarefa foi concluída tranquilamente pelas equipes, resultando em três pontos para cada uma. Isso deu a possibilidade de fazer uma “reforma” em algum lugar do bairro.

As equipes que concluíram a reforma em seu bairro ganharam uma folha com a segunda tarefa 5 (Anexo X). Nessa atividade, os alunos deveriam, a partir do raciocínio lógico, colocar cada informação no lugar correto. As informações deveriam ser organizadas por pessoa (quem é ela, onde mora, qual a cor de sua casa, sua profissão, onde trabalha e com quem namora). Os enunciados abaixo da tabela indicavam aos alunos onde colocar cada informação. Além de estimular o raciocínio lógico dos alunos, a tarefa tinha como objetivo reforçar o vocabulário *professions*, visto nesta aula, *places*, trabalhado na segunda aula do projeto, e *colors*, estudado anteriormente com a professora Aline. Escrevi no quadro o vocabulário necessário para que os alunos conseguissem realizar a tarefa, em inglês com a sua tradução. Mesmo sendo uma atividade difícil, os alunos ficaram motivados para completá-la. Com o meu auxílio para a compreensão das frases, a maioria das equipes conseguiu concluí-

la, com exceção de uma que estava bem perto de terminá-la, mas não o fez por questão de tempo, e outra equipe que não se esforçou para a sua realização. As equipes que conseguiram concluir a tarefa ganharam seis pontos. Com isso, puderam escolher “construir” algo novo no bairro ou “reformular” dois lugares existentes.

Houve tentativa de cópia das respostas entre as equipes e alguns conflitos entre alunos. Assim, foi bem importante lembrá-los das regras da gincana criadas em conjunto na primeira aula do projeto.

É possível visualizar as construções e reformas feitas pelos alunos no quadro a seguir:

Quadro 8 - Construções e reformas realizadas pelos alunos na quarta aula.

Construções	
Nome do Lugar	Descrição
<i>Park</i>	Com quadra de futebol, pista de skate e banheiros.
<i>Shopping Mall</i>	Porque seria bom se tivesse mais um no bairro.
<i>House</i>	Para todos terem um lugar para morar.
<i>Police Station</i>	Para trazer mais segurança para o bairro.
<i>Church</i>	Para as pessoas que servem a Deus.
<i>Playground</i>	Tendo um bom ambiente para todas as crianças poderem brincar.
<i>Playground</i>	Deve ser construído para todos irem brincar.
<i>Chocolate Store</i>	Porque não tem uma loja no bairro para comprar chocolates para comer.
Reformas	
Nome do Lugar	Descrição
<i>Luciana's house</i> (nome da aluna alterado)	Reforma no quarto, pintando as paredes e colocando uma televisão de 50 polegadas, no banheiro e colocaria uma piscina.
<i>School Canteen</i>	Ambiente mais fresco, bancos em fileiras e mesas emendadas.
<i>College</i>	Ampliar e colocar um estacionamento no local.
<i>School Bathroom</i>	Alguns banheiros estão sem tampas nos vasos.
<i>Building</i>	Reformular esse lugar que está caindo aos pedaços para que mais pessoas possam ir morar lá.

Mesmo com a reforma da casa de uma aluna, de pequenas mudanças e de construções que não parecem ter muita importância, as modificações feitas foram relevantes para

transformar a realidade dos alunos. A proposta do trabalho era fazer mudanças que proporcionassem melhorias ao bairro partindo da perspectiva deles. Dessa forma, as modificações realizadas foram coerentes com a proposta e refletiram o desejo dos alunos.

Ao observar as reações positivas e o empenho dos alunos na realização desta tarefa, concluí que a aula foi bastante satisfatória e atingiu seu objetivo. Eles pediram a minha ajuda constantemente e se esforçaram bastante para conseguir concluí-la. Além de obter pontos para tentar vencer a gincana, a atividade foi desafiadora para os alunos e os motivou a realizá-la.

5.5 AULA 5

O objetivo da aula foi a construção do produto final, apresentação do trabalho de cada equipe e a avaliação dos alunos sobre seu aprendizado e sobre as aulas que foram desenvolvidas durante esse processo.

A aula teria dois períodos. Porém, no primeiro, os alunos tiveram uma palestra com um guarda municipal sobre atos infracionais, reduzindo a aula a apenas um período. Neste, os alunos receberam as folhas com as “construções” e “reformas” que fizeram ao longo do projeto. Com elas, os alunos montaram um cartaz com o título “My ideal neighborhood”. Esse cartaz mostrou todas as reflexões sobre o bairro feitas por cada equipe ao longo da gincana. Por questão de tempo, os cartazes apenas foram pendurados na sala de aula, sem a apresentação deles pelas equipes.

Os alunos fizeram uma avaliação de seu aprendizado e das aulas em relação à sua abordagem lúdica e interdisciplinar (Anexo XI). Os comentários sobre elas serão feitos na próxima sessão deste trabalho.

Ao final da aula, houve a premiação da gincana. Duas equipes venceram a gincana. Toda a turma ganhou prêmio, porém o dos vencedores da gincana foi um pouco melhor do que o entregue para o restante dos alunos. A premiação foi doces (balas, pirulitos, chocolates, etc.), colocados em saquinhos. Quem venceu, ganhou um saquinho com mais doces do que o restante da turma. Eles ficaram impressionados e felizes por todos terem recebido premiação. Foi ótimo ver as expressões nos rostos dos alunos. A premiação não era a parte essencial da gincana, mas foi algo importante para estimular a colaboração entre os membros das equipes e a competição entre elas. A pontuação das equipes é mostrada no quadro a seguir:

Quadro 9 - Pontuação final das equipes.

Equipe	Pontuação Final
IMDJ	38 pontos
Polluted Mind	39 pontos
Team 3	29 pontos
Two girls and one boy	35 pontos
Tomb Raider and Call of Duty	33 pontos
Eclipse	24 pontos
Team 7	37 pontos
Good Students	39 pontos

A monitora que acompanhou o aluno com dificuldades especiais em alguns momentos durante as observações realizadas por mim não esteve presente em nenhuma das aulas do projeto. A professora de inglês da turma esteve em sala de aula na primeira e terceira aula do projeto. Nas demais, ficou na sala dos professores, colocando-se à disposição para auxiliar com qualquer problema que surgisse em sala de aula.

6. RESULTADO DAS AVALIAÇÕES

Na última aula do projeto, como dito anteriormente, os alunos responderam um questionário, avaliando seu aprendizado e as aulas desenvolvidas com a proposta lúdica e interdisciplinar (Anexo XI) ¹².

Nas primeiras quatro questões da parte inicial (o que aprendi sobre), alguns alunos disseram que não aprenderam nada ou não lembravam. O restante da turma deu respostas variadas sobre seu aprendizado em relação ao bairro, lugares, localização e profissionais que ali trabalham. Quanto ao bairro, disseram que ele “é importante” e “tem muitos lugares legais”, que tem diversos lugares que podem ser pronunciados em inglês e que é possível fazer mudanças nele para deixá-lo um lugar melhor para as pessoas que ali moram.

Sobre os lugares do bairro em inglês, os alunos citaram alguns que apareceram nas tarefas e vários que foram utilizados para as suas próprias construções ou reformas: *school, stream structure, playground, house, flower bed, public swimming pool, canteen, shopping, playground, green house, building*. Acredito que tenham sido mais relevantes para os alunos as criações ou reformas feitas por eles do que as palavras apresentadas nas tarefas. Já foi visto que, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), o aluno aprende estabelecendo relações com aquilo que já sabe. Assim, como a unidade didática tinha como objetivo uma reflexão sobre o bairro e modificação de aspectos dele para melhorá-lo, os alunos lembraram-se do vocabulário que, para eles, era mais relevante e estabelecia maiores relações com a sua realidade. Os alunos sabiam o que precisava ser melhorado no bairro. Assim, o vocabulário por eles citado nessa questão ia além de apenas palavras em língua inglesa; estabelecia uma relação com o que o aluno trazia para a sala de aula a partir de sua reflexão sobre o que precisava ser melhorado no local em que vive.

Quanto à localização, esperava que a maioria dos alunos escrevesse o vocabulário estudado para o desenvolvimento da tarefa sobre *location* na terceira aula do projeto. Para minha surpresa, o que ficou mais evidente para os alunos foi como dar a indicação de uma rua ou avenida em inglês. A maior parte da turma escreveu “*It is on ... Street*” e “*It is on ... Avenue*” (inserindo o nome de alguma rua ou avenida do bairro), estruturas usadas em todas as construções e reformas feitas pelos alunos. Dois alunos escreveram algumas das expressões

¹² Avaliações dos alunos disponíveis em:

https://docs.google.com/document/d/11sDR-ILAfeg7Rpi8Os2UK2_e5ozn2PDAP_Ggt7CZg-U/edit?usp=sharing
Algumas partes foram escondidas por conter o nome dos alunos, do bairro onde eles moram ou ruas que dele fazem parte.

vistas para a realização da tarefa na terceira aula: *corner, block, go past, turn left, turn right, go straight on, keep going*.

Os alunos citaram alguns nomes para dizer quais profissionais do bairro eles aprenderam. Os dois mais citados foram *teacher* e *doctor*. Também apareceram *butcher, baker* e *nurse*. Algumas das palavras citadas em toda essa primeira parte da avaliação possuíam alguns erros na escrita, mas a relevância da proposta era que os alunos soubessem indicar algo que foi aprendido durante o processo.

Sobre a competição, os alunos disseram que “foi muito boa”, inclusive os alunos que, anteriormente, disseram não ter aprendido nada. Um aluno acrescentou que ela foi boa porque não teve brigas ou discussões entre as equipes. Disseram ainda que “foi muito legal”, “divertida” e “trouxo alegria”. Um aluno disse que “não é legal”, sem explicar o motivo. Sobre a colaboração, os alunos de uma equipe específica reclamaram de seus colegas, porém a maioria dos alunos falou que “foi boa”, que gostaram de trabalhar com a equipe escolhida e que todos se ajudaram, fazendo as tarefas juntos. A revolta inicial das escolhas das equipes feitas por mim dissipou-se e resultou em um trabalho interessante entre colegas que poderiam não ter contato de outra forma. Apenas uma equipe continuou com atritos até o final do processo. Ela tinha como nome “*Tomb Raider and Call of Duty*” e era composta por dois meninos (de 12 e 14 anos) e uma menina (de 13 anos). Os dois meninos já eram amigos anteriormente e acabavam sempre discordando do que era dito pela menina, ou ela, do que era dito por eles.

Alguns alunos disseram que aprenderam prestando atenção nas aulas. A maioria deles disse que aprendeu com o grupo e fazendo as tarefas. Esse retorno dos alunos foi muito importante para perceber que a aula não centrada no professor dá certo e resulta em aprendizagem.

Sobre o que gostariam de aprender, os alunos foram além, dizendo que desejariam ver, nas aulas de inglês, algo relacionado às cidades, estados, regiões e países. Também, sobre times de futebol. Alguns alunos permaneceram no bairro e disseram que gostariam de aprender mais sobre ele, mais lugares, palavras, ruas.

A opinião dos alunos sobre o jogo (gincana) foi de uma experiência positiva. A justificativa predominante para isso foi que eles aprenderam muitas coisas/palavras em inglês. É interessante que os alunos percebam que numa experiência de jogo pode haver aprendizagem. Outros alunos justificaram a experiência positiva do jogo dizendo que “foi

legal”, que todos colaboraram e fizeram as tarefas e que no final ganhariam premiação. Uma aluna escreveu que a gincana foi mais ou menos, pois não aprendeu nada.

E, finalmente, sobre a relação entre a geografia e a língua inglesa, alguns alunos apenas escreveram que “foi legal” e que eles gostam das duas disciplinas. O restante da turma escreveu que a experiência foi muito boa, pois puderam aprender mais sobre seu bairro.

Como já dito anteriormente, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), a auto-avaliação é importante para que o aluno possa refletir sobre seu próprio aprendizado. Além de avaliarem-se, os alunos puderam pensar sobre as aulas desenvolvidas com a turma durante o projeto. De acordo com as respostas dadas pelos estudantes, acredito que, para a maior parte deles, a experiência lúdica e interdisciplinar foi bastante interessante e resultou em aprendizado, não apenas da língua inglesa, mas como uma forma de participar mais ativamente da sociedade e enxergar a realidade em que estão inseridos de forma mais crítica. Assim, considero que o objetivo da aula de língua adicional tenha sido alcançado, considerando-o conforme o apontamento de Schlatter (2009), já apresentado anteriormente neste trabalho. A autora diz que a aula de língua adicional deve ser um espaço de reflexão para que o aluno possa compreender melhor sua própria realidade e também ampliar sua participação em práticas sociais. Acredito que o trabalho desenvolvido em sala de aula tenha possibilitado espaços para que o aluno refletisse sobre sua realidade e para que, dessa forma, conseguisse participar mais ativamente da vida em sociedade.

Para deixar mais claras as respostas dadas pelos alunos na avaliação de seu aprendizado e das aulas do projeto, elas são sistematizadas nos quadros a seguir

Quadro 10 - Avaliação dos alunos sobre seu aprendizado

O que aprendi sobre	
Meu bairro	<ul style="list-style-type: none"> • Nada; • não lembram; • “é importante”; • “tem muitos lugares legais”; • tem diversos lugares que podem ser pronunciados em inglês; • é possível fazer mudanças para deixá-lo um lugar melhor.
Lugares do meu bairro (em inglês)	<ul style="list-style-type: none"> • Nada; • não lembram; • <i>school, stream structure, playground, house, flower bed, public swimming pool, canteen, shopping, playground, green house e building.</i>
Localização (em inglês)	<ul style="list-style-type: none"> • Nada; • não lembram; • “It is on ... Street” e “It is on ... Avenue”; • <i>corner, block, go past, turn left, turn right, go straight on e keep going.</i>
Profissionais que trabalham no meu bairro (em inglês)	<ul style="list-style-type: none"> • Nada; • não lembram; • <i>teacher, doctor, butcher, baker e nurse.</i>
Competição durante a gincana	<ul style="list-style-type: none"> • “foi muito boa”, porque não teve brigas ou discussões entre as equipes; • “foi muito legal”; • “divertida”; • “trouxe alegria”; • “não é legal”.
Colaboração durante a gincana	<ul style="list-style-type: none"> • Uma equipe reclamou de seus colegas; • “foi boa”; • gostaram de trabalhar com a equipe escolhida; • todos se ajudaram realizando as tarefas juntos.
Como eu aprendi isso?	<ul style="list-style-type: none"> • Prestando atenção nas aulas; • com o grupo durante a realização das tarefas.
O que eu ainda gostaria de aprender sobre esse tema?	<ul style="list-style-type: none"> • Cidades, estados, regiões e países; • times de futebol; • aprender mais sobre o bairro, mais lugares, palavras, ruas.

Quadro 11 - Avaliação dos alunos sobre as aulas do projeto.

Gincana	
Experiência positiva ou negativa? Por quê?	<ul style="list-style-type: none">• Positiva:<ul style="list-style-type: none">○ aprenderam muitas coisas/palavras em inglês;○ “foi legal”;○ todos colaboraram e fizeram as tarefas;○ ganhariam premiação no final.
Trabalho interdisciplinar	
Opinião sobre o trabalho	<ul style="list-style-type: none">• “foi legal”;• gostam das duas disciplinas;• foi muito boa, pois puderam aprender mais sobre seu bairro.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo a descrição e análise de uma unidade didática interdisciplinar, elaborada por mim, com uma abordagem lúdica para o aprendizado de inglês como língua adicional. Além disso, buscou promover um espaço para que houvesse reflexão dos alunos sobre seu bairro, auxiliando na formação de cidadãos críticos e autônomos, mais preparados para participar ativamente da sociedade. Ainda, o projeto favoreceu eventos de letramento¹³, apresentando aos educandos, a partir de uma ação imaginária, uma língua funcional, relacionada com a realidade deles e relevante para sua prática social. Acredito que o projeto tenha alcançado seus objetivos, sendo um trabalho significativo para o aprendizado dos alunos e desenvolvimento do seu senso crítico.

Um dos objetivos desta pesquisa era descrever e analisar o trabalho interdisciplinar realizado entre as disciplinas de inglês e geografia. Através das observações das aulas de geografia e do diálogo com o professor Leandro, o tema para a construção da unidade didática foi definido e a unidade construída. Em seguida, houve o desenvolvimento do projeto em sala de aula, relacionando as disciplinas de inglês e geografia. Assim, após todo o processo de construção e desenvolvimento da unidade didática, ela foi descrita e analisada neste trabalho.

Outro objetivo deste trabalho era desenvolver o letramento dos alunos em relação ao bairro de forma lúdica, através de uma gincana. O letramento dos alunos foi desenvolvido a partir da realização das tarefas necessárias para participar da gincana e tentar vencê-la. Além disso, no momento das construções e reformas, os alunos adquiriram vocabulário e expressões relevantes em língua inglesa. O que foi aprendido pela turma estava relacionado ao seu bairro, ou era preciso para que os alunos expusessem a sua reflexão sobre ele. Assim, houve o letramento a partir de um jogo, pois o que foi aprendido durante a gincana era relevante para a prática social do aluno.

O trabalho também propunha verificar se o jogo pode ser utilizado para um aprendizado efetivo e relevante por parte de estudantes dos anos finais do ensino fundamental. Pelas minhas observações durante a prática em sala de aula, os alunos se envolveram com o jogo. Seu objetivo maior era colaborar com seu grupo para vencer a gincana, enquanto competia com as demais equipes. A questão da contagem de pontos foi importante para os alunos, por estimular ainda mais a competição e a vontade de vencer. Também, através das

¹³ Eventos de letramento são situações em que a leitura e a escrita são usadas de forma funcional, relevante para o uso em sociedade que envolva uma ou mais pessoas.

Fonte: <https://sites.google.com/site/estudosdeletramento/eventos-de-letramento>

avaliações dos estudantes, pude verificar que houve aprendizagem durante o desenvolvimento da gincana. Assim, acredito que o jogo não seja uma prática relevante apenas para alunos de educação infantil ou séries iniciais do ensino fundamental. Além de ser prazeroso, motivando alunos de todas as idades, ele pode ser uma ferramenta útil para proporcionar uma aprendizagem efetiva.

A pesquisa também tinha como propósito sugerir novas possibilidades de trabalho em sala de aula, tendo como objetivo uma escola inovadora. O trabalho interdisciplinar realizado nesta pesquisa propõe uma fuga do ensino tradicional em busca dessa escola diferenciada. Também, oportunizar práticas de letramento do aluno é pensar num ensino mais relevante em relação ao mundo atual. Assim, o trabalho aqui desenvolvido é um despertar para a busca de uma escola inovadora, partindo de pequenas mudanças que poderão incentivar melhorias para que se torne cada vez mais adequada à sociedade atual.

Além de acreditar que o trabalho tenha sido importante para os alunos, percebi a relevância que ele teve na minha prática como professora. O trabalho de reflexão feito após cada aula foi muito importante para pensar aspectos do desenvolvimento da gincana, a resposta e envolvimento dos alunos e minha postura em relação à aula e à turma. Esse trabalho reflexivo, juntamente com o envolvimento dos alunos, foi essencial para que o projeto chegasse ao final com bons resultados. Percebi, no decorrer desse trabalho, que tive um crescimento pessoal e profissional, algo que me deixou muito satisfeita por ver que é na prática que o nosso aprendizado de vida e, principalmente, do agir professor se dá de forma mais efetiva.

Ao longo do processo, também pude perceber que vale a pena o esforço para desenvolver um trabalho que demande mais energia do professor. A prática era exaustiva, mas muito satisfatória pelo retorno recebido dos alunos, seu envolvimento na gincana e suas boas reflexões sobre o seu bairro. Mesmo resistentes em algumas etapas do desenvolvimento do projeto, os estudantes deram um retorno positivo sobre seu aprendizado e impressões das aulas. Assim, os alunos foram fundamentais para a execução do projeto e forneceram evidências de que um ensino interdisciplinar é enriquecedor e uma abordagem lúdica em sala de aula é prazerosa e pode resultar em aprendizagem. Também foi importante desenvolver um projeto no qual a aula não era centrada no professor e o maior aprendizado ocorria entre os alunos, na sua equipe, a partir da necessidade de realizar as tarefas para vencer a gincana.

É válido ressaltar aqui que o diálogo entre professores deve ser constante para possibilitar que o aluno estabeleça relações entre as disciplinas, que não precisam ser

compartimentos fechados. Existindo esse diálogo, o aprendizado será muito mais relevante para o aluno. Retomando, aqui, que o ensino interdisciplinar é essencial e o primeiro passo para chegarmos a um ensino diferente e termos uma escola inovadora, onde o aluno terá mais voz e será agente de seu próprio aprendizado, porque o mundo não é tão compartimentalizado.

Também é importante perceber que o jogo é uma ferramenta para motivar os alunos, mas não deve ser usado só para isso, sem um propósito definido. Usar o jogo para passar o tempo ou acalmar a turma não são práticas relevantes para a sala de aula. O jogo deve ser utilizado de forma prazerosa, mas sempre visando a aprendizagem do aluno. Ele ainda deve ser desafiador para que o estudante, no exercício da competição e colaboração, troque informações com os colegas, ensinando e aprendendo.

A partir do trabalho desenvolvido com a turma de sétimo ano, afirmo que a prática lúdica e interdisciplinar é relevante para o trabalho em sala de aula. É preciso que os professores utilizem essas abordagens na sua prática e percebam a importância de fazer um ensino que dialogue com outras disciplinas, que seja prazeroso e que faça com que os alunos aprendam muito mais do que apenas a matéria sendo ensinada. O professor deve fazer pequenas mudanças na sua prática que serão de grande relevância para o aprendizado do aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALZANO, Sonia; BIER, Sônia. Área de linguagens e códigos: língua portuguesa e literatura, língua estrangeira moderna, arte (artes visuais, dança, música e teatro) e educação física. *Referenciais Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias*. Porto Alegre, 2009, v. 1, p. 37-50.

BAZARIM, Milene. Metodologias de Pesquisa Aplicadas ao Contexto de Ensino-Aprendizagem de Línguas. *Cadernos do CNLF: O Ensino de Línguas*, Rio de Janeiro, v.XII, n.05, ago 2008, p. 51-62.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COOK, Guy. *Language Play, Language Learning*. Oxford University Press, 2000.

GALLO, Sílvio. *Conhecimento, transversalidade e currículo*. 1995. Disponível em: http://www.academia.edu/518339/Conhecimento_transversalidade_e_curriculo. Acesso em: 20 jan. 2014.

GALLO, Sílvio. *Currículo (entre) imagens e saberes*. 2007. Disponível em: <http://www.grupodec.net.br/ebooks/GalloEntreImagenseSaberes.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2014.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

KLEIMAN, Angela B. Professores e agentes de letramento: identidade e posicionamento social. *Revista Filologia e Linguística Portuguesa*, n.8, 2006, p. 409-424.

NASCIMENTO, Cecília E. R. O jogo na aula de língua estrangeira: espaço aberto para a manifestação do eu. *Alfa*, São Paulo, v.52, n.1, 2008, p.149-156.

POMBO, Olga. Interdisciplinaridade e integração dos saberes. *Liinc em Revista*, v.1, n.1, mar. 2005, p.3-15.

SCHLATTER, Margarete. O ensino de leitura em língua estrangeira na escola: uma proposta de letramento. *Calidoscópio*, v. 7, n.1, jan/abr 2009, p. 11-23.

SCHLATTER, Margarete; GARCEZ, Pedro M. Línguas adicionais (espanhol e inglês). *Referenciais Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias*. Porto Alegre, 2009, v. 1, p. 127-172.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. 2004. *Revista Patio – Revista Pedagógica*, ano VII, n.29, 2004, p. 96-100.

SZUNDY, Paula T. C. *A construção do conhecimento no jogo e sobre o jogo: ensino-aprendizagem de LE e formação reflexiva*. Tese (Doutorado) - Curso de Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem, Pontífica Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

TAVARES, Dirce E. A interdisciplinaridade na contemporaneidade – qual o sentido? In: FAZENDA, Ivani (Org.). *O que é interdisciplinaridade?* São Paulo: Cortez Editora, 2008. p. 135-146.

TRINDADE, Diamantino F. Interdisciplinaridade: Um novo olhar sobre as ciências. In: FAZENDA, Ivani (Org.). *O que é interdisciplinaridade?* São Paulo: Cortez Editora, 2008. p. 65-83.

YARED, Ivone. O que é interdisciplinaridade? In: FAZENDA, Ivani (Org.). *O que é interdisciplinaridade?* São Paulo: Cortez Editora, 2008. p. 161-166.

ANEXOS

ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Sou aluna do curso de Letras-licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O trabalho que pretendo desenvolver com a turma [REDACTED] da [REDACTED] visa à elaboração do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). O projeto **O Lúdico no Aprendizado de Inglês como Língua Adicional: um Projeto Interdisciplinar** tem como objetivo projetar e desenvolver uma unidade didática interdisciplinar com uma abordagem lúdica para o aprendizado de inglês como língua adicional, observando e discutindo os resultados obtidos. Em minha opinião, esse trabalho será relevante para aprimorar a prática de professores em sala de aula.

Os professores de geografia e língua inglesa da turma responderão um questionário falando sobre si mesmos, a organização de suas aulas e experiências anteriores de ensino. A pesquisadora observará aulas de língua inglesa e geografia da turma e ministrará aulas, desenvolvendo um trabalho lúdico e interdisciplinar. Ela dará aulas durante o horário de língua inglesa e fará anotações durante todo o processo. A participação na pesquisa não ocasionará nenhum dano físico ou moral ao participante. A identidade de todos será preservada.

Somente os resultados obtidos dos participantes que entregaram esse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido serão utilizados para a construção do trabalho acima citado.

AUTORIZAÇÃO

Eu, _____, pelo presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, declaro que autorizo minha participação neste projeto de pesquisa, pois fui informado(a), de forma clara e detalhada, livre de qualquer forma de constrangimento ou coerção, dos objetivos e justificativa desta pesquisa, dos procedimentos investigativos aos quais serei submetido, dos riscos, desconfortos e benefícios, todos acima listados. Fui, igualmente, informado(a):

- da garantia de receber resposta a qualquer pergunta ou esclarecimento a qualquer dúvida acerca dos procedimentos, riscos, benefícios e outros assuntos relacionados com a pesquisa;
- da liberdade de retirar meu consentimento, a qualquer momento, para que meus dados não sejam usados no estudo, sem justificativa, sem que isso me traga prejuízo;
- da garantia de que não serei identificado quando da divulgação dos resultados e que as informações obtidas serão utilizadas apenas para fins científicos vinculados ao presente projeto de pesquisa.

A pesquisadora responsável por este projeto de pesquisa é Carolina Menegon. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas junto a ela pelo e-mail [REDACTED] ou pelo telefone [REDACTED].

O presente documento será assinado em duas vias de igual teor, ficando uma com o voluntário da pesquisa ou seu representante legal e outra com o pesquisador responsável.

Porto Alegre, ___/___/___

Assinatura do participante

Assinatura do responsável pela
coleta de dados

ANEXO II

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Sou aluna do curso de Letras-licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). O trabalho que pretendo desenvolver com a turma [REDACTED] da [REDACTED] Cunha visa à elaboração do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). O projeto **O Lúdico no Aprendizado de Inglês como Língua Adicional: um Projeto Interdisciplinar** tem como objetivo projetar e desenvolver uma unidade didática interdisciplinar com uma abordagem lúdica para o aprendizado de inglês como língua adicional, observando e discutindo os resultados obtidos. Em minha opinião, esse trabalho será relevante para aprimorar a prática de professores em sala de aula.

Os alunos responderão um questionário sobre si mesmos, suas preferências/interesses e experiências anteriores de aprendizagem. A pesquisadora observará aulas de língua inglesa e geografia da turma e ministrará aulas, desenvolvendo um trabalho lúdico e interdisciplinar. Ela dará aulas durante o horário de língua inglesa e fará anotações durante todo o processo. Ao final do trabalho, alunos responderão um questionário de acordo com as suas impressões sobre o projeto realizado. A participação na pesquisa não ocasionará nenhum dano físico ou moral ao aluno. A identidade de todos os participantes será preservada.

Somente os resultados obtidos dos alunos que entregaram esse Termo de Consentimento Livre e Esclarecido serão utilizados para a construção do trabalho acima citado.

AUTORIZAÇÃO

Eu, _____, responsável pelo aluno _____, pelo presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, declaro que autorizo sua participação neste projeto de pesquisa, pois fui informado(a), de forma clara e detalhada, livre de qualquer forma de constrangimento ou coerção, dos objetivos e justificativa desta pesquisa, dos procedimentos investigativos aos quais o aluno será submetido, dos riscos, desconfortos e benefícios, todos acima listados. Fui, igualmente, informado(a):

- da garantia de receber resposta a qualquer pergunta ou esclarecimento a qualquer dúvida acerca dos procedimentos, riscos, benefícios e outros assuntos relacionados com a pesquisa;
- da liberdade de retirar meu consentimento, a qualquer momento, para que os dados do aluno em questão não sejam usados no estudo, sem justificativa, sem que isso me traga prejuízo;
- da garantia de que o aluno não será identificado quando da divulgação dos resultados e que as informações obtidas serão utilizadas apenas para fins científicos vinculados ao presente projeto de pesquisa.

O pesquisador responsável por este projeto de pesquisa é Carolina Menegon. Quaisquer dúvidas podem ser sanadas junto a ela ao término das aulas de língua inglesa (quarta-feira – 12h15min).

O presente documento será assinado em duas vias de igual teor, ficando uma com o voluntário da pesquisa ou seu representante legal e outra com o pesquisador responsável.

Porto Alegre, ___/___/___

Assinatura do responsável

Assinatura do responsável pela
coleta de dados

ANEXO III - Folha padrão para construções e reformas da gincana

	Name: _____

	<input type="checkbox"/> NEW <input type="checkbox"/> IMPROVED
	Description: _____

Team: _____	

ANEXO IV – Tarefa 1

Crossword:

RESTAURANT	PARK	SUPERMARKET
BANK	BUTCHERY	BUS STOP
SNACK BAR	DRUGSTORE	SCHOOL
BAKERY	GAS STATION	HEALTH CENTER

1 – It is a place where you can eat. It is smaller than a restaurant.

2 – It is a place where you go to study.

3 – It is a place where you wait for the bus.

4 – It is a place where you go to see some green and spend some time with friends.

5 – It is a place where you go when you need medical care. It is smaller than a hospital.

6 – It is a place where you can buy medicines.

7 – It is a place where you go to fuel the car.

8 – It is a place where you can buy food, cleaning and hygiene products, etc.

9 – It is a place where you can eat.

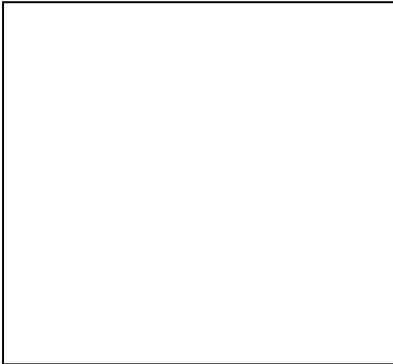
10 – It is a place where you go to buy bread.

11 – It is a place where you go to buy meat.

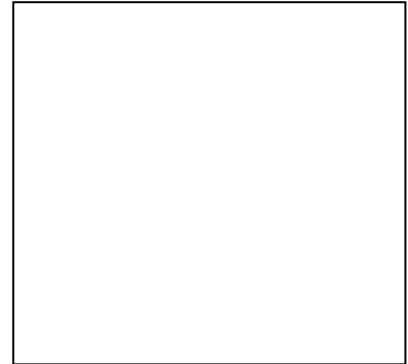
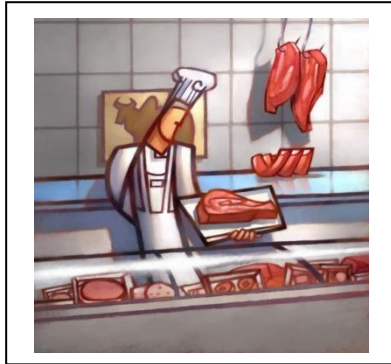
12 – It is a place where you go to deposit or withdraw money.

ANEXO V – Tarefa 2

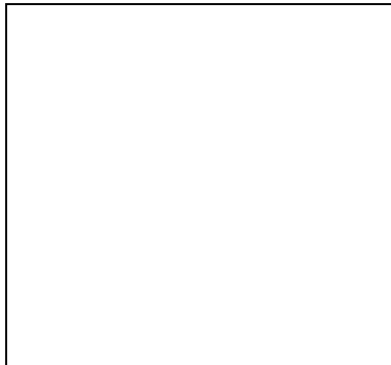
Complete with the correct name or drawing.



SCHOOL



PARK



HEALTH CENTER



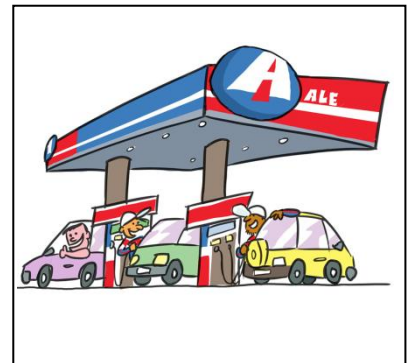
BANK



SUPERMARKET



RESTAURANT



ANEXO VI - Tabela de pontos da gincana

Team	Tarefa 1 30/04	Tarefa 2 30/04	Tarefa 3 07/05	Tarefa 4 14/05	Tarefa 5 14/05	Total de Pontos
IMDJ						
Polluted Mind						
Team 3						
Two girls and one boy						
Tomb Raider and Call of Duty						
Eclipse						
Team 7						
Good Students						

ANEXO VII - Atividade para desenvolvimento da tarefa 3

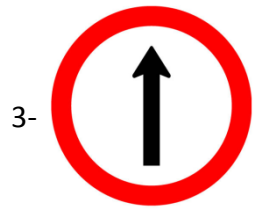
Match the columns:



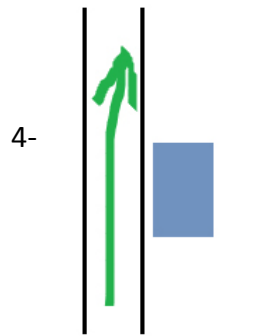
() GO STRAIGHT ON/KEEP GOING



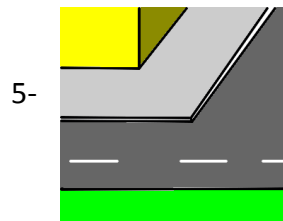
() CORNER



() BLOCK



() TURN RIGHT



() TURN LEFT



() GO PAST

ANEXO VIII – Tarefa 3

Where did you arrive?

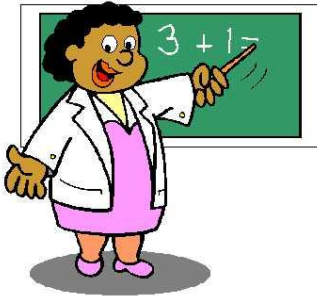
1- You are at [REDACTED] School. Go left and in the next corner, turn left. Go straight on for eight blocks and you will be on [REDACTED] Avenue. Turn left and go straight on for four more blocks and you will find the place. Where did you arrive?

2- You are at [REDACTED] Bank. Go straight on until you arrive on [REDACTED] Avenue then, turn left. Turn right in the next corner and then, turn left on [REDACTED] Street. Keep going until you arrive on [REDACTED] Avenue and then, turn left. Go straight on for two blocks, turn left and keep going for three blocks and then, turn right. Go straight on and you will find the place on the second block. Where did you arrive?

3- You are at [REDACTED] Park. Go straight on until you arrive on [REDACTED] Avenue then, turn left. Go straight on for two blocks, turn right, go past the [REDACTED] Restaurant and keep going until you arrive on [REDACTED] Avenue. Then, turn left. Keep going for three hundred meters and you will find the place on your right. Where did you arrive?

ANEXO IX – Tarefa 4

Select the correct answer:



- She is a doctor.
- She is a teacher.
- She is a nurse.



- He is a butcher.
- He is a baker.
- He is a policeman.



- He is a butcher.
- He is a waiter.
- He is a doctor.



- She is a waitress.
- She is a pharmacist.
- She is a baker.



- She is a baker.
- She is a teacher.
- She is a butcher.



- She is a waitress.
- She is a pharmacist.
- She is a nurse.



- He is a policeman.
- He is a cook.
- He is a waiter.



- He is a policeman.
- He is a teacher.
- He is a cook.



- He is a butcher.
- He is a nurse.
- He is a waiter.



- She is a baker.
- She is a waitress.
- She is a nurse.

ANEXO X – Tarefa 5

Solve the problem:

	HOUSE 1	HOUSE 2	HOUSE 3	HOUSE 4	HOUSE 5
HOUSE COLOR					
NAME					
PROFESSION					
WORK AT					
DATING					

- The person who lives in the red house lives next to the one who works at the restaurant.
- The butcher works at the butchery.
- The person who works at the bakery lives in the house number 2.
- The person who works at the health center lives in the house number 1.
- The house number 5 is blue.
- The person who works at the school is a teacher.
- The person who lives in the green house lives next to the pharmacist's boyfriend.
- The person who lives in the yellow house is a baker.
- The person who is dating the policeman works at the school.
- The person who is a teacher lives in the house on the right side of the yellow one.
- The person who is a waitress is dating the waiter.
- The person who works at the butchery lives in the house number 5.
- The teacher lives in the house number 3.
- The pharmacist's boyfriend lives in the house number 5.
- The nurse's boyfriend lives next to the person who works at the bakery.
- Miss Roberts lives next to the butcher.
- Miss Williams lives next to the baker.
- Mr. Jones is dating the pharmacist.
- Mr. Stevenson lives in one end.

HOUSE COLOR: red, yellow, blue, white, green

NAME: Miss Roberts, Miss Moore, Mr. Stevenson, Mr. Jones, Miss Williams

PROFESSION: teacher, baker, butcher, doctor, waitress

WORK AT: health center, school, restaurant, butchery, bakery

DATING: cook, nurse, pharmacist, policeman, waiter

ANEXO XI - Avaliação

Nome: _____

Responda as perguntas abaixo como uma forma de auto-avaliação. Você deve pensar em todo o trabalho realizado e refletir sobre o que você aprendeu durante esse processo.

→ O que aprendi sobre:

• meu bairro: _____

• lugares do meu bairro (em inglês): _____

• localização (em inglês): _____

• profissionais que trabalham no meu bairro (em inglês): _____

• competição durante a gincana: _____

• colaboração/trabalho em equipe durante a gincana: _____

→ Como eu aprendi isso? _____

→ O que eu ainda gostaria de aprender sobre esse tema? _____

→ Durante um mês, fizemos um trabalho com jogo (gincana). Para você, essa experiência foi positiva ou negativa? Por quê? _____

→ Qual a sua opinião sobre a inserção do conteúdo de Geografia na disciplina de Língua Inglesa?
