ISSN: 2358-8829

WELCOME TO HOLLYWOOD: LIGHT, CAMERA, ACTION! UMA GINCANA PEDAGÓGICA COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Dalina Roberta da Silva
Contato: dalina_roberta@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Inglesa (LI) nas escolas públicas brasileiras enfrenta desafios relacionados à carga horária, aos recursos didáticos e à permanência de práticas centradas em estruturas gramaticais e tradução. Em uma sociedade marcada pela circulação global de informações, o idioma constitui uma ferramenta de comunicação, acesso ao conhecimento e contato com diferentes culturas. Por isso, torna-se importante desenvolver propostas que ultrapassem a exposição teórica e aproximem a aprendizagem das experiências dos estudantes.

A ludicidade pode contribuir para esse processo ao favorecer o envolvimento e a participação dos alunos. Luckesi (2000) relaciona o lúdico à experiência de plenitude vivenciada durante uma atividade, enquanto Vygotsky (1991) destaca a relevância das interações sociais para o desenvolvimento. Nessa perspectiva, atividades coletivas e contextualizadas podem criar oportunidades para a construção de sentidos e para o uso da língua em situações significativas.

Este trabalho tem como objetivo relatar e refletir sobre a experiência da gincana pedagógica “Welcome to Hollywood: Light, Camera, Action!”, desenvolvida com estudantes do ensino médio, utilizando o universo cinematográfico como tema articulador de atividades culturais, artísticas e linguísticas. A proposta justifica-se pela necessidade de estimular o interesse pela disciplina e ampliar as oportunidades de participação, comunicação e protagonismo estudantil.

METODOLOGIA

O trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, de abordagem qualitativa, desenvolvido a partir da gincana pedagógica “Welcome to Hollywood: Light, Camera, Action!”, realizada na Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Creusa de Freitas Cavalcanti, no município de Macaparana, Pernambuco. A atividade foi direcionada a estudantes do ensino médio e tomou o universo cinematográfico de Hollywood como elemento motivador para aproximar conteúdos da Língua Inglesa de referências culturais presentes no cotidiano juvenil.

O planejamento envolveu a definição da temática, a organização das equipes, a elaboração das provas, a distribuição de responsabilidades e a preparação dos espaços e

ISSN: 2358-8829

materiais. As tarefas foram estruturadas para articular a dimensão lúdica aos objetivos pedagógicos, evitando que a proposta se limitasse à recreação. A organização em equipes buscou estimular cooperação, corresponsabilidade, criatividade e participação coletiva.

Entre as atividades realizadas, destacaram-se apresentações musicais, dublagens de cenas, encenações, apresentações de dança e produção de murais temáticos. As provas envolveram diferentes formas de expressão e possibilitaram a mobilização de conhecimentos linguísticos e culturais. A oralidade e a compreensão oral foram exploradas especialmente nas músicas, dublagens e encenações; a leitura apareceu nas pesquisas preparatórias; a escrita, na organização de informações e na produção de materiais; e a dimensão intercultural, no contato com referências relacionadas ao cinema e à circulação internacional da língua.

A análise apresentada baseia-se na descrição reflexiva da experiência e nas observações sobre o envolvimento dos estudantes durante o planejamento e a realização das atividades. Como se trata de um relato de experiência, não foram apresentados instrumentos específicos de mensuração da aprendizagem; portanto, as observações não devem ser interpretadas como comprovação quantitativa de ganhos linguísticos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de Língua Inglesa na escola pública está relacionado à formação cidadã, ao acesso à informação e à compreensão da diversidade cultural. A Base Nacional Comum Curricular orienta o ensino do idioma a partir de uma perspectiva discursiva e intercultural, valorizando seu uso como prática social (BRASIL, 2018). Entretanto, limitações de infraestrutura, carga horária e acesso desigual ao idioma fora da escola reforçam a importância de práticas pedagógicas contextualizadas e inclusivas.

A ludicidade, quando articulada a objetivos de aprendizagem, pode favorecer o interesse, a interação e a experimentação. Para Luckesi (2000), o lúdico está ligado à experiência de plenitude do sujeito; assim, não se restringe à presença de jogos, mas envolve a forma como os participantes vivenciam uma atividade. Na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1991), as interações e a mediação têm papel importante no desenvolvimento, o que fundamenta a relevância de atividades coletivas e colaborativas.

A gincana pedagógica pode integrar conhecimentos e habilidades por meio de tarefas temáticas. Reafirmando Aguiar (2025) ao trabalhar com jogos e dinâmicas, os alunos desenvolvem habilidades como cooperação, respeito às regras, resolução de conflitos e comunicação, competências fundamentais para o convívio em sociedade e para o mercado de trabalho. No ensino de línguas, desafios, músicas, dramatizações e pesquisas oferecem oportunidades para mobilizar vocabulário, compreensão e expressão em contextos variados.

ISSN: 2358-8829

Para cumprir sua função educativa, a competição deve estar subordinada aos objetivos pedagógicos, com critérios claros e valorização não apenas do resultado final, mas também da colaboração, da criatividade e das diferentes formas de participação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização da gincana possibilitou aproximar conteúdos escolares de manifestações culturais familiares aos estudantes e criou oportunidades de participação para além das atividades convencionais de sala de aula. Segundo Andrade (2011) inserir o lúdico no contexto escolar é de trazer o cotidiano da criança, do adolescente e do adulto para a sala de aula de uma forma objetiva. O planejamento das apresentações, os ensaios, a pesquisa e a produção de materiais exigiram organização, divisão de tarefas e colaboração entre os integrantes das equipes.

A diversidade das provas constituiu um aspecto relevante. As apresentações musicais, as dublagens, as encenações, as danças e os murais contemplaram diferentes interesses e formas de expressão, permitindo que os estudantes contribuíssem de maneiras variadas. Essa característica favoreceu a valorização de talentos individuais e ampliou as possibilidades de envolvimento no trabalho coletivo.

Em relação à Língua Inglesa, Luckesi (2019) afirma que a ludicidade é uma experiência interna de plenitude do sujeito. as atividades ofereceram situações contextualizadas de contato com sons, pronúncia, entonação, vocabulário e expressões. As dublagens e apresentações musicais mobilizaram a escuta e a expressão oral; a pesquisa e a preparação dos materiais favoreceram a leitura e a organização escrita de informações. A língua foi, assim, explorada como instrumento de comunicação e expressão articulado a referências culturais.

A experiência também evidenciou a importância da mediação docente. O planejamento das provas, a definição de objetivos e o acompanhamento das tarefas são necessários para que o caráter recreativo se mantenha ligado à aprendizagem. A organização coletiva criou situações de negociação, tomada de decisões e responsabilidade compartilhada, dimensões relevantes para a convivência escolar.

É necessário, contudo, reconhecer os limites do relato: a experiência, isoladamente, não permite comprovar a aprendizagem de todos os conteúdos nem mensurar o desenvolvimento individual de cada habilidade linguística, pois não foram descritos instrumentos específicos para essa finalidade. As observações devem ser compreendidas no contexto em que a atividade ocorreu, sem generalizações. Ainda assim, a experiência aponta para o potencial da gincana como estratégia complementar, dinâmica e participativa para o ensino de Língua Inglesa.

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência “Welcome to Hollywood: Light, Camera, Action!” permitiu refletir sobre as possibilidades de estratégias lúdicas e participativas no ensino de Língua Inglesa no ensino médio. A articulação entre conhecimentos linguísticos, manifestações culturais e atividades artísticas criou oportunidades diversificadas de participação e aproximou as tarefas escolares das experiências dos estudantes.

A música, a dança, a dramatização, a dublagem e a produção de materiais temáticos possibilitaram explorar diferentes dimensões da língua, ao mesmo tempo que estimularam criatividade, interação e trabalho colaborativo. A experiência também reforça que a ludicidade não deve ser entendida como atividade meramente recreativa: sua contribuição depende de planejamento, objetivos claros e acompanhamento docente.

Conclui-se que a gincana pedagógica pode constituir uma estratégia complementar para promover experiências de aprendizagem mais contextualizadas e participativas. Considerando os limites de um relato sem instrumentos específicos de avaliação, recomenda-se que futuras experiências incluam formas sistemáticas de acompanhar a participação e as aprendizagens, contribuindo para aprofundar a reflexão sobre práticas lúdicas e interdisciplinares no ensino de línguas.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vancilene Brito Porto Tabantigao, O uso do lúdico para ensinar a Língua Inglesa na rede pública de ensino. Universidade Estadual do Piauí – UESPI. Bom Jesus-PI 2025. Disponível em https://sistemas2.uespi.br/bitstream/tede/1589/2/Monografia%20Completa.pdf

ANDRADE, Caline Fonseca de. O lúdico e o ensino de inglês nas escolas públicas estaduais. Artigo (Especialização no Ensino de inglês) Faculdade do Noroeste de Minas - FINOM. Ibirataia BA, 2011. Disponivel em https://rl.art.br/arquivos/2898362.pdf.’

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.
FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). Educação e ludicidade. Salvador, 2000.

LUCKESI, C. Brincar e seriedade. Luckesi - ludicidade, atividades lúdicas, 2015. Disponível em: http://luckesi002.blogspot.com/search?q=11+-+Brincar+e+seriedade. Acesso em: 16 mai. 2019.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1991.