



## RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB FORMAÇÃO DE EDUCADORES E EDUCANDOS EM LÍNGUA ESTRANGEIRA (INGLÊS) NA REGIÃO DO BREJO PARAIBANO

Emilly Taynara Silva dos Santos (Discente bolsista);  
Maria Eduarda Lindolfo de Oliveira (Discente bolsista);

### **Programa de Apoio às Licenciaturas - Prolicen**

CCHSA - Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias  
Campus III - Bananeiras

### INTRODUÇÃO

A formação de professores é muito importante para garantir uma educação de qualidade, sobretudo no que diz respeito ao ensino de línguas estrangeiras. Contudo, a efetividade desse ensino não vai depender somente do domínio da língua, mas também de uma formação pedagógica dos professores ou educadores. Nesse contexto, sobre a formação de professores, pode-se citar António Nóvoa, um grande pensador da educação. Em Três bases para um novo modelo de formação, ele destaca que:

Os próprios professores devem ter maior peso na capacitação de seus pares, colocando o conhecimento profissional no centro da formação e construindo um espaço que junte a realidade das escolas da rede com o conhecimento acadêmico. (Nóvoa, 2013)

Com isso, António Nóvoa faz um convite à reflexão sobre a preparação dos professores, destacando a importância da experiência prática em seu processo de formação, estando essa formação fundamentada nas reais experiências profissionais.

Kramsch (1998) diz que aprender uma nova língua não se limita somente à vocabulário e gramática, mas engloba experienciar novas culturas, de modo a desenvolver uma visão mais ampla do mundo. Assim, essa imersão permite que os estudantes expandam sua compreensão cultural e social.

Diante disso, o objetivo deste trabalho foi promover a formação de educadores e educandos em língua estrangeira, especificamente, inglês e espanhol, contribuindo para uma educação de qualidade e mais inclusiva no brejo paraibano.

### METODOLOGIA

O projeto contou com a participação de estudantes de escolas públicas do município de Bananeiras e Solânea, na Paraíba, como também alunos de graduação da Licenciatura Plena em Pedagogia da UFPB - campus III. E as aulas ocorreram nas dependências da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, mais especificamente no NUPEL que é o Núcleo Permanente de Extensão em Letras.

Foram utilizadas metodologias ativas e práticas pedagógicas centradas nos estudantes, visando promover uma aprendizagem significativa. Entre as ferramentas digitais, destaca-se o Kahoot, um exemplo de gamificação, além de vídeos de perguntas e respostas usados como avaliações formativas. Também foram integrados livros didáticos com recursos audiovisuais, como "Acentos del Español" e "Own It" para o ensino de espanhol e inglês, respectivamente, junto com apostilas impressas. Além disso, diversas atividades

lúdicas foram implementadas, como jogos de memória, caça-palavras, palavras-cruzadas, adedonha, dominó de palavras em espanhol e ditado com alfabeto móvel, todos produzidos com materiais recicláveis. Para complementar a experiência, realizaram-se peças teatrais em grupos e piqueniques comunitários, e as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica foram utilizadas para estimular a compreensão textual de forma divertida e culturalmente relevante.

Saber utilizar as mecânicas dos jogos em ambiente de gamificação é o principal fator para o sucesso da utilização de seu conceito. Através das mecânicas é possível favorecer a funcionalidade do sistema, e a partir disso influenciar tanto na dinâmica e principalmente na estética, que envolve diretamente o fator motivacional do indivíduo. (Fadel et al, 2014).

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Ao utilizar jogos e gamificação, como o Kahoot, percebemos um maior engajamento dos estudantes, os quais disseram que isto tornou o aprendizado mais fácil. Percebemos um impacto significativo no desempenho dos mesmos ao integrar os jogos e a gamificação ao processo de aprendizagem. Essa integração, não só permitiu um aprendizado mais divertido, mas também, criou um ambiente onde os estudantes puderam sentir-se mais à vontade para aprenderem com os erros e com o outro.

Um dos objetivos do projeto era realizar a formação de educadores para o ensino de inglês e espanhol, sobretudo dos discentes do curso de Pedagogia da UFPB. Contudo, devido ao difícil deslocamento de alguns estudantes para assistirem às aulas presenciais, somente foi possível estarem presentes por um curto período de tempo, no caso do espanhol, esse foi o desafio encontrado que impossibilitou essa formação. Já no inglês, ainda se conseguiu atingir essa meta, mesmo com uma baixa quantidade de estudantes.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Aprender uma nova língua, sobretudo no que se refere ao mundo globalizado, é essencial. Ao se comunicar em outras línguas não só está ampliando o conhecimento, mas também, promovendo a compreensão e permitindo conhecer diferentes culturas. As abordagens que foram desenvolvidas ao longo do projeto, contribuíram para uma aprendizagem mais interativa, dinâmica e divertida, permitindo um maior envolvimento dos estudantes durante as aulas. Os resultados podem ser considerados bastante positivos, de modo a perceber um aumento significativo no interesse dos estudantes para aprender uma nova língua. Foram enfrentados alguns desafios, e o principal deles foi o deslocamento dos estudantes para o local das aulas, o que dificultou atingir um dos objetivos do projeto que foi a formação de professores na língua espanhola.

## **REFERÊNCIAS**

FADEL, Luciane Maria; Ulbricht, Vania Ribas; Batista, Claudia Regina; Vanzin, Tarcísio. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

KRAMSCH, Claire. "Language and Culture." Oxford University Press. 1998.

NÓVOA, António. Três bases para um novo modelo de formação. Lisboa: Universidade de Lisboa. 2013