

## O ENSINO DE TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM: O ALUNO COMO PROTAGONISTA DO SEU APRENDIZADO

José Laelson da Silva<sup>1</sup>  
Josiane Fernandes de Oliveira<sup>2</sup>  
Kalini Bezerra da Costa<sup>3</sup>  
Maria José Adelaide da Silva<sup>4</sup>  
Fabiana Querino Xavier e Fontes<sup>5</sup>  
Leônidas José da Silva Junior<sup>6</sup>

### 1. INTRODUÇÃO

A formação docente é um assunto que aflora discussões em diversas áreas do âmbito acadêmico, em diferentes partes do mundo. A busca pelo aperfeiçoamento profissional em nosso campo de atuação, a escola, é constante por discentes, em específico aqueles em nível de graduação, pois, assim como aponta Ialago e Duran (2008), existem inadequações nos estágios uma vez que há certa dificuldade de imersão dos estagiários no ambiente escolar, em função de uma curta carga horária estabelecida, que não engloba a participação dos graduandos em outras atividades típicas da escola como: reuniões com os professores, planejamento bimestral, entre outras.

O Programa de Iniciação à Docência (PIBID) e o Programa de Residência Pedagógica (PRP), oferecido pela CAPES, vêm atraindo de forma substancial a atenção dos formandos de licenciatura da graduação, pois apresenta contribuições significativas para a formação docente, trazendo uma concepção integralizada sobre o que de fato é a docência, sendo dessa maneira, mais construtivo e reflexivo do que os estágios, além de contribuir com professores da rede pública, que buscam o progredimento profissional por meio da formação continuada, relacionando-se dentro de um contexto relevante as relações entre professor/aluno e professor/professor, o que nos faz refletir a respeito do que os estudiosos definem como professor do futuro. Assim, o profissional atua como: “[...] intelectual, crítico, como profissional reflexivo e pesquisador e elaborador de conhecimentos, [...]” (LIB NEO, 2001, p. 46 apud OLIVEIRA, 2009, p. 77), o que enfatiza então sua constante busca por novos conhecimentos e ideias aplicáveis a sala de aula.

Embora essa visão a respeito do professor seja inspiradora, não devemos deixar de pontuar a quão tímida tem sido a acolhida dessa concepção. É um fato preocupante que muitos profissionais se mostrem desmotivados, e adotem um papel de vítima, como ressalta Oliveira (2009) em seu trabalho: Desmotivação: um fator negativo na prática do professor, onde afirma

---

<sup>1</sup>Graduando do curso de Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba – PB.  
[laaellsonsilva@gmail.com](mailto:laaellsonsilva@gmail.com)

<sup>2</sup>Graduanda do curso de Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba – PB,  
[Josianefernandes239@gmail.com](mailto:Josianefernandes239@gmail.com)

<sup>3</sup>Graduanda do curso de Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba – PB,  
[kalinibezerra@gmail.com](mailto:kalinibezerra@gmail.com)

<sup>4</sup>Graduanda do curso de Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba – PB,  
[maria132adelaide@gmail.com](mailto:maria132adelaide@gmail.com)

<sup>5</sup>Professora Preceptora. Especialista pela Universidade Estadual da Paraíba – PB,  
[fabbiequerino@gmail.com](mailto:fabbiequerino@gmail.com)

<sup>6</sup>Professor orientador. Doutor em linguística pela Universidade Estadual da Paraíba – PB,  
[leonidas.silvajr@gmail.com](mailto:leonidas.silvajr@gmail.com)

que muitos professores se identificam como “sofredores”, e se sentem maltratados pelo atual cenário da educação brasileira, entretanto, embora lamentem, os mesmos se mostram passivos em relação aos problemas que os infligem. Sendo assim, essa desmotivação dos profissionais acaba por refletir em outra problemática vivenciada em sala de aula: a desmotivação dos alunos, que em seus entendimentos sobre o ensino, especificamente o ensino de LI, não se sentem motivados em aprender, pois o ensino não se apresenta como algo significativo para a realidade deles, que não compreendem a importância do estudo de uma língua estrangeira.

Considerando essas questões a respeito da formação do professor, este trabalho discutirá a respeito da experiência dos residentes que atuaram nas 2<sup>o</sup> séries do ensino médio, na escola E.E.E.F.M. John Kennedy, na cidade de Guarabira, PB, sob supervisão da Professora Preceptora Fabiana Querino Xavier e Fontes, na qual buscaram desenvolver um projeto nomeado *Different Ways to Learn English*, elaborado pela preceptora, tendo como objetivo o motivar dos alunos a respeito do aprendizado de uma língua estrangeira, fazendo uso de diferentes métodos e formas de aprender a língua Inglesa, seja através de jogos, livros, músicas, séries de TV, aplicativos e podcasts. Nossa proposta também buscou conscientizar os alunos a respeito de como aprender inglês é pertinente a eles e como esta língua que por vezes não percebemos está inserida no nosso cotidiano fácil, e por isso buscamos utilizar materiais presentes na realidade dos alunos, como um elemento de impulso para desenvolver a motivação.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa aqui exposta, sendo ela uma pesquisa participante, é também de natureza qualitativa com sua metodologia segmentada em bibliografias que ajudaram eficientemente a alcançar os objetivos propostos. Com relação aos elementos de coleta, os instrumentos e técnicas pautam-se na relação propiciada pelo programa Residência Pedagógica aos graduandos de Letras/Inglês a manterem contato direto com educadores e educandos do ensino básico. Ademais, os instrumentos de coleta também figuram uma ocorrência ao caráter bibliográfico, os quais fundamentam-se em textos teóricos que abordam diversos pontos acerca da importância da língua inglesa, da formação docente e da motivação do educando.

Diante disso, nossa investigação aparece como um relato de experiência, o qual apresenta de maneira gradual a elaboração e implementação do projeto *Different Ways to Learn English* (Diferentes formas de aprender inglês), que sucedeu-se pela necessidade de fazer com que o alunado pudesse ter autoconfiança, mostrando-lhes que com a produção de atividades diversas realizadas por eles mesmos, podem, de fato, aprenderem uma língua estrangeira, em especial a língua inglesa.

## 3. DESENVOLVIMENTO

Durante nossa atuação na E.E.E.F.M. John Kennedy, localizada na cidade de Guarabira, PB, nos deparamos com um fator preocupante e muito presente na realidade dos professores: a desmotivação dos alunos. Estes indivíduos se mostram agitados ou desatentos em sala de aula. Eles não entendem o motivo para estudar determinada disciplina, e muito menos como devem fazer para aprender aquele conteúdo. De acordo com França (2011, p. 72), “Um dos papéis mais importantes dos educadores ou psicólogos educacionais é ensinar seus alunos a aprender”, e foi partindo dessa concepção, em concordância com nossa preceptora, que buscamos desenvolver o projeto, *Different Ways to Learn English*.

Nosso objetivo inicial consistia em apresentar aos alunos diferentes formas, não convencionais no âmbito escolar, para o aprendizado de uma língua estrangeira, despertando

assim o interesse dos alunos pela prática, tendo em vista que está agora se apresentaria como algo presente no cotidiano deles, não mais limitada às paredes da instituição de ensino. Por meio deste pensamento, definimos as seguintes temáticas para o aprendizado: livros, jogos, músicas, séries, aplicativos, podcasts.

O projeto seguiu as orientações de José Luiz de França (2011), em seu livro: *Metodologias e aprendizagem*. No qual ele define quatro etapas para o ensino de estratégias de aprendizagens: Identificação e elaboração das estratégias; diagnóstico das estratégias; desenho e ensino das estratégias e avaliação dos resultados. Para essa primeira etapa do projeto, fizemos a seleção do material a ser trabalhado, levando em consideração os problemas a serem enfrentados e que os próprios PCN (Brasil, 1998) deixam explícitos, isto é, a realidade dos alunos, as condições da sala de aula e os recursos didáticos disponíveis na escola, buscando, dessa forma, elaborar uma proposta mais próxima da realidade possível, além de estabelecermos objetivos para os grupos de alunos que iriam trabalhar com cada temática individual.

A etapa seguinte levou os residentes a se questionarem sobre seus conhecimentos, sendo necessária a revisão de assuntos e a busca pela ampliação dos saberes. A seguir, chegamos a etapa prática, na qual buscamos apresentar aos alunos, por meio de recursos visuais, o objetivo de nossa proposta da forma mais clara possível, sempre dando ênfase na mesma(nos propósitos do projeto) no decorrer das apresentações e buscando relacionar a teoria com a prática através de exercícios em sala, ou deixados para casa. Diante disso, buscaremos a seguir apresentar o passo a passo do desenvolvimento do projeto em cada turma em específico.

### **3.1. Desenvolvimento do projeto “Different Ways to Learn English” no 2º ano “A” do Ensino Médio.**

O processo da elaboração do projeto na turma do 2º “A” passou por duas etapas em específico. A primeira era expor o conteúdo para os alunos acerca da aprendizagem de língua estrangeira por meio de games e *gamification* a partir da explanação baseada no livro de Jane McGonigal (2012) denominado *A realidade em jogo*. Nessa obra, a autora aponta os benefícios dos jogos no desenvolvimento intelectual e educacional que esse meio pode favorecer no educando, apresentando também exemplos para a compreensão do aluno. Entre os exemplos foram apresentados jogos de tabuleiros voltados para o ensino de LI, o *kahoot* como ferramenta digital e games voltados para o uso de músicas, todos esses pensados para os princípios de ranking, metas, regras e participação como é definida por McGonigal (2012, p. 308), características essas que apresentam condições para que aluno se sinta presente nas aulas.

A segunda etapa da construção do projeto se concede com a apresentação das atividades desenvolvidas pelos alunos baseadas nas noções de *gamification* e como essas atividades poderiam vir a contribuir com a aprendizagem do inglês. Dessa maneira, as aulas foram realizadas com foco nas exposições dos trabalhos, ou seja, foram realizadas *Flipped class* (aula invertida), a qual os alunos tinham total liberdade e autonomia no processo de sua própria aprendizagem.

Embora a grande maioria da turma tenha apresentado seus projetos, no decorrer desse processo houveram algumas complicações no período da exposição das atividades elaboradas pelos alunos em sala, considerando o fato da resistência quanto a aprendizagem e produção das atividades, ainda ouvia-se falácias populares como “não sei inglês”, “meus pais não aprenderam inglês, pra que eu vou aprender?”, “pra que isso vai servir pra mim? Não vou sair do Brasil mesmo”. Mediante a esses percalços, decidimos fazer uma roda de conversa, mostrando que eles são capazes, além disso, fizemos oficinas as quais deram impulso para que eles pudessem

realizar a produção e confecção dos trabalhos. Cerca de 85% da turma conseguiram produzir as atividades baseadas nos aspectos dos *games* e da *gamification*.

### **3.2. Desenvolvimento do projeto “Different Ways to Learn English” no 2º ano “B” do Ensino Médio.**

Para desenvolver o projeto na turma do 2º ano B, escolhemos 06 temáticas presentes no cotidiano dos alunos, mostrando como é possível aprender inglês de forma simples, fácil e prazerosa, desenvolvendo, as competências linguísticas da língua inglesa, a partir das temáticas. São elas: livros, músicas, séries, aplicativos, jogos e podcasts. Os alunos foram divididos em grupos e cada grupo ficou responsável por uma temática com a intenção de aprender inglês através dela e, em seguida, expor para seus colegas como a aprendizagem seria possível.

Inicialmente apresentamos aos alunos como é possível aprender a língua através dessas temáticas servindo como base para a aprendizagem deles. Preparamos tanto apresentações visuais, em slides, como também em cartazes, para motivar os alunos a produzirem um trabalho criativo e organizado. Dessa forma, propomos as seguintes atividades para cada grupo: Aquele responsável pela temática de livros, deveria escolher um conto de fada de seu gosto, efetuar a leitura do mesmo na língua inglesa e a partir de então, desenvolver um glossário com as palavras que aprenderam, além de organizar um final alternativo para a história. Nas temáticas de músicas, e séries, os grupos deveriam escolher algumas músicas e séries para analisar as expressões idiomáticas presentes em diferentes contextos, além de organizar um top 5 das músicas e séries que utilizaram.

Para a temática voltada aos aplicativos, o grupo deveria escolher um aplicativo para aprender inglês durante algumas semanas e apresentar como aquele aplicativo serviu para a aprendizagem da língua. Os integrantes desse grupo foram mais além: não escolheram apenas um aplicativo, mas, na verdade, 07 para realizar essa atividade. A temática de jogos ficou responsável por desenvolver um jogo de tabuleiro com o principal objetivo de ampliar o vocabulário na língua inglesa. Por fim, a temática de podcast foi introduzida aos alunos, e tínhamos como objetivo a construção de um podcast com os alunos, a respeito do projeto, para que assim eles pudessem exercitar sua habilidade comunicativa no idioma, entretanto, por causa da brevidade das aulas de inglês no ensino médio, sendo apenas uma aula por semana, não foi possível a efetivação dessa proposta, tendo em vista que ela exige um acompanhamento maior dos alunos, pois a mesma se constitui a partir de várias etapas, desde a elaboração do texto, correção, reescrita, até o trabalho da pronúncia para a gravação. Por causa dessas dificuldades, a temática foi mudada e o grupo passou a ter como objetivo a formação de um jornal, no qual eles deveriam retratar o projeto como um todo, além de trazer suas considerações a respeito do que aprenderam. Posteriormente iremos discutir nos resultados as implicações que esse projeto teve sobre os alunos.

## **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Diante do exposto, podemos dizer que o projeto *Different Ways to learn*, o qual tinha como intuito motivar e dar ao educando protagonismo, alcançou resultados inesperados, pois para a devida efetivação houve diversos percalços, como a rejeição a disciplina e até mesmo o projeto. Por sua vez, ao final os alunos mostraram-se empenhados, haja vista que realizaram as atividades e apresentaram em jogos e em cartazes criativos, os quais exploravam diretamente a aprendizagem de línguas.

Verificado esses apontamentos, constata-se uma evolução participativa e interativa nas aulas de inglês do 2º A, considerando a importância da inserção do projeto como meio modificador dos conhecimentos do educando voltado às práticas modernas que põe o aluno como ser ativo do seu processo de aquisição de competências linguísticas.

Em relação ao desenvolvimento do projeto na turma do 2º B, foi perceptível que os alunos demonstraram responsabilidade e dedicação, pois os mesmos entregaram as atividades dentro do prazo estabelecido, além de apresentarem cartazes bem elaborados e organizados. Os alunos ainda mostraram comprometimento quanto às apresentações e conhecimento a respeito do assunto. Embora seja possível afirmar que problemas relacionados à atenção e desmotivação tenham sido os desafios encontrados durante a aplicação do projeto, podemos ainda ressaltar que houve uma mudança no comportamento dos alunos. Antes da elaboração do projeto, existia um desinteresse dos alunos pelas aulas de inglês e, após o projeto, percebemos que os alunos demonstraram mais interesse pelas aulas e pela língua inglesa.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O programa Residência Pedagógica, nos insere em contato com a escola, nos fazendo enxergar através das aulas ministradas nas determinadas turmas e no projeto realizado, pontos importantes que nos fazem expor as diversas contribuições, sendo a principal dela a motivação do alunado a aprender a língua inglesa, mostrando que eles podem ser protagonistas da sua própria aprendizagem. Ademais, houve colaborações para a nossa própria formação como futuros professores uma vez que o contato direto com a sala de aula durante o período de graduação, fornece uma maior experiência, sendo decisiva para a motivação e confirmação do pensamento a respeito da escolha à docência.

Essa participação dos futuros docentes em sala, é algo que beneficia os professores que já estão inseridos no cotidiano do âmbito escolar, haja vista que esses se veem sobrecarregados com turmas e com a quantidade de alunos, e nesse contexto, os residentes servem de suporte para descarregar o profissional em atuação e auxiliarem desta forma no desenvolvimento de novas estratégias para incluir o aluno na sua aprendizagem.

**Palavras-chave:** Motivação; Projeto; Residência Pedagógica; Aprendizagem; Formação.

## 6. REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Maria C. S.; HORN, Maria da Graça S. **Projetos pedagógicos na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- FRANÇA, J.L. **Estratégias de aprendizagem**. In: Metodologias de aprendizagem. Barueri: Grupo cultural, 2011.
- IALAGO, A.M; DURAN, M.C.G. **Formação de professores de inglês no Brasil**. Curitiba, 2008. pp - 55-70
- MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.
- OLIVEIRA, T.K.B. Desmotivação: um fator negativo na prática do professor. **Revista Senso Comum**, nº 1, 2009, p. 76-85.