



USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS E DINÂMICAS NO ENSINO DA CULTURA DOS POVOS DE PAÍSES ANGLÓFONOS PARA ESTUDANTES DE INGLÊS DO ENSINO MÉDIO

Ana Karolina Lima do Amaral¹

Antônio Felipe de Lima Filho²

Maria da Conceição Vieira de Souza³

Ricardo Rios Barreto Filho⁴

INTRODUÇÃO

Para além do domínio linguístico, o ensino de inglês na educação básica envolve a dimensão cultural presente nos múltiplos contextos de uso da língua. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca que, como língua franca, o inglês deve proporcionar uma educação linguística orientada para a interculturalidade, favorecendo o respeito às diferenças e a construção de uma visão de mundo ampliada, crítica e cidadã (BRASIL, 2018).

Nesse cenário, a eletiva de Cultura Inglesa, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), constituiu-se como espaço de experimentação pedagógica voltado ao ensino de aspectos culturais de países anglófonos. As práticas integraram ferramentas digitais e dinâmicas interativas para promover motivação, participação ativa e aprendizagem significativa, articulando aprendizagem linguística e intercultural.

Assim, este trabalho objetiva relatar a experiência de integrantes do PIBID na Escola de Referência em Ensino Médio Ginásio Pernambucano, em Recife, refletindo sobre os resultados observados e as contribuições dessas práticas para o ensino de inglês em escolas públicas.

REFERENCIAL TEÓRICO

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Inglês da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, karolina.limaa@ufpe.br;

² Graduado do curso de Licenciatura em Inglês da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, antonio.flima2@ufpe.br;

³ Supervisora do Programa Institucional do PIBID no Colégio EREM Ginásio Pernambucano, conceicao82@gmail.com;

⁴ Coordenador do PIBID de inglês e doutor em Linguística pela Universidade Federal de Pernambuco, ricardo.rios@ufpe.br.

O ensino de inglês no Brasil vem se transformando com mudanças sociais, tecnológicas e educacionais. A BNCC (2018) orienta que a aprendizagem da língua deve desenvolver competências linguísticas e ampliar a visão de mundo, promovendo educação intercultural e crítica. Nesse sentido, o contato com culturas de países anglófonos é essencial.

Entretanto, o ensino ainda se concentra na cultura norte-americana, limitando o acesso dos estudantes à diversidade de países como Nova Zelândia, Jamaica e Bahamas. Para Byram (1997), aprender uma língua envolve também a competência intercultural: compreender, respeitar e interagir com diferentes modos de vida.

No cenário atual, metodologias ativas como a gamificação favorecem engajamento e protagonismo discente. Moran (2015) destaca que a combinação de recursos digitais e práticas participativas gera experiências significativas, em que o estudante atua como sujeito ativo. Assim, o uso de ferramentas digitais e dinâmicas no ensino de inglês aproxima os alunos das culturas anglófonas e atende às demandas da sociedade contemporânea.

METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada no colégio EREM Ginásio Pernambucano, entre fevereiro e agosto de 2025, com turmas do 2º ano do Ensino Médio, na eletiva Cultura Inglesa. Os estudantes, divididos em grupos, representaram países de língua inglesa como Jamaica, Estados Unidos, Austrália, Canadá, Irlanda, Escócia, Inglaterra, Bahamas e Nova Zelândia. Inicialmente, observaram-se aulas para compreender a dinâmica escolar e o trabalho da professora supervisora, Conceição. Paralelamente, os bolsistas do PIBID realizaram reuniões para discutir propostas didáticas, metodologias e recursos digitais.

A partir disso, foram elaborados planos de aula que integraram vídeos, jogos e plataformas online ao ensino da cultura anglófona, em consonância com a BNCC e sua dimensão intercultural. O planejamento resultou em intervenções em sala, seguidas de reuniões avaliativas para analisar os resultados e ajustar as práticas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo do projeto, foi possível observar a reação e os resultados dos alunos frente às propostas. Entre as tecnologias utilizadas, destacou-se o Bamboozle, em que os estudantes jogaram taboo words sobre artistas, instrumentos e gêneros musicais de diferentes países, gerando grande interação e motivação. O caráter lúdico do jogo contribuiu para um ambiente descontraído e colaborativo.

Além disso, também foram aplicados quizzes interativos, como o Wayground, com questões sobre filmes de países anglófonos, e o Kahoot, com temas variados de língua e cultura. Essas ferramentas digitais despertaram entusiasmo, engajamento e uma competitividade saudável, tornando o aprendizado mais ativo, divertido e significativo.

A adaptação a partir de flashcards do jogo Codenames como recurso pedagógico possibilitou uma revisão lúdica e significativa dos conteúdos abordados ao longo do semestre. A dinâmica estimulou o raciocínio crítico, a cooperação entre os alunos e a fixação de vocabulário relacionado à cultura anglófona, aspectos alinhados à ideia de aprendizagem significativa sugerida por Moran (2008).

Outro ponto relevante foi a realização da oficina temática intitulada de “Poetry Workshop”, que possibilitou momentos de expressão criativa e de reflexão cultural. A poesia, em especial, mostrou-se uma oportunidade de experimentação estética e emocional com a língua inglesa, favorecendo tanto a produção quanto a fruição literária.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, os resultados evidenciaram que o uso de tecnologias digitais e dinâmicas diferenciadas ampliou o engajamento e aproximou o aprendizado da realidade dos estudantes. As atividades proporcionaram momentos de descontração, reflexão crítica e produção criativa, favorecendo novas formas de aprender e de se relacionar com a língua inglesa e a diversidade cultural. Embora ainda existam desafios, como o acesso à tecnologia e o planejamento docente, conclui-se que tais práticas, quando bem conduzidas, fortalecem o ensino de inglês na escola pública e promovem uma aprendizagem mais significativa e crítica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

BYRAM, Michael. **Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence**. Clevedon: Multilingual Matters, 1997.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José. **Aprendizagem significativa**. Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 2008.