



## **LONGA METRAGEM "TOY STORY" COMO INSTRUMENTO MOTIVACIONAL PARA O APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA NA OFICINA DO PIBID**

Fidel Helfer – fidelhelfer@hotmail.com – UNISC

Prof. Dr. Carlos René Ayres – ayres@unisc.br – UNISC

Daiane Danielle Gass – daiane.gass@hotmail.com – UNISC

O cinema ainda continua sendo uma das artes que mais mexe com o imaginário das pessoas e que as transporta para uma imersão de sentimentos e emoções. É através dele que nós, bolsistas do subprojeto de letras inglês, conduziremos um projeto experimental na Escola de Ensino Médio Nossa Senhora do Rosário, neste segundo semestre de dois mil e quinze. Partimos primeiramente da elaboração de atividades e atividades lúdicas, que servem como motivação e aumentam o interesse dos aprendizes em relação ao aprendizado como explica KISHIMOTO(1994). Essas atividades, tais como, brincadeiras ao ar livre, cruzadas, desenho, memória, etc, serão cruciais para o desenvolvimento do restante do projeto, já que elas estarão desenvolvendo o aprendizado de novos vocábulos que aparecerão no longa metragem que será exibido em um determinado momento. Este longa é a peça motivacional central do projeto. O filme escolhido foi Toy Story, da Pixar Animations com a Disney. Para VIANA, (2010) o uso do visual na atualidade é de suma importância, já que vivemos cercados por apelos visuais, ou seja, imagens, vídeos, videogames, telenovelas inclusive o computador. Esse filme foi escolhido devido à faixa etária dos participantes do PIBID na escola, crianças do 2º ao 6º ano do ensino fundamental e também, pelo fato de ser uma animação, já que os produtores buscam manter uma maior clareza para compreensão dos dizeres de cada personagem. Trabalharemos a parte lexical anteriormente à exibição do filme, ou seja, buscamos apresentar o maior número de itens lexicais que podem ser

encontrados no filme, além de levar em consideração também os valores sociais abarcados nele. O filme acaba estimulando o aprendiz como diz NAPOLITANO (2003), pois as imagens em movimento auxiliam no desenvolvimento da compreensão evolutiva nas histórias, além de possibilitar uma dedução de sua continuação. Ao longo da exibição, os estudantes desfrutarão do prazer desta arte deixando a imaginação os levarem do ambiente de sala para um mundo novo. O filme será exibido em áudio original, para que os alunos possuam um *input* do idioma alvo, o inglês, o mais autêntico possível, para que o aprendiz progrida numa ordem natural, e este insumo auditivo e visual o auxiliará a adquirir novos conhecimentos como diz a teoria do *input* de KRASHEN (1982). Após a exibição iniciaremos a parte prática do projeto. Produziremos conteúdos visuais com os alunos. Utilizaremos da memória em torno da atividade para recriar cenas de Toy Story, elaboraremos um vídeoclipe com a música tema do longa "You've got a friend in me" de Randy Newman e claro, brincaremos com as frases icônicas de Woody um dos personagens principais da trama. O objetivo deste projeto é, de uma maneira totalmente diferente das práticas realizadas em sala de aula, expor os estudantes ao idioma inglês e despertar neles o gosto pelo aprendizado da língua inglesa.

## **REFERÊNCIAS**

KISHIMOTO, I. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

KRASHEN, Stephen. *Principles and practices in second language acquisition*. 1. ed. Pergamon Press, 1982.

NAPOLITANO, M. *Como usar o cinema na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2003.