



ORIGAMI EM SALA DE AULA: ARTE, CRIATIVIDADE E LUDICIDADE NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL

ORIGAMI IN THE CLASSROOM: ART, CREATIVITY, AND PLAYFULNESS IN TEACHING AND LEARNING ENGLISH LANGUAGE IN ELEMENTARY SCHOOL

Leonardo Jovelino Almeida de Lima¹

RESUMO: Este trabalho trata-se de um relato de experiência que tem como objetivo demonstrar e discutir como a arte do origami pode ser usada em sala de aula para o ensino e a aprendizagem da língua inglesa. O origami é uma arte japonesa consiste em dobrar papel para se obter formas significáveis como animais, pessoas ou objetos, entre outras. Nesse sentido, para o atingimento do objetivo pretendido, relata-se três aulas de língua inglesa realizadas em uma turma do 4º ano do ensino fundamental I de uma escola particular localizada do município do Rio de Janeiro, nas quais o origami foi utilizado como ferramenta para prática das competências linguísticas e para a aprendizagem. Assim, levando em consideração as diversas possibilidades de uso do origami, entende-se que essa arte é relevante para as aulas de língua inglesa, não somente por permitir o exercício da língua-alvo, mas também por trabalhar com o estímulo da criatividade e da imaginação.

Palavras-chave: Origami; Inglês; Ensino e Aprendizagem; Criatividade; Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

ABSTRACT: This work is an experience report that aims to demonstrate and discuss how the art of origami can be used in the classroom for teaching and learning the English language. Origami is a Japanese art that consists of folding paper to obtain significant shapes such as animals, people or objects, among different other forms. In order to achieve the objective, three English language classes were held in a 4th grade class of elementary school I of a private school located in Rio de Janeiro, in which, origami was used as a tool for the practice of English language skills and for learning. Thus, taking into account the various possibilities of using origami, we understand that this art is relevant for English language classes, not only because it allows the practice of the target language, but also because it encourages creativity and imagination.

Keywords: Origami; English Language; Teaching and Learning; Creativity; Early Years of Elementary School.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem da língua inglesa nos dias atuais é relevante para qualquer idade. Vivemos em uma sociedade altamente globalizada na qual a informação é rapidamente repassada e as distâncias são facilmente reduzidas. O inglês, como uma língua fortemente englobada nesse processo, está tão presente em nosso contexto que nos deparamos com esta língua a todo o momento, através da televisão, dos filmes, das séries de televisão e, principalmente, da internet, ferramenta essa, tão difundida atualmente.

¹ Possui graduação em Letras com Habilitação em Língua Inglesa na Universidade Federal do Pará (2018) e Especialização em Literatura Inglesa pela Faculdade São Luis (2019). Atualmente, é mestrando do programa de Letras - Linguística da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

De acordo com Schmitz (2009), o primeiro contato com o inglês ocorre, normalmente, nas escolas, onde os professores dispõem de poucas horas para trabalhar abordagens e metodologias eficazes de ensino. Esse fato faz com que o ensino e a aprendizagem da língua inglesa sejam inadequados, especialmente nas escolas públicas do país.

Devemos ter em mente que, principalmente para esses contextos, a criatividade e a motivação do professor tornam-se aspectos essenciais para a elaboração de propostas de baixo custo e que sejam também eficientes e eficazes para o ensino da língua estrangeira. Neste sentido, consideramos relevante o trabalho com a arte e o lúdico, especificamente, com o origami para essa finalidade, uma vez que essa forma de arte apresenta diversas características que podem enriquecer uma aula e chamar a atenção dos alunos. Assim, assumimos como objetivo desse trabalho: demonstrar e discutir como a arte do origami pode ser usada em uma sala de aula do 4º ano do Ensino Fundamental I para a prática e aprendizagem da língua inglesa.

Pesquisas relacionadas ao ensino e à aprendizagem da língua estrangeira e o processo lúdico são necessárias atualmente, pois esse processo faz parte significativamente da realidade das crianças, dentro e fora de sala de aula. Isto posto, atividades que envolvam a brincadeira tornam-se eficazes para a aprendizagem, permitindo que os alunos se sintam à vontade e aprendam sem a real percepção que isso está, de fato, ocorrendo.

Quando enfatizamos o uso do origami nos contextos escolares, poucas são as pesquisas que evidenciam os benefícios ou entraves dessa ferramenta para o ensino de uma língua, especificamente, o inglês (ver pesquisas de LIMA; MONTEIRO, 2017; BITTENCOURT, 2017). Se compreendemos que a arte do origami é dotada de características relevantes para o brincar e o contexto infantil, também devemos entender que ela pode ser favorável para os ambientes educacionais, tornando-se assim, passível de pesquisas, análises, reflexões e propostas voltadas para o ensino e a aprendizagem de uma língua.

CRIATIVIDADE, LUDICIDADE E O PAPEL DO PROFESSOR DE LÍNGUA ESTRANGEIRA (LE)

Schmitz (2009) discute sobre a inadequação do ensino e da aprendizagem da língua inglesa nas escolas em virtude do pouco tempo que o professor dispõe para se trabalhar essa LE. Segundo o autor, o número de horas para o ensino da língua estrangeira, principalmente, nas instituições públicas não é suficiente e não permite que o professor dê atenção a todas as habilidades: compreensão escrita, compreensão oral, produção escrita e produção oral. Assim, o professor deve desenvolver novas abordagens de ensino que possam incluir as quatro habilidades mencionadas. Nesse processo, a competência dos educadores e suas capacidades de organizar situações de aprendizagem e desenvolver diretrizes para o trabalho em equipe (KAUARK; MUNIZ, 2008), são de grande importância.

O professor, como uma peça fundamental, deve estar apto para produzir novos meios de ensino que abranjam todas as competências linguísticas e novas abordagens para se alcançar os resultados esperados para a aprendizagem. Nessa perspectiva, a criatividade é algo primordial que um educador precisa ter para elaborar e desempenhar suas atividades em sala de aula (LIMA; MONTEIRO, 2017). Kauark e

Muniz (2008) rezam que, para o docente, o desafio agora é ser criativo na elaboração e no desempenho das aulas. Em outras palavras, é preciso criar um ambiente onde a rotina seja quebrada, dando lugar à criatividade humana através de condições e estímulos favoráveis.

O caminho mais usado e eficiente, que une criatividade e aprendizado, é a prática lúdica. De acordo com Mayer-Borba (2007, p. 35), na visão de Vygotsky: “o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças [...]”. Portanto, o brincar é um processo psicológico que proporciona o desenvolvimento e aprendizado.

É na atividade lúdica que a criança desperta sua imaginação e interage com o meio, dando lugar a interpretação e ao aprendizado. Segundo Carvalho et al (1992), o ensino absorvido de maneira lúdica ganha um aspecto significativo e afetivo no processo de desenvolvimento da inteligência da criança.

Para que o professor consiga envolver o processo lúdico em suas aulas, é importante que ele conheça sua turma, planeje e organize melhor suas tarefas, considerando as necessidades e interesses de seus alunos, oportunizando-lhes situações em que possam usar a língua criativamente. Esse planejamento torna o trabalho do professor mais fácil, economiza tempo e permite saber o que é necessário ou dispensável. (SANTOS, 2010). Em síntese, conhecer os alunos significa ter a compreensão de que cada aprendiz apresenta características distintas e específicas.

O apropriado planejamento de uma aula de língua estrangeira permite que o professor possa enfatizar o ensino da língua nos pontos realmente relevantes para o aprendizado dos alunos. Lima (2008, p. 304) conclui em sua pesquisa que:

As atividades propostas pelo professor devem permitir que o aluno use a língua para se comunicar e interagir com os colegas, visando não apenas o aprendizado de um vocabulário específico, mas o contato com o insumo rico e relevante que favoreça a produção criativa das crianças (LIMA, 2008, p. 304).

Assim, consideramos que o domínio da língua estrangeira não é a única qualificação esperada pelo professor; é exigível que o mesmo utilize durante as aulas atividades que incluam a língua-alvo em diferentes contextos, permitindo, portanto, não somente o conhecimento dos vocabulários, expressões e sentenças pelos alunos, mas também favorecendo a utilização da língua para a comunicação e interação com seus pares. Ademais, o professor pode ter sucesso no processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira ao trabalhar com estratégias que envolvam a apropriação do conhecimento e o processo lúdico, atraindo assim mais a atenção do aprendiz (LIMA; MONTEIRO, 2017).

Isso posto, uma prática lúdica que pode contribuir para que o professor de língua estrangeira atinja seus objetivos em sala de aula é a arte do Origami. Nessa atividade, o simples ato de dobrar papel traz consigo: raciocínio, significado e comunicação. De acordo com Genova (2008), o origami é uma maneira de se expressar. A manipulação do papel faz haver comunicação entre os pares, além de valorizar o movimento das mãos, estimulando as articulações assim como o cérebro. Dessa maneira, o professor reuniria fatores que o ajudariam na organização da aula dentro e promoveria aprendizado diante uma nova abordagem de ensino, onde os resultados seriam atingidos através do brincar.

ORIGAMI E LUDICIDADE

A utilização do origami pode contribuir significativamente para o sucesso de novas abordagens e novos métodos de ensino dentro da sala de aula, uma vez que permite associar a aprendizagem de uma língua estrangeira, especificando aqui o inglês, e o processo lúdico. Entretanto, antes de explanarmos sobre o origami como ferramenta no ensino e na aprendizagem de inglês, algumas explicações são necessárias.

O origami (de *ori*, que significa ‘dobrar’, e *kami* que significa ‘papel’) corresponde a uma arte tradicionalmente japonesa de dobrar papel, que iniciou no século XVII e se popularizou fora do Japão em meados de 1900 (GENOVA, 2008). O objetivo desta arte consiste em transformar um simples pedaço de papel, que normalmente é um quadrado, em formas significáveis, como animais, objetos ou pessoas, através de dobraduras e sem a utilização de cola ou tesoura.

O divertido ato de dobrar papel pode significar um simples passatempo. Contudo, se utilizado de forma correta, pode significar muito mais. O origami pode “abrir as portas de um universo onde estão presentes a arte, a ciência, a disciplina, a religiosidade, entre outros” (GENOVA, 2008, p. 11). Em sala de aula, basta o professor ter a criatividade e motivação para criar atividades e utilizar as dobraduras para chamar a atenção do aluno e incentivá-los a aprender e buscar cada vez mais o conhecimento, principalmente nas aulas voltadas para a aprendizagem de uma língua estrangeira.

No Brasil, pesquisas voltadas para o uso do origami no ensino de uma língua estrangeira são escassas. Normalmente encontramos essa ferramenta associada ao ensino e à aprendizagem da matemática por apresentar diferentes formas, tamanhos e ângulos. Não obstante, nesse contexto, podemos apenas citar os trabalhos de Lima e Monteiro (2017) e Bittencourt (2017).

Lima e Monteiro (2017) realizaram uma pesquisa envolvendo atividades com o origami para o ensino do inglês em um projeto de extensão universitária chamado ‘Playful: Aprendendo o Inglês’. Essa pesquisa mostrou que a arte do origami pode ser trabalhada em sala de aula e praticada no ensino e na aprendizagem da língua inglesa; basta o professor ter a qualificação necessária e a iniciativa para criar novos métodos de ensino e abordagem que envolvam, principalmente, o processo lúdico. Além do mais, alguns pontos foram observados e merecem destaque: a) foi percebida uma maior motivação por parte dos alunos em buscar aprender a língua inglesa; b) um significativo interesse dos alunos pela autonomia; e c) resultados mais satisfatórios nas habilidades da leitura (*reading*) e escrita (*writing*).

Já Bittencourt (2017) apresenta, em seu livro *Origami e o Inglês: Uma Experiência Interdisciplinar e Lúdica*, diferentes possibilidades de como integrar o origami ao processo de ensino e aprendizagem, não só de uma língua estrangeira, mas também em outras áreas pedagógicas. Os professores de línguas podem usar o lúdico, no sentido de proporcionar aulas mais interessantes, estimuladoras e criativas para o aprendente.

ARTE DO ORIGAMI NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: UMA CONTEXTUALIZAÇÃO

Com base na abordagem teórica discutida anteriormente, apresentamos as observações e análises de três aulas de inglês como língua estrangeira nas quais a arte do origami foi utilizada como ferramenta para o ensino e a aprendizagem. Essas aulas ocorreram no período do dia 04 ao dia 18 de fevereiro de 2020, com a turma do quarto ano do ensino fundamental I de uma escola particular localizada no município do Rio de Janeiro.

Torna-se importante explicitar que, na rede privada de ensino do município do Rio de Janeiro, o Ensino Fundamental I apresenta uma organização voltada para o professor polivalente, ou seja, para o professor que ensina diferentes disciplinas para os alunos. Logo, no caso da escola particular evidenciada neste relato, podemos perceber também essa organização. O corpo de professores é, em sua maioria, composto por pedagogas; cada uma leciona as disciplinas de Português, Produção Textual, Matemática, História, Geografia e Ciências em sua respectiva turma (1º, 2º, 3º ou 4º ano). As disciplinas de Inglês, Espanhol, Artes e Educação Física são consideradas pela escola como disciplinas extras, não sendo, portanto, necessariamente regidas por professoras pedagogas ou professores pedagogos.

As discussões e análises apresentadas neste relato de experiência partem de uma perspectiva qualitativa tanto da descrição das atividades realizadas durante as aulas como das tarefas apresentadas pelos alunos e solicitadas pelo professor de língua inglesa (autor deste trabalho), conforme podemos ver nos próximos tópicos.

A turma é composta por quatro alunos entre 8 e 9 anos de idade. Consideramos que esses alunos já tiveram e têm contato com a língua alvo, uma vez que a estudaram nas séries anteriores. Além do mais, eles costumam acessar a internet, ouvir músicas e assistir filmes e séries de TV, ferramentas nas quais o inglês está fortemente presente. A seguir, apresenta-se, sucintamente, os objetivos e as atividades das aulas realizadas com a turma.

Quadro 1. Resumo das Aulas

Aula	Tempo	Objetivo(s)	Competência praticada	Materiais
01 - Origami «Sapo»	50 min.	- Permitir que os alunos possam aprender/revisar vocabulários; - Praticar a produção oral (speaking); - Estimular a imaginação e criatividade.	Produção oral (speaking)	4 Origamis, quadro branco, caneta para quadro branco e lápis de cor.
02 - Origami “Tsuru ² I”	50 min.	- Permitir que os alunos possam aprender novos vocabulários e sentenças; - Praticar a compreensão oral (listening).	Compreensão oral (listening)	5 folhas de papel, quadro branco, caneta para quadro branco e lápis de cor (opcional).

2 Considerado um dos origamis mais tradicionais da cultura japonesa. Trata-se de um pássaro e simboliza saúde, paz e felicidade.

Quadro 1. Continuação...

Aula	Tempo	Objetivo(s)	Competência praticada	Materiais
03 - Origami: "Tsuru II"	50 min.	- Permitir que os alunos possam aprender/praticar novos vocabulários; - Praticar a produção escrita (writing).	Produção escrita (writing)	Caderno, material escolar, quadro branco, pincel para quadro branco e dicionários.

Fonte: elaborado pelo autor, 2020.

A sala de aula em questão é munida de ferramentas como: quadro branco, canetas para quadro branco, ar condicionado e materiais escolares (caneta, lápis, lápis de cor, borracha, tesoura, cola e apontador). Os papéis e os dicionários usados durante as aulas foram fornecidos pelo próprio professor.

UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Cada aula é composta por 50 minutos e focou em uma competência linguística específica. Ademais, elas permitiram que os alunos pudessem praticar e aprender a língua inglesa levando em consideração os objetivos e as atividades planejadas e propostas pelo professor.

Aula 1: Sapo

Para a realização da aula, o professor precisou elaborar quatro origamis em formato de sapo (considerou-se a quantidade de alunos da turma). Assim, cada aluno recebeu um sapo e, a seguir, o professor orientou que eles imaginassem que os sapos fossem seus animais de estimação (*pets*). Nesse sentido, os alunos precisariam criar características pessoais para os animais, como, nome, idade, tamanho, cores, apelidos, etc. Para explorar significativamente a questão das cores, os alunos puderam usar lápis de cor para pintar ou desenhar, resultando assim, em origamis coloridos e com características únicas. Para essa atividade de criação, os alunos dispuseram de 15 minutos.

Ao fim do momento de criação, o professor anunciou que os alunos deveriam apresentar seus animais de estimação para o restante da turma. Para isso, cada aluno deveria ir para a frente da turma, mostrar seu origami e responder perguntas como: *What's his/her name?* (qual é o nome dele(a)?), *What is his/her color?* (qual é a sua cor?), *What is his/her nickname?* (qual é o apelido dele(a)?), *What does he/she like to do?* (o que ele(a) gosta de fazer), entre outras. Entretanto, antes da apresentação, o professor escreveu no quadro as perguntas e trabalhou as mesmas com os alunos, explicando que elas podem ser usadas quando se quer saber informações sobre alguém ou alguma coisa.

À medida que o professor fazia as perguntas, o aluno que estava na frente da turma mostrava seus animais de estimação e respondia às perguntas em inglês, apresentando assim, seu origami para os colegas da sala de aula. O professor se deparou com muitas respostas criativas e, conseqüentemente, com muitas risadas da turma, o que acabou tornando a aula mais divertida e dinâmica. Em outras palavras, com a realização de uma atividade voltada para a arte, com a quebra da rotina

e com a participação e contribuição de todos, a sala de aula tornou-se um lugar favorável à criatividade. (KAUARK E MUNIZ, 2008).

No que diz respeito à questão das características dos animais de estimação, os alunos apresentaram nomes como por exemplo: *lady* saltadora, pequena ‘fofucha’ da Inglaterra e *little princess*. Percebemos, portanto, características com influências da língua inglesa, seja pelo próprio nome representar uma palavra do vocabulário da língua-alvo ou até mesmo pela escolha da palavra ‘Inglaterra’ que, mesmo sendo exposta em português, diz respeito ao nome de um país cuja língua oficial é a inglesa.

Quando o professor perguntou sobre as cores dos animais os alunos souberam dizê-las em inglês corretamente. Isso demonstra que os alunos já tinham o conhecimento desses vocabulários, possivelmente, advindos das aulas anteriores ou do contato com a língua fora do contexto escolar.

Os apelidos anunciados pelos alunos para seus animais foram igualmente criativos, entretanto, não foi percebido influência do vocabulário ou de demais características da língua inglesa. Por outro lado, para a pergunta sobre o que os animais de estimação gostam de fazer, os alunos conseguiram responder, objetivamente, atividades como: *She like to play volleyball* (ela gosta de jogar *volleyball*), *she like to jump*, (ela gosta de pular), *she like to buy slime* (ela gosta de comprar *slime*), etc. A percepção, pelo professor, do uso inadequado do verbo *like* (por todos os alunos) diante da terceira pessoa do singular foi imediata. Todavia, o professor esperou o fim das apresentações para explicar a correta conjugação do verbo, solicitando, assim, que alunos pudessem responder novamente à pergunta: *What does he/she like to do?* (o que ele(a) gosta de fazer). Com isso, os alunos responderam corretamente: *She likes to play volleyball*, *she likes to jump* e *she likes to buy slime*.

Após essa atividade, o professor finalizou a aula e permitiu que os alunos pudessem levar seus origamis para casa. É importante mencionar que a escolha do origami do sapo para uma atividade de imaginação de um animal de estimação foi intencional uma vez que o professor, motivado pelas considerações de Bittencourt (2017) sobre o uso do lúdico para o alcance de aulas estimuladoras e interessantes, objetivou incitar a criatividade e o interesse dos alunos, propondo uma situação normalmente não vivenciada. Dito isso, o professor considerou a aula muito produtiva na qual os alunos puderam entrar em contato com a língua inglesa e praticá-la tendo como instrumento uma simples dobradura.

A criatividade dos alunos percebida durante a realização da atividade é considerada também um ponto interessante para discussão, tendo em vista que, quanto mais criativos eles fossem, haveriam mais possibilidades para o uso e a prática da língua-alvo. Desse modo, podemos perceber como essa atividade permitiu o uso da língua inglesa em sala de aula assim como o favorecimento da produção criativa dos alunos (LIMA, 2008). Cabe citar, como exemplos, as respostas: *she likes to play volleyball* e *she likes to buy slime*. O professor, de fato, não esperava essas respostas como atribuições à um animal de estimação, mas, o simples fato de os alunos terem pensado nelas e as usado na atividade, permitiu a prática da língua inglesa, gerando assim, um contexto criativo e significativo.

5.2 Aula 2: Tsuru I

O professor iniciou a aula entregando para cada aluno uma folha de papel e explicou que, para esta aula, eles vão aprender a fazer um origami, o *tsuru*. Contudo, antes de começar as dobraduras, o professor conversou um pouco com a turma sobre o *tsuru*, sua simbologia e representatividade para a cultura japonesa. Os alunos mostraram-se bastante interessados e fizeram muitas perguntas.

Assim, o professor mostrou sua folha de papel e começou a efetuar as dobraduras, falando os comandos (instruções) exclusivamente em inglês. À medida que o professor efetuava uma dobra, os alunos repetiam a ação; eles sentiram dificuldades em algumas dobras, mas todos conseguiram finalizar seus *tsurus*. Os alunos perguntaram se poderiam pintar e enfeitar seus origamis e o professor permitiu, mesmo essa atividade não fazendo parte do planejamento da aula.

Após a atividade de decoração, o professor perguntou para os alunos quais palavras ou comandos eles realmente aprenderam durante a atividade de elaboração do origami e suas respostas em inglês, assim como as respectivas representações na língua portuguesa (também informadas pelos alunos), foram escritas no quadro branco. Notou-se, portanto, que houve uma compreensão de palavras e comandos em inglês através da associação das ações mostradas pelo professor (dobraduras) com as palavras e comandos escutados (instruções em inglês). Podemos ver alguns exemplos a seguir:

Quadro 2. Palavras e comandos aprendidos

Palavras	Exemplos
Palavras que representam ações	<i>Fold</i> (dobre) <i>Open</i> (abra) <i>Close</i> (feche) <i>Finished</i> (terminado)
Palavras referentes ao origami	<i>Head</i> (cabeça) <i>Wings</i> (asas) <i>Beak</i> (bico)
Comandos	<i>Fold in half</i> (dobre ao meio) <i>Turn over</i> (vire para o outro lado) <i>Spread the wings</i> (abra as asas) <i>Color it</i> (pinte)

Fonte: elaborado pelo autor, 2020.

O professor perguntou aos alunos se eles já conheciam essas palavras e comandos e todos responderam negativamente. Nesse sentido, essa atividade também se tornou produtiva uma vez que permitiu que os alunos aprendessem alguns vocabulários e sentenças da língua inglesa e praticassem a compreensão oral através de uma atividade dinâmica e desafiadora. Resultados parecidos podem ser visualizados na pesquisa de Lima e Monteiro (2017). Segundo os autores, os professores participantes do projeto de extensão universitária ‘Playful: Aprendendo o Inglês’ realizaram essa mesma atividade de elaboração do origami *tsuru* e concluíram que os alunos conseguiram “associar as instruções ouvidas com a ação correspondente”, permitindo assim, que eles pudessem inferir os significados de palavras ou sentenças da língua inglesa. (LIMA; MONTEIRO, 2017, p. 468).

Ademais, é importante mencionar como a elaboração de um origami contribuiu para que os alunos usassem a língua alvo em um contexto significativo e lúdico, uma vez que o brincar faz parte da realidade diária deles. O próprio pedido dos alunos para decorar os origamis representa fortemente essa necessidade lúdica, o que os motivou a realizarem e finalizarem as atividades. Em outras palavras, essa atividade mostrou uma forma de os alunos usarem e aprenderem a língua inglesa sem a percepção de que estão, de fato, aprendendo.

O professor recolheu os origamis feitos pelos alunos (diante de muitas reclamações e pedidos para levar os *tsurus* para casa) e anunciou que os mesmos serão usados na aula seguinte. E assim, finalizou a aula.

5.3 Aula 3: Tsuru II

O professor iniciou a aula e entregou os *tsurus* criados na aula anterior para seus respectivos alunos, e explicou que uma história será contada e que eles devem ficar atentos. Mesmo a aula sendo de língua inglesa, o professor considerou apropriado contar a história em língua portuguesa uma vez que precisava que os alunos a compreendessem em sua totalidade para a realização da atividade posterior. Além do mais, o foco dessa aula era somente a produção escrita (*writing*). O professor começou a contar a história a seguir:

Quadro 3. História do belo pássaro

“Era uma vez um pássaro bonito e muito colorido. Era perceptível como ele sabia de sua extrema beleza e se gabava por isso. Se gabava muito, para falar a verdade. Quando ele se encontrava com outros animais, gabava-se de suas belas penas e pontudo bico, e alçava voo abrindo suas asas, fazendo movimentos extravagantes no ar, como se estivesse dançando e se divertindo. Os outros animais sentiam inveja sim e por causa disso, nutriam um sentimento ruim pelo belo pássaro. Assim, resolveram pensar em algo para que o pássaro fosse punido pela sua extravagância. Decidiram criar uma festa e chamar todos os animais da floresta. Convidaram sim, o belo pássaro, mas disseram para ele que a festa seria à fantasia. Ou seja, disseram para o pássaro que ele deveria aparecer fantasiado. O belo pássaro se entusiasmou pelo convite e pensou muito sobre qual fantasia ele deveria usar. Pensou em uma fantasia engraçada e ridícula para que todos possam ver que, mesmo com uma fantasia feia, ele ainda seria belo, o que causaria ainda mais inveja nos demais animais. E depois de horas e mais horas pensando, ele decidiu. Na hora marcada para a festa, o pássaro já com sua fantasia, chegou à festa e para a sua surpresa...”

Fonte: elaborado pelo autor, 2020.

O professor interrompeu a história e não contou o final. Depois, pediu para que os alunos pegassem seus cadernos e materiais escolares e escreveu no quadro as perguntas em inglês: *What is the bird's name?* (qual é o nome do pássaro?), *What is the bird's costume?* (qual é a fantasia do pássaro?), e *What happened then?* (o que aconteceu depois?). Os alunos foram orientados a escrever as perguntas no caderno e respondê-las em inglês, considerando também os seus *tsurus* e com ajuda do dicionário, caso necessitassem. Conforme podemos perceber, as perguntas solicitam que os alunos relacionem o belo e colorido pássaro da história com os seus origamis criados, além de pensarem em um final para a história contada pelo professor.

A primeira e segunda pergunta foram facilmente respondidas, entretanto, a terceira exigiu mais esforço dos alunos e uma busca maior por vocabulários no dicionário; além de uma ajuda expressiva por parte do professor. Algumas respostas

merecem um destaque por apresentarem uma considerável manifestação da criatividade dos alunos, como por exemplo:

Quadro 4. Respostas dos alunos

Perguntas	Algumas respostas
What is the bird's name?	<i>Queen of the jungle</i> (rainha da selva) <i>Witch</i> (bruxa) <i>Rainbow</i> (arco-íris)
What is the bird's costume?	<i>Zombie</i> (zumbi) <i>Ugly witch</i> (bruxa feia) <i>Joker</i> (coringa)
What happened then?	<i>The bird arrives and cries because the bird was ridiculous</i> - O pássaro chega e chora porque o pássaro estava ridículo. <i>She does not care and she dances a lot</i> - Ela não se importa e dança muito. <i>The bird dances and sings because he wants to have fun</i> - O pássaro dança e canta porque ele quer se divertir.

Fonte: elaborado pelo autor, 2020.

O professor pediu para que os alunos apresentassem para a turma suas respostas, mostrando também seus *tsurus* (criados na aula anterior). Para a última pergunta (*What happened then?*), foi solicitado que os alunos realizassem com o origami as ações anunciadas nas respostas. Por exemplo, os alunos deveriam realizar os movimentos do *tsuru* dançando, cantando ou chegando na festa, caso essas ações representassem suas respostas. O professor considerou importante essa dinâmica até para uma maior fixação da língua inglesa pelos alunos.

Durante a apresentação dos alunos, alguns questionamentos foram feitos pelo professor. Os nomes criados para os pássaros demonstram como os alunos foram criativos e compreenderam a história contada e a proposta do professor para a aula. Um grande exemplo corresponde aos nomes dos pássaros *Queen of the jungle* e *Rainbow*, pois, quando questionados, os alunos responderam que foi a primeira coisa que eles pensaram ao olharem para os seus *tsurus* e ouvirem que o pássaro da história era belo e colorido (uma rainha e um arco-íris). O nome *witch* também foi questionado e o aluno que o escolheu anunciou que, para ele, a única forma de o pássaro ser belo e causar inveja seria se ele fosse uma bruxa, afinal, existem bruxas bonitas também que podem encantar todo mundo.

Para a pergunta sobre a fantasia (*What is the bird's costume?*), todos os alunos afirmaram que eles pensaram que as fantasias por eles escolhidas fariam com que o pássaro ficasse realmente feio e engraçado.

Conforme já mencionado, as respostas da última pergunta (*What happened then?*) exigiram um maior esforço dos alunos pois solicitaram a produção escrita de sentenças em inglês. Percebendo esse cenário, o professor ajudou os alunos durante suas produções e com o uso dos dicionários. Novamente, dois alunos cometeram erros de conjugação do verbo na terceira pessoa do singular exatamente como na aula 1. Assim, o professor pediu para que os alunos relembassem da aula 1 e da

explicação por ele dada. Ademais, outros erros e outras dificuldades também foram percebidas, entretanto, o professor procurou saná-las com os alunos.

Essa aula demonstrou como o origami pode ser usado como uma ferramenta para o trabalho com a produção escrita na língua inglesa, para o estímulo à criatividade e, conforme as considerações de Gênova (2008), para a expressão e comunicação. O manuseio do origami e a apresentação das respostas dos alunos, com ajuda do professor, foram relevantes para um uso contextualizado da língua e uma maior fixação do que foi aprendido e praticado em sala.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo apresentar e discutir três aulas de língua inglesa realizadas em uma turma do quarto ano do ensino fundamental I, tendo como ferramenta o origami. Em cada aula, conseguimos perceber como essa arte contribuiu para o uso contextualizado da língua-alvo e o aprendizado de novos vocabulários, assim como para o estímulo da criatividade e da imaginação dentro de sala de aula.

A criatividade e a imaginação são aspectos importantes para o aprendizado de uma língua, seja ela estrangeira ou materna. Através desses estímulos, as aulas tornam-se mais lúdicas e prazerosas, contribuindo para que os alunos aprendam e pratiquem a língua e, muitas vezes, não tenham a real percepção de que esse aprendizado está, de fato, acontecendo. É sabido que o ato de brincar faz parte do contexto infantil, logo, o planejamento e a realização de atividades didáticas que envolvam o lúdico tornam-se essenciais.

Dito isso, trouxemos, através de nossas observações e análises, alguns benefícios relacionados ao uso do origami para as aulas de inglês como língua estrangeira. Sendo o origami uma arte enriquecida de características que podem ser exploradas positivamente pelo professor (como cores, formas, animais, objetos, fantoches, etc.), para o atingimento dos objetivos propostos, entendemos que pesquisas mais aprofundadas relacionadas ao uso do origami em sala de aula devem ser realizadas, para que novas experiências, benéficas ou não, possam ser compartilhadas.

Considerando que essas atividades com o origami foram realizadas em uma turma composta somente por quatro alunos, cabe levantar um questionamento: no caso de turmas com um número maior de alunos, essas atividades poderiam também ser apropriadas para o ensino e a aprendizagem da língua inglesa? Entendemos que sim. Contudo, argumentamos que, para essas turmas mais numerosas, competiria o planejamento e a disposição de um tempo maior para o efetivo exercício das atividades expressas neste relato de experiência. Um dos principais fatores para a concretização de uma aula dinâmica corresponde à participação dos alunos, conforme pudemos observar com a apresentação dos origamis, elaboração e o manuseio dos origamis, as discussões durante as atividades, etc. Assim, em um contexto expresso por uma quantidade maior de alunos em sala de aula, torna-se tarefa do professor a realização de um adequado planejamento do tempo, do espaço físico (na intenção de não haver desorganização), e também dos materiais utilizados, tais como, papéis, lápis de cor e outros (para não haver desperdícios).

As aulas apresentadas neste relato de experiência são apenas alguns exemplos de como o origami pode contribuir para o ensino e a aprendizagem da língua estrangeira. Logo, muitas outras atividades podem ser pensadas se levarmos em

consideração as diferentes características dessa arte japonesa, ou seja, as diferentes formas adquiridas (animais, pessoas, objetos, quebra-cabeças, entre outras.), e os diferentes graus de complexidade (existem origamis mais básicos e fáceis de serem feitos assim como existem aqueles mais complexos e difíceis). Desse modo, dependendo dos objetivos da aula e do contexto apresentado (espaço, número de alunos, série escolar, idade dos alunos, conhecimento sobre a língua-alvo, ferramentas disponíveis, etc.), o professor pode planejar a realização de atividades apropriadas, dinâmicas e voltadas para o ensino e a aprendizagem das competências linguísticas.

REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, M. *Origami e o Inglês: uma experiência interdisciplinar e lúdica*. Curitiba: Appris Editora, 2017.
- CARVALHO, A. M. A et al. *Brincadeira e cultura: Viajando pelo Brasil que brinca*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.
- GENOVA, C. *Origami: a milenar arte das dobraduras*. 8ª edição. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- KAUARK, F.; MUNIZ, I. *Motivação no ensino e na aprendizagem: competências e criatividade na prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2008.
- LIMA, A. P. de. Ensino de língua estrangeira para crianças: o papel do professor. *Cadernos de Pedagogia*, v.2, n.3, p.293-305, jan./jul.2008. Disponível em: <www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/48/41>. Acesso em: 15 mai.2020.
- LIMA, L. J. A. de; MONTEIRO, J. R. O uso do origami na apropriação da língua inglesa: projeto de extensão universitária na ilha de outeiro – estado do Pará. In: VI Congresso Latino-americano de Formação de Professores de Línguas, 2, 2017, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Bulcher, 2017. p. 464-472.
- MEYER-BORBA, A. *O brincar como um modo de ser e estar no mundo*. 2ª edição. Brasília: Ministério da educação, secretaria da educação básica, 2007.
- SANTOS, L. I. S. Ensino-aprendizagem de língua inglesa em anos iniciais do ensino fundamental: do planejamento ao alcance dos objetivos propostos. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v.13, n.2, p.435-465, jul./dez.2010. Disponível em: <<http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/64>>. Acesso em 15 abr.2020.
- SCHMITZ, J. R. Ensino/Aprendizagem das quatro habilidades linguísticas na escola pública: uma meta alcançável?. In: LIMA, D. C. (org). *Ensino e aprendizagem de língua inglesa: conversa com especialistas*. São Paulo: Parábola Editoria, 2009. p.13.