

**Programa de Pós-Graduação em Educação  
Universidade do Estado do Mato Grosso  
Cáceres - Mato Grosso - Brasil**

Revista da Faculdade de Educação - Vol. 40, (Jan/Dez) de 2024  
ISSN: 2178-7476



**INGLÊS PARA OS ANOS INICIAIS –  
UMA SEMANA DE HALLOWEEN PARA AS CRIANÇAS**

**ENGLISH FOR THE EARLY YEARS –  
A HALLOWEEN WEEK FOR CHILDREN**

**INGLÉS PARA LOS PRIMEROS AÑOS –  
UNA SEMANA DE HALLOWEEN PARA NIÑOS**

Letícia Adrielly Silva  
Doutoranda em Linguística pelo Programa de  
Pós-Graduação Strictu Sensu em Linguística da Universidade do Estado de Mato Grosso  
leticia.adrielly@unemat.br  
<https://orcid.org/0000-0003-1503-4230>

**Resumo**

Este artigo apresenta um relato de experiência do projeto “Semana do *Halloween*”, desenvolvido em 2024 com estudantes do 1º ao 5º ano do ensino fundamental em um município de Mato Grosso. O objetivo foi promover o aprendizado da língua inglesa por meio de atividades interativas e culturais relacionadas ao tema do *Halloween*. Baseei o artigo de relato de experiência na metodologia narrativa, fundamentando-me no conceito de pesquisa narrativa descrito por Clandinin e Connelly (1995, 2000). Os resultados indicaram que os alunos participaram ativamente, desenvolvendo atividades individuais e, principalmente, em equipe, de forma harmoniosa e com maior interesse pela língua inglesa. Apesar da resistência inicial de dois alunos, o projeto criou um espaço onde as crianças puderam se expressar oralmente, fisicamente e artisticamente, integrando suas participações com os colegas e a professora.

**Palavras chaves:** Aprendizagem de LI. Halloween. Anos iniciais do Ensino Fundamental.

**Abstract**

This article presents an experience report of the project “Halloween Week,” carried out in 2024 with students from 1st to 5th grade in an elementary school in a municipality of Mato Grosso, Brazil. The aim was to promote English language learning through interactive and cultural activities related to the Halloween theme. The experience report was based on the narrative methodology, drawing on the concept of narrative research described by Clandinin and Connelly (1995, 2000). The results indicated that students actively participated, engaging in both individual and, predominantly, teamwork activities harmoniously and with increased interest in the English language. Despite initial resistance from two students, the project created a space where children could express themselves orally, physically, and artistically, integrating their participation with their peers and the teacher.

**Keywords:** English Language Learning. Halloween. Early Years of Elementary Education.

## Resumen

Este artículo presenta un relato de experiencia del proyecto “Semana de Halloween”, realizado en 2024 con estudiantes de 1º a 5º grado de educación primaria en un municipio de Mato Grosso, Brasil. El objetivo fue fomentar el aprendizaje del idioma inglés mediante actividades interactivas y culturales relacionadas con el tema de Halloween. El relato de experiencia se basó en la metodología narrativa, fundamentándose en el concepto de investigación narrativa descrito por Clandinin y Connelly (1995, 2000). Los resultados indicaron que los estudiantes participaron activamente, desarrollando actividades tanto individuales como, principalmente, en equipo de manera armoniosa y con mayor interés en el idioma inglés. A pesar de la resistencia inicial de dos estudiantes, el proyecto creó un espacio donde los niños pudieron expresarse oral, física y artísticamente, integrando su participación con la de sus compañeros y la profesora.

**Palabras clave:** Aprendizaje de Inglés. Halloween. Años iniciales de Educación Primaria.

## Introdução

Este artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência pessoal, no qual compartilho minha atuação como professora de Língua Inglesa nos anos iniciais de uma escola periférica em um município do estado de Mato Grosso. Para a elaboração deste trabalho, basear-me-ei nos estudos de pesquisa narrativa de Clandinin e Connelly (1995, 2000), que exploram as experiências por meio de histórias vividas e compartilhadas.

De acordo com Vassallo e Telles (2008), “nesse tipo de pesquisa qualitativa, os participantes compartilham suas histórias e os pesquisadores escrevem narrativas – relatos reflexivos, muitas vezes orientados teoricamente, sobre essas histórias”. Seguindo os princípios de Clandinin e Connelly (2000), este estudo será conduzido em primeira pessoa, na qual atuarei tanto como pesquisadora quanto como participante, utilizando fios narrativos para guiar a análise e reflexão do processo.

O interesse inicial em desenvolver um projeto para trabalhar com as crianças surgiu de imediato quando comecei a minha atuação na escola. Esta foi minha primeira experiência no ensino dos anos iniciais, em uma escola periférica, com alunos que já estavam há dois meses sem um professor de Língua Inglesa.

Minha chegada ocorreu no mês de setembro, início das avaliações do terceiro bimestre. Uma parte das crianças pareciam estar bastante ansiosas pelas aulas de inglês e outras não. Havia livros novos que pouco haviam utilizado, pela falta de professor até então. Com a aproximação da data de *Halloween*, surgiu a cobrança por uma atividade “diferente”. Foi nesse contexto que surgiu a ideia de elaborar o projeto.

A justificativa para a implementação deste projeto foi embasada na necessidade de tornar o ensino de inglês mais atrativo e significativo para todos os estudantes, utilizando o tema do *Halloween* como uma ferramenta cultural que propicia a vivência de uma língua estrangeira de forma mais natural e divertida.

Ao integrar conteúdos de cultura e linguagem de maneira contextualizada, esperei que os estudantes desenvolvessem maior interesse pela língua inglesa, amplia-se seu vocabulário e

aprimorassem suas habilidades linguísticas, como leitura, escrita, compreensão auditiva e expressão oral.

Com base em teorias sobre a aprendizagem mediada por interação e relações culturais (Vygotsky, 1978) e o conceito de andaime na aprendizagem (Wood et al., 1976), este projeto visou também promover o trabalho colaborativo e a interação entre os estudantes, criando um ambiente de aprendizagem que valorizasse tanto a aprendizagem individual quanto a coletiva.

Para tanto, apresentarei como foi conduzido o projeto, os resultados obtidos, com ênfase na superação de desafios, como a resistência inicial à participação oral, e nos sucessos alcançados em termos de engajamento e aprendizado dos estudantes.

### **Desenvolvendo o projeto**

Ao todo, era responsável por 14 turmas, distribuídas em A, B e C ou A, C e D, nos dois períodos, matutino e vespertino. Esses estudantes tinham diferentes necessidades e níveis de compreensão, e estávamos desenvolvendo diversos conteúdos simultaneamente. Considerando que eles estavam prestes a concluir um ciclo de aprendizagem e iniciar novos conteúdos, além de se prepararem para provas, inclusive de Língua Inglesa, as aulas foram retomadas após um semestre. Diante desse cenário, procurei elaborar atividades específicas e adequadas para cada ano inicial, atendendo às necessidades de estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Para tanto, a semana de *Halloween* foi realizada em cinco dias, sendo esses os dias 23, 28, 29, 30 e 31 de outubro de 2024. Foram diferentes atividades planejadas para cada dia. Adaptadas para as diferentes faixas etárias e promovendo o engajamento e o aprendizado gradual.

Entre as atividades propostas para semana, tinha um filme, escolhido para as crianças maiores, do 4º ao 5º ano. Foi a nossa primeira atividade da semana. Chamei de “Sessão Cinema: *Hocu Pocus 2*” e conduzimos as sessões um dia inteiro, no período matutino e vespertino juntando as turmas 4º A, 5º A e B pela manhã e 4º C e 5º C pela tarde. Registros a seguir:

Figura 1: Sessão Cinema



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2024.

A escolha do filme “*Hocus Pocus 2*” foi feita levando em consideração a faixa etária das estudantes, mas, principalmente, por abordar temas que poderiam ser discutidos em sala de aula, além de trabalhar conteúdos que estavam sendo estudados pelos alunos. O filme, com classificação livre, apresenta um grande festival de *Halloween*, suspense e histórias que se iniciam em uma escola, o que proporcionou uma ótima oportunidade para estabelecer um diálogo com as crianças.

Para a segunda atividade, desenvolvi uma proposta voltada para os estudantes do 1º ano do ensino fundamental, intitulada “Apresentando o *Halloween*”. Foi realizada somente para o 1º ano C, pois as outras turmas, foram direcionadas para outras atividades.

Sabendo que, nessa fase, as crianças estão iniciando o aprendizado de vocabulário básico, associando palavras a imagens, e que elas demonstram grande interesse por músicas, produzi cartões com personagens típicos do *Halloween*, como “*witch*” (bruxa), “*ghost*” (fantasma), “*pumpkin*” (abóbora), “*bat*” (morcego), entre outros.

Esses cartões seriam apresentados após uma breve explanação sobre a história do *Halloween*, sua origem e os costumes relacionados, utilizando o quadro, canetões coloridos e desenhos, estratégias que chamassem a atenção dos alunos.

Durante a apresentação dos cartões, levei um pequeno caldeirão de plástico, utilizado normalmente em festas de aniversário, e comecei a cantar a música “*Knock Knock, Trick Or Treat?*”. A ideia era que os alunos associassem as palavras aos respectivos personagens. À medida que cantava, mostrava as imagens e imitava os personagens, o que estimulou as crianças a repetirem as palavras, cantarem e até imitarem os movimentos. Essa abordagem gerou grande entusiasmo, tornando a atividade ainda mais envolvente.

Após a apresentação, propus uma atividade de colorir, na qual os estudantes poderiam colorir os personagens da maneira que quisessem, além de escrever o nome de cada um, promovendo assim a prática de escrita e a familiarização com as palavras faladas e escritas. Para finalizar, sugeri que criassem seu próprio *Jack o’Lantern*. Aproveitei a oportunidade para contar a história do homem cabeça de abóbora e pedi que desenhassem as partes que faltavam na grande abóbora, já que a turma estava trabalhando as partes do rosto, como: *eye*, *ears*, *nose* e *month*. Imagens registradas a seguir:

Figura 2: Apresentando o Halloween



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2024.

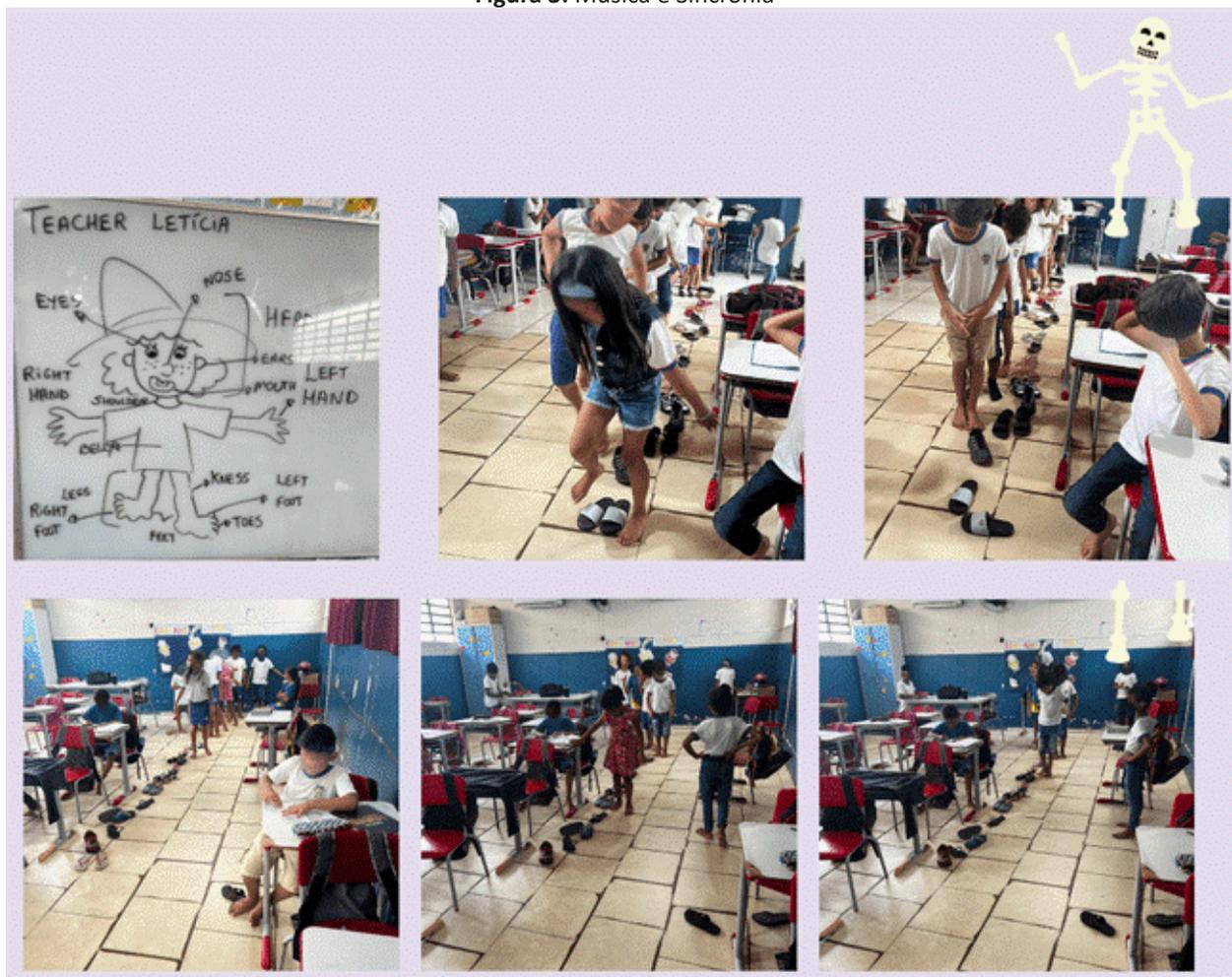
A terceira atividade da semana, foi voltada para os 2º anos e realizadas para o 2º A e 2º D. Chamei a atividade de “Música e Sincronia”. Também iniciei apresentando o que era o *Halloween*, sua origem, costumes e lendas. Utilizei o mesmo caldeirão com os cartões e, conforme os personagens eram apresentados, pedi aos alunos que repetissem seus nomes. Em seguida, adicionei novos cartões com vocabulário relacionado às “Partes do Corpo”, tema que os estudantes desenvolveram anteriormente nas aulas. Exemplos como “*head*”, “*shoulders*”, “*knees*”, “*toes*”, “*legs*”, “*hand*”, “*belly*”, “*left foot*”, “*right foot*”, “*feet*”, entre outros, foram incluídos.

Para não ter esquecimento de algumas partes do corpo, desenhei uma bruxinha e destaquei todas as partes do corpo presentes nos cartões do caldeirão e deixei como “cola” no quadro.

Durante essa parte da atividade, percorri a sala e, ao abordar cada estudante, pedi para que retirassem um cartão e dissesse em voz alta o que ele representava. Após a participação de todos, propus uma nova atividade que envolvia música e sincronia. Como as crianças do 2º ano estavam estudando as noções de “*left*” (esquerdo) e “*right*” (direito), organizei seus sapatos e chinelos, dispostos em uma linha, onde alguns estavam com o lado direito faltando e outros com o esquerdo. Essa atividade indicava que o percurso deveria ser feito com um pé só.

A dinâmica foi acompanhada pelas músicas “*The Addams Family*”, de ritmo mais lento, e “*Thriller*”, de Michael Jackson mais agitada. A atividade se mostrou extremamente divertida e gerou boas risadas. As crianças que não conseguiam completar o percurso eram incentivadas e apoiadas pelos colegas, criando um ambiente de interação e estímulo mútuo. Registros a seguir:

Figura 3: Música e Sincronia



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2024.

A quarta atividade da semana, foi voltada para os 3º anos e realizadas para o 3º ano A, C e D. Chamei de “Caça-palavras”. Seguindo a mesma dinâmica introdutória, abordei o tema, falei sobre o *Halloween*, sua origem, costumes e lendas. E também abri espaço para que a turma contasse histórias e lendas que conheciam.

Também utilizei os cartões do caldeirão para apresentar os personagens do *Halloween* e, em seguida, propus um caça-palavras com essas novas palavras. Depois, preparei uma cruzadinha de palavras cujas respostas correspondiam a frases descritivas de cada personagem, todas em inglês.

Nos terceiros anos, observei um pouco mais de resistência com as pronúncias, mesmo quando as repetições de vocabulário foram sugeridas. A proposta do caça-palavras visava, primeiro, que os estudantes ouvissem a palavra pronunciada, depois procurassem-na no caça-palavras, e finalmente completassem a cruzadinha de acordo com as frases que eu apresentava, descrevendo cada personagem em inglês.

Permiti que os estudantes trabalhassem em duplas ou pequenos grupos para procurar as palavras e compartilhem lápis de cor para colorir os personagens, que também apareciam nas

atividades. Durante o desenvolvimento das tarefas, coloquei em uma caixa de som músicas temáticas do *Halloween*, para que os estudantes ouvissem enquanto eu acompanhava o progresso de cada um, orientando conforme necessário. Como registrado a seguir:

Figura 4: Caça-palavras



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2024.

A última atividade, foi voltada para os 4º e 5º anos, continuidade do dia da “Sessão Cinema: *Hocus Pocus 2*” apresentada como a primeira atividade. Agora com as turmas separadas e em dias diferentes, chamei a atividade de “*Finally Halloween*”, com o objetivo de finalizar a semana de *Halloween* com os estudantes realizando tarefas que relacionavam o conteúdo trabalhado em sala de aula anteriormente.

Iniciamos discutindo o *Halloween*, sua origem, seus costumes e lendas, abrindo espaço para que os alunos compartilhassem outras histórias e crenças. Momento muito divertido e de muitas trocas, lendas das quais nem conhecia, foram compartilhadas pela turma. Ficou perceptível que as turmas do 4º e 5º ano se empolgaram mais nessa dinâmica que as outras turmas.

Sobre o filme, tivemos o momento *“It’s activity time!”*, com cinco perguntas sobre o que assistiram, todas lidas e respondidas em inglês. Após essa atividade, trabalhamos os conteúdos da sala com a temática do *Halloween*.

Para os 4º anos, as atividades incluíram a construção de sentenças com *“can or can’t”* e a organização de frases com os verbos auxiliares trabalhados. Para os 5º anos, o foco foi o uso de advérbios de frequência, como *“Always”, “Sometimes”, “Never”,* como também *“Once”, “Twice”* e *“Three times a week”*. Últimos registros a seguir:

Figura 5: Finally Halloween



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2024.

Durante as aulas, foi discutido o fato de que nem todos celebram o *Halloween* no Brasil, pois

---

não se trata de uma tradição local, além de ter sua origem em outro país. Aproveitei a oportunidade para mencionar que, oficialmente, o dia 31 de outubro é comemorado como o Dia do Saci no Brasil. Esse tema foi abordado com todas as turmas ao final das atividades.

## Resultados

Os resultados alcançados ao longo das atividades propostas revelaram-se altamente satisfatórios, tanto no aspecto pedagógico quanto no desenvolvimento social e cultural dos estudantes. Baseando-me na perspectiva de Vygotsky (1978), que destaca a importância da interação e das relações culturais para a aprendizagem significativa, foi possível observar avanços notáveis em todas as turmas, mesmo diante dos diferentes níveis de compreensão e desafios específicos.

A utilização da temática do *Halloween*, embora inicialmente planejada como um recurso lúdico, superou as expectativas ao proporcionar um ambiente descontraído que ajudou a superar um dos principais obstáculos observados: a vergonha dos alunos em errar pronúncias. Essa abordagem favoreceu a criação de uma aprendizagem mediada por interação e colaboração, como exemplificado nos primeiros anos. Mesmo em uma fase de assimilação de vocabulário básico, os alunos se mostraram engajados em atividades que combinavam música, oralidade e gestos, promovendo uma aprendizagem significativa, muito além de um simples exercício de memorização.

Nos segundos anos, a atividade “Música e Sincronia” destacou-se por estimular a cooperação entre os estudantes. Momentos em que puderam ajudar os colegas serviram não apenas como reforço de suas próprias habilidades, mas também como um incentivo mútuo, demonstrando o poder do que Wood, Bruner e Ross (1976) chamam de andaimes, que surgem de forma única nas interações dinâmicas. Essa estratégia colaborativa, que transforma uma aprendizagem individual em uma aprendizagem coletiva (Donato, 1994; Ohta, 2000), mostrou-se eficaz na construção de confiança e no fortalecimento de relações entre os estudantes.

Nos terceiros anos, onde foi identificada uma maior resistência à pronúncia, o uso de jogos, como caça-palavras e cruzadinhas, proporcionou um ambiente favorável à familiarização com palavras e frases em inglês. Mesmo que, inicialmente, as crianças formulassem as palavras mentalmente, essas atividades promoveram avanços na organização do pensamento e na associação entre escrita e oralidade.

Nos quartos e quintos anos, um dos momentos mais marcantes foi a socialização entre toda a turma. Além de demonstrarem grande curiosidade pelo tema do *Halloween*, os estudantes compartilharam outras lendas e histórias que conheciam, criando um espaço de troca e aprendizado mútuo. Conforme apontam McCormick e Donato (2001, p. 138), esse tipo de interação promove um processo de negociação do conhecimento, onde os alunos assumem o protagonismo na sala de aula. Nesse contexto, não apenas eu, como professora, contribuí com histórias, mas também os próprios estudantes enriqueceram as discussões com suas vivências.

Esse ambiente de partilha favoreceu a construção de laços de confiança, criando um espaço

---

acolhedor e seguro para o aprendizado. A turma demonstrou entusiasmo com o filme, e, durante as perguntas relacionadas ao enredo, houve uma disputa animada para responder. Embora a dinâmica fosse um pouco desordenada, ficou evidente o interesse e a atenção dos estudantes durante a explanação.

Ao finalizar o projeto destaquei pontos negativos e pontos positivos, como descritos na tabela a seguir:

Tabela 1 – Pontos negativos e positivos

Aspectos	Descrição
Pontos Negativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1º C, 1º D e 2º C não puderam participar do projeto por conta do feriado e outras avaliações.</li> <li>• Resistência de alguns alunos do 3º ano sobre atividades que exigiam oralidade.</li> </ul>
Pontos Positivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participações idôneas em todas as turmas, não só individualmente como o interesse em ajudar uns aos outros.</li> <li>• Trabalho em equipe ao desenvolverem atividades escritas e motoras.</li> <li>• Os alunos ampliaram seu vocabulário, trabalharam habilidades de leitura, escrita e aprimoraram a compreensão auditiva e oral em inglês.</li> </ul>

Fonte: Elaborado pela autora.

Em todas as turmas, os resultados confirmam a relevância de atividades contextualizadas, dinâmicas e culturais para promover a aprendizagem significativa. A integração de métodos lúdicos com conteúdos programados revelou-se uma estratégia eficaz para impulsionar o desenvolvimento dos estudantes, em consonância com o pensamento de Vygotsky (1988), de que o aprendizado significativo se adianta ao desenvolvimento, servindo como impulsionador de novas conquistas. A experiência demonstrou não apenas o sucesso das atividades propostas, mas também a importância de adaptar metodologias que valorizem o potencial coletivo e cultural dos estudantes.

### Conclusão

Concluir esta experiência me permitiu refletir sobre a importância de metodologias pedagógicas que integrem aspectos culturais e atividades lúdicas ao processo de ensino-aprendizagem. A escolha do tema do *Halloween*, embora inicialmente parecesse um desafio, mostrou-se uma estratégia enriquecedora para abordar os conteúdos programados de forma dinâmica e atrativa.

Ao longo das atividades desenvolvidas, percebi o quanto os estudantes puderam explorar novas formas de aprender, romper barreiras como a timidez diante da pronúncia de palavras em inglês e se engajar em momentos de cooperação e protagonismo. Essa interação ativa não apenas consolidou os conteúdos trabalhados, mas também fortaleceu habilidades sociais, como o trabalho em equipe e a valorização do outro.

A utilização de músicas, filmes e histórias, além das atividades práticas como caça-palavras,

cruzadinhas e exercícios temáticos, não apenas ampliou o vocabulário e a familiaridade com a língua inglesa, mas também promoveu momentos significativos de troca e aprendizado coletivo. Essa abordagem foi especialmente relevante para a criação de um ambiente acolhedor e motivador, no qual os alunos se sentiram confortáveis para participar e compartilhar.

Dessa forma, considero que o desenvolvimento das atividades alcançou resultados satisfatórios e alinhados às premissas de uma aprendizagem mediada por interações culturais e sociais. Com base nos princípios de Vygotsky, acredito que os estudantes não apenas adquiriram novos conhecimentos, mas também impulsionaram seu próprio desenvolvimento por meio de experiências significativas e colaborativas. Essa vivência reforça minha convicção de que o ensino é mais efetivo quando se conecta às vivências e ao universo dos estudantes, tornando o aprendizado uma construção conjunta.

## Referências

CLANDININ, D. J.; CONNELLY, F. M. **Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research**. San Francisco: Jossey-Bass, 2000.

DONATO, R. Collective scaffolding in second language learning. In: LANTOLF, J. P.; APPEL, G. (Eds.). **Vygotskian Approaches to Second Language Research**. Norwood: Ablex Publishing, 1994. p. 33-56.

MCCORMICK, D. E.; DONATO, R. Jointly constructed narrations: Learner's emerging second language linguistic patterns. **Modern Language Journal**, v. 85, n. 2, p. 138-157, 2001.

OHTA, A. S. **Second Language Acquisition Processes in the Classroom: Learning Japanese**. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2000.

VASSALLO, S. C.; TELLES, J. A. **Diários de professores de línguas: identidades e reflexões**. Campinas: Pontes Editores, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

WOOD, D.; BRUNER, J. S.; ROSS, G. The role of tutoring in problem-solving. **Journal of Child Psychology and Psychiatry**, v. 17, n. 2, p. 89-100, 1976.

**Recebido em 30 de dezembro**  
**Aceito em 10 de janeiro**  
**Publicado em 17 de janeiro**