

## O Halloween como forma de inte(g)ração social e cultural em língua inglesa e artes

**Matheus Lima Mendes<sup>i</sup>** 

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, Brasil

**Isabella Moreira de Oliveira<sup>ii</sup>** 

Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza, Fortaleza, CE, Brasil

1

### Resumo

As festividades de Halloween marcam um momento muito importante do ano na cultura norte-americana. Com o intuito de difundir a cultura do Halloween em termos de língua inglesa e artes, foi proposto um projeto na Escola Municipal Maria Stella Cochrane Santiago, na cidade de Fortaleza, dividido em quatro etapas, para os anos finais do Ensino Fundamental. As etapas componentes desse projeto envolviam pesquisa, planejamento e execução. Algumas oficinas foram elaboradas a partir do objetivo central de exercitar o protagonismo juvenil e a autonomia dos alunos, a exemplo, podemos citar a oficina de produção de textos escritos e orais em inglês, oficina artística de elaboração de pôsteres e ornamentações relacionadas ao halloween e à execução de peças teatrais. Como resultado, percebemos que o evento promoveu a interação social, o desenvolvimento de habilidades artísticas e o engajamento com a cultura globalizada.

**Palavras-chave:** Halloween. Língua Inglesa. Artes.

### Halloween as a form of social and cultural integration between English and Arts

### Abstract

Halloween is a very important time of year in North American culture. In order to spread the culture of Halloween in terms of English language and arts, a project was proposed at the Maria Stella Cochrane Santiago Municipal School in the city of Fortaleza, divided into four stages, for the final years of elementary school. The component stages of this project involved research, planning and execution. Some of the workshops were designed with the central objective of exercising youth protagonism and student autonomy, such as the workshop on producing written and oral texts in English, the artistic workshop on making posters and decorations related to Halloween and the performance of plays. As a result, we noticed that the event promoted social interaction, the development of artistic skills and engagement with globalized culture.

**Keywords:** Halloween. English Language. Arts. .

## 1 Introdução

2

As festividades de Halloween marcam um momento muito importante do ano na cultura norte-americana. Segundo o website BBC (2023), com seus primórdios remontando às celebrações célticas, durante o festival chamado Samhain, acreditava-se que nesse dia a barreira que separava o mundo do vivo e dos mortos desaparecia. Na educação, esse evento propicia muito mais que uma vivência cultural, ele também adianta a possibilidade de criação linguística e troca de sentido entre os alunos. De acordo com Silva (2021), o Dia das Bruxas, como é popularmente conhecido no Brasil, vem do All Hallow's Eve, que é comemorado no dia 31 de outubro e marca a transição entre o ano velho e o ano novo, como se acreditava na cultura céltica.

No Brasil, ainda pouco se sabe das origens religiosas, das vertentes histórico-culturais e, sobretudo, do vocabulário que permeia esse universo tão importante do principal país falante de língua inglesa. Muito do que se pensa e se discute do Halloween na cultura popular de Fortaleza ainda é envolto em preconceitos e por concepções que não aprofundam, de fato, o que significa essa festividade e as suas implicações nos dias atuais. Como o próprio nome em português sugere, o evento ainda é visto por grande parcela da população como algo anti religioso e impuro. Ademais, para além do que foi discutido acima, não se observam momentos de interação em língua inglesa na escola pública fundados no objetivo de apresentar o tema proposto por meio dessa língua adicional.

Com o intuito de difundir um pouco desse evento do calendário norte-americano em termos de língua, cultura e religião; aos alunos, foi proposta a execução de um projeto envolvendo pesquisa, apresentações de seminários, de histórias de terror, de contos fantásticos, apresentações teatrais e ornamentação das salas com um tema relacionado ao Halloween. Conforme o postulado da BNCC (Brasil, 2018) em que o ensino de língua estrangeira deve estar atrelado ao ensino do componente cultural daquela língua, desenhamos um projeto que contribui com a aquisição do conhecimento linguístico, histórico e cultural dos alunos.

Um dos objetivos era estimular a imersão linguística desses alunos na língua inglesa, com grupos de trabalho que iriam desenhar estratégias e performar ações relacionadas à escrita, que tinham por objetivo pesquisar, traduzir e produzir textos em sala com a supervisão do professor. Outro objetivo era abranger a riqueza entre os componentes curriculares, no caso, os de língua inglesa e artes.

3 A experiência do Halloween se torna relevante por ser algo fora do comum aos eventos cotidianos que eles, enquanto sujeitos de escola pública, participam. Além de ser necessária, uma vez que promove a participação ativa dos discentes na autonomia e na construção de conhecimentos (pesquisa), transferência de códigos (tradução), e produção de sentidos (textos).

O processo aconteceu mediante à execução de quatro etapas: atribuição dos temas, pesquisa sobre o tema, ornamentação das salas e apresentação dos trabalhos. Quanto ao processo avaliativo, esse evento escolar foi avaliado e utilizado para compor as notas avaliativas dos componentes curriculares da Língua Inglesa e de Artes.

## 2 Metodologia

Esse projeto foi desenvolvido nas quatro séries dos anos finais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Maria Stella Cochrane Santiago, no Distrito IV, a saber, 6º, 7º, 8º e 9º anos. Cada turma da escola seria responsável por um tema previamente proposto e atribuído por sorteio. Dessa forma, os temas<sup>1</sup> distribuídos foram: Fantasmas, A convenção dos bruxos, Vampiros, Lobisomem, Crimes reais, Zumbis e A Família Adams.

A descoberta dos temas foi feita a partir do uso de QR codes que foram impressos em folhas A4 e colados nas paredes da escola em busca de fazer uma dinâmica interativa com o uso das ferramentas digitais. A partir daí, os discentes foram convidados a gravar vídeos criativos mostrando o processo de descoberta do

---

<sup>1</sup> Os temas foram escolhidos pelos professores de acordo com as possibilidades que facilitassem a caracterização e ambientação da sala, além da disponibilidade de materiais para pesquisa de cada tema.

tema, o que contribuiu com uma pontuação a mais na composição da nota final de cada turma participante do projeto.

A priori, o projeto foi desenhado para ser executado em quatro (4) semanas. De início, logo após o tema ser revelado, os alunos foram divididos em grupos com diferentes atribuições: a) escrita criativa (free writing), em que os alunos iriam escrever histórias de terror ou suspense para apresentar em sala; b) histórias assustadoras (spooky stories), em que os alunos iriam apresentar histórias clássicas de terror; c) seminários, em que os alunos apresentariam fatos importantes da cultura do Halloween, desde a sua origem até os dias atuais - demonstrando sua influência em países falantes de língua inglesa bem como no Brasil; d) decoração, em que os alunos precisavam tornar a sala viva com elementos de halloween, por exemplo, lanternas de abóbora, esqueletos, gostosuras ou travessuras, e decoração específica do tema; por fim, e) apresentações artísticas, como artes cênicas ou danças.

Por isso, foram feitas três oficinas:

- Oficina de produção textual: com pesquisa, criação e adaptação de histórias de terror ao contexto atual desses alunos. Nesse sentido, se o aluno encontrasse uma história que se passava em Londres, por exemplo, ele poderia adaptar para a sua realidade, sendo a história retratada no bairro Passaré (considerando o bairro próximo aos estudantes).
- Confecção de cartazes e pôsteres artísticos: momento em que os alunos pesquisaram e organizaram um pôster com informações que eles julgaram importantes para o conhecimento geral.
- Oficina Google: nesta oficina, que aconteceu na sala de inovação da escola, os alunos aprenderam a usar ferramentas google nos notebooks para criarem apresentações virtuais em busca de projetá-las em sala e compartilhá-las com o público. Além disso, no ambiente digital, os alunos foram solicitados, e, posteriormente, orientados, a localizar geograficamente os países que celebravam o halloween e pesquisar de que forma eles o faziam.

Por fim, todos os professores foram convidados a avaliar o trabalho de cada sala mediante uma ficha metodológica com diversos critérios: a)

apresentação/aprofundamento do tema; b) entrega do conteúdo (delivery); c) pronúncia; d) ornamentação da sala; e) comprometimento da turma. Dessa forma, a escola ficou unificada durante o dia do evento e respondeu com bastante fluidez. Ainda como forma de culminância, tivemos a participação dos alunos dos anos iniciais, os quais assistiram as apresentações e ganharam brindes por apreciarem o evento.

## 5

### 3 Resultados e Discussões

O evento descrito tem por base teórica o exposto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1988) em que dizem que a Escola é o espaço onde questões urgentes que interrogam sobre a vida humana, sobre a realidade que está sendo construída e que demandam transformações macrossociais, e, também, de atitudes pessoais, precisam ser introduzidas aos alunos.

Ao ensinar uma língua, seja ela materna ou estrangeira, ensina-se mais do que um sistema linguístico. Uma linguagem é mais do que expressão do pensamento ou meio de comunicação, ela coloca-se como um processo de interação. Para Travaglia (2003), a linguagem é uma interação humana carregada de efeitos e de sentidos entre interlocutores em um contexto social e histórico. Logo, ensinar uma língua é mostrar as relações culturais, sociais, políticas e econômicas que são estabelecidas a partir desta língua.

Neste sentido, Rajagopalan (2003, p. 70) escreve sobre o ensino de língua estrangeira: “Significa, antes de mais nada, que o verdadeiro propósito do ensino de línguas estrangeiras é formar indivíduos capazes de interagir com pessoas de outras culturas e modos de pensar e agir”. Em conclusão, utilizamo-nos dos pressupostos teóricos para construirmos uma vivência leve e didática que incentive os estudantes a serem sujeitos independentes na construção de conhecimentos em língua estrangeira.

Desse modo, o projeto de Halloween, realizado na EM Profa. Maria Stella Cochrane Santiago, representou uma descoberta enriquecedora tanto para os discentes quanto para a comunidade escolar. A ação trouxe um elemento de

diversão e criatividade para o espaço de aprendizagem, assim como promoveu a integração social, o desenvolvimento de habilidades artísticas e o engajamento com a cultura globalizada.

Dessa forma, percebe-se que o aprendizado quando relacionado a algo leve e divertido contribui e favorece a apreensão dos conhecimentos. Conforme Santos *et al* (2024, p.3): “A atividade lúdica proporciona o prazer (sensação) no ato da brincadeira (atividade), que permite que a criança possa criar imaginar [...].”

6

Nesse ínterim, sabemos que desenvolver um projeto desse porte requer muito planejamento e organização. Segundo Santos *et al.* (2024, p. 3):

Muitas das vezes os professores não se propõem a fazer algo diferente por causa do trabalho que virá a ter ao elaborar um projeto ou até mesmo um plano de aula, ao usar músicas, usar materiais diferenciados, até mesmo histórias para organizar os pensamentos e criar conjuntos de imaginações das crianças e estabelecer relações afetivas para que possa construir os conhecimentos onde o professor seja o mediador, não o centro do saber.

A partir do ponto de vista que professor e aluno compõem o processo educativo, podemos pontuar que, ao longo do projeto, observou-se um grande entusiasmo por parte dos discentes, que se empenharam ativamente nas atividades atribuídas, desde a criação de fantasias até a participação em peças teatrais e nos momentos de ambientação da sala. Este envolvimento não só estimulou a criatividade e a expressão pessoal, como também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe e de organização. Segundo Hardingham, 2002, p. 2593):

Nas escolas e, também, no cotidiano, o trabalho em equipe se tornou uma necessidade, expondo que cada pessoa e/ou integrante do grupo possuem peculiaridades e a necessidade de terem seus espaços respeitados. Sob a perspectiva de que trabalhar em equipe proporciona a transferência de aprendizado e de agilidade na execução e metas e objetivos compartilhados, o presente trabalho explana que, equipe é quando em determinado grupo, as pessoas ajudam umas às outras a alcançarem os objetivos em comum (Hardingham, 2002, p. 2593).

Do ponto de vista da disciplina de Artes, a abordagem do Halloween, tradicionalmente associado a temas de criatividade e fantasia, foi adaptada para respeitar e integrar os valores e as tradições locais, criando uma experiência culturalmente sensível e educativa, além de favorecer a aproximação das expressões artísticas das diversas linguagens artísticas que foram contempladas pelo projeto, tais como teatro e artes visuais, por exemplo. Tendo como base o fundamento de Cardoso (2019, p. 23): “Oportunizar o aluno a ter contato com o lúdico focando suas expressões humanas pode ocasionar e enriquecer suas possibilidades culturais.”

Além disso, segundo Pelaes (2010, p. 7):

Percebe-se a forte influência que a imaginação e a fantasia exercem sobre a atividade criadora, que irá ser desenvolvida a partir dos conhecimentos construídos individualmente e socialmente, de forma tal que os estímulos do meio ambiente atuem imperativamente sobre a capacidade imaginativa e criativa de cada um.

Dessa forma, a execução desse projeto conseguiu aglutinar conhecimentos e saberes de ambas as disciplinas em conjunção. Fundados nos preceitos linguísticos do inglês como língua franca, no conceito de globalização e na ludicidade do componente artístico, objetivamos inspirar os alunos em tarefas incitadoras de protagonismo, autonomia e inclusão em que eles pudessem trazer de si mesmos as suas potencialidades em nível máximo. A imagem 1 mostra o exemplo de uma das salas vivas.

### Imagem 1 – Sala viva



Fonte: Arquivo pessoal dos professores

#### 4 Considerações finais

O projeto do Halloween na Escola Municipal Maria Stella Cochrane Santiago, em Fortaleza, no Ceará, teve como objetivos difundir e celebrar um dos eventos mais importantes do país falante de língua inglesa mais prestigiado no mundo a partir de reflexões sobre as origens na história, a religiosidade, a cultura e a arte. Os sujeitos participantes inseridos nos anos finais do Ensino Fundamental participaram ativamente por meio da realização de oficinas de escrita criativa e adaptação textual, oficinas de elaboração de pôsteres criativos e ornamentação das salas de aula. Cada sala de aula virou um espaço de imersão e integração social, histórica e cultural entre as disciplinas de língua inglesa e artes.

Com a ocorrência do projeto de Halloween, pudemos perceber uma participação significativa dos alunos na maioria das turmas. Enquanto os mais introvertidos ficaram responsáveis pela organização e pelo apoio técnico para criar uma sala viva com decorações temáticas e as surpreendentes performances artísticas dos estudantes nas apresentações teatrais; os mais extrovertidos, e - alguns introvertidos - para nossa grata surpresa, apresentaram os seminários e as histórias cem por cento em inglês.



Vale ressaltarmos que os estudantes conseguiram valorizar a inclusão dos alunos do atendimento educacional especializado (AEE) nas fases de elaboração e criação dos trabalhos. Isso favoreceu a união e o trabalho coletivo importante para o desenvolvimento da linguagem inglesa e de artes.

Na perspectiva da educação por meio do desenvolvimento de projetos, foi percebido que os discentes conseguiram interagir de maneira interessante também com outros componentes curriculares, promovendo dessa forma, a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade.

Durante o percurso, os alunos discutiram, de forma respeitosa, porque o halloween representou numa cultura antiga uma celebração religiosa e quais impactos aqueles costumes representam na tradição ocidental no período atual. De forma local e delicada, o evento conseguiu quebrar alguns paradigmas e desconstruir alguns preconceitos, principalmente por parte das famílias relutantes dos estudantes, embora saibamos que sempre há divergências.

Portanto, o objetivo principal da criação e execução desse evento foi atendido, uma vez que a intenção era estimular a participação oral dos alunos em público em língua inglesa de forma que entendessem e fossem entendidos pela sua audiência. Por outro lado, os professores da escola que tem proficiência em inglês puderam interagir com os alunos apresentadores e serviram como forma de reforço positivo para esses estudantes que se mostraram, por vezes, nervosos e apreensivos com a apresentação.

Em suma, o fato de os discentes terem se sentido orgulhosos de seu próprio trabalho, independente da natureza, foi a parte mais gratificante qualitativamente de todo o esforço empregado para o projeto. Isso reforça o protagonismo estudantil das produções, que era um dos objetivos principais do projeto.

## Referências

ALVES, Bruna Ribeiro Carvalho et al. A RELEVÂNCIA DO TRABALHO EM EQUIPE NO ÂMBITO EDUCACIONAL. **Cadernos Camilliani e-ISSN: 2594-9640**, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 2592-2604, mar. 2021. ISSN 2594-9640. Disponível em: <https://www.saocamilo-es.br/revista/index.php/cadernoscamilliani/article/view/476>. Acesso em: 30 ago. 2024.

BBC (São Paulo). **Halloween**: a curiosa origem do Dia das Bruxas. 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cn39d7d7dnlo>. Acesso em: 1 ago. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CARDOSO, Luzia Teodora. ARTE: a disciplina da expressão dos pensamentos e projetos. **Diversidade e Educação**. São Paulo: SL editora, v.1, dezembro de 2019.

10

HOLDEN, Susan. **O ensino da língua inglesa nos dias atuais**. São Paulo: Special Book Services Livraria, 2009.

PELAES, Maria Lucia Wochler. Uma reflexão sobre o conceito de criatividade e o ensino da Arte no ambiente escolar. Revista Educação - UNG-Ser, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 05–13, 2010. Disponível em: <https://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/537>. Acesso em: 29 ago. 2024.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. **Por uma linguística crítica**: linguagem, identidade e a questão ética. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

SANTOS, Aline Francisca da Silva et al. Recursos lúdicos e aprendizagem significativa : estudo de caso em uma escola pública. **Revista Ágora**, Santos, v.7,n.10, 2024. Disponível em: <https://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php/formacao/article/view/1612>. Acesso em: 29 ago. 2024.

SILVA, Daniel Neves. **Halloween**: O Halloween é uma festa que surgiu de um festival muito tradicional dos celtas e que ao longo dos séculos foi sendo influenciado pelo cristianismo. [S. l.], 31 out. 2021. Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/curiosidades/hallowee.htm>. Acesso em: 1 ago. 2024.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e interação**: uma proposta para o ensino de gramática. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

---

<sup>i</sup> **Matheus Lima Mendes**, ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1182-0171>

Universidade Federal do Ceará; Prefeitura de Fortaleza; Programa de Pós-Graduação em Linguística. Mestre em Linguística e pesquisador das dimensões orais da comunicação, com ênfase na inteligibilidade, compreensibilidade e grau de sotaque estrangeiro de sujeitos bilíngues. Professor da rede municipal de educação com experiência em educação bilíngue.

Contribuição de autoria: O autor pensou, pesquisou, desenhou e executou o projeto na escola. Além disso, escreveu o texto.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5512290009947719>

E-mail: [limamatheus0445@gmail.com](mailto:limamatheus0445@gmail.com)

ii **Isabella Moreira de Oliveira**, ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-8036-7950>

Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza

Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes da Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora de Arte na Prefeitura Municipal de Fortaleza e supervisora do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID - Dança).

Contribuição de autoria: A autora ajudou a executar o projeto na escola e escreveu o texto.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5606477917062323>

E-mail: [isa.m.oliveiraufc@gmail.com](mailto:isa.m.oliveiraufc@gmail.com)

11

**Editora responsável:** Arlene Stephanie Menezes Pereira Pinto

Recebido em 7 de setembro de 2024.

Aceito em 29 de setembro de 2024.

Publicado em 20 de outubro de 2024.

#### **Como citar este artigo (ABNT):**

MENDES, Matheus Lima; OLIVEIRA, Isabella Moreira de. O Halloween como forma de inte(g)ração social e cultural em língua inglesa e artes. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 5, n. 1, 2024.