



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD  
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE  
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA**



**VITÓRIA ALVES RAMOS**

**A CULTURA *POP* E SEUS REFLEXOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE  
LÍNGUA INGLESA**

**MAMANGUAPE/PB  
2021**

**VITÓRIA ALVES RAMOS**

**A CULTURA POP E SEUS REFLEXOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE  
LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras – Inglês da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Inglês, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:

**BANCA EXAMINADORA**



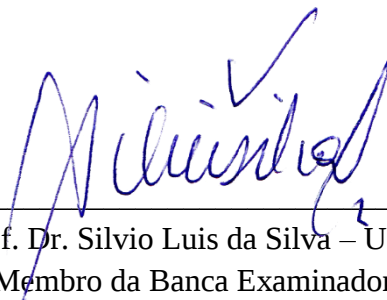
---

Prof. Dr. Fábio Pessoa da Silva – UFPB  
(Orientador/Presidente)



---

Profa. Dra. Sandra Maria Araújo Dias – UFPB  
(Membro da Banca Examinadora)



---

Prof. Dr. Silvio Luis da Silva – UFPB  
(Membro da Banca Examinadora)

MAMANGUAPE/PB

2021

## **A CULTURA POP E SEUS REFLEXOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

**Aluno:** Vitória Alves Ramos – UFPB – vralves48@gmail.com

**Orientador:** Prof. Dr. Fábio Pessoa da Silva – UFPB – fpessoa@ccae.ufpb.br

**Examinadora:** Profa. Dra. Sandra Maria Araújo Dias – UFPB – sandra@ccae.ufpb.br

**Examinador:** Prof. Dr. Silvio Luis da Silva – UFPB – silvio@ccae.ufpb.br

### **RESUMO**

A educação vem passando por avanços tecnológicos cruciais nos últimos tempos, principalmente nos dois últimos anos em que boa parte dos alunos não pode frequentar uma sala de aula comum. Associar o uso das tecnologias através de um interesse comum entre aprendizado e entretenimento pode gerar um grande aperfeiçoamento no saber da Língua Inglesa. O presente trabalho tem como objetivo demonstrar como a Cultura *Pop* pode influenciar o aprendizado das novas gerações, como a geração Z, e como influenciou o aprendizado dos *Millennials*. O estudo fundamenta-se na teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (1982). Trata-se de uma pesquisa de abordagem quantitativa e de caráter descritivo. Foram consultadas 57 pessoas com idades entre 11 e 41 anos, através de questionário online. Como resultado principal, tem-se que, das 57 respostas obtidas, 100% dos entrevistados afirmaram que A Cultura *Pop* maximizou o aprendizado da Língua Inglesa.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Significativa. Cultura *Pop*. Ferramenta de Aprendizado. Gerações Y e Z.

### **ABSTRACT**

Education has been going through a lot of crucial technological advances recently, especially in the last two years, in which most of the students could not attend a common classroom. Associating the use of these technologies through a common interest between learning and entertainment can generate a great improvement in knowledge of the English language. This paper looks to investigate through research, to demonstrate how Pop Culture can influence the English learning of new generations, such as Generation Z, and how it has influenced the learning of Millennials. The study is based on Ausubel's theory of Meaningful Learning (1982). It is researches based upon a quantitative approach and described character. 57 people aged between 11 and 41 were consulted through an online questionnaire. As a main result, 100% of the interviewees stated that Pop Culture maximized the learning of the English language.

**Keywords:** Meaningful Learning. Pop Culture. Learning Tool. Generations Y and Z

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca compreender as implicações que o uso da Cultura *Pop* tem no ensino-aprendizagem dos alunos de Língua Inglesa (doravante LI), buscando basear-se em como duas gerações específicas, a Geração Y, conhecida como *Millennials*, e a Geração Z se utilizam ou se utilizaram de tal ferramenta para o aprendizado de uma segunda língua.

Inicialmente, é importante explicar que, para Krashen (1981), a aquisição e o aprendizado de uma segunda língua estão diretamente ligados ao modo como o estudante aprende, sendo esse modo dividido em duas categorias, o modo espontâneo e o formal. O espontâneo, como o nome sugere, acontece instintivamente, tornando-nos capazes de aprender sem a necessidade de se debruçar nos livros de estudo, sendo este o modo discutido no citado estudo, enquanto o formal consiste no método em que o indivíduo aprende ao se dedicar àquele propósito.

Os *Millennials*, nascidos entre 1980 e 1995, cresceram concomitante com o avanço das tecnologias, embora a tecnologia tenha virado algo de fácil acesso nas duas últimas décadas. Os *Millennials* ainda assim tiveram acesso à Cultura *Pop* mesmo que não fosse na palma da mão, como ocorre atualmente com os da Geração Z. Seja através de locadoras de filmes, de lojas de CD's, dos Fliperamas, dos Cinemas ou das Bibliotecas, a falta de um meio on-line não foi empecilho para os que queriam aprender uma língua através da ligação com a Cultura *Pop*.

Por outro lado, temos a Geração Z, nascidos entre 1996 e 2010, a geração que cresceu quase inteiramente com acesso, ao menos parcialmente, às diversas plataformas tecnológicas existentes. Seria de imaginar que a Geração Z, por ter crescido com todas as facilidades tecnológicas, teria um conhecimento superior à geração anterior, entretanto, precisamos analisar os efeitos da praticidade, visto que quando somos apresentados às facilidades, acabamos por nos acomodar. Mesmo que o modo de aprendizado consista no método espontâneo, é necessário que haja empenho já que não há uma fórmula mágica para adquirir conhecimento.

É possível que os integrantes da Geração Z, que nasceram entre os anos de 1995 e 2000, tenham costumes mais parecidos com a geração anterior do que com a sua própria. Por terem crescido numa época semelhante, eles também podem acreditar que aprender Inglês nos métodos usuais, com livros, enciclopédias, dicionários, transforma o aprendizado em algo cansativo e difícil. Enquanto isso, os nascidos entre 2000 a 2010 se veem compelidos a aprender essa segunda língua, seja por causa do avanço da globalização, seja pelo fato do mercado de trabalho exigir, cada dia mais, que o indivíduo domine uma segunda língua. Até mesmo o

costumeiro contato com a cultura americana tem tornado essa subdivisão da Geração Z cada dia mais empenhada em aprender a língua.

A Geração Z mais jovem sabe que se quiser manter-se atualizada terá que possuir ao menos o básico de conhecimento da LI, e é neste momento que a Cultura *Pop* entra, porque, apesar de muitos desses jovens não pensarem no mercado de trabalho, outros motivos os engajam a aprender uma nova língua. Querem se manter ativos na língua para acompanhar sua banda preferida, por exemplo, ou para assistir sua série favorita antes de todo mundo. Talvez ouvir aquela música e conseguir entender o significado, ou ao menos conseguir cantar junto.

A justificativa deste estudo, portanto, se dá pela tentativa de demonstrar como a Cultura *Pop* tem influenciado as gerações, de modo que possamos transportá-la para as salas de aula de língua inglesa, fazendo com que consigamos influenciar nossos alunos para que os mesmos se sintam compelidos a aprender a língua, despertando interesse e facilitando a aprendizagem da LI.

Portanto, o objetivo deste trabalho é demonstrar, por meio de pesquisas bibliográficas e de campo, como as gerações já citadas construíram seus conhecimentos acerca da Língua Inglesa usando como parâmetro o interesse pela Cultura *Pop*. Além de buscar meios onde possamos usar a Cultura *Pop* de modo a implementar em futuras aulas de LI, na intenção de aumentar o interesse e a imersão dos alunos no tocante à Língua Inglesa.

Este artigo está organizado da seguinte maneira: além desta introdução, na seção dois apresentamos uma breve discussão teórica acerca da aprendizagem significativa; subdividindo a seção na explanação das diferenças entre as gerações e como cada uma interage com o meio *Pop*; além da exposição de como os três principais meios de Cultura *Pop*, Cinema, Música e Jogos são utilizados de modo a influenciar o Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa; na seção 3 é explicado o processo metodológico; na seção 4 temos os resultados da pesquisa; e por último, na seção 5, temos acesso às considerações finais deste estudo.

## **2 A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

Ausubel tem como uma de suas principais obras o conceito de Aprendizagem Significativa, como o tema desse trabalho estuda a formação de indivíduos proficientes em inglês pelo meio que vivem, é importante entender que, quando Ausubel diz: “O fator isolado mais importante que influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece.” (Ausubel, 1980), é o mesmo que dizer que aprender de forma significativa engloba ampliar e reconfigurar

ideias que já existem na nossa estrutura mental, fazendo o indivíduo ser capaz de relacionar um conhecimento previamente adquirido com novos conteúdos.

Para que a aprendizagem significativa aconteça, são necessárias duas condições específicas: O uso de material relacionável (ou incorporável) à estrutura cognitiva do aprendiz, que possa ser potencialmente significativo (músicas, filmes, séries, e etc.), e a predisposição para o aprendizado por parte dos alunos. Ao utilizarmos meios já conhecidos, a probabilidade de haver um crescimento no interesse dos discentes é altíssima.

Partindo do pressuposto de que a Língua Inglesa só é ofertada em escolas públicas a partir do 6º ano, fica difícil pensarmos em aprendizagem significativa, visto que, segundo uma pesquisa do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), a idade ideal para iniciar o aprendizado de um novo idioma gira em torno dos 10 anos, indo até os 17 ou 18 anos. Basicamente do 4º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio, melhor dizendo, os anos mais necessários para uma futura proficiência são gastos na escola, onde, segundo José Ronaldo Ribeiro da Silva e Juliane Vargas (2018):

o estudante de língua inglesa, ao iniciar o ensino fundamental II, nada ou quase nada conhece do inglês, pois a própria lei maior da educação do nosso país possibilita o alijamento do aprendiz em relação ao contato com o inglês ou outra língua estrangeira nos anos iniciais de sua vida escolar. Além disso, há o agravante de que parte dos professores torna a língua inglesa ainda mais irrelevante para os aprendizes. É que os conteúdos ministrados nas aulas não exploram os conhecimentos prévios dos aprendizes, o que inviabiliza a ancoragem de novos conhecimentos. Se considerarmos que o que mais se vê nas aulas de inglês é conteúdo gramatical normativo, entendemos o panorama. Seria o ensino normativo da gramática de uma língua estrangeira conteúdo significativo para o aluno? (SILVA; VARGAS, 2018, p.31)

Silva e Vargas (2018) reforçam a importância da utilização de métodos não-usuais para o ensino da língua, fugindo do normativo, o que Ausubel explica ao diferenciar a aprendizagem significativa do método tradicionalista de ensino, ao rechaçar a ideia de aprendizagem mecânica, aprendizagem esta que, de forma mais simplificada, enfoca no método de memorizar, o qual David garante que a longo prazo é de completa inutilidade.

Segundo a teoria de Ausubel, na aprendizagem há três vantagens essenciais em relação à aprendizagem memorística. Em primeiro lugar, o conhecimento que se adquire de maneira significativa é retido e lembrado por mais tempo. Em segundo, aumenta a capacidade de aprender outros conteúdos de uma maneira mais fácil, mesmo se a informação original for esquecida. E, em terceiro, uma vez esquecida, facilita a aprendizagem seguinte – a “reaprendizagem”, para dizer de outra maneira. (PELIZZARI, 2002, p. 39).

Quando falamos de aprendizagem significativa é importante entendermos que cada pessoa tem uma ideia do que é significativo. Por esse motivo este trabalho enfoca em vários artifícios da Cultura *Pop*, para demonstrar que é possível transformar um *hobby* em aprendizado e ele se tornar mais significativo do que qualquer método de decorar.

## 2.1 A diferenciação entre as gerações Y e Z

Os primeiros pensadores que passaram a diferenciar as gerações entre X, Y e Z, ou seja, da forma que fazemos até hoje em dia foram: McCrindle e Wolfinger (2010), e Bencsik (2016). Nesse tipo de diferenciação, eles são separados apenas pelos anos que nasceram: McCrindle e Wolfinger chamavam de *Millennials* aqueles que nasciam entre 1980-1994 e denominavam como Geração Z os nascidos entre 1995-2010. Bencsik, por outro lado, considerava como *Millennials* os que nasciam entre 1980-1995, e Geração Z os nascidos entre 1995-2010. Por terem nascido em épocas diferentes, as gerações Y e Z têm comportamentos diferentes em relação às tecnologias que são auxiliaadoras no papel da Cultura *Pop* como método de aprendizado, por exemplo. Krampe (2018) afirma:

A geração Y se caracteriza pela conectividade e pela capacidade da simultaneidade, onde estes jovens fazem várias coisas ao mesmo tempo, ganhando esta habilidade o nome de multitarefa (TAPSCOTT, 2010). A maioria da geração Y está presente no mercado de trabalho, têm diploma e trabalham em conjunto com muitas pessoas da geração X e com menos pessoas da geração Z (BENCNIK; HORVÁTH-CSIKÓS; JUHÁSZ, 2016). E a mais recente, denominada como a geração Z (de Zapping ou Geração Digital, Geração Pontocom, Geração On-line, Geração Conectada, entre outros...) que se caracteriza como uma geração totalmente “high-tech”, pois desde muito cedo esta geração conviveu com toda a tecnologia existente e não consegue ficar fora destas novidades tecnológicas. Estes jovens não conseguem imaginar-se sem internet, celular, computador, chats, redes sociais, enfim, já nasceram conectados. (KRAMPE, 2018, p. 1715).

Uma parcela das pessoas que nasceram nessa transição de anos, entre 1993-1997 por exemplo, costumam ser bastante confusos acerca de a qual geração pertencem. Além do ano de nascimento, muitas outras coisas podem influenciar no seu modo de ver o mundo, como seu nível de escolaridade ou nível socioeconômico. Casarotto afirma:

Essas datas de nascimento variam muito conforme as fontes e não há um consenso sobre elas. A separação por anos também não é estanque: por exemplo, alguém que nasceu em 1990 pode ter um comportamento parecido

de alguém nascido em 1980 em outro lugar do país, em outra situação socioeconômica, em outro contexto (CASAROTTO, 2020<sup>1</sup>).

A diferenciação por Gerações foi feita para abranger um maior número de entrevistados sendo possível entender o comportamento deles de acordo com a época que viveram, salientando que os costumes adquiridos podem vir de vários meios, como o socioeconômico, nível educacional, nacionalidade, entre outros. Boa parte das respostas se mostra bastante semelhantes, podendo assim ser um reflexo de como as Gerações Y e Z sejam as de costumes mais parecidos, muito mais parecidos do que a Geração X e Y, ou Z e Alpha.

## *2.2 Os Millennials, a tecnologia e a Cultura Pop*

Os *Millennials* cresceram em meio a mudanças, pois a tecnologia foi ficando cada vez mais primordial para a vida humana. O meio tecnológico de sua infância e adolescência era parco, mas como cresceram num meio de transição, aprenderam a ser hábeis com tecnologia, já que tiveram que compreender verdadeiramente como as coisas são feitas, enquanto a Geração Z já recebeu tudo pronto.

É importante entender que as gerações posteriores costumam carregar traços das anteriores, causando assim uma mescla de comportamentos de ambas as gerações. A Geração Y foi a última geração que cresceu sem o uso assíduo de internet, e por esse motivo talvez sejam os que menos carregam costumes da Geração X, sua antecessora, pois cresceram em um meio de transição onde Globalização e Informática se tornaram parte do dia-a-dia dessa e das gerações futuras. Provavelmente foi também a geração que mais teve que ser autodidata, visto que seus pais, por exemplo, cresceram num mundo diferente, em que suas preocupações eram outras, o que contribui para o autoaprendizado, visto que não deve ter sido fácil ficar nesse meio de transição tendo que aprender sobre as mudanças sem nunca ter tido auxílio para tanto. Costumam lidar bem com mudanças, inclusive, buscam a todo momento e são “ávidos pela inovação e pelos desafios das transformações. Para eles, não importa tanto a estabilidade, e sim a paixão, a ousadia, a experiência” (Casarotto, 2020<sup>1</sup>).

## *2.3 A Geração Z a tecnologia e a Cultura Pop*

---

<sup>1</sup> Informação retirada do site Rock Content, por este motivo não há página. Disponível em: < <https://rockcontent.com/br/blog/dossie-das-geracoes/>>. Acesso em: 10 de out de 2021.

A Geração Y é conhecida como imediatista, mas não chega nem perto da Geração Z. A Geração Z sofre da síndrome da impaciência, são chamados de “nativos digitais”, por terem crescido durante a ascensão do meio digital, costumam não saber diferenciar o meio on-line do off-line, tendo problemas como o afastamento da vida real, preferindo viver uma vida on-line. Costumam ser multitarefas, entretanto, costumam prezar pela velocidade e não pela precisão.

O mundo da Geração Z pode ser acessado com poucos cliques, os nascidos nessa geração sequer sabem o que é ir a uma biblioteca, eles possuem dispositivos como o Kindle, que reúne um acervo bibliográfico gigantesco ao alcance da palma da mão. Também não frequentaram locadoras de filmes, pois, novamente, com poucos cliques conseguem acessar as plataformas de *streaming* e ver o filme que desejam. Com essa facilidade, formamos crianças e adolescentes menos empenhados em buscar aquilo que procuram, acostumados a ter tudo em mãos, se veem perdidos em meios desconhecidos.

Outro ponto importante é que com todo o avanço da tecnologia, algo que também avançou foi a preocupação com os problemas ambientais, com a difusão das notícias on-line, a Geração Z se tornou bastante empenhada nas causas ambientais e por justiça social, se tornando a principal inflamadora de discussões acerca dos problemas mundiais. Obviamente, por viverem em um meio quase que completamente on-line, grande parte dessas reivindicações são feitas apenas na internet.

#### *2.4 A relação entre a música e o aprendizado de Língua Inglesa*

Quando falamos de música estrangeira, devemos ter em mente que a música norte-americana é a uma das mais ouvidas do mundo; o inglês como uma língua universal, amplifica o alcance das canções em Língua Inglesa. É importante entender que os compositores costumam falar sobre o que sentem, e as Gerações Y e Z são fortemente engajadas com as causas sociais, o que cria um elo entre ouvinte e compositor. Por mais que não entendam perfeitamente a letra da canção, boa parte dos ouvintes se sentem compelida a buscar o significado da letra musical. Para Lima (2019):

A escolha da música como dispositivo educativo desperta para o ensino/aprendizado do idioma viabilizando um processo mais prazeroso e enriquecedor, sendo possível desenvolver habilidades de escuta, pronúncia, leitura e vocabulário, além de conhecer contextos históricos e culturais. Torna-se possível, ainda, o trabalho em grupo, o desenvolvimento da empatia, protagonismo e criatividade. (LIMA, 2019, p.6)

Uma pesquisa feita por Jackson de Souza, Sérgio Gouveia Rodrigues, Tamara Rodrigues dos Santos, Thieres Vasconcelos Alves e Jaqueline Neves Moreira, formandos da Universidade Federal de Sergipe, demonstrou que 55% dos adolescentes entrevistados escutam mais músicas norte-americanas do que brasileiras; desses, 55% afirmaram que entendem completamente ou parcialmente as letras, 25% afirmam que não entendem, mas que são compelidos a pesquisar e entender, e apenas 20% não demonstram interesse. Qual a probabilidade dessas pessoas que escutam músicas internacionais, ou outros meios da Cultura *Pop*, absorverem aprendizado na língua inglesa por vontade própria? Qual seria a ferramenta que aguçaria a mente dessas pessoas a este ponto? Este trabalho é sobre isso, sobre como a Cultura *Pop* influencia estas pessoas em seu aprendizado da Língua Inglesa.

A música é comprovadamente um meio que ajuda o ser humano a viver de forma mais fácil. A médica neurologista Heidi Moawad, Professora da *Case Western Reserve University School of Medicine* e *John Carroll University*, explica como a música afeta nosso cérebro positivamente, sendo capaz de reduzir o estresse ao diminuir a frequência cardíaca e os níveis de cortisol, além de liberar endorfinas de modo a fazer nosso corpo sentir uma sensação de bem-estar. A música possui inúmeros benefícios para a saúde, mas pode também ser utilizada como ferramenta didática. A música está em todo lugar, isso é um fato, você escuta música em casa, escuta vendo TV, escuta com seus amigos, portanto a música pode então vir a ser uma ferramenta de ensino na sala de aula.

Considerando-se que a música está tão presente no cotidiano das pessoas, entende-se que não faz sentido excluí-la da sala de aula, pois esse é o ambiente em que os jovens passam grande parte do seu dia. [...] é um recurso didático metodológico valioso, pois permite um diálogo com várias áreas do saber, contribui para a construção do conhecimento e pode facilitar a aprendizagem. [...] Para Murphey (1992), a música é altamente memorável, pois cria um estado de receptividade e descontração, além de atingir a esfera emocional do indivíduo. O autor afirma que é uma experiência comum esquecer quase tudo o que estudamos em outro idioma, exceto as poucas músicas que aprendemos porque elas funcionam em nossa memória de curto e longo prazo. (FUINI; PROENÇA, 2020 p. 8)

Usar músicas em aulas de Inglês é fazer o aluno aprender sem nem mesmo perceber, além do que, aprendendo com música, ele estará sempre praticando, visto que é uma atividade comum do dia-a-dia. Por todos estes fatos apresentados, o método de ensino normativo tem se mostrado falho, já que temos tantos meios eficazes de ensinar que fogem do ensino tradicionalista. Com o uso de músicas, o aluno consegue melhorar o *listening*, consegue

reproduzir, aperfeiçoando o *speaking*, a aula torna-se atrativa para os alunos, mantendo-os focados por ser diversificada e de seu interesse.

## 2.5 Os Jogos Eletrônicos e a prática da Língua Inglesa

Desde que os smartphones foram inseridos no nosso contexto do dia-a-dia, os Jogos Eletrônicos têm se mostrado cada dia mais presentes nas nossas vidas. Sabendo deste fato é imprescindível que passemos a utilizar desse meio como uma forma de aprendizado. Volgemann (2020), afirma em seu estudo:

Os videogames sempre carregaram consigo uma conotação de instrumento de lazer, poucas vezes sendo associados com algo educativo ou pedagógico. No entanto, é imprescindível se entender que, devido ao caráter vivo da língua, todo instrumento que utilize de uma língua estrangeira pode impactar no processo de aquisição da mesma para seu usuário. (Volgemann, 2020, p. 180-181.)

Os videogames foram grandes parceiros para os *Millennials* em sua adolescência, jogos estes que em sua maioria eram produzidos no idioma local ou o universal (inglês). O Brasil não era um mercado tão forte para jogos na época, em função disso poucas eram as companhias de jogos que se interessavam em traduzir suas obras para português. A geração dos *Millennials* foi a primeira que cresceu com jogos virtuais, somando isso ao fato de não ter tanta informação à mão, em jogos RPG, por exemplo, o aprendizado de uma língua nova era primordial e involuntário.

Segundo Leão-Junqueira (2019, 387), Jogos RPG (*role-playing game*) possuem leitura extensiva, e por isso “a redundância de informações provida pela multimodalidade presente nos jogos de videogame de RPG permitiria a formulação de hipóteses de modelos cognitivos idealizados na língua adicional a partir de modelos já existentes em língua materna”. Em sua pesquisa, suas hipóteses foram confirmadas.

Tal premissa foi corroborada pelos dados analisados, através dos quais foi possível concluir que as hipóteses elaboradas pelos aprendizes são levantadas através de estratégias de aprendizagem relacionadas ao uso da multimodalidade, testadas pelos mesmos através do processo de mesclagem conceptual e, conseqüentemente, comprovadas ou reformuladas, desencadeando o aprendizado de inglês como língua adicional. (LEÃO-JUQUEIRA, 2019, p. 387).

Uma pesquisa da *InsideComm*, divulgada no dia 4 de junho de 2012, afirmava que o Brasileiro passava em média 2 horas na frente do videogame. Outra pesquisa, dessa vez feita pela *AdColony* na América Latina em 2020, com 8 anos de diferença, divulgou que o Brasileiro mais que dobrou essa estatística, passando a 5 horas diárias. A diferença brutal se dá pela facilidade com que as pessoas hoje em dia conseguem jogar em qualquer dispositivo, incluindo os móveis, como celulares, tablets, e etc. Algo também a se falar é sobre o fato de que, hoje em dia, as crianças começam a jogar cada dia mais cedo, pois boa parte dos pais ou não têm paciência para entretê-los ou não têm tempo, inserindo assim os jogos como meio de distrair seus filhos.

Discorrendo desse forma, faz parecer que os jogos são algo ruim, mas não são, como ferramenta de aprendizado podem ser bastante efetivos. Um adolescente que joga RPG em inglês precisa do conhecimento da língua se quiser seguir em frente, desse modo, há dois caminhos a trilhar: ele pode desistir por achar que não irá conseguir, ou ele pode buscar aprender, de modo a satisfazer sua vontade de jogar. Por esses e outros fatores que usar meios não usuais faz o aprendizado ser significativo, pois para aprender, inicialmente, há o querer, logo, incentivar o conhecimento é primordial para que a aprendizagem seja relevante.

## 2.6 As legendas no mundo de Filmes e Séries

Francisco Wellington Borges Gomes (2006) utilizou em seu mestrado filmes legendados. Seu trabalho envolveu um certo número de alunos de um curso de idiomas, que participaram do estudo sendo expostos durante um ano a filmes intralinguais com legenda e áudio na língua estrangeira estudada. Ao fim do trabalho sua teoria de que filmes legendados ajudava na proficiência dos alunos foi confirmada. Gomes (2006) afirma:

Os alunos foram avaliados no início e no final da pesquisa por meio de testes de compreensão e produção oral. Os dados foram comparados com os de alunos de um grupo controle, não expostos aos filmes. Os resultados indicaram que o uso de filmes legendados nas aulas contribuiu para o desenvolvimento da fluência e da pronúncia dos alunos. (GOMES, 2006, p. 6)

Nos últimos dois anos (2020-2021), fomos acometidos por uma Pandemia que parece não acabar, tivemos que respeitar um isolamento, permanecendo em casa, e com a falta de entretenimento externo, o uso de *streamings* cresceu substancialmente. Segundo a Revista Forbes (2021), o Brasil é o segundo país com mais assinantes da Netflix. Há também a impressão de que nunca houve tantos *streamings*, só a gigantesca The Walt Disney Company

lançou dois (Disney+ e Star+), também tivemos o aumento de usuários em plataformas como Prime Video, HBO+, Apple Tv, entre outras.

Um dos ramos dentro das plataformas de entretenimento que mais sofreu perdas foi a dublagem. Se você assistiu algum serviço de *streaming* nos últimos meses, pode ter visto a seguinte mensagem: “Em alguns idiomas, a dublagem atrasou. A prioridade é a saúde dos dubladores”. Algo assim poderia arrefecer a vontade dos espectadores a não assistir produções estrangeiras, entretanto, aparentemente não houve muitos problemas nesse aspecto, visto que só a Netflix possui “17,9 milhões de usuários ativos no Brasil, de acordo com estimativa da empresa de redes virtuais privada *Comparitech*.” (Forbes, 2021.)

Utilizar séries e filmes legendados na sala de aula pode ser uma ferramenta didática bastante interessante. Na pesquisa feita para este trabalho, 56 das 57 pessoas entrevistadas afirmaram ver filmes e séries sendo assim 98% dos colaboradores veem filmes e séries legendados, demonstrando assim o quanto esse meio faz parte da vida diária de cada um de nós. Dependendo do nível de inglês dos alunos, o professor pode utilizar trechos curtos de séries, inicialmente na língua original com legenda em português, e gradualmente ir utilizando língua e legenda em inglês, até o momento em que não vai mais será preciso legenda.

Há tantos meios possíveis de se utilizar entretenimento no aprendizado, ainda mais com crianças e adolescentes que sempre buscam novidades, logo, mantermo-nos no mesmo método de ensino dos nossos pais explica o porquê do aprendizado, principalmente de Língua Inglesa, ter se tornado ineficaz.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho consiste em uma pesquisa de levantamento, de abordagem quantitativa e de pesquisa de campo, e possui caráter descritivo. Foi desenvolvida através de um questionário sobre Cultura *Pop* e Língua Inglesa com perguntas objetivas, diferenciando os entrevistados por meio de sua geração.

Naína Tumelero (2019) define Pesquisa Quantitativa e de Campo como uma pesquisa que visa coletar dados para a investigação de um objeto de estudo em seu meio. Em relação à pesquisa de campo, Tumelero (2019) explica que este tipo de pesquisa solicita informações a um grupo de pessoas específicas, visando conhecer seus costumes e comportamentos de modo a obter conclusões a partir dos resultados de forma quantitativa. Uma pesquisa descritiva é

aquela que não sofre interferência do pesquisador, pois está descrevendo uma realidade de forma imparcial.

A amostra é de natureza intencional, pois apenas as pessoas das gerações Y e Z foram levadas em conta. O corpus da presente pesquisa (objeto a ser analisado) são os dados do questionário aplicados de forma on-line. O questionário teve como público-alvo indivíduos de idades entre 11 anos e 41 anos. O público-alvo da pesquisa são aqueles nascidos entre 1980 e 2010, as gerações Z e *Millennials*. A quantidade de participantes chegou a 57 entrevistados divididos entre as duas categorias. As questões foram de conhecimento empírico, portanto, a única delimitação foi fazer parte das gerações estudadas. A identificação não foi necessária.

A análise de dados foi feita através das respostas recebidas no questionário, com o auxílio de gráficos para ficar o mais evidente possível. O passo-a-passo da pesquisa consistiu inicialmente em perguntar a qual a geração o entrevistado pertence, logo após, o tipo de educação que recebeu: pública, privada ou mesclada.

Delimitadas as gerações, o próximo passo foi perguntar qual o nível de inglês do colaborador, sendo as opções: básico; intermediário; avançado. Continuando, a próxima pergunta foi de múltipla escolha onde foi perguntado quais os meios da Cultura *Pop* que o entrevistado tem ou já teve acesso (Cinema, Música, Jogos, Livros, etc..). Em cada uma das opções, em caso de marcação do “sim”, uma nova pergunta surgiu. Onde está cinema, há a pergunta: “Você vê filmes/séries legendados?”; em música: “Você escuta música em inglês?”. Cada uma das opções tem uma pergunta chave relacionada à Língua Inglesa mesclada com Cultura *Pop*.

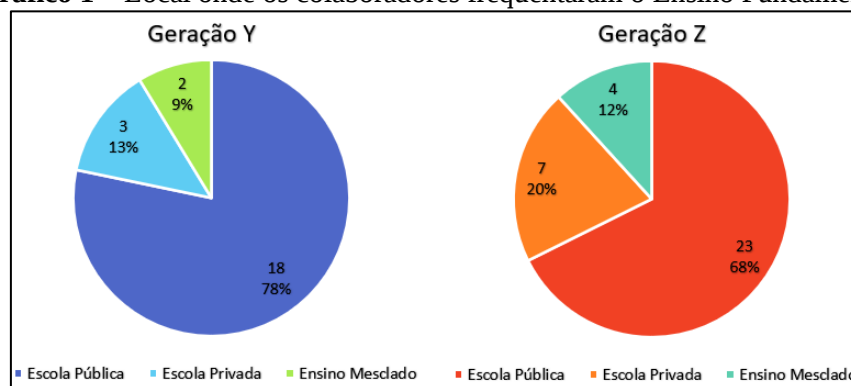
Por fim, houve a pergunta final: “Você acha que seu inglês foi potencializado por causa da Cultura *Pop*?”. Ao receber os resultados das perguntas acima, o estudo teve seu objetivo concluído, demonstrando a interligação entre Cultura *Pop* e Língua Inglesa e como cada geração reage de forma distinta com o meio.

#### **4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

O questionário da pesquisa foi aplicado de forma on-line em setembro de 2021 e foram entrevistadas 57 pessoas. A primeira questão teve como objetivo separar as gerações, divididos entre Geração Y, 23 participantes e Geração Z, 34 participantes. Neste estudo, analisaremos as respostas de cada um e tentaremos traçar o perfil de cada geração, entendendo assim como a Cultura *Pop* vem influenciando no aprendizado da Língua Inglesa.

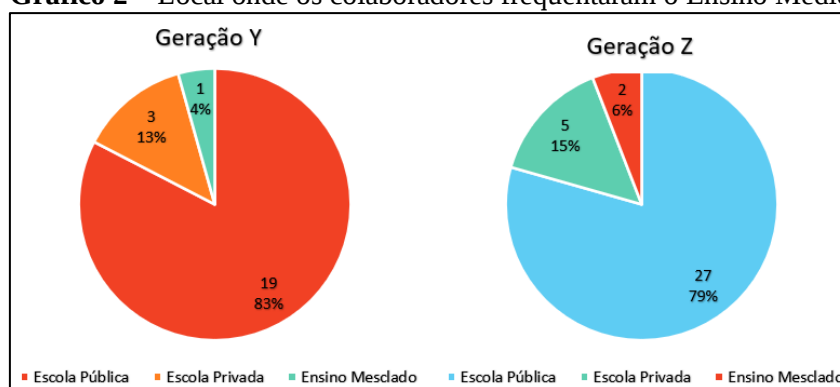
Após a pergunta sobre a qual geração o entrevistado pertence, a pesquisa questiona o tipo de ensino que os entrevistados tiveram: particular, público ou ambos. Nos gráficos a seguir, podemos observar o tipo de educação recebida pelos colaboradores:

**Gráfico 1** – Local onde os colaboradores frequentaram o Ensino Fundamental



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

**Gráfico 2** – Local onde os colaboradores frequentaram o Ensino Médio

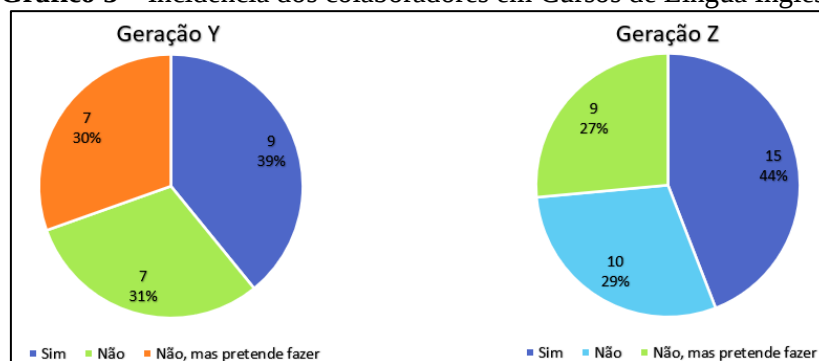


Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

A maioria dos colaboradores de Geração Y mantiveram-se no mesmo tipo de escola entre o fundamental e o médio, enquanto isso, a geração Z obteve uma maior migração da escola privada para a pública. Isso acontece, na maioria das vezes, porque o ensino médio de Institutos Federais, por exemplo, costuma ser bastante parecido ao ensino das escolas particulares, além de ofertar ensino técnico profissionalizante. Outro aspecto que pode influenciar esse dado é o fato de que muitos alunos preferem optar por um cursinho pré-vestibular ao invés de uma escola particular, visto que a meta é entrar em uma faculdade pública. Além do foco que o cursinho dá em vestibulares como ENEM e Fuvest, estar em uma escola pública costuma trazer benefícios, como o uso de cotas para alunos que cursaram integralmente o Ensino Médio em Escolas Públicas ou Institutos Federais.

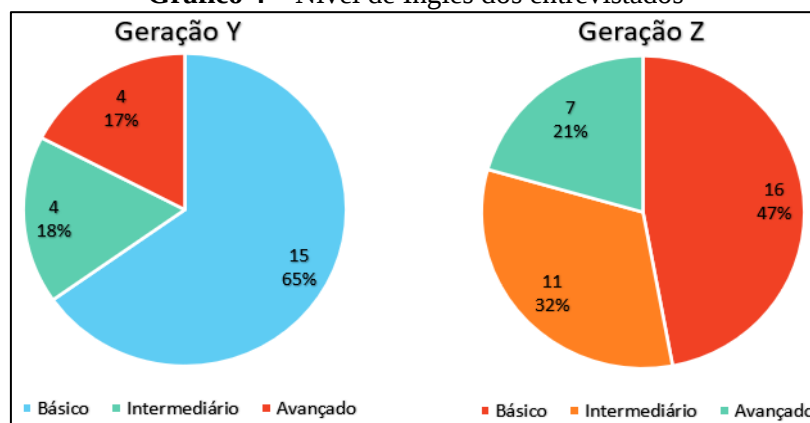
Os próximos dados analisados foram a incidência dos colaboradores em Cursos de Língua Inglesa e o nível de Inglês que os mesmos possuem:

**Gráfico 3 – Incidência dos colaboradores em Cursos de Língua Inglesa**



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

**Gráfico 4 – Nível de Inglês dos entrevistados**



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

Analisando os dados anteriores, conseguimos ver que a percentagem de entrevistados de ambas as gerações que fizeram algum curso de língua inglesa, ou que pretendem fazer, é próxima. O número dos que não pretendem fazer também é bastante parecido.

A mudança maior parte quando falamos do grau de proficiência em Inglês que os entrevistados possuem. Dos 9 colaboradores da Geração Y que disseram que já fizeram ou fazem algum curso de Língua Inglesa, 4 (45%) afirmam que possuem um grau avançado de proficiência, 2 (22%) possuem intermediário e 3 (33%) básico. Enquanto isso, dos 15 entrevistados da Geração Z que afirmaram ter feito algum curso de Inglês, apenas 4 (27%) possuem um grau de proficiência avançado, outros 4 (27%) intermediário, e chocantes 7 (46%) consideram saber apenas o básico de língua inglesa. Por isso, devemos ter em mente que talvez não sejam apenas as escolas que mantêm uma abordagem de ensino ineficiente.

Outro dado interessante de analisar é que por mais que 19 (69%) entrevistados da Geração Z nunca tenham feito curso de inglês, apenas 9 possuem um grau básico de proficiência, visto que dos 16 que marcaram “básico”, 7 já fizeram algum curso. Enquanto que na Geração Y, dos 14 que não fizeram curso, nenhum possui grau avançado, apenas 2 (14%) possuem grau intermediário, e 12 (86%) consideram seu nível básico. O que é um indicativo de que a Geração Z, por estar crescendo concomitante aos avanços tecnológicos e livre acesso à internet, possui mais recursos de aprendizado para absorver a língua inglesa, talvez algo como a Cultura *Pop*, por exemplo.

A partir deste momento, o questionário passou ao seu exato objetivo, que é entender como a Cultura *Pop* afetou positivamente no aprendizado dos entrevistados em questão. O enfoque passou a ser quais meios da Cultura *Pop* o entrevistado tinha acesso, os resultados são os seguintes:

**Quadro 1** – As gerações e os meios da Cultura *Pop* mais utilizados no aprendizado de LI

| Geração | Filmes/Séries de TV | Música    | Jogos    | Meios Escritos | Outros Meios |
|---------|---------------------|-----------|----------|----------------|--------------|
| Y       | 22 (96%)            | 23 (100%) | 19 (83%) | 17 (74%)       | 5 (22%)      |
| Z       | 34 (100%)           | 34 (100%) | 28 (82%) | 21 (62%)       | 5 (15%)      |

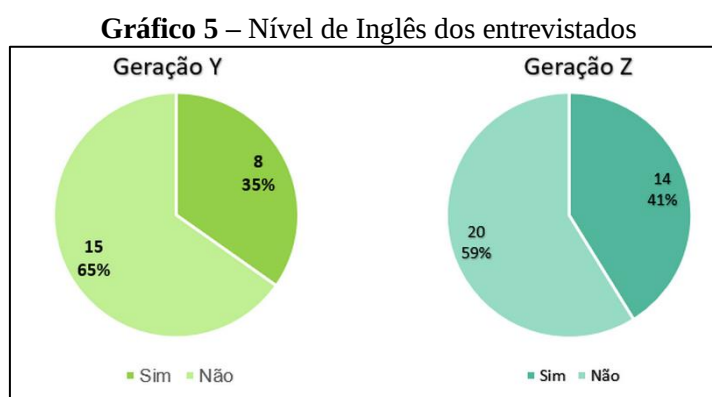
As porcentagens entre músicas, filmes e jogos entre ambas as gerações foram bastante parecidas, entretanto, a porcentagem de pessoas que utilizam de meio escrito da Geração Y é superior à da Geração Z, isso diz bastante sobre o modo imediatista da Geração Z, que por vezes prefere saber uma notícia, por exemplo, através de vídeos ou textos curtos e prefere ver filmes a ler livros. Em relação aos outros meios, novamente a Geração Y saiu na frente, com 22% contra 15%, os meios citados foram: artigos científicos, esportes americanos, como basquete, futebol americano, entre outros, redes sociais, quadrinhos e cursos.

Dentre os 98,2% de entrevistados que responderam ter acesso à cinema, 100% afirmaram ver filmes e séries legendados. Em relação à música, 100% dos entrevistados têm acesso, porém, 3,5% (2) não costumam ouvir músicas em inglês. Falando de jogos, as alternativas eram mais abertas, 47 entrevistados (82,5%) consomem jogos, desses 47, a maioria, 56,3% (27) diria que entende ao mesmo parcialmente os jogos que consomem que estão em língua inglesa, apenas 2,1% (1) não entendem nada do que está escrito e 33,3% (16 pessoas) entendem completamente o que está escrito. Em relação a textos escritos, dos 42 entrevistados que responderam que consomem, apenas 16,7% (7) afirmam que não entendem nem mesmo parcialmente o que leem sem a ajuda de um tradutor, enquanto isso, os 83,3% (35) afirmaram que entendem pelo menos parcialmente o que leem.

Em relação aos outros meios, pelo menos dois entrevistados garantiram que melhoraram seu inglês através de esportes americanos como *Football* e *Basketball*, esportes que fazem bem mais sucesso nos Estados Unidos da América do que no Brasil, e que nem sempre recebem transmissão direto na nossa língua mãe, e por isso muitos se adaptam, principalmente, ao entender os jargões utilizados nesses esportes, criando assim um certo conhecimento acerca da língua inglesa. Citaram também Redes Sociais, que podem ser de grande ajuda ao poder te dar a experiência de explorar uma nova cultura, pois conseguem lhe garantir uma ligação com qualquer pessoa ao redor do mundo, conversar com nativos costuma ser de grande ajuda para aqueles que querem se tornar proficientes em inglês.

Por mais que os textos acadêmicos não possam ser considerados como “*Cultura Pop*”, temos que manter em mente que com a Globalização e com a facilidade de acesso às informações se tornaram extremamente popular, e por isso algumas pessoas citaram também artigos científicos. Independentemente do que é cursado, quando se faz uma graduação, é costume nos debruçarmos em artigos que muitas vezes não passaram por uma tradução, e por isso, você, como estudante, se vê sem saída a não ser que consiga entender, seja com ajuda de tradutores ou só com o próprio conhecimento. O aprendizado da língua inglesa se vê diariamente na vida do estudante.

Depois de tudo o que foi perguntado, o enfoque passou a ser sobre a vida escolar do entrevistado, como as perguntas: Você acha que a escola te ajudou com o aprendizado de língua Inglesa?



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

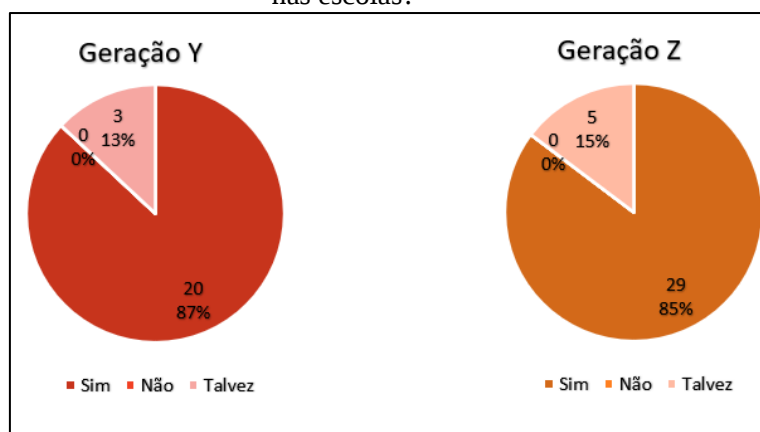
Neste aspecto, tivemos respostas parecidas para as duas gerações, porém, é preocupante que apenas 39% (22 entrevistados) considerem que a escola lhes ajudou a aprender inglês efetivamente. Percebemos que pela porcentagem, talvez a escola hoje em dia esteja usando de meios mais funcionais, visto que a porcentagem da Geração Z é relativamente maior que a de

Geração Y, mas ainda temos valores muito baixos. Ainda que as porcentagens fossem invertidas, teríamos um número muito aquém do esperado.

Há também outras questões a serem analisadas, pode-se imaginar que o problema está nas escolas públicas, mas dos 22 entrevistados que responderam aprender inglês na escola, 17 (77%) estudaram em escola pública tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio. Dos 16 (28%) entrevistados que afirmaram ter estudado o Ensino Fundamental em escola Privada ou Ensino Mesclado, apenas 5 (31%) marcaram “sim” na pergunta acima e o valor é ainda menor se contarmos apenas os 3 que estudaram em escola privada no Ensino Médio que afirmaram ter aprendido inglês na escola. O problema é estrutural, ambos os tipos de ensino falham em ensinar inglês de forma funcional.

Desses mesmos dados, foi analisado que 10 (45%) entrevistados frequentaram algum curso de Língua Inglesa, o que pode também ter influenciado na ideia de que aprenderam Inglês na escola. Partindo dessa ideia de que o ensino não é eficaz, surgiu a próxima pergunta: O entrevistado acha que se meios não usuais, como a Cultura *Pop*, fossem utilizados como método de ensino, o aprendizado seria mais significativo?

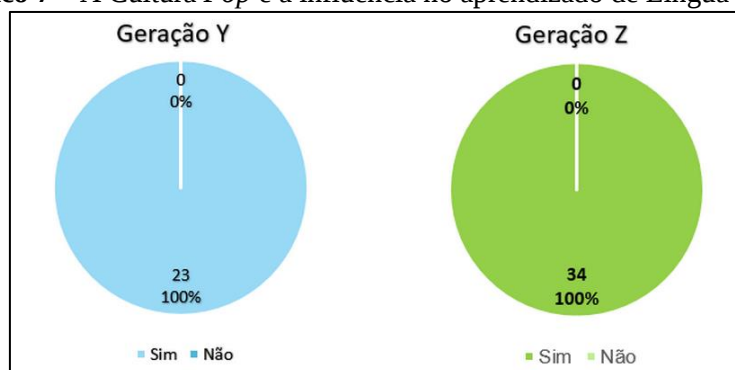
**Gráfico 6** – Meios não usuais, como Cultura *Pop*, melhoraria o aprendizado da Língua Inglesa nas escolas?



Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

A escassez de respostas “não” demonstra a necessidade que nós temos de conceber uma mudança em nossos meios de ensino. Mesmo que 22 (39%) entrevistados tenham afirmado terem aprendido Inglês na escola, ainda assim estão abertos a meios não usuais, demonstrando de certa forma um descontentamento com os métodos utilizados. Outro dado interessante é que a Geração Y é menos reticente em receber mudanças do que a Geração Z, mesmo que a diferença seja ínfima, ainda assim é digna de nota.

Por fim, a pergunta principal da nossa pesquisa foi feita: A Cultura *Pop* potencializou o aprendizado do entrevistado em Língua Inglesa?

**Gráfico 7 – A Cultura *Pop* e a influência no aprendizado de Língua Inglesa**

Fonte: Dados da Pesquisa (2021)

Independente da Geração, a resposta foi a mesma, 100% dos entrevistados afirmaram que a Cultura *Pop* potencializou de alguma forma seu conhecimento de Língua Inglesa. Por fim, podemos dizer que a pesquisa atingiu seu objetivo, demonstrando o quanto a Cultura *Pop* pode ser benéfica para criar um aprendizado significativo de Inglês, à luz do que nos fundamenta Ausubel (1982), e o quanto ainda podemos usufruir desse meio como futuros professores expandindo a gama de possibilidades de ensino.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos fatos apresentados, o presente trabalho se mostrou bastante elucidativo nos motivos pelos quais o ensino de Língua Inglesa parece ser ineficaz nas escolas brasileiras. Pudemos ver que manter o ensino de forma normativa tem trazido, infelizmente, um retrocesso no aprendizado, especialmente em Língua Inglesa. O método de diferenciação por gerações trouxe de certa forma um padrão demonstrando que o ensino tem sido deturpado há pelo menos duas gerações. A mudança é necessária para que as próximas gerações consigam ter um aprendizado mais significativo e valioso.

A Cultura *Pop* demonstrou estar presente na vida de todos os entrevistados, sendo responsável por ter influenciado diretamente no aprendizado dos colaboradores quando 100% afirmou que a Cultura *Pop* potencializou seu conhecimento de Língua Inglesa. Não levar em conta que filmes, séries, jogos, músicas, entre outros meios poderiam funcionar como ferramentas didáticas tem sido um erro da educação geral, não podendo culpar apenas as escolas

públicas ou privadas, visto que muitos daqueles que fazem ou fizeram algum curso de Língua Inglesa, ainda mantêm apenas o nível básico de conhecimento da língua.

Por fim, caso o ensino se mantenha da mesma forma, dificilmente teremos um aprendizado significativo dos alunos, visto que o método didático das escolas continua a ser o mecanizado, pois temos indiretamente ensinado que decorar a matéria para a prova é mais importante do que efetivamente aprender. Não adianta a tecnologia estar tão avançada se o ensino continua utilizando unicamente meios tradicionais, porque a educação ainda rechaça em sala de aula meios não-usuais como os oriundos da Cultura *Pop*.

## REFERÊNCIAS

ARTILHEIRO, Fernando Manuel Freitas. **A geração " Z "**. 2019.

AUSUBEL, D.; NOVACK, J. D.; HANESIAN, H. **David Ausubel e a aprendizagem significativa**. Nova Escola. 2011.

AUSUBEL, David P. **A aprendizagem significativa**. São Paulo: Moraes, 1982.

BRASILEIRO passa 2 horas por dia em frente a um videogame, diz pesquisa. **G1**. São Paulo, 05 de jun. de 2012. Disponível em: < <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/brasileiro-passa-2-horas-por-dia-em-frente-um-videogame-diz-pesquisa.html> > Acesso em: 02 de nov. de 2021.

CASAROTTO, Camila. **Dossiê das gerações: o que são as gerações Millennials, GenZ, Alpha e como sua marca pode alcançá-las**. RockContent. Brasil, 14 de julho de 2020. Disponível em: < <https://rockcontent.com/br/blog/dossie-das-geracoes/> >. Acesso em: 10 de out de 2021.

COLLINS, Donald. **The Power of Music to Reduce Stress**. PsychCentral. 17 de agosto de 2021. Disponível em: < <https://psychcentral.com/stress/the-power-of-music-to-reduce-stress> >. Acesso em: 02 de nov. de 2021.

DA SILVA KRAMPE, M. E. D; BRAMBILLA, F. R.; ANGNES, D. L.. **Um estudo comparativo entre gerações x, y e z em relação as novas tecnologias e com o e-commerce**. Revista Eletrônica de Administração e Turismo-ReAT, 2018.

DE SOUZA, Jackson et al. **Música Brasileira ou música norte-americana? Estudo sobre a indústria musical e as preferências dos jovens brasileiros**. Anagrama. 2014.

DOS SANTOS HARVEY, Myrcea Santiago. **O uso didático do gênero filme legendado na aprendizagem de leitura de textos do gênero jornalístico/noticioso em inglês: um estudo com alunos de uma escola pública de fortaleza**. 2009.

FUINI, Dr. L. L.; PROENÇA, M. H. **Música e Pensamento Crítico nas Aulas de Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica.** Paraná, 2020.

GOMES, Francisco Wellington Borges. **O uso de filmes legendados como ferramenta para o desenvolvimento da proficiência oral de aprendizes de língua inglesa.** Fortaleza - CE, 2006.

LEÃO-JUNQUEIRA, Luciana Braga Carneiro. **Aquisição de inglês como língua adicional através da mesclagem conceptual em videogames de RPG.** *Revista Docência e Ciberultura.* 2020.

NOVO estudo revela a idade ideal para aprender um novo idioma. **Veja.** Brasil, 14 de maio de 2018. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/saude/novo-estudo-revela-a-idade-ideal-para-aprender-um-novo-idioma/>> Acesso em: 03 de nov. de 2021.

PELIZZARI, Adriana et al. **Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel.** *Revista PEC.* 2002.

SILVA, Rebecca. **Um ano depois do início da pandemia, plataformas de streaming contabilizam ganhos.** *Revista Forbes.* 22 de mar de 2021. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>>. Acesso em: 02 de nov. de 2021.

SOUZA, Ramon. **Brasileiros passam em média 5 horas por dia jogando no celular, diz pesquisa.** *CanalTech.* 07 de ago. de 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/brasileiros-passam-em-media-5-horas-por-dia-jogando-no-celular-diz-pesquisa-169599/> Acesso em: 02 de nov. de 2021.

TUMELERO, Naína. **Pesquisa descritiva: conceito, características e aplicação.** *Mettzer.* 11 de out. de 2019. Disponível em: <<https://blog.mettzer.com/pesquisa-descritiva/>>. Acesso em: 10 de nov. de 2021.

TUMELERO, Naína. **Pesquisa de levantamento: material completo, procedimentos e exemplos.** *Mettzer.* 11 de out. de 2019. Disponível em: <<https://blog.mettzer.com/pesquisa-de-levantamento/>>. Acesso em: 10 de nov. de 2021.

VOGELMANN, T. S.; DE SOUZA FERRAZ, M. G.; BRAWERMAN-ALBINI, A.. **Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa.** *Revista Docência e Ciberultura.* 2020.

## APÊNDICE A

Questionário referente à pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso que visa verificar o impacto da Cultura Pop no aprendizado de Língua Inglesa dos colaboradores.

1. A qual geração você pertence?

☐ Geração Y (Nascido entre 1980 e 1995)

☐ Geração Z (Nascido entre 1996 e 2010)

2. Em qual tipo de escola você fez ou faz o Ensino Fundamental II?

☐ Somente em Privada

☐ Somente em Pública

☐ Ensino Mesclado, parte em Privada, parte em Pública

3. Em qual tipo de escola você fez ou faz o Ensino Médio?

☐ Somente em Privada

☐ Somente em Pública

☐ Ensino Mesclado, parte em Privada, parte em Pública

4. Você já fez algum curso de Língua Inglesa?

☐ Sim

☐ Não

☐ Não, mas pretendo fazer

5. Como aprendiz da língua inglesa, você considera que seu nível de inglês seja:

☐ Básico

☐ Intermediário

☐ Avançado

6. Quais meios da Cultura Pop de Língua Inglesa você tem ou já teve acesso?

☐ Cinema ou TV

☐ Músicas

☐ Jogos

☐ Livros, Revistas ou textos em geral

☐ Outros meios

(Resposta de múltipla escolha multi-resposta)

7. Caso tenha marcado "Cinema" na pergunta anterior, você costuma ver filmes/séries legendados?

☐ Sim

☐ Não

8. Caso tenha marcado "Música" na pergunta anterior, você costuma ouvir música em inglês?

☐ Sim

☐ Não

9. Caso tenha marcado "Jogos" na pergunta anterior, parte dos jogos que você joga, são completamente traduzidos para português? Caso não seja, você diria que consegue entender completamente aqueles que estão em inglês?

- ☐ Sim, são completamente traduzidos
- ☐ Não, porém entendo parcialmente o que está escrito
- ☐ Não, e não entendo nada do que está escrito
- ☐ Não, mas entendo completamente o que está escrito

10. Caso tenha marcado "Livros, Revistas ou textos em geral" na pergunta anterior, você diria que consegue entender ao menos parcialmente o que lê?

- ☐ Sim
- ☐ Não

11. Caso tenha marcado "outros meios" na pergunta anterior, você pode citá-los abaixo:

(Resposta aberta)

12. Você acha que a escola lhe ajudou de fato a aprender Inglês?

- ☐ Sim
- ☐ Não

13. Você acredita que se a escola optasse por usar meios não usuais, com a Cultura Pop, por exemplo, nas aulas de língua inglesa, seu aprendizado da Língua seria potencializado?

- ☐ Sim
- ☐ Não

14. Por fim, você diria que seu aprendizado em Língua Inglesa foi potencializado pela Cultura Pop?

- ☐ Sim
- ☐ Não