PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL E BENS CULTURAIS

Mestrado Profissional em Memória Social e Bens Culturais

MÔNICA DE SÁ GOMES PEREIRA

Memória e Ludicidade no ensino de Língua Inglesa do Ensino Fundamental.

Canoas, 2024

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL E BENS CULTURAIS

Mestrado Profissional em Memória Social e Bens Culturais

MÔNICA DE SÁ GOMES PEREIRA

Memória e Ludicidade no ensino de Língua Inglesa do Ensino Fundamental.

Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais, da Universidade La Salle, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Memória Social e Bens Culturais.

Orientação: Prof(a). Dr(a). Prof(a). Dr(a). Lúcia Regina Lucas da Rosa

Canoas, 2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P436m Pereira, Mônica de Sá Gomes.

Memória e ludicidade no ensino da língua inglesa no Ensino Fundamental [manuscrito] / Mônica de Sá Gomes Pereira. – 2024.

78 f.

Dissertação (mestrado em Memória Social e Bens Culturais) – Universidade La Salle, Canoas, 2024.

“Orientação: Profa. Dra. Lúcia Regina Lucas da Rosa”.

1. Escola. 2. Memória. 3. Ludicidade. 4. Ensino de Língua Inglesa. I. Rosa, Lúcia Regina Lucas da. II. Título.

CDU: 316.7

Bibliotecário responsável: Lucas de Oliveira Santos - CRB 10/2839

UNIVERSIDADE LaSalle

Credenciamento: Portaria Nº 597/2017 de 5/5/2017, D.O.U de 8/5/2017

MÔNICA DE SÁ GOMES PEREIRA

MEMÓRIA E LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação aprovada para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais, da Universidade La Salle.

BANCA EXAMINADORA

_____
Profª. Drª. Cristina Becker Lopes Perna
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

_____
Prof. Dr. Clóvis Trezzi
Universidade La Salle, Canoas/RS

_____
Prof.ª Dr.ª Elaine Conte
Universidade La Salle, Canoas/RS

_____
Prof.ª Dr.ª Lúcia Regina Lucas da Rosa
Orientadora e Presidente da Banca - Universidade La Salle, Canoas/RS

Área de concentração: Memória Social e Bens Culturais
Curso: Mestrado em Memória Social e Bens Culturais

Canoas, 02 de abril de 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pois sem Ele nada seria possível, por toda perseverança e dons que me concedeu que serviram para realização desse curso de mestrado.

Gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos à minha orientadora Prof.(a). Dr(a). Lúcia Regina Lucas da Rosa pela sua orientação, apoio e paciência ao longo desse processo formativo. Sua experiência e conhecimento foram fundamentais para o desenvolvimento deste estudo e para o meu crescimento acadêmico.

Aos meus pais que sempre estiveram ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória.

Ao meu esposo Pedro Paulo Pereira e aos meus filhos Túlio e Caio pela compreensão e paciência demonstrada durante o período de estudos.

Ao meu irmão Tiago de Sá Gomes por estar ao meu lado e por me fazer ter confiança nas minhas decisões.

A todos os meus amigos do curso que compartilharam dos inúmeros desafios que enfrentamos, sempre com o espírito colaborativo.

Agradeço ainda às instituições e organizações que contribuíram para este estudo, especialmente à UNILASALLE.

E, por fim, a todos os meus colegas de profissão do Colégio Murialdo e da EEB castro Alves também aos meus estudantes que contribuíram de alguma forma para este trabalho, meu mais sincero muito obrigada!

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Princípios que constituem as metodologias ativas de ensino 27
Figura 2: Diferenças entre Memória Individual e Memória Coletiva 33
Figura 3 - Competências de Língua Inglesa para o Ensino Fundamental II.....43
Figura 4: Metodologia de Ensino.....51
Figura 5*:* Fluxograma da pesquisa. 53

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Perfil e formação das professoras participantes.....57
Quadro 1*:* Lembranças das professoras em relação a seu tempo de escolaridade..59
Quadro 3: Ainda sobre a Memórias.....60
Quadro 4*:* Prática docente no ensino de língua inglesa 62
Quadro 5: Ainda sobre a prática docente no ensino da língua inglesa 63

RESUMO

Este trabalho se insere no campo interdisciplinar da Memória social na linha de pesquisa Memória e linguagens culturais do PPG em Memória Social e Bens Culturais da Universidade La Salle. A partir de narrativas memoriais sobre as práticas de professoras de língua inglesa do ensino fundamental II pretendeu-se evocar a importância de utilizar estratégias e habilidades a explorarem oportunidades de aprendizado da língua inglesa. A investigação, de cunho qualitativo, desenvolveu-se a partir da metodologia exploratória por meio de entrevistas com professores de língua inglesa de uma escola da rede estadual e de uma escola da rede privada do município de Araranguá-SC. Assim, o problema de pesquisa consiste em: Como a construção de memória de professores sobre as aulas de inglês podem se tornar material didático para aulas de Língua Inglesa no Ensino fundamental? Para responder a este problema, tem-se como objetivo: Criar uma proposta de ensino de Língua Inglesa de forma lúdica para o Ensino Fundamental II a partir da construção de memória de professores. O produto final é um e-book que consiste em apresentação e aplicabilidade de atividades usando jogos antigos e modernos, ressignificando memórias desses professores do tempo em que eram alunos e como aprendiam. Com essa proposta, espera-se, por meio da ludicidade, contribuir e fornecer subsídios a professores de língua inglesa a fim de ajudá-los a preparar aulas mais lúdicas e eficazes, colocando-as em prática em sala de aula. Além disso, espera-se revitalizar importância o trabalho pedagógico com as quatro habilidades: audição, leitura, escrita e fala.

PALAVRAS-CHAVE: Escola, Memória, Ludicidade, Ensino de Língua Inglesa.

ABSTRACT

This work is part of the interdisciplinary field of Social Memory in the Memory and Cultural Languages research line of the PPG in Social Memory and Cultural Assets at La Salle University. Using memorial narratives about the practices of English language teachers in elementary school II, the aim was to evoke the importance of using strategies and skills to explore opportunities for learning the English language. The investigation, of a qualitative nature, was developed based on an exploratory methodology through interviews with English language teachers from a state school and a private school in the city of Araranguá-SC. Thus, the research problem consists of: How can teachers' memory construction about English classes become teaching material for English language classes in elementary school? To respond to this problem, the objective is to: Create a proposal for teaching English in a playful way for Elementary School II based on the construction of teachers' memories. The final product is an e-book that consists of the presentation and applicability of activities using old and modern games, giving new meaning to these teachers' memories of the time when they were students and how they learned. With this proposal, it is hoped that, through playfulness, to contribute and provide support to English language teachers in order to help them prepare more playful and effective classes, putting them into practice in the classroom. Furthermore, it is expected to revitalize the importance of pedagogical work with the four skills: listening, reading, writing and speaking.

KEY WORDS- School, Memory, Playfulness, Teaching English Language.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 10
1.1 Memorial da pesquisadora 14
1.2 Contexto 19
1.2.1 Questão de Pesquisa 22
1.2.2 Objetivos 23
1.2.3 Produto Técnico 23
1.2.4 Justificativa 23
1.2.5 Principais autores de sustentação teórica 27
2 BASES CONCEITUAIS 29
2.1 Memória social 29
2.2 A Memória Individual e a Memória Coletiva 31
2.3 Ludicidade e aprendizagem 34
2.4 Ensino de língua inglesa 39
3 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO UMA FERRAMENTA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA 46
4 METODOLOGIA 51
4.1 Organização metodológica da pesquisa 56
4.2 Análise das respostas do roteiro de entrevista em novembro de 2023 56
4.3 Análise dos resultados da pesquisa 65
5 REVISÃO DE TRABALHOS JÁ PUBLICADOS 69
6 PROPOSTA DE PRODUTO FINAL 72
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 74
REFERÊNCIAS 77

1 INTRODUÇÃO

O ensino da língua inglesa no Ensino Fundamental tem sua importância acentuada nos dias atuais devido a vários fatores, como: globalização, língua inglesa de uso global nas relações comerciais; ampliação no número de escolas com ensino bilíngue; incremento na cultura de língua inglesa sendo mais difundida no mundo. Assim, uma das principais razões para o ensino do inglês no ensino fundamental é preparar os alunos para um mundo cada vez mais globalizado. O inglês se tornou a língua franca[1] global, sendo amplamente utilizada em diversos setores, como negócios, turismo, tecnologia e entretenimento. Portanto, é essencial que os alunos tenham a oportunidade de aprender essa língua desde cedo. Com o avanço da tecnologia e a facilidade de comunicação entre pessoas de diferentes países, saber falar inglês se tornou uma habilidade indispensável para se comunicar com pessoas ao redor do mundo.

Além disso, o aprendizado do inglês proporciona aos alunos uma série de benefícios cognitivos. Aprender uma segunda língua melhora as habilidades de resolução de problemas, memória e concentração. Também estimula o pensamento crítico e criativo dos alunos.

Este estudo tem como objetivo criar uma proposta de ensino de Língua Inglesa de forma lúdica para o Ensino Fundamental II a partir da construção de memória de professores. A metodologia utilizada foi exploratória por meio de entrevistas com professores de língua inglesa da escola da rede estadual E.E.B. Castro Alves e da escola da rede privada Colégio Murialdo do município de Araranguá-SC, com pré-atividade e pós-atividade, o que desencadeou o produto final em forma de e-book destinado a professores de língua Inglesa.

Durante o seu desenvolvimento, as crianças e jovens, alunos dos professores entrevistados, experimentaram conteúdos de entretenimento, sejam os jogos, vídeos, desenhos animados e filmes, a grande maioria deles em Inglês. Esse acesso à língua por meio da diversão facilita a aquisição da língua por envolver memória e emoção.

[1]Veja mais em: Língua franca “Entenda o que é língua franca”. Galaor Bartoletto. 02 de janeiro de 2010. Disponível em: http://www.galaor.com.br/lingua-franca/. Acesso em 28/08/14. 88 Conceitos Linguísticos: Língua Franca. Enciclopédia das Línguas no Brasil. Eduardo Guimarães. Disponível em: http://www.labeurb.unicamp.br/elb/portugues/leiamais_lingua_franca.html. Acesso em 25/11/2023.

Dada a diversidade dessas atividades existentes, escolhemos para investigar aqui a influência no campo da educação dos jogos antigos e modernos para os quais apresentaremos uma gama de atividades e jogos através de um e-book.

Depois da Pandemia COVID 19 pode-se perceber a dificuldade que as crianças adquiriram em interagir, em brincar novamente com brincadeiras na rua, no pátio da escola, deixando de desenvolver, além da sua cognição, também a parte motora e emocional. A socialização, que é tão importante para o desenvolvimento do indivíduo, ficou muito prejudicada nessa fase tão triste e hoje em dia trouxe para a escola mais esse desafio.

De acordo com Vygotsky (2016), a socialização é um processo fundamental no desenvolvimento das capacidades cognitivas e emocionais das crianças. A interação social, a colaboração e o uso da linguagem desempenham papéis centrais na promoção do desenvolvimento cognitivo e na aquisição de conhecimento.

A partir desse uso da linguagem, foi desenvolvido um e-book que consiste em apresentação e aplicabilidade de atividades usando jogos antigos, ressignificando memórias desses professores do tempo em que eram alunos e como aprendiam e também os acréscimos de jogos modernos como fator de atualização. Assim, estamos de acordo com Candau (2012, p. 126) quando afirma que “a necessidade de recordar é, portanto, real, mesmo que apenas para que não nos tornemos seres pobres e vazios”.

A ludicidade no ensino fundamental é muito importante, pois proporciona um ambiente mais alegre e motivador, contribuindo para o processo de aprendizagem das crianças. O termo "ludicidade" está relacionado às atividades lúdicas, ou seja, aquelas que envolvem jogos, brincadeiras e outras formas de diversão. Utilizaremos aqui o termo ludicidade a partir dos estudos de Kishimoto (2010). Ao introduzir a ludicidade no ensino fundamental, os professores podem utilizar jogos educativos, e brincadeiras para tornar as aulas mais dinâmicas, interessantes e desafiadoras. Essas práticas têm o propósito de engajar os alunos, estimular sua criatividade, promover a interação, desenvolver habilidades sociais e cognitivas, além de proporcionar momentos de prazer durante o processo de aprendizagem. Além dos jogos, as brincadeiras também têm um papel importante na ludicidade do Ensino Fundamental. Elas permitem que

as crianças explorem sua imaginação, criatividade e capacidade de resolver problemas de forma lúdica.

O conceito de "lúdico" refere-se a algo relacionado ao jogo, à diversão ou ao prazer. É frequentemente aplicado em contextos educacionais e de entretenimento para promover o engajamento, a criatividade e o aprendizado por meio de atividades divertidas.

No campo da educação, o uso do lúdico pode tornar o processo de aprendizagem mais estimulante e envolvente para os alunos. Isso pode incluir jogos, brincadeiras, atividades em grupo e desafios que incentivam a participação ativa dos estudantes. Ao tornar o aprendizado divertido, o lúdico facilita a absorção de conhecimentos e a retenção das informações, além de encorajar a exploração e a descoberta por parte dos alunos.

O lúdico é analisado como uma admirável atividade na vida do estudante, uma oportunidade para admitir o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, moral e a aprendizagem de conceitos, já que na atividade lúdica o estudante experimenta, descobre, inventa, exercita e impõe as suas capacidades.

De modo geral, o conceito de lúdico enfatiza a importância da diversão e do prazer como ferramentas poderosas no processo de aprendizagem, engajamento e entretenimento. Kishimoto (2010) acredita que por meio do lúdico a criança apresenta a propriedade de se ampliar, já que além de ter a curiosidade, a segurança e a autonomia exercitadas, ainda amplia a linguagem, a centralização e a cautela. O lúdico coopera para que a criança se transforme em um adulto competente e equilibrado. Além disso, as crianças estudam muito mais se o conteúdo consistir em oferecidas atividades lúdicas.

É fundamental destacar que a ludicidade não substitui o conteúdo curricular, ela é o próprio conteúdo a ser desenvolvido como uma ferramenta de aprendizagem, tornando-a mais prazerosa e significativa para os alunos. Portanto, ao promover a ludicidade no ensino fundamental, os professores estão contribuindo para a formação integral das crianças, estimulando seu desenvolvimento cognitivo, social, emocional e criativo. Além de pontuar a necessidade de trazer atividades lúdicas e jogos através da construção de memória dos professores para sala de aula, como instrumento facilitador da aprendizagem. Igualmente será um meio de recuperar valores afetivos

entre professor-estudante, estudante-professor e do estudante com ele próprio, espera-se, com esta pesquisa, poder contribuir para uma melhor compreensão e um consequente melhor desempenho das funções didático-pedagógicas dos docentes em sala de aula mediante uso de recursos lúdicos. Sendo assim, espera-se, ainda, o entendimento, por parte do aprendiz, de como ele se porta observando as regras, aprendendo a perder e a ganhar, e ainda desenvolvendo o seu lado motor.

A recordação produz significados no presente e, por isso, se tornam expressão de nossas emoções. Mais do que apenas uma lembrança guardada, é um conhecimento, um saber, o relato de um fato ou momento que passa a integrar a vida dos indivíduos ou de grupos. Nesse sentido, a pesquisa na escola permite conhecer as memórias que fazem parte de sua construção e como diferentes autores contribuíram ou contribuem para essa construção no cotidiano (BRAGA; SMOLKA, 2020).

Para esta pesquisa as teorias de sustentação são dos seguintes autores: sobre estudo de memória: Maurice Halbwachs (2006), Joël Candau (2011), Aleida Assmann (2011) e Michael Pollak (1992); sobre ludicidade na educação: Cipriano Carlos Luckesi (2004), Lev Semenovitch Vygotsky (1998), Paulo Freire (2011) e sobre bases do ensino, a BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2018) e os documentos pedagógicos de Araranguá e/ou de SC.

Os dados coletados foram apresentados como forma de esclarecimento do tema de estudos, sem que sejam manipulados para comprovar ou rechaçar um determinado pensamento, o intuito foi verificar como, de fato, os autores pesquisados se posicionam e o que seus estudos encontraram.

Os jogos antigos e os modernos são evocadores de memórias quando provocados pela ludicidade para o ensino e para a aprendizagem da Língua Inglesa. Este estudo tem como objetivo auxiliar professores na busca de oportunidades de aquisição de conhecimento na língua inglesa através da memória no uso dos jogos antigos e de atividades lúdicas. A metodologia exploratória foi formada através de entrevistas com professores de língua inglesa da escola da rede estadual E.E.B. Castro Alves e da escola da rede pública Colégio Murialdo do município de Araranguá-SC, com pré-atividade e pós-atividade, o que será o produto final em forma de e-book para professores de língua Inglesa.

O e-book consistirá em apresentação e aplicabilidade de atividades usando jogos antigos e modernos, retomando as memórias desses professores do tempo em que eram alunos e como aprendiam. Assim, estamos de acordo com Candau (2012, p. 126) quando afirma que “a necessidade de recordar é, portanto, real, mesmo que apenas para que não nos tornemos seres pobres e vazios”. A recordação produz significados no presente e, por isso, se tornam nossa expressão de nossas emoções. Para esta pesquisa as teorias de sustentação são dos seguintes autores: sobre estudo de memória: HALBWACHS (2006), CANDAU (2011), ASSMANN (2011) e POLLAK (1992); sobre ludicidade na educação: LUCKESI (2004), Vygotsky (1998), FREIRE (2011) e sobre bases do ensino, a BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2018) e os documentos pedagógicos de Araranguá e/ou de SC.

1.1 Memorial da pesquisadora[2]

Nesta seção será realizada uma retomada de minha vida pessoal, destacando aspectos profissionais marcantes que me levaram à profissão docente de Língua Inglesa que hoje exerço. Eu fui criada “dentro de uma loja”. Quando eu tinha 5 anos, minha mãe começou a trabalhar na loja da minha avó (sua sogra); nessa época, minha irmã estava com 2 anos. Nós estávamos sempre na loja, principalmente nas noites de “serão” que era quando meus familiares lá ficavam até tarde da noite para limpar ou organizar a loja ou porque tinham chegado de São Paulo e precisava ser colocado preço nas mercadorias e organizar as novidades na loja.

Eu adorava ajudar a colocar preço e a parte que mais gostava era eu ser a primeira a escolher as novidades, minha mãe sempre deixava a gente escolher alguma coisa. Outra coisa que eu amava era o lanche: um pão francês recheado com um creme maravilhoso que a empregada da minha avó preparava para todos que estavam trabalhando ou pedíamos X Salada para todo mundo. Adorava também que, quando tudo acabava por volta das 22h, nós levávamos as funcionárias em suas casas e eu sempre ia com meu pai. Nossa loja tinha de tudo que se refere à armarinho e era a mais completa da região neste setor, mas tinha confecções infantil, masculina e feminina também. Por isso tínhamos clientes de toda a região, inclusive do Rio

[2] Seção em Primeira Pessoa do Singular.

Grande do Sul, principalmente no verão, que é quando nossa cidade sempre se enche de veranistas por causa das praias.

Penso que foi ali que comecei a aprender a trabalhar, eu estudava de manhã e sempre que não tinha prova ou trabalhos escolares para fazer minha mãe me levava para ajudar na loja. Eu fiz de tudo: reposição de mercadoria, atendia as clientes quando todas as vendedoras estavam ocupadas e o que eu penso que mais me fez crescer foi aprender a atender e ouvir as pessoas e ajudá-las. Nessa época eu estudava inglês na escola Fisk, sempre amei o Inglês e adorava brincar de escola. Eu sempre ensinava inglês para o meu irmão que é 10 anos mais novo do que eu. Lá eu estudei do 10 aos 17 anos e, no final, eu fui convidada a dar aulas para as crianças de 7 e 8 anos. Fui a São Paulo com a proprietária da escola FISK, fiz um curso e comecei a trabalhar, eu amava tudo isso. Lembro do primeiro cheque de pagamento que eu recebi, que emoção! Comprei um par de óculos Ray Ban, que eu queria muito.

Trabalhei dois anos lá, mas continuava ajudando sempre que dava, principalmente, nas datas importantes de movimento no comércio, como Natal e dia das mães. Meu pai saiu do trabalho e comprou a parte da minha avó na loja, ficando assim só meus pais de proprietários. Como eu sou a filha mais velha, sempre imaginei que ficaria trabalhando com meus pais e quando fosse fazer vestibular, tinha que ser para Administração, porém a paixão por ser professora de inglês estava guardada no meu coração. Comecei a namorar meu marido quando eu tinha 17 anos, então ele sempre concordou que o certo era eu cursar Administração.

Assim, em 1987, passei no vestibular para a faculdade de Administração em Criciúma - SC. Eu tentei continuar dando aulas na escola Fisk pois o horário das aulas era sempre às 17:30h, depois que as crianças saíam da escola e eu ia todas as noites de ônibus às 18:30h para a faculdade. Quatro anos se passaram, me formei, casei e continuei trabalhando na loja com meus pais. Quando meus filhos estavam com 10 e 7 anos eu já tinha a minha própria loja independente da dos meus pais. Eu fui ao aniversário de uma amiga e na mesa em que eu estava todas as amigas que não tinham uma graduação tinham voltado a estudar, despertou uma vontade grande em mim de voltar também. Quando cheguei em casa, ao conversar com meu marido, ele sugeriu que eu fizesse o curso de Letras da UNISUL em Araranguá.

Meu marido é contador e já tinha seu próprio escritório, mas estava cursando Direito e eu pensava ser impossível nós dois estarmos estudando a noite, tendo dois filhos pequenos para cuidar. Continuei trabalhando na minha loja até me formar. No meu primeiro dia de aula da disciplina Língua Inglesa senti algo muito especial no coração e percebi que era isso que eu deveria ter feito desde o começo. Durante a faculdade fui uma ótima aluna, sempre entre as melhores, comecei a trabalhar como ACT no Estado, lecionando no CEJA, que atualmente se chama EJA, adorei trabalhar com adultos. Nesta época, 2008, as coisas já não estavam bem com a minha loja, eu estava muito desanimada e cada vez mais empolgada com a as aulas, então decidi vender a loja e fiquei desempregada pois o contrato com o CEJA tinha acabado.

Minha prima Cecília era dona de uma franquia do colégio Energia e me convidou para trabalhar com ela na parte administrativa, trabalhei 2 anos lá, mas não gostei porque queria ser professora. Foi então que uma senhora do município de Turvo me convidou para trabalhar com ela na sua escola particular de inglês chamada New School, eu aceitei e comecei a ir todos os dias para Turvo onde levava 35 minutos de carro para chegar lá. Passava o dia lá e só retornava à noite, era uma escola pequena, mas muito acolhedora. Começaram então a surgir pessoas querendo aulas particulares e eu fui trabalhando assim também, outra modalidade de ensinar que eu adoro, ficamos muito mais próximas aos alunos quando a aula é particular.

Trabalhei primeiro com gêmeos de 10 anos e depois com seus pais com inglês para viagem. Então fui convidada a trabalhar na escola Yázigi e lá foi a minha verdadeira escola, depois da faculdade, foi lá que me tornei realmente uma professora, tínhamos muitos cursos, todas as sextas-feiras à tarde tínhamos treinamento que nos ensinava muitas atividades lúdicas e interessantes além de aperfeiçoar a nossa fluência na língua inglesa. Eu sempre adorei trabalhar com crianças através músicas, jogos contando histórias, era maravilhoso. Em 2010 recebi um convite para trabalhar no Colégio Murialdo (que era o sonho de todo mundo), um colégio particular com 60 anos de história, onde todas as famílias Araranguaenses gostariam de ter a oportunidade de colocarem seus filhos para estudar. Colégio de padres de uma congregação de Josefinos, com uma linha de pensamento e uma cultura muito respeitada.

Era mês de outubro e o convite era para substituir uma professora, só até o final do ano, que entraria em licença por motivos de problemas de saúde, minha colega de mestrado hoje, Janaína. Fiquei imensamente feliz, quase não acreditava que teria essa oportunidade, apesar de saber que era provisória. Continuei trabalhando no Yázigi e no final do ano o colégio Murialdo me contratou, pois, a Janaina avisou que não voltaria mais. Fiquei trabalhando nessas duas escolas por três anos, então o Colégio Murialdo, por usar o sistema de ensino Positivo apresentou uma proposta de curso de inglês dentro da própria escola com o material do Positivo sendo ministrado no contraturno.

Saí do Yázigi e fiquei trabalhando então apenas no colégio de sextos até nonos anos. Em 2017 prestei concurso público estadual para professora de inglês, passei em segundo lugar, mas infelizmente não fui chamada pois o concurso era de apenas uma vaga. Esses anos no colégio Murialdo foram muito gratificantes para mim, eu sempre adorei trabalhar nessa escola, no período em que meus dois filhos estudavam lá e eu trabalhava, realmente me sentia em casa, como sinto até hoje que lá tenho uma família.

Em 2019, finalmente, fui chamada para assumir a minha vaga do concurso, a vaga era para uma cidade vizinha a minha, chamada Sombrio, eu levava vinte e cinco minutos dirigindo de casa até lá. É uma escola formada por pessoas muito queridas, me senti muito bem acolhida lá, porém andar na BR 101 todos os dias era cansativo para mim.

Durante esses dois anos pude aplicar tudo o que eu tinha aprendido até ali e as crianças amaram. Eu lecionei do sétimo ao segundo ano do Ensino Médio. Descobri ainda mais que eu gosto de trabalhar com os pequenos, muito mais do que com os adolescentes. Eu percebi algumas diferenças entre alunos de escola particular e de escola pública e me identifico mais com a escola pública. Tenho a impressão de que são crianças mais carentes de afetos, não são tão mimadas, por isso valorizam mais os professores e suas atividades.

Em 2021, consegui, através de concurso de remoção, uma vaga na Escola de Educação Básica Castro Alves, que é em Araranguá, a três quadras da minha casa. Uma escola maravilhosa, estou lecionando lá do sexto ao nono ano e adoro. Continuo ainda no colégio Murialdo, mas só com cinco horas para não perder o vínculo, ainda

sou muito apaixonada pelo o que eu faço. Não me vejo em outra profissão novamente, acredito que tenho o dom de ser professora. Por esse motivo, estou fazendo o curso de mestrado, onde pretendo aplicar, através da memória de brincadeiras antigas, uma metodologia eficiente no processo de ensino e de aprendizagem da língua inglesa.

Eu sou professora de língua inglesa e, quando estou trabalhando, tenho muitos sentimentos diferentes, como: quando o aluno não se interessa, não consegue responder a um exercício que eu acabei de explicar sempre penso que a culpa é minha e me preocupo bastante em atingir o interesse e conhecimento do aluno. Quando eu faço uma brincadeira ou uma atividade de revisão e percebo que os alunos sabem responder ou se interessam pela atividade, eu ganho o dia, fico imensamente feliz e realizada. Um outro sentimento forte em mim como professora é quando os alunos me elogiam ou elogiam e minha aula, quando há um reconhecimento, penso que nenhuma outra profissão recebe tanto carinho como os professores recebem dos alunos, apesar da pouca valorização da sociedade.

Eu tive a oportunidade de ficar sem trabalhar por um período curto e me senti muito mal, ansiosa, triste. Eu adoro férias, mas saber que tenho para onde voltar a trabalhar é uma sensação maravilhosa para mim. Porém hoje, com 52 anos, estou começando a sentir vontade de ter mais tempo, minha profissão exige muito tempo extra, o tempo com a família, o tempo para as atividades extras e pessoais são curtos ou não existem.

Tenho meus pais com 74 e 78 anos e gostaria de conviver mais com eles. Com certeza, se parasse de trabalhar, me dedicaria mais para eles, talvez fosse até morar no sítio com eles, que é um lugar que eu amo, mas não consigo curtir. Não tenho escolha, comecei a trabalhar como professora muito tarde, terei que cumprir todos os prazos de idade e tempo de serviço por isso não penso muito em aposentadoria pois falta muito tempo. Eu adoro viajar e hoje tenho um filho morando na Europa, sinto que estar trabalhando e ganhando o meu dinheiro me dá a chance de poder viajar e visitá-lo, isso é um grande estímulo para mim.

Trabalhar significa realização pessoal, principalmente porque eu trabalho com o que eu amo fazer. Trabalhar é ser um exemplo para meus filhos, orgulho para meus pais e liberdade financeira também. Não me vejo sem trabalhar, pelo menos por mais alguns anos.

1.2 Contexto

A primeira parte deste trabalho apresenta as escolas nas quais a coleta de dados foi realizada, assim como o trabalho final, que é um e-book. Este estudo tem como objetivo: Criar uma proposta de ensino de Língua Inglesa de forma lúdica para o Ensino Fundamental II a partir da construção de memória de professores. Para isso, serão feitas entrevistas com duas professores de Língua inglesa de duas escolas na cidade de Araranguá SC. Essas professoras foram escolhidas por terem formação em letras Português/Inglês e atuarem na área e no ensino fundamental II. Duas delas são professoras de uma escola pública e duas de uma escola privada.

Uma instituição escolhida para a aplicação desta pesquisa foi a Escola de Educação Básica Castro Alves (EEB Castro Alves), localizada à Avenida Sete de Setembro no centro da cidade de Araranguá-SC. Essa escola foi escolhida por ser a maior de ensino fundamental da cidade e é onde pesquisadora trabalha como professora efetiva de língua inglesa e por ter minhas colegas dispostas a trabalharem comigo nesse trabalho.

Fundada no ano de 1944 a escola hoje é composta por novecentos e dois estudantes, dezoito professores efetivos, cinquenta e quatro professores admitidos por caráter temporário-ACT. O setor administrativo escolar é formado por sete funcionários efetivos, o setor de alimentação escolar dois funcionários terceirizados e o setor de serviços gerais é formado por oito funcionários terceirizados.

A escola oferece aulas para o Ensino de educação básica nas idades entre seis e dezesseis anos de idade do primeiro ano das séries iniciais até o nono ano do ensino fundamental. É administrada pela direção escolar e as decisões são também constituídas pelo Conselho Deliberativo e ainda o Grêmio Estudantil e APP, que são formados por pais, professores e alunos através de eleição anual feita pelo corpo docente e discente. É uma escola muito bem-conceituada pela sociedade local, portanto tem muita procura por vagas de ensino.

Como professora há dois anos neste ambiente escolar tenho observado que os alunos aprendem mais através de atividades onde estão mais emocionalmente envolvidos, engajados e se divertindo, por isso será o meu espaço de pesquisa para elaboração do meu trabalho de Mestrado em Memória Social e Bens Culturais,

inicialmente intitulado: “Memória e Ludicidade no ensino de Língua Inglesa do Ensino Fundamental”.

Nossa escola conta com vasto ambiente externo, pátio central entre as salas, um ginásio de esportes e uma ampla quadra de esportes, onde se pode realizar muitas atividades lúdicas como jogos, brincadeiras e gincanas. Atividades essas que pretendo realizar envolvendo a língua inglesa. Contamos também com materiais como, bola, corda, jogos de tabuleiro, jogos de cartas que podem ser utilizados de forma muito didática e lúdica no processo ensino aprendizagem da língua inglesa.

A outra instituição escolhida foi o Colégio Murialdo, escola privada localizada à avenida Sete de Setembro**,** 2438 no centro da cidade. Esta foi escolhida pois é a escola privada onde a pesquisadora leciona língua inglesa para o ensino fundamental II há mais de dez anos e as colegas de língua inglesa aceitaram fazer parte da pesquisa.

O Colégio foi fundado em 7 de março de 1955, na cidade de Araranguá (SC), com o nome de Colégio Nossa Senhora Mãe dos Homens por Padre João Schiavo, presidente do Instituto Leonardo Murialdo.

De 1955 a 1968, o Colégio Nossa Senhora Mãe dos Homens oferecia o Curso Ginasial. Em 1967, o Colégio passou a oferecer o Curso Comercial aos concluintes do Ginásio, logo em 1969, teve início o Curso Científico.

As atividades de Assistência Social iniciaram em 1971 com o Programa Amparo ao Adolescente, acolhendo adolescentes carentes do sexo masculino provenientes do interior, proporcionando-lhes estudo e formação.

Em 1974, foi implantado o Centro Intercolegial Integrado de Araranguá, os alunos passaram a frequentar três estabelecimentos de ensino: Colégio Integrado Normal de Araranguá, Colégio Integrado Nossa Senhora Mãe dos Homens e Educandário Madre Regina.

Em 22 de agosto de 2000, a instituição passa a se chamar Colégio Murialdo, designação implantada para uniformizar a denominação de todas as escolas do Instituto Leonardo Murialdo que atuam no Sul do País.

Atualmente, o Colégio Murialdo desenvolve a Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II e o Ensino Médio) à população de Araranguá e municípios vizinhos, além da Ação Social – Centro de Aprendizagem Murialdo.

A Base Comum Curricular - BNCC, como documento normativo base ao currículo escolar, respalda e fortalece os princípios propostos pela escola em relação à formação integral do sujeito quando em seu texto inicial apresenta que:

> A Educação Básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global, o que implica compreender a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento, rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva. Significa, ainda, assumir uma visão plural, singular e integral da criança, do adolescente, do jovem e do adulto – considerando-os como sujeitos de aprendizagem – e promover uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades. Além disso, a escola, como espaço de aprendizagem e de democracia inclusiva, deve se fortalecer na prática coercitiva de não discriminação, não preconceito e respeito às diferenças e diversidades (BRASIL, 2017).

Braga e Smolka (2020) ressaltam que para compreender a realidade de uma escola é preciso ouvir aqueles que dela fazem parte, os saberes desses indivíduos sobre seus acontecimentos, limitações ou pontos positivos são essenciais para a compreensão de sua realidade de forma mais ampla. Por esse motivo a escolha por entrevistas, para ter um contato real e objetivo com os professores, verificando qual sua perspectiva sobre os questionamentos realizados.

Nessa seção estarão os dados da escola, seu funcionamento em relação ao ensino de línguas. Aqui também apresentaremos as análises e estudos realizados que envolvem o tema Escola, formação de professores do ensino fundamental. A segunda parte contém estudos de pesquisa e análise de artigos sobre a aprendizagem e a importância do lúdico no desenvolvimento das quatro habilidades: ler, escrever, ouvir e falar, e como os autores tratam essas questões.

Nos dias atuais, vê-se a língua inglesa muito difundida mesmo em países em que não é a língua principal. Encontramos expressões e vocabulário em diversos setores da sociedade como lojas, revistas e jornais, restaurantes, etc., portanto entendemos que saber a língua inglesa é muito importante para os estudantes, entendemos até que pode ser um fator fundamental na hora da escolha da profissão.

Até setembro de 2016, no Brasil, o ensino de língua estrangeira era obrigatório a partir do 5º ano do ensino fundamental, sem determinar qual o idioma, a escolha era a cargo da comunidade escolar, conforme Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1963, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional (LDB).

Sendo assim, o ensino da língua inglesa não aparece na totalidade das escolas brasileiras, realidade que poderá mudar em caso de aprovação da Medida Provisória 746 de 22 de setembro de 2016, que altera a LDB e institui a obrigatoriedade do ensino da língua inglesa a partir do 6º ano do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. O modelo de não obrigatoriedade pode ser uma das causas que contribuíram para o baixo nível de proficiência dos brasileiros, conforme percebe o British Council.

1.2.1 Questão de Pesquisa

O problema desta pesquisa parte da percepção, como servidora de uma escola pública da necessidade de buscar uma metodologia diferenciada, motivadora e eficaz no processo de ensino e de aprendizagem, em consonância com as transformações da sociedade e dos interesses dos adolescentes nos dias atuais em atividades mais motivadoras, lúdicas e relevantes em suas vidas. Para isso busca-se estudar e fornecer subsídios para sugerir a outros professores de língua inglesa com o objetivo de ajudá-los a preparar aulas mais lúdicas e eficazes, colocando-as em prática em sala de aula e ter mais sucesso na conquista do ensino e da aprendizagem de seus alunos, lembrando a importância de trabalhar com as quatro habilidades: listening, reading, writing, speaking, e também dando muita atenção às diferenças culturais entre o Brasil e aos países falantes da língua inglesa.

Sabendo-se que o sucesso de uma aula está intimamente ligado à preparação do professor e do seu plano de aula, a questão é: Como fornecer subsídios para outros professores de língua inglesa para prepararem aulas mais lúdicas e eficazes, colocando-as em prática em sala de aula e ter mais sucesso na conquista do ensino e da aprendizagem no Ensino Fundamental?

1.2.2 Objetivos

1.2.2.1 Objetivo geral

Criar uma proposta de ensino de Língua Inglesa de forma lúdica para o Ensino Fundamental II a partir da construção de memória de professores.

1.2.2.2 Objetivos específicos

1. Desenvolver novas atividades de caráter lúdico a partir das atividades sugeridas pelos professores entrevistados;
2. Aplicar uma proposta de prática de ensino para II para professores de língua inglesa do Ensino Fundamental II;
3. Identificar os resultados do ensino dos alunos confrontando com a entrevista com questionário feito às professoras.

1.2.3 Produto Técnico

Elaboração de um e-book intitulado “Let´s Play and Learn”.

1.2.4 Justificativa

Esta pesquisa é um estudo sobre a memória de professores de uma escola pública estadual do município de Araranguá, Santa Catarina. Investiga a influência das experiências pessoais e a metodologia aplicada pelos professores de língua Inglesa no planejamento e no desenvolvimento de suas aulas.

O objetivo é apresentar um método de aula de Língua Inglesa mais lúdico, utilizando jogos e brincadeiras no ensino e na aprendizagem. Por isso, a Escola de Educação Básica Castro Alves será o espaço de pesquisa para o projeto de Mestrado em Memória Social e Bens Culturais, na qual será estudada a memória de jogos e brincadeiras na vida escolar e no ensino de línguas a partir de brincadeiras antigas.

Para isso, propõe-se realizar uma pesquisa qualitativa, configurando um estudo de caso (GIL, 2002).

A metodologia adotada pretende esclarecer como foi conduzida a pesquisa, baseada em quais dados, de modo a atender seus objetivos e problema, pois, se a metodologia pode ser entendida como “[...] o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade [...]” (MINAYO, 2013, p. 14), ou seja, tem a ver com os métodos utilizados na investigação e as técnicas, as quais a autora denomina “os instrumentos de operacionalização do conhecimento” (MINAYO, 2013, p. 14). Dessa forma, metodologia é bem mais que procedimentos; ela abrange entendimentos teóricos da abordagem, que são o conhecimento e as experiências do pesquisador sobre determinado fato.

De acordo com Currículo Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental do Território Catarinense (2019, p. 305), são Competências específicas de língua inglesa para o Ensino fundamental, conforme explica-se a seguir:

1- Identificar o lugar de si e do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da língua inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne ao mundo do trabalho.

2- Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagem em mídias impressas e digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação de perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.

3- Identificar similaridades e diferenças entre a língua inglesa e a língua materna/outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais e identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade.

4- Elaborar repertórios linguístico-discursivos da língua inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo a reconhecer a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporâneas.

5- Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.

6- Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na língua inglesa com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico-culturais.

Para dar suporte à pesquisa será realizada uma revisão de literatura sobre memória social, coletiva e individual, aprendizagem de língua inglesa e formação de professores do ensino Fundamental II. Serão realizadas entrevistas semiestruturadas (YIN, 2016), a um grupo de professores a fim identificar suas memórias em relação às metodologias aplicadas e como elas influenciam em suas aulas. Segundo Halbwachs (2013), assim, não há memória coletiva que não se desenvolva num quadro espacial.

Como produto será desenvolvido um e-book com sugestões de atividades lúdicas para uso de professores de Língua Inglesa. Espera-se, com esse estudo, contribuir para atingir o ensino e a aprendizagem da língua inglesa com eficácia nas turmas de ensino fundamental 2 através do empenho do professor em elaborar aulas dinâmicas, lúdicas usando metodologias ativas.

As metodologias ativas são abordagens educacionais que valorizam a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, em contraste com o modelo tradicional em que o professor desempenha um papel central. Essas metodologias incentivam a interação, a colaboração e a autonomia dos alunos, promovendo a construção de conhecimento de forma mais significativa.

Existem várias metodologias ativas utilizadas em diferentes contextos educacionais, tais como:

1. Aprendizagem baseada em problemas (PBL, Problem-Based Learning): nessa abordagem, os alunos são envolvidos em desafios ou problemas do mundo real, trabalhando em equipes para identificar soluções. A ideia é que os alunos desenvolvam habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe (SAVERY, 2006).

2. Aprendizagem baseada em projetos (PjBL, Project-Based Learning): nessa metodologia, os alunos são engajados em projetos reais ou simulados, nos quais têm a oportunidade de aplicar conhecimentos e habilidades para resolver problemas complexos. O trabalho em equipe, a pesquisa e a apresentação de resultados são elementos essenciais nesse processo (KRAJCIK et al., 1994).

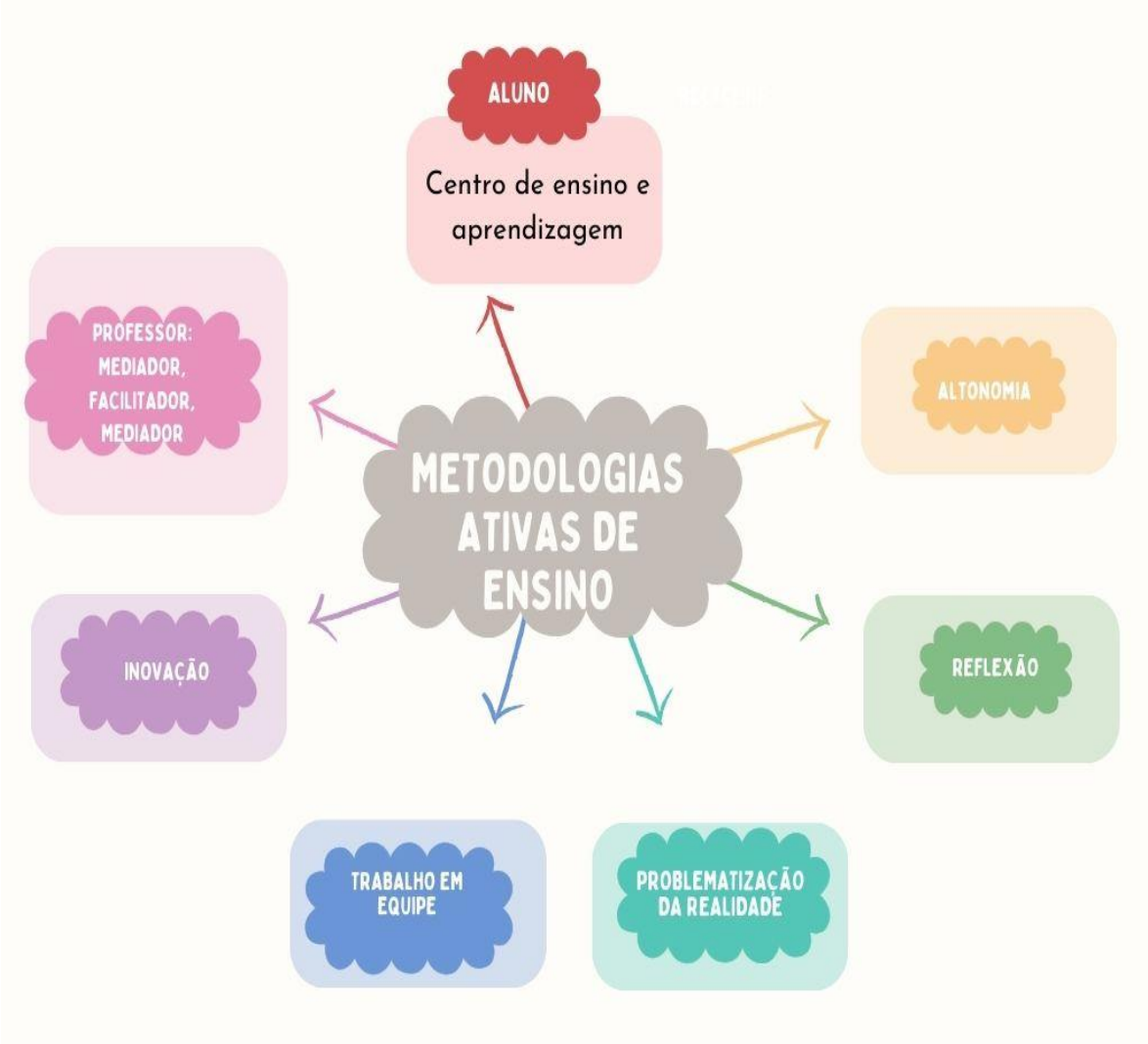
3. Aprendizagem cooperativa (Cooperative Learning): essa metodologia enfatiza a colaboração e a interação entre os alunos para alcançar objetivos comuns. Os estudantes trabalham em grupos heterogêneos, nos quais cada membro precisa contribuir e aprender com os demais. Essa abordagem promove a responsabilidade individual, o respeito mútuo e o pensamento crítico (JOHNSON; JOHNSON, 1989).

4. Sala de aula invertida (Flipped Classroom): nessa metodologia, os alunos recebem os conteúdos previamente através de vídeos, leituras ou outros recursos, antes da aula presencial. Durante aula, os estudantes podem esclarecer dúvidas, discutir o tema, realizar atividades práticas e receber orientações do professor. Isso permite um maior aproveitamento do tempo em sala de aula e enfatiza a participação ativa dos alunos, conforme esclarecem (LAGE et al., 2000).

Essas são apenas algumas das metodologias ativas existentes. Cabe aos educadores escolherem as estratégias mais adequadas para seu contexto específico, levando em consideração os objetivos de aprendizagem e as necessidades dos alunos. É importante ressaltar que as metodologias ativas têm como objetivo central estimular a participação ativa dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais significativo e envolvente.

A Figura 1, a seguir, evidencia os princípios envolvidos nas metodologias ativas de ensino.

Figura 1: Princípios que constituem as metodologias ativas de ensino



Fonte: Elaborado pela autora, 2023

1.2.5 Principais autores de sustentação teórica

Por meio de uma análise da literatura existente, investigamos as diversas perspectivas sobre o papel dos jogos nas práticas educativas, explorando suas origens e complexidades contemporâneas. Ao contextualizar os temas mais recorrentes relacionados aos jogos lúdicos e gamificados, destacamos aspectos como a evolução cultural das brincadeiras, a busca por emoções intensas na racionalização da cultura e o controle das práticas lúdicas populares. Ao mapear as bases conceituais, oferecemos uma compreensão mais aprofundada do fenômeno em estudo, destacando sua relevância na sociedade disciplinada. O contato com os

principais autores do campo é essencial, e para facilitar isso, contextualizamos suas contribuições em tópicos, indo dos conhecimentos mais amplos para os mais específicos, promovendo uma discussão mais abrangente e uma reflexão aprofundada sobre o tema.

Darão sustentação à discussão teórica principalmente os seguintes autores:

Maurice Halbwachs: sociólogo francês, de grande relevância nos estudos sobre memória coletiva;

Michael Pollack: pesquisador francês, contribui ativamente nos estudos sobre memória e esquecimento;

Joel Candau: professor de antropologia na Universidade de Nice-Sophia, na França, coordenador do LASMIC (Laboratório de Antropologia e Sociologia Memória, Identidade e Cognição Social). Pesquisas essenciais sobre memória e identidade.

Lev Vygotsky: o grande fundador da escola soviética de psicologia histórico-cultural.

Paulo Reglus Neves Freire: educador e filósofo brasileiro. É considerado um dos pensadores mais notáveis na história da pedagogia mundial, tendo influenciado o movimento chamado pedagogia crítica. É também o Patrono da Educação Brasileira.

Vilson J. Leffa: Língua estrangeira - ensino e aprendizagem. O autor é referência no ensino de língua inglesa de forma significativa para a autonomia do estudante.

2 BASES CONCEITUAIS

Nesta seção serão explicitados alguns conceitos teóricos de base para esta pesquisa, abordando estudos de memória, questões de ensino e de aprendizagem e de ensino de língua inglesa.

2.1 Memória social

Com objeto de pesquisa Jogos Antigos e Modernos, Memórias e Ludicidade no Ensino e na Aprendizagem, este trabalho será um estudo da memória social e da memória coletiva. Esses jogos e brincadeiras fazem parte do patrimônio do ambiente escolar e, segundo Joel Candau (2016, p. 16 e 163),“o patrimônio é uma dimensão da memória [...] O patrimônio é menos um conteúdo do que uma prática da memória obedecendo a um projeto de afirmação de si mesma”. Candau amplia o conceito de memória coletiva ao reduzir a possibilidade de confusão entre memórias individuais e coletivas. Para ele, só a terceira memória, a metamemória, aquela que se refere à memória coletiva, pode ser compartilhada, pois é um conjunto de representações da memória.

Entretanto, “a existência de atos de memória coletiva não é suficiente para atestar a realidade de uma memória coletiva. Um grupo pode ter os mesmos marcos memoriais sem que por isso compartilhe as mesmas representações do passado” (CANDAU 2016, p. 35), nem todos os professores lembrarão das mesmas brincadeiras. A apropriação do passado pode ser observada também na tendência do sujeito a de um lado memorizar menos os acontecimentos neutros do que aqueles carregados afetivamente e, de outro, entre esses últimos, esquecer aqueles que são desagradáveis mais rapidamente do que os outros.

Lembrar dos jogos antigos não somente busca uma nova maneira de ensinar como também remonta a uma cultura de outros tempos. Candau diz: “A necessidade de recordar é, portanto, real, mesmo que apenas para que não nos tornemos seres “pobres e vazios”. Mas na realidade, mais do que necessidade de memória, o que parece existir é uma necessidade meta memorial, ou seja uma necessidade da ideia

de memória que se manifesta sob múltiplas modalidades nas sociedades modernas". (Candau, 2011 p.126)

Segundo Halbwachs (2013), o indivíduo que lembra é parte integrante da sociedade onde sempre possui um ou mais grupo de referência, a memória é então sempre construída em grupo, sendo que "cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva", como se pode ver, o trabalho do sujeito no processo de rememoração não é descartado, visto que as "lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isso acontece porque jamais estamos sós" (HALBWACHS, 2013, p. 31). Considerando as memórias individuais e coletivas das professoras que participarão da pesquisa, cada resultado poderá trazer informações mais eficazes ou não. As atividades lúdicas nem sempre são aceitas como atividades "sérias " e aplicáveis em sala de aula, nem sempre são aceitas como didáticas.

No entanto, para Luckesi (2015, p. 2):

> Assim sendo, o ato de brincar será um ato profundo de cuidar da existência, de forma criativa, alegre e até mesmo hilariante, com as especificidades de cada idade e de cada circunstância de vida. Essa brincadeira que envolve e encanta, atinge de maneira afetiva que não será mais esquecida ou será facilmente lembrada tornando-se aprendizagem efetiva.

Segundo Kishimoto (2017), "a atividade lúdica quando desenvolvida de forma espontânea traz inúmeros benefícios, como o desenvolvimento de aspectos corporal, moral e social de quem participa". Segundo Paiva (2005), estudar inglês tornou-se um fenômeno mundial, e o ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira traz implicações sociais e políticas. Atualmente, os alunos têm contato com a língua inglesa mediante vários meios de comunicação, tais como emissoras de rádio, internet, televisão, agências internacionais de notícias, sistemas de comunicação, jogos e computadores. A língua inglesa também se faz presente na música, cinema, filmes, marcas de roupas e de carros etc. Os professores participantes do estudo do British Council acreditam que as melhorias são necessárias e apontam para as potencialidades que o ensino da língua possui, afinal a língua inglesa é uma disciplina que demanda bastante atividades lúdicas, coletivas e interativas para que haja engajamento dos estudantes e envolvimento prático com a língua.

2.2 A Memória Individual e a Memória Coletiva

A diferença entre memória individual e memória coletiva é fundamentalmente a escala e o contexto em que essas memórias são armazenadas e compartilhadas:

A compreensão sobre a memória coletiva inicia pelos estudos de Maurice Halbwachs (2004). O depoimento das professoras que participaram da pesquisa não nos fará recordar nada se não lhes restaram sinais dos acontecimentos e atividades jogos e brincadeiras nos seus tempos de escola. Lembrar algo permite que as testemunhas que pertenciam a um grupo reflitam sobre certos aspectos da experiência que compartilharam. Essa lembrança ajuda a identificar o grupo por meio do contato, das memórias, dos testemunhos e das ideias comuns dos seus membros. É um processo que proporciona uma análise mais profunda do passado vivenciado em conjunto (HALBWACHS, 2004).

Se pensarmos que o passado pode ser mantido na memória, existe perspectiva de reviver os acontecimentos vividos por nós. Contudo, “algumas memórias reaparecerão durante o estado de vigília (de sossego), como um momento no qual em contato com o presente, não é possível reconectar elementos do passado, pois o sonho, as memórias invadem a consciência” (HALBWACHS, 2004, p. 7).

Segundo Candau (2011, p. 47), “de novo, as memórias, as memórias individuais se abriam umas às outras visando um mesmo objeto, que era o poder, e se unindo produziam uma memória compartilhada, espécie de meio no qual se forma a identidade”.

Na sua obra, Candau (2011, p. 47) cita Patrick J. Geary. Mas se memória coletiva é isso, enfatiza Geary, há uma boa razão:

> [...] longe de ser o compartilhamento espontâneo de uma experiência viva transmitida, a memória coletiva foi também orquestrada, não menos que a memória histórica, como uma estratégia favorecendo a solidariedade e mobilização de um grupo através de um processo permanente de eliminação e escolha.

Ao relacionar o objeto de pesquisa Jogos Antigos e Modernos, Memórias e Ludicidade no Ensino e na Aprendizagem, percebe-se principalmente a memória social e a memória coletiva. Esses jogos e brincadeiras fazem parte do patrimônio do ambiente escolar e segundo Joel Candau (2011, p. 16), “o patrimônio é uma dimensão da memória” e também “o patrimônio é menos um conteúdo que uma prática da

memória obedecendo a um projeto de afirmação de si mesma" (CANDAU, 2011, p. 163).

Candau (2011) realiza esclarecimentos necessários para diferenciar as memórias individuais e coletivas, a terceira memória, a metamemória, engloba a memória coletiva, pode ser compartilhada, pois é um conjunto de representações da memória. Entretanto, a "existência de atos de memória coletiva não é suficiente para atestar a realidade de uma memória coletiva. Um grupo pode ter os mesmos marcos memoriais sem que por isso compartilhe as mesmas representações do passado" (CANDAU, 2011, p. 35), nem todos os professores lembrarão das mesmas brincadeiras.

Lembrar dos jogos antigos não somente busca uma nova maneira de ensinar como também de ressignificar a cultura diz:

> A necessidade de recordar é, portanto, real, mesmo que apenas para que não nos tornemos seres "pobres e vazios". Mas na realidade, mais do que necessidade de memória, o que parece existir é uma necessidade meta memorial, ou seja, uma necessidade da ideia de memória que se manifesta sob múltiplas modalidades nas sociedades modernas (CANDAU, 2011, p. 126)

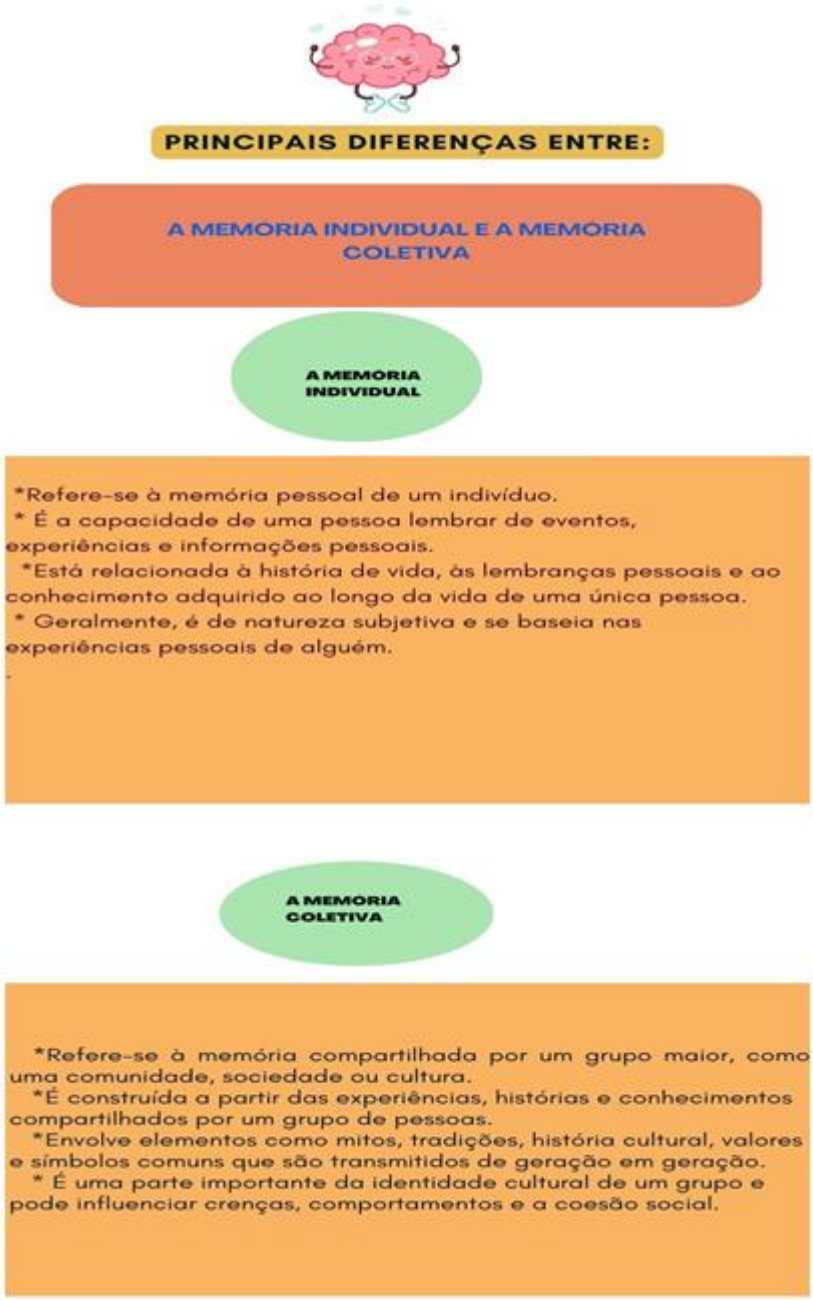
Na teoria de Halbwachs o ponto fundamental é o caráter construtivo da memória social. Ele afirma que a memória do indivíduo não é uma repetição das experiências passadas, e sim, uma construção que se faz, no presente, a partir delas. Para ele, "as representações sociais se dão por meio da ancoragem de novas experiências em conhecimentos preexistentes" (HALBWACHS, 2004, p. 62).

Considerando as memórias individuais e coletivas das professoras, elas poderão utilizar o produto final deste projeto de pesquisa, o e-book, pois cada atividade poderá trazer resultados mais eficazes ou não, porque segundo Aristóteles (1973), somos todos seres sociais, o que impossibilita de abstrair a memória individual da memória social, de acordo com a forma como cada pessoa lembra da própria história, ela irá posicionar-se diante dos acontecimentos e fatos. Sendo assim, os indivíduos que têm boas lembranças dos tempos em que jogavam essas brincadeiras supostamente terão mais entusiasmo em aplicá-las.

A memória social atua diretamente nos relacionamentos entre as pessoas e delas com os grupos sociais, isso significa que não apenas depende de um indivíduo, mas da forma como os grupos se relacionam e trocam experiências entre si. As

sociedades atuais existem e são organizadas de determinada forma em função da memória social, que levou ao desenvolvimento de normas de conduta para evitar condutas ofensivas, calendários para a organização de suas atividades, saberes relacionados à medicina, política, economia, enfim, em todas as áreas sociais, a memória existe e incide sobre a forma como se estruturam desde seu surgimento (SÁ, 2007).

Figura 2: Diferenças entre Memória Individual e Memória Coletiva



Fonte: Elaborado pela autora, 2023

Os estudos sobre a memória são antigos e devem ocorrerem todos os momentos sociais, já que a cada novo período de tempo, as sociedades passam por mudanças decorrentes de suas experiências e de acontecimentos que estão diretamente relacionados com sua capacidade de armazenar e fazer uso das memórias sociais (DESAULNIERS, 1997).

Em resumo, a memória individual é a memória pessoal de um indivíduo, enquanto a memória coletiva se refere à memória compartilhada por um grupo ou sociedade e desempenha um papel fundamental na construção da identidade cultural e na transmissão de conhecimento e valores ao longo do tempo.

2.3 Ludicidade e aprendizagem

Lúdico, uma palavra originária do latim ludus, significa brincar. Corbalán diz que o Lúdico pode ser uma excelente ferramenta metodológica tanto na formação de professores como no processo ensino-aprendizagem. Dificilmente se cita a felicidade dentro dos objetivos a serem alcançados no processo ensino-aprendizagem, e acreditamos que só alcançamos um trabalho docente bem feito quando todos os envolvidos alcançam um grau de felicidade (CORBALÁN,1994, p. 14). Entendemos que através do lúdico, do jogo, e da diversão atingiremos com eficácia nossos objetivos pedagógicos e é nessa base que desenvolvemos essa pesquisa.

> Enquanto brincam muitas vezes as crianças não têm consciência do que estão aprendendo, do que foi exigido delas para realizar o desafio envolvido no jogo ou na brincadeira. Por isso, pedir que alguma forma de registro seja feito após a brincadeira faz com que as crianças reflitam sobre suas ações e permite ao professor perceber se eles observaram, aprenderam e se apropriaram dos aspectos mais relevantes, que foram estabelecidos como metas ao se planejar a brincadeira escolhida (SMOLE, DINIZ; CÂNDIDO, 2000, p. 17).

O conceito de ludicidade para Luckesi é um estado de consciência plena e experiência interna, justificando que:

> [...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com

> outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferece, sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o sujeito (LUCKESI, 2006, p. 6).

Sendo assim, a partir das relações que a criança desenvolve com as dinâmicas lúdicas em que são condicionadas desde sua origem, o desenvolvimento cognitivo inicia-se e é então a partir delas que a criança amplifica seu conhecimento. Desse modo, adquirindo a noção de valores, de regras, de cooperação, e ainda o seu desenvolvimento motor. Tendo em consideração que faz parte da atividade lúdica, e contribuem para o desenvolvimento intelectual, o jogo não é atividade apenas para gastar energia ou cumprir com o currículo. Luckesi (2004) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Segundo Luckesi “o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Não há divisão” (LUCKESI, 2006, p. 2).

Piaget (1976) afirma que o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976). Acredita que esse é um instrumento fundamental para que a criança se aproprie de uma aprendizagem significativa, e não um aprendizado insignificante ou breve. Como já citado, a criança faz assimilação de regras de convivência, se desenvolve mental e fisicamente, pode diferenciar o simbólico e o real a partir do jogo:

> [...] o educador continua indispensável, a título de animador, para criar as situações e construir os dispositivos de partida suscetíveis de apresentar problemas úteis à criança e, em seguida, organizar contra-exemplos que forçam a reflexão e obrigam o controle de soluções mais precoces: o que se deseja é que o mestre deixe de ser apenas um conferencista e estimule a pesquisa e esforço, em lugar de contentar-se em transmitir os problemas já solucionados (PIAGET, 1974, p.18).

Salienta-se que o professor no papel de mediador do conhecimento, inclui-se na ludicidade vivenciando de forma a fazer com que o seu trabalho docente se torne real e efetivo.

O psicólogo Lev Semenovitch Vygotsky (1924), propôs a Psicologia Histórico Cultural, em que a criança, através da brincadeira, constrói o seu próprio pensamento da representação do discurso extrínseco e o adquire. Brincando, ela explora junto aos seus colegas o meio em que está e os objetos. Em relação ao pensamento infantil, para Vygotsky, o ato de brincar é um aspecto relevante na sua constituição. O estado cognitivo, motor, visual, auditivo da criança é revelado no momento em que ela está brincando ou jogando e o seu modo de aprender está em relação cognitiva com o externo, pessoas, acontecimentos, sinais e linguagem.

Segundo Vygotsky (1984), a linguagem tem papel fundamental no desenvolvimento cognitivo da criança. De acordo com Vygotsky (1998): A brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal", que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, desenvolvido pela competência de resolver um problema de maneira independente, determinado pela resolução de um problema com a orientação de um adulto ou com a ajuda de um companheiro mais apto. Através das atividades lúdicas, a criança representa muitas situações do seu cotidiano, da sua imaginação, essas apropriações são bem desenvolvidas. A representação do cotidiano acontece por meio de novas possibilidades de interpretações e reproduções do real com a combinação de experiências vividas, de acordo com seus gostos, necessidades, desejos e paixões. Estas atitudes e decisões são fundamentais para a atividade criadora do indivíduo. Segundo Vygotsky (1998), o desenvolvimento é evolutivo e não linear, e nesse sentido, a imaginação avança. Sendo que, brincando, a criança desenvolve algum tipo de conhecimento, certamente não perde essa capacidade, a probabilidade é que o conhecimento se fortaleça e aprimore e não se perca.

Durante todo o desenvolvimento da humanidade e até os tempos atuais, as brincadeiras e jogos sempre estiveram presentes, inclusive nas escolas. Em diferentes contextos históricos com diferentes recursos, mas sempre com o mesmo objetivo. A diversão precisa também de um olhar para o processo educativo como meio de desenvolvimento do indivíduo.

> O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico, que funciona dentro de um contexto social, possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que se designa também um fenômeno. Portanto permite ao educando a identificação de um sistema de regras (PIAGET, 1984, p. 44).

O processo de ensino deve ser idealizado como um conjunto de atividades estruturadas do docente e dos educandos, tendo como objetivo o desenvolvimento das capacidades cognitivas, sendo que “nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador igualmente sujeito do processo” (FREIRE, 1996, p. 26).

O lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais interessante o espaço (local) e o aprendizado dos estudantes, levando-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para os estudantes, “por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento” (CRUZ, 2009, p. 2). De acordo com Vygotsky (1996), todas as atividades cognitivas básicas do indivíduo ocorrem de acordo com sua história social e acabam se constituindo no produto do desenvolvimento histórico-social de sua comunidade. Tanto as habilidades cognitivas como as formas de estruturar o pensamento do indivíduo não são determinadas por fatores congênitos.

O indivíduo se desenvolve de acordo com atividades praticadas e hábitos sociais da cultura em que está inserido. São fatores cruciais que vão determinar a forma de pensar da criança, a sua personalidade e a história da sociedade na qual a criança se desenvolve. A linguagem tem papel crucial no processo de desenvolvimento cognitivo da criança, como ela vai aprender a pensar, pois as palavras são formas avançadas de pensamento transmitidas à criança. Utilizar métodos lúdicos faz com que o professor atinja o seu papel de mediador do aprendizado. Para Piaget (2011), o jogo tem um papel essencial para o desenvolvimento infantil; acredita que crianças jogam, assimilam e transformam a realidade. Piaget ([s/d], apud SANT’ANNA; NASCIMENTO 2011, p. 21), atribui ao lúdico um papel para o desenvolvimento infantil; acredita que ao jogar as crianças assimilam e transformam a realidade.

Incluir o lúdico no planejamento e trazê-lo para a sala de aula não significa apenas em utilizar atividades com jogos e brincadeiras, mas sim envolve participação ativa entre docente e educando. A preocupação e o zelo em fazer aulas mais interessantes e divertidas com o objetivo de alcançar com mais eficácia o processo de ensino e de aprendizagem resulta em uma mudança interna e externa que promove modificações cognitivas e afetivas, modificando, assim os padrões já instituídos e internalizados.

Dessa forma, as atividades lúdicas trazem à sala de aula modos e formatos não estereotipados, prontos que não tratam da singularidade do sujeito. A ludicidade no processo de ensino não se trata apenas de brincar, por isso exige uma postura do professor e do aluno que proporcione bem-estar e confiança através de trocas de vivências e identidades, promovendo momentos de formação de caráter, personalidade e desenvolvimento social além da construção do conhecimento.

Considerando sobre a aprendizagem humana, entendemos que é um processo contínuo e fundamental para o desenvolvimento do indivíduo e da sociedade. Ela está intimamente relacionada à educação e ao ensino, à psicologia, à educação e à pedagogia. A aprendizagem será certamente favorecida quando o indivíduo está motivado. Um aspecto importante da aprendizagem é o tempo, o espaço e os ciclos dos conteúdos a serem adquiridos. Os conteúdos são estruturantes e acumulativos, ou seja, não se aprende a interpretar um texto escrito sem antes aprender a ler. Além disso, os conteúdos estão ligados e podem variar de acordo com as necessidades de um sujeito e de um tempo histórico.

Quando pensamos em educação, imediatamente nos remetemos ao educador brasileiro Paulo Freire. Àquele que com seu discurso ético, reflexivo, é capaz de nos direcionar para as questões que permearam a construção do estado brasileiro – a exclusão dos mais pobres, vitimados pelo abandono em diferentes aspectos, sejam sociais, culturais e econômicos.

O pensar de Freire permitiu que educadores e educadoras percebessem a extrema desigualdade a que foram submetidos os que estão na base da pirâmide social e hoje muitos se encontram na escola pública, revejam suas concepções e percebam como a educação pode ser instrumento de importante transformação social, cabendo ao educador importante papel, pois ”será verdadeiro educador aquele que,

a partir do mundo que lê, do mundo no qual interage com visão crítica e reflexiva passe a gerar sementes para sua evolução por meio de suas ações como indivíduo e como agente de transformação social" (VASCONCELOS; BRITO, 2014, p. 181). Diante de tais afirmações em que se destaca o papel de educador como agente transformador da sociedade, pensamos quais estratégias podem ser utilizadas dentro do processo de formação de indivíduos.

Em suma, as atividades lúdicas se tornam eficazes quando estão ajustadas plenamente a cada momento, ao estado interno de cada um, podendo ou não se manifestar no resultado de aprendizado, pois a ludicidade utilizada em aula, como jogos e brincadeiras, será somente alicerçada nela se não for um complemento, mas uma forte ferramenta usada como estratégia de ensino.

A ludicidade dentro do plano pedagógico necessita de uma forte relação com a criatividade, renovando e atualizando as atividades e aceitando novas possibilidades.

2.4 Ensino de língua inglesa

O uso da língua inglesa aumentou muito em questão da importância no mundo cada vez mais globalizado. Ela é uma das línguas mais faladas do mundo, sendo considerado o idioma mais importante para enriquecer currículo ou um diferencial competitivo, uma língua franca. Na comunicação profissional é utilizada para o diálogo entre pessoas, negócios de todas as partes do mundo. Por isso aprender inglês nesse contexto traz diferentes benefícios e proveitos mesmo longe de nativos e países que tenham o inglês como primeira língua. Como já abordamos, o ensino da língua inglesa deve ser através de imersão, que é quando facilitamos através de jogos e brincadeiras, situações reais do uso da língua facilitando o processo de aquisição.

Todos sabem da importância da escola na vida dos estudantes e da família, por isso é importante termos uma escola que trabalhe com um currículo significativo, pronta para que o ensino e a aprendizagem de fato seja contemplado, em que a proposta pedagógica esteja alicerçada a uma pedagogia crítica, capaz de capacitar o educando a pensar de maneira crítica sobre a realidade social, política, e que o educador, segundo Paulo Freire (2000, p. 44), seja o que "ensina os conteúdos de

sua disciplina com rigor e com rigor cobra a produção dos educandos, mas não esconde a sua opção política na neutralidade impossível de seu que fazer".

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) destacam a necessidade de um processo de ensino dinâmico que estimule a criatividade, curiosidade e interesse dos estudantes (BRASIL, 1998). O uso de jogos alinha-se a essa abordagem, possibilitando que os indivíduos alcancem melhores resultados à medida que participam e se desenvolvem. Para fundamentar a relevância desse tema no contexto escolar atual, é crucial aprofundar as ideias com base nos PCNs e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), uma vez que esses documentos legais reconhecem a importância das habilidades orais e escritas, revelando aspectos essenciais do ensino e da aprendizagem nesse domínio, tais como: *a justificativa social para a inclusão de Língua Estrangeira no ensino fundamental, o papel da área de língua estrangeira no ensino fundamental diante da construção da cidadania, o inglês como língua estrangeira hegemônica*, etc. Interessante observar que há uma crítica no documento (BRASIL, 1998, p. 20-65), conforme podemos ler:

> Outro pressuposto básico para a aprendizagem de uma língua estrangeira é a necessidade de garantir a continuidade e a sustentabilidade de seu ensino. Não há como propiciar avanços na aprendizagem de uma língua, propondo ao aluno a aprendizagem de espanhol na quinta série, de francês na sexta e sétima, e de inglês na oitava série. [...] Uma língua estrangeira, e neste momento histórico particularmente o inglês, dá acesso à ciência e à tecnologia modernas, à comunicação intercultural, ao mundo dos negócios e a outros modos de se conceber a vida humana. Uma primeira tentativa de aproximá-los da Língua Estrangeira é fazer com que se conscientizem da grande quantidade de línguas que os rodeia, em forma de publicações *comerciais, de pôsteres, nas vitrinas das lojas, em canções, no cinema, em todo lugar.*

É essencial incorporar e detalhar mais esses documentos, pois orientam as abordagens da educação em língua inglesa nas instituições escolares. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) enfatizam que a ausência de consciência crítica no contexto do ensino e aprendizado do inglês contribui para a perpetuação do status quo, transformando os estudantes em meros consumidores passivos de cultura e conhecimento, em vez de agentes de transformação. Além disso, destacam que a consciência crítica em relação à linguagem pode abrir caminho para a criação de novas práticas sociais, proporcionando espaços na escola para a construção de contra discursos (BRASIL, 1998, p. 47).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estipula diretrizes abrangentes para a educação básica no Brasil, tornando obrigatório o ensino da língua inglesa a

partir do 6º ano em todas as escolas do país (BRASIL, 2018). No que diz respeito ao ensino desse idioma, a BNCC destaca a importância do desenvolvimento de habilidades comunicativas em inglês, com ênfase na compreensão oral e escrita, expressão oral e escrita, além de aspectos culturais ligados à língua inglesa. A BNCC também promove a aprendizagem do inglês como uma habilidade essencial para a formação integral do estudante, indo além da simples tradução ou memorização de regras gramaticais.

A perspectiva da BNCC para o ensino de Língua Inglesa nos Anos Finais do Ensino Fundamental nos leva a repensar nossas práticas pedagógicas. O inglês transcendeu sua função meramente como idioma estrangeiro, sendo agora reconhecido como língua franca, ressaltando sua importância social e política. Essa mudança demanda uma revisão nas expectativas de aprendizado, focalizando nas habilidades comunicativas em detrimento do ensino isolado de estruturas e vocabulário. A abordagem cultural amplia-se para além de eventos específicos, explorando os papéis sociais da língua e fomentando a compreensão inter e transcultural. Compreender como a língua opera na sociedade e contribui para a construção da identidade torna-se crucial, conectando-nos às origens, memórias e saberes culturais deste campo de estudo.

O documento reforça que a falta dessa consciência crítica no contexto do ensino e da aprendizagem de inglês contribui para a manutenção do status quo (tornando os estudantes simples consumidores passivos de cultura fabricada/estereotipada), em vez de colaborar para sua transformação.

Sobre o ensino da língua inglesa no Brasil percebe-se que pouco vem se aprimorando. As décadas de 1940 e 50 foram as mais marcantes para a inclusão do ensino da língua em nosso país, mas autores como Leffa (1999) e Augusto (2001) afirmam que o ensino das línguas estrangeiras assumiu posição secundária em conformidade com a legislação socioeducativa brasileira. Segundo Leffa (2016, p. 50):

> Historicamente o que aconteceu com o ensino de línguas no Brasil tem sido um eco do que aconteceu em outros países, geralmente com um retardo de alguns decênios, tanto em termos de conteúdo (línguas escolhidas) como de metodologia (método da tradução, método direto etc.). O método direto, por exemplo, foi introduzido no Brasil em 1931, ou seja, 30 anos depois de sua implementação na França.

Documentos legais mais específicos, como os PCNs, não reconhecem a importância das habilidades orais e da escrita quando afirmam que “somente uma

pequena parcela da população tem a oportunidade de usar línguas estrangeiras como instrumento de comunicação oral, dentro ou fora do país" (BRASIL, 2001, p. 20).

Ainda segundo Leffa (2016, p. 62): "O momento atual é de um grande interesse na educação, de um modo geral, e de uma revitalização do ensino de línguas, de modo particular, em que pese alguns percalços, como as sugestões dos Parâmetros Nacionais".

A área de Linguagens, segundo a BNCC (2017), é formada pelos seguintes componentes curriculares dos Anos Finais do Ensino Fundamental: Língua Inglesa com a finalidade de possibilitar ao estudante participar de práticas de linguagem, que lhe permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil.

As linguagens passam a status próprios de objetos de conhecimento escolar para que o estudante se aproprie das especificidades de cada linguagem, sem perder a visão do todo no qual elas estão inseridas. É significativo desenvolver a compreensão de que a linguagem é dinâmica, e que está em constante transformação. No Ensino Fundamental, segundo a BNCC (2017), para o Ensino Fundamental são consideradas as seguintes Competências Específicas da Linguagem:

> 1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.
> 2. Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
> 3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.
> 4. Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.
> 5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

> 6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (BRASIL, 2017, p. 65).

A BNCC (2017) considera relevantes as práticas contemporâneas de linguagem, sem o que a participação nas esferas da vida pública, do trabalho e pessoal pode se dar de forma desigual. Em relação ao texto, destaca-se que o projeto em estudo dialoga com as construções previstas na base no que se refere ao exercício reflexivo da escrita inicial da criança, partindo de conhecimentos prévios e o uso de textos com diferentes linguagens para mobilizar conhecimentos em favor do desenvolvimento das capacidades de leitura, produção e tratamento das linguagens. A qualidade na comunicação oral e escrita através de diferentes práticas de letramento trará benefícios à aprendizagem. O repertório cultural e o multiletramento contribuem para práticas da cultura digital no currículo visando à participação efetiva em práticas contemporâneas de linguagem. A participação ativa da criança no processo de aquisição da linguagem favorece a ampliação do repertório de experiências e conhecimentos que podem ser acessados diante de novos textos, configurando-se como conhecimentos prévios em novas situações de leitura (BRASIL, 2017).

Figura 3 - Competências de Língua Inglesa para o Ensino Fundamental II

1	Identificar o lugar de si e do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da Língua Inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne o mundo do trabalho.
2	Comunicar-se na Língua Inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.
3	Identificar similaridades e diferenças entra a Língua Inglesa e a língua materna /outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade.

4	Elaborar repertórios linguístico-discursivos da Língua Inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo reconhecer e diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporâneas
5	Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na Língua Inglesa, de forma ética, crítica e responsável.
6	Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na Língua Inglesa, com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico- culturais.

Fonte: Elaborado pela autora,2023

Apesar da PNC afirmar que todo estudante brasileiro tem direito ao ensino de língua estrangeira, além da língua materna, percebe-se que nem sempre é oferecido aos estudantes brasileiros de escolas públicas, métodos eficazes de aprendizagem da língua inglesa, de modo que seja oportunizada aprendizagem das quatro habilidades: leitura, escrita, audição e fala para que seja alcançada a aprendizagem fluente da língua. Um dos motivos pode ser a grande dificuldade que os docentes têm em lidar com turmas muito numerosas, outro fato é o desnivelamento do conhecimento básico.

Atualmente as condições do ensino e da aprendizagem da língua inglesa são preocupantes pois assim como revela o British Council (Organização internacional do Reino Unido responsável por relações culturais e oportunidades educacionais do ensino de Língua Inglesa) revelou no ano de 2016 que apenas 5% dos brasileiros são fluentes em língua inglesa. Sendo assim, o Brasil ocupa o quadragésimo lugar no ranking internacional de fluência da língua.

É preciso destacar que, com a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), o ensino da língua se tornou obrigatório a partir dos Anos Finais do Ensino Fundamental. A partir do 6° ano, todas as escolas brasileiras devem ter o inglês em suas grades. Mesmo assim, estados e municípios podem decidir como serão realizadas as aulas de idiomas na Educação Básica, em relação à carga horária, ao conteúdo e

habilidades e competências que serão trabalhadas. Conforme aponta a pesquisa “O Ensino de Inglês na Educação Pública Brasileira”, do British Council, mais de 80% das aulas de inglês nas redes municipais e estaduais têm apenas um ou dois tempos de aula (de cerca de 50 minutos) por semana, o que é um tempo muito inferior ao dedicado às outras disciplinas.

Outro problema é a falta ou adequação de material didático. Aulas de idiomas devem envolver fundamentalmente atividades que propiciem a interação e a prática da língua para que estudantes tenham mais engajamento no processo. Em vista disso, a dificuldade reside justamente na carência de ferramentas, sobretudo as tecnológicas, que proporcionem essas atividades.

O objetivo de se refletir e estudar sobre a escola, sobre a educação, está sempre relacionado ao resultado que é a eficácia, o resultado significativo no processo de ensino e de aprendizagem através do papel do docente, e o papel da escola é proporcionar ambiente adequado e seguro para que esse objetivo seja alcançado. Inclui-se nesse papel também a preocupação e o cuidado com a formação do docente, o currículo, a proposta pedagógica e a avaliação.

Tratando-se de jogos antigos e modernos nota-se uma lacuna entre as possibilidades de desenvolver a aprendizagem através de vários recursos e a realidade das escolas estaduais. Os games tecnológicos são uma delas, visto que as escolas, na grande maioria das vezes, não têm internet de qualidade, impossibilitando o professor de aplicar vários jogos por ele desenvolvidos, bem como trazidos das fontes disponíveis na internet.

Com o rápido desenvolvimento das tecnologias modernas e as interações dos conceitos educativos, o repertório de estratégias não tradicionais para a educação vem se tornando gradualmente mais amplo. Entre os métodos novos e atraentes disponíveis, a aprendizagem baseada em jogos se desenvolve rapidamente como uma abordagem de ensino interessante e inovadora no campo da educação. Nos últimos anos, cada vez mais evidências sugerem que a aprendizagem baseada em jogos pode melhorar o envolvimento e estimular a motivação dos alunos para aprender, bem como promover resultados de ensino amplos, duradouros e significativos (JIANG; SHANGGUAN, 2022).

3 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO UMA FERRAMENTA NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Brincadeiras e jogos de rua ficaram um pouco esquecidos nos últimos tempos, principalmente durante e depois da pandemia da COVID19. As crianças e mesmo os adolescentes perderam o hábito de irem para a rua jogar e brincar e são itens essenciais no desenvolvimento delas, tanto cognitivas como motoras.

Quase sempre os jogos são associados à diversão, mas eles são também poderosas ferramentas pedagógicas, como já se sabe, principalmente se tratando de ensino de língua estrangeira. Segundo Richard-Amato (1889), eles podem baixar o nível de ansiedade, tornando mais agradável a aquisição de novas informações. E, além disso, os jogos frequentemente são “bastante motivadores, relevantes, interessantes e compreensíveis” (RICHARD-AMATO, 1889, p. 147).

Ainda como Gardner (2001) declara, o comportamento do professor pode influenciar positiva ou negativamente no desejo e na disposição do aprendiz para aprender e continuar aprendendo uma língua. Sendo assim, com a proximidade do professor, o jogo ganha um grande espaço como suporte da aprendizagem de LI, já que estimula o interesse do aluno, ele é um fator de desenvolvimento pessoal e social. O jogo estimula, entusiasma o educando a novas descobertas, fortalecendo e enriquecendo o desenvolvimento da sua personalidade e ao professor serve como um rico recurso pedagógico que o auxilia no processo onde se torna o professor estimulador, condutor do ensino e da aprendizagem.

Para Piaget, citado por Kishimoto (1996), o brincar não recebe uma conceituação precisa, é uma ação assimiladora, aparece como forma de expressão da conduta, cheia de características metafóricas como espontaneidade e prazer. Muitas vezes o aluno tem algumas dificuldades por não ter conhecimento prévio do vocabulário, sendo assim um jogo ou uma brincadeira que trabalhe vocabulário contribuirá no processo de aquisição da língua deixando o estudante mais seguro. Ele ajuda também o estudante a perceber suas conquistas na questão aquisição de conhecimento ou falta dela.

Uma outra característica importante do jogo é que ele pode trazer aos estudantes algumas lembranças da infância onde ao mexer com a emoção ativa com

prazer o conhecimento. Segundo Vygotsky (2007, p. 122), “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”

Outro aspecto importante é o fato de que o jogo ao remeter o estudante à sua infância, quando ainda não lhe pesava a cobrança do senso de responsabilidade, quando o seu mundo ainda era perfeito – mesmo que sentisse e ou intuísse que assim não era, havia a magia do faz-de-conta, a porta sempre aberta para um lugar melhor. Além disso, os jogos podem lhes oferecer a possibilidade de verem conceitos representados por imagens gráficas bem como oportunidades para fazerem associações inusitadas e, por vezes, muito lúdicas motivando-os ao extremo. Podemos dizer que os momentos lúdicos são lacunas no mundo artificial do ensino, sobretudo, no ensino de línguas estrangeiras.

Para Vygotsky (2007), a brincadeira e os jogos são fundamentais para o desenvolvimento da criança, pois oportunizam as interações. Na sua teoria sociointeracionista, fortalece o valor dos jogos e brincadeiras para a evolução da criança. É muito importante que a criança brinque, explore, crie, interaja, se movimente, conheça, experimente, sinta, descubra, para o desenvolvimento de seu potencial.

Com o desenvolvimento e a ampla presença das tecnologias de informação e comunicação no cotidiano de indivíduos dos mais variados perfis e em todas as sociedades do mundo, os jogos eletrônicos ganharam mais importância na vida dos indivíduos e na aprendizagem de crianças, adolescentes e mesmo adultos, de modo que desempenharam um papel crucial no ensino superior. Particularmente, nos últimos anos, a aprendizagem baseada em jogos despertou cada vez mais atenção, o que criou ambientes de ensino e de aprendizagem interativos e centrados no aluno; portanto, surgiu a aprendizagem baseada em jogos. Pode-se dizer que a aprendizagem baseada em jogos se tornou um modo de ensino criativo (CANI et al., 2017; LUO, 2023).

Sobre o jogo, Quast (2020, p. 795) ressalta que:

> O jogo, enquanto atividade lúdica (não profissional) e temporária, com regras específicas, cuja realização em si é que leva à satisfação, também envolve a imaginação, o divertimento, a absorção intensa e total dos jogadores, a suspensão de descrença e a criação de um Círculo Mágico.

Diferente de simplesmente deixar os alunos jogarem, aplicar a mecânica do jogo, os elementos do jogo e o entretenimento educativo na concepção do currículo, o ensino em “situações realistas” pode ser considerado um ensino autêntico baseado em jogos. Em comparação com o modo de ensino tradicional, a vantagem substancial da aprendizagem através de jogos reside na autenticidade dos recursos de aprendizagem e na natureza situacional do ambiente de aprendizagem (ZHANG; CHENG; CHEN, 2020).

Na aprendizagem baseada em jogos, a tecnologia de jogos pode ser usada para fornecer aos alunos situações reais de comunicação que simulam atividades sociais reais e podem realizar comunicação, conversa e interação de ação orientadas a cenas reais. Além disso, os participantes podem contar com situações virtuais para obter uma variedade de experiências, como recontagem de histórias, interação linguística e dramatização (CANI et al., 2017; ZHANG; CHENG; CHEN, 2020).

A falta de inspiração e motivação, o uso de métodos tradicionais de aprendizagem e ensino, o desânimo dos professores e instrutores e o medo de não aprender inglês com facilidade são algumas das dificuldades fundamentais para aprender a falar inglês de forma correta e fluente. Por não terem autoconfiança suficiente, os alunos, especialmente os mais jovens, enfrentam mais problemas nesta área. Para superar este problema, alguns professores acreditam que os jogos, especificamente integrando-os no processo de ensino, poderiam aumentar o desejo e a vontade dos alunos de aprender mais e de comunicar em salas de aula de todos os níveis e de diferentes interesses (QUAST, 2020; ZHANG; CHENG; CHEN, 2020).

O uso de jogos é uma forma eficiente de ensinar inglês em sala de aula, seguindo esse método, o professor obtém os melhores resultados em sala de aula, além de aumentar a motivação dos alunos. Os jogos preparam os jovens alunos para a vida e adquirem atitudes sociais positivas, ensinam a compartilhar, ajudar uns aos outros e trabalhar em equipe. Uma criança aprende fazendo, vivendo, tentando e imitando. Portanto, esse tipo de aprendizado é duradouro. Durante os jogos podem surgir alguns sentimentos, como o prazer de ganhar e o medo de perder, isso dá ao professor uma ideia sobre o aluno, suas especificidades, necessidades e possíveis limitações ou dificuldades (CANI et al., 2017; LUO, 2023).

Para alcançar os melhores resultados, os jogos devem ser inseridos de acordo com etapas que variam desde planejamento até análise, segundo Quast (2020, p. 808), organizados da seguinte maneira:

> 1. Objetivos da disciplina; conteúdo didático e objetivos de aprendizagem; competências; atitudes
> 2. Conhecer os participantes (faixa etária; hábitos; gostos; experiências e conhecimentos prévios)
> 3. Tema, narrativa (fantasia e imaginação) e estética (tipo de experiência que deseja propiciar)
> 4. Propósito final (objetivo) da gamificação/narrativa (que não é exatamente o mesmo da disciplina)
> 5. Personagens/papéis e grupos; como eles interagem (ambiente); cooperação
> 6. Regras e objetivos do sistema gasificado (o que se pode ou não fazer; como realizar as missões e desafios; escolhas; quais decisões importantes precisarão tomar? como estimular o pensamento estratégico e a reflexão? como pontuar; como passar de fase; como 'vencer' etc.)
> 7. Fases ou níveis (as Eras); progressão; realizações e conquistas
> 8. Missões e desafios, enigmas ou batalhas; obstáculos, barreiras, conflitos, tensão; riscos. Envolviam exploração, descoberta, compartilhamento, discussão, colaboração, criação
> 9. Sistema de feedback, pontuação, recompensas, medalhas (envolvem a avaliação da aprendizagem) e intervalos de feedback e programação de recompensas
> 10. Elementos surpresa
> 11. Como usar o conhecimento produzido para avançar na jornada, ou seja, como gerar propósito retroativo
> 12. Espaço para a criatividade; liberdade de ação.

Portanto, os jogos e as brincadeiras são atividades de grande valia para os professores e no esforço de ensino da língua inglesa, podem ser vistos como recursos modernos, atrativos, dinâmicos e que conduzem a excelentes resultados para todos os envolvidos.

Aprendizagem e memória estão intimamente relacionadas, as bases dos novos conhecimentos estão interligadas por associação às informações armazenadas na memória, o que se torna um vínculo que evolui ao longo da vida do indivíduo. "A memória nos dará esta ilusão: o que passou não está definitivamente inacessível, pois é possível fazê-lo reviver graças à lembrança" (CANDAU, 2011, p.15).

O indivíduo, desde o nascimento, utiliza a percepção, e com isso amplia seu repertório de conhecimentos e constrói conceitos, através do meio em que vive. O ensino conceituado por Santana (2009), está ligado ao que ele considera aprendizagem, sendo assim, a aprendizagem é o resultado do movimento contínuo que é o ensino.

Para Santana (2009, p. 24), na aprendizagem põe-se em “relevo o aprendiz e o processo. Aqui não é importante o como ensina o professor, senão o como e para que aprende o aluno”. A aprendizagem é, portanto, um fenômeno que se caracteriza por ir além da transmissão de conhecimentos e de ser um processo complexo, pois requer interação entre as partes (PILETTI, 2007). Neste sentido, Piletti (2007) acredita que durante a aprendizagem os conteúdos devem possuir significado a ponto de serem relevantes para quem aprende.

A aprendizagem implica criticidade e dar sentido àquilo que se propõe como objeto de estudo. Santana (2009) exemplifica que, no caso de idiomas, a aprendizagem não se dá por meio do conhecimento da estrutura da língua, mas quando se confere significado a esse conhecimento dentro do contexto social do estudante, ou seja, quando a língua aprendida “altera a condução prática da vida” quando “assimilada significativamente, em uso” (SANTANA, 2009, p. 24).

4 METODOLOGIA

Decidir embarcar em uma pesquisa cientifica significou seguir por caminhos incertos, nos quais não era possível ter certeza do destino final ou dos resultados a serem alcançados. Com o objetivo de desenvolver o problema de pesquisa desta investigação, que é auxiliar professores do ensino fundamental 2 na busca de oportunidades de aquisição de conhecimento na língua inglesa em um estudo de memória e uso dos jogos antigos e modernos e de atividades lúdica, definiu-se uma metodologia que direcionou o processo analítico e orientou a compreensão e interpretação dos dados emergentes.

Além disso, foram identificados os instrumentos necessários para conduzir os procedimentos e utilizar jogos e brincadeiras, que teve caráter participante e natureza exploratória, desejou-se desenvolver esse estudo tendo como cenário uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada e uma turma da mesma série de uma escola da rede pública da cidade de Araranguá -S.C**.**

Segundo Franco (2003), os métodos de pesquisa não devem ser vistos apenas como uma forma de coletar dados, mas sim como uma abordagem que examina de forma científica todo o processo reflexivo do indivíduo, partindo de suas experiências e evoluindo do nível empírico ao concreto. Essa abordagem orientou uma nova compreensão da realidade, baseada na construção e reconstrução do emergente.

Figura 4: Metodologia de Ensino

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Para alcançar os resultados desejados, ou seja, a efetiva apropriação do conhecimento, o processo é cíclico (apresentado na Figura 3) passando pelo estudante, professor, meio e metodologia cuidadosamente analisados em todos os aspectos.

O ciclo de aprendizagem é um modelo teórico que descreve as fases pelas quais os aprendizes passam ao adquirir novos conhecimentos ou habilidades. Um exemplo comum é o modelo de Kolb, que inclui as etapas de experiência concreta, observação reflexiva, conceitualização abstrata e experimentação ativa. Essas fases formam um ciclo contínuo, enfatizando a importância da reflexão e aplicação prática no processo de aprendizagem.

O modelo de aprendizagem de Kolb, desenvolvido por David A. Kolb (1979), é conhecido como teoria da Experiência de aprendizagem. Ele propõe quatro etapas cíclicas que os aprendizes atravessam:

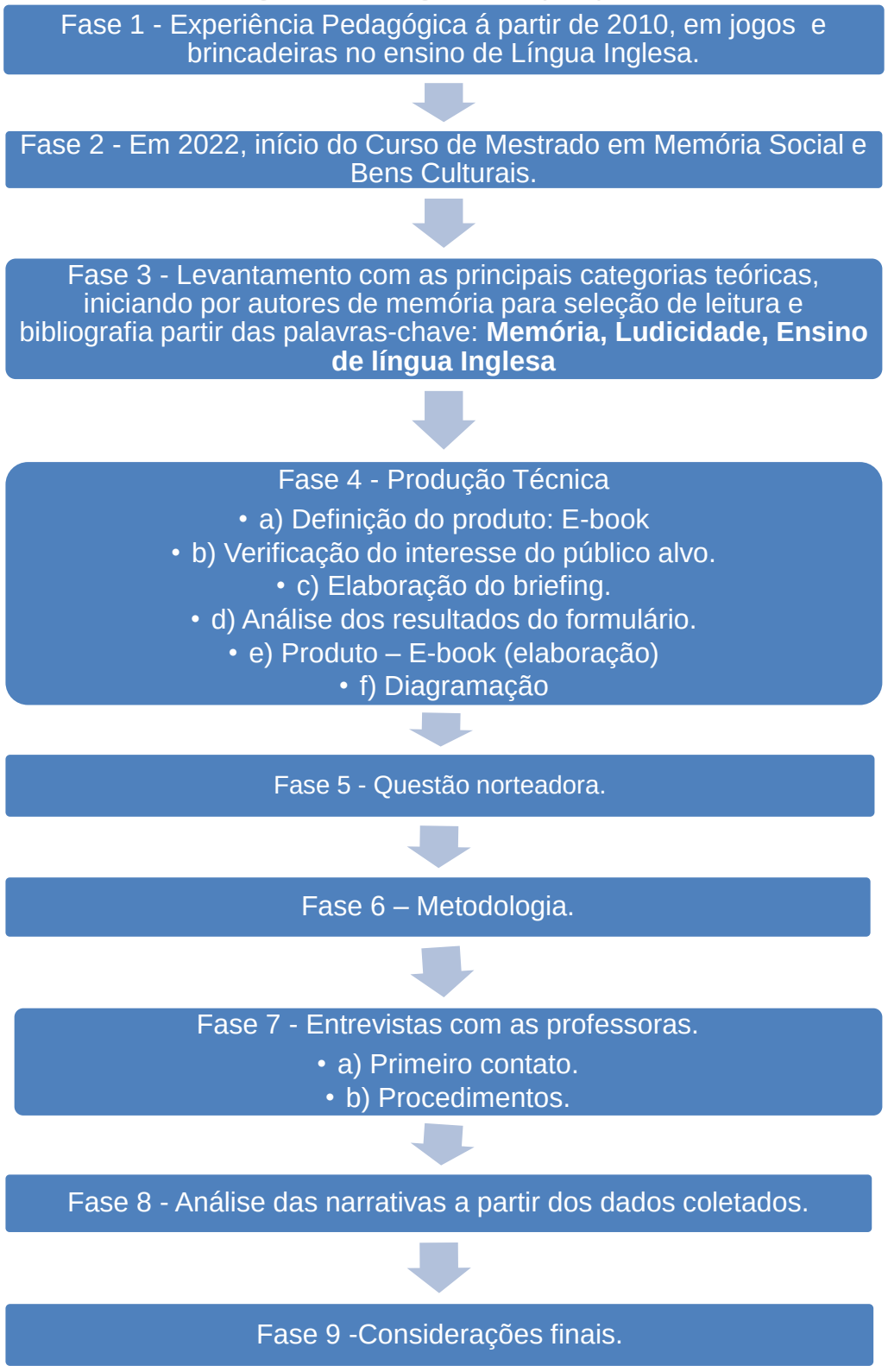
1. **Experiência Concreta (EC):** Vivência direta de uma experiência ou atividade.

2.**Observação Reflexiva (OR):** Reflexão sobre a experiência, analisando sentimentos e observações pessoais.

3. **Conceitualização Abstrata (CA):** Desenvolvimento de conceitos e teorias a partir da reflexão, formando um entendimento mais amplo

4. **Experimentação Ativa (EA):** Aplicação prática dos conceitos em novas situações, gerando novas experiências concretas.

Figura 5*:* Fluxograma da pesquisa.



Fonte: Da autora (2023).

Portanto a presente pesquisa seguiu as seguintes fases:

Fase 1 - Consistiu na vivência da Experiência pedagógica desde 2010, em jogos e brincadeiras no ensino de Língua Inglesa em escola pública e privada. O planejamento contempla diferentes modos de praticar e aprender a língua e sua gramática complementando a prática pedagógica.

Fase 2 - Em 2022 início do Curso de Mestrado em Memória Social e Bens Culturais. O incentivo da pesquisa surgiu da escuta dos estudantes que participaram das aulas em que usávamos jogos e brincadeiras. Levando em consideração a idade dos grupos, nota-se a presença de recordações emocionais, junto com indagações sobre a continuidade do projeto e narrativas de experiências vividas.

Fase 3 – Nesta fase foi feita a pesquisa de alguns conceitos teóricos que serviram de base para a pesquisa, abordando estudos de memória, questões de ensino e de aprendizagem e de ensino de língua inglesa

Fase 4 - Produção Técnica seguindo as etapas:

a) Definição do produto - E-book.

b) Verificação do interesse do público-alvo através de visitas nas escolas em 23 /outubro/2023 e primeiro contato com os professores em 26/10/ 2023 onde foi aplicado o roteiro de perguntas:

I Identificação

Nome Completo:

Idade:

Atuação:

Tempo de serviço como professora:

1. Qual sua Formação Acadêmica e o que influenciou você na escolha da sua formação?

2. Qual sua avaliação durante sua formação para o ensino de Língua Inglesa? Foi suficiente e importante para sua atuação como professora dessa disciplina?

3. Você tem alguma lembrança durante suas aulas de Língua Inglesa no tempo de escolaridade? Lembra de alguma aula interessante do seu professor?

4. Quais as brincadeiras e jogos de rua do seu tempo de escolaridade você lembra? Acredita que eles possam servir como ferramenta didática no ensino da Língua Inglesa?

5. Como você motiva os alunos a se interessarem por Inglês?

6. Quais estratégias você utiliza para tornar a Língua inglesa mais acessível e compreensível para os seus alunos?

7. Você utiliza jogos e brincadeiras para ensinar inglês? Se sim, quais são os benefícios dessas atividades?

8. Você utiliza tecnologia (como tablets, softwares educacionais) para ensinar Língua inglesa? Se sim, de que forma?

9. Como você lida com estudantes que têm dificuldades em inglês? Que estratégias de suporte você implementa?

10. Como você se mantém atualizado em relação às metodologias e recursos disponíveis para o Ensino de Língua Inglesa?

c) Elaboração do briefing: nome do produto, objetivos e visão do projeto, mensagem do produto, conceitos do produto, expectativas do produto, utilidade, público-alvo. Atividade realizada na disciplina de Oficinas de produção e Gestão Cultural que despertou reflexões sobre a relação da pesquisa acadêmica e a produção técnica, os fatores limitantes, a energia dispensada para a viabilidade do produto, utilidade e contribuições à comunidade.

e) Análise dos resultados do questionário respondidos pelas professoras em 03/11/2023.

f) Produto - O E-book. No início a pesquisadora tinha a intenção de preparar um workshop para os professores de Língua inglesa do ensino fundamental II na cidade de Araranguá-SC com o intuito de compartilhar as experiências e os resultados alcançados com a aplicação dessa metodologia para colaborar com a educação. Pensando melhor, decidiu-se por elaborar um e-book pois amplia a oportunidade de divulgação e acesso de professores de ensino de línguas.

g) Diagramação. Na fase final da pesquisa foi feito contato com a profissional que é bibliotecária para a realização da diagramação sendo enviado os textos para o desenvolvimento do produto.

Fase 5 – Metodologia- exploratória

Fase 6 – Entrevistas com as professoras e convite para participarem do projeto no qual elas aplicariam uma das atividades propostas para prática do tempo verbal Simple Past.

Etapa 1: entrega do convite.

Etapa 2: definição da atividade que será utilizada.

Fase 7 Análise das narrativas através dos dados coletados Narrativas.

Fase 8 – Considerações finais.

4.1 Organização metodológica da pesquisa

Como técnica de pesquisa foram realizadas duas entrevistas com professoras da língua inglesa da escola pública EEB Castro Alves e da escola privada colégio Murialdo. As perguntas foram elaboradas de forma semiestruturadas, ou seja, um modelo de entrevista flexível, que possui um roteiro prévio, mas abre espaço para que o entrevistado e o entrevistador façam perguntas fora do que havia sido planejado.

As entrevistas foram realizadas em novembro de 2023 com as quatro professoras nos dias 13 e 14 respectivamente. Após a execução desta etapa metodológica passamos à análise das respostas.

4.2 Análise das respostas do roteiro de entrevista em novembro de 2023

Após a etapa de apresentação, convite (Fase 7, etapa 1) e entrega do roteiro de perguntas (Fase 7, etapa 2) foi feita a leitura, organização e análise das respostas, conforme dados do Quadro 1, a seguir.

É necessário, porém, destacar que existem limites importantes relacionados a esses relatos, considerando-se que trazem perspectivas individuais e podem não abranger todos os aspectos do processo educacional. Ao avaliar a formação universitária para o ensino de Língua Inglesa, por exemplo, é crucial reconhecer que cada experiência de formação é única e influenciada por uma variedade de fatores, incluindo a qualidade do programa acadêmico, a dedicação pessoal do estudante e a disponibilidade educacional.

Alves (2004) afirma que à educação cabe o esforço de ensinar a ver, o papel de fazer com que o aluno, em qualquer etapa de sua formação, compreenda que não pode ver através dos olhos de outras pessoas, precisa criar suas próprias visões e experiências para que, assim, seu processo seja realmente significativo. Para isso, o

professor deve compreender se consegue atuar dessa maneira ou em que pontos está falhando para, assim, manter-se em constante processo de aprendizagem e desenvolvimento de suas habilidades, já que estas serão suas diretrizes de trabalho em seu papel de professor.

Quadro 1: Perfil e formação das professoras participantes
Elaborado pela autora, 2023

Professora	**Atuação**	**Tempo de serviço**	**Formação acadêmica**	**Qual sua avaliação durante sua formação para o ensino de Língua Inglesa? Foi suficiente e importante para sua atuação como professora dessa disciplina?**
P1	Professora de Língua Inglesa na Escola Murialdo	8 anos	Sou formada em Letras com habilitação em Inglês e Português, gostava muito de aprender e cantar em Inglês, e sempre ajudava meus colegas a aprender.	Acredito que a graduação deixou várias lacunas em minha formação que fazem falta no dia a dia como professora, muitas coisas precisei ir atrás para buscar e que deveriam ter sido passadas durante a graduação, atividades voltadas para a língua inglesa e também conhecer mais sobre os tipos de alunos que encontramos nas escolas.
P2	Professora Português/Inglês	12 anos	Sou Mestranda em Educação. Sempre gostei de língua inglesa, mas quando morei fora do Brasil me apaixonei mais pela língua e descobri que era essa a profissão que gostaria de seguir.	A credito que foi válida sim, mas sem empenho e estudos fora da formação não teria tanto conhecimento.
P3	Professora de língua inglesa	26 anos	Sou graduada em Letras Sou graduada em Letras, tenho pós-graduação em	Tanto o curso universitário, pós-graduação e outro Diversos cursos na área contribuíram para minha formação

			Língua Inglesa e sou mestranda em Memória Social e Bens Culturais. Vários fatores influenciaram a escolha da minha formação, tais como: Universidade próximo de casa, conhecimento com a língua inglesa desde a infância, facilidade de trabalho como professora na área, habilidade com a língua inglesa morando em países nativos da língua.	profissional, porém na área da educação não devemos nos acomodar em uma única oportunidade, devemos abraçar todas as oportunidades que temos interesse e sempre buscar nos aperfeiçoar. Sempre digo: Não há curso melhor ou pior, há dedicação e estudos constantes na área que escolhemos atuar.
P4	Professora Português/Inglês	28 anos	Sou formada em Letras Inglês/ Português, gostava muito de estudar e aprender Inglês. Por isso escolhi essa profissão e a habilitação.	Durante a minha formação penso que faltaram aulas mais práticas e dinâmicas, que poderiam ajudar inclusive no meu desenvolvimento e familiarização da língua

O nome das professoras entrevistadas foi omitido para preservar suas identidades, e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido foi elaborado conforme parâmetros da Unilasalle, no Apêndice B, seguindo o padrão de números para a identificação das professoras entrevistadas.

Percebeu-se que as professoras têm a mesma formação e que sentiram falta de aulas mais didáticas, mais práticas e dinâmicas para desenvolverem melhor sua formação.

O fato é que alguns professores acabam por responsabilizar seu processo de formação por possíveis falhas em sua atividade. Ainda que esse processo seja essencial para o desenvolvimento das capacidades de um professor, ele mesmo não pode acomodar-se e esperar que apenas o ensino superior se encarregue de lhe ensinar tudo que precisa saber, inclusive pelo fato de que os tempos e as pessoas nesses contextos mudam rapidamente. Assim, o professor não pode deixar de buscar o constante aprendizado de como ser professor, não no que tange a taref a ser

conduzida, mas na forma como isso ocorrerá dentro dos variados contextos em que será inserido em sua carreira (ALVES, 2004).

Segundo a professora P1 “Acredito que a graduação deixou várias lacunas em minha formação que fazem falta no dia a dia como professora”, todas afirmam que precisaram ir atrás de pesquisa e estudos com esse objetivo.

Quadro 2*:* Lembranças das professoras em relação a seu tempo de escolaridade.

Questão 1	Você tem alguma lembrança durante suas aulas de Língua Inglesa no tempo de escolaridade? Lembra de alguma aula interessante de seu professor?
P1	Sim tenho várias lembranças uma das mais marcantes foi uma atividade de música em que precisamos escolher uma música e fazer uma atividade e eu fiz a leitura da letra da música e a professora/colegas ficou surpresa com o meu sotaque.
P2	As aulas eram muito gramaticais e baseadas apenas em traduções. As aulas que eram interessantes tinham como recurso músicas.
P3	Sim, lembro das vezes que a minha professora de inglês levava Músicas para aprendermos as habilidades da língua através das músicas. Como eu sempre amei músicas e a língua inglesa, essas aulas são as que me recordo com muita facilidade. E através dessas memorias boas da adolescência tento elaborar minhas aulas como profissional da educação conforme o que vivenciei como estudante.
P4	Sim lembro que eram aulas bem voltadas a ensinar gramatica. Usava-se também bastante traduções e poucas atividades diferentes. As vezes alguma música ou atividades com filmes.

Fonte: A autora, 2023.

Percebe-se nas respostas os vestígios de memoriais do tempo de infância e de escola. Candau (2011, p. 16) afirma que “[...] a memória, ao mesmo tempo em que nos modela, é, por nós, modelada”. Segundo o autor é o que expressa de forma muito clara a dinâmica da fala entre memória e identidade, que se combinam, se sustentam

mutuamente para originar um percurso de existência, uma trajetória de vida, uma história, uma narração. A memória social, segundo Halbwachs (2006), é quaisquer que sejam as lembranças do passado que possamos ter – por mais que pareçam só pensamentos e experiências, exclusivamente pessoais ou resultados de sentimentos elas só podem existir a partir dos quadros sociais da memória.

Constatou-se ainda, nessa amostra, uma repetição das depoentes sobre o tipo de aulas muito gramaticais com pouca atividade lúdica e, como foi citado, quando havia uso de alguma atividade como música para o ensino da língua, a aula se tornava muito mais interessante para todas.

Assim se solidificou que a Memória Social, Ensino de língua inglesa se comunicam, pois segundo a fala das depoentes da amostra, as metodologias que eram usadas para o ensino da língua eram baseadas em métodos tradicionais de leitura, tradução e repetição em sala de aula, mas que o indivíduo se recorda com mais facilidade, quando vive fatos e atividade em grupos. Essas lembranças duram o tempo em que esse grupo existir socialmente ou na memória presente dos integrantes, conforme Halbwachs (2006).

Ademais, Halbwachs (2006) destaca que o indivíduo carrega em si a lembrança e está sempre interagindo na sociedade. Ou seja, as professoras quando lembram das metodologias vivenciadas em seu processo de aprendizagem, recordam sobre a escola, professores, colegas e época vivenciadas por elas.

Quadro 3: Ainda sobre a Memórias

Professora	Quais as brincadeiras e jogos de rua do seu tempo de escolaridade você lembra? Acredita que eles possam servir como ferramenta didática ainda hoje no Ensino da Língua inglesa?
P1	No meu tempo, jogos de rua não eram tão comuns na aula de inglês, porém jogos de sala de aula eram bastantes executados. Tínhamos jogos de completar a música, de cruzadinha com palavras da música e acredito sim que eles são uma excelente ferramenta didática no ensino da língua inglesa

P2	Eu gostava muito de brincar de batata quente, pega pega, dança das cadeiras, etc. Penso ser uma grande ferramenta para o ensino-aprendizagem. Eu utilizo muito os jogos como ferramenta pedagógica em sala de aula para o ensino da língua inglesa e vejo o avanço dos alunos em vários sentidos. As aulas eram muito gramaticais e traduções. As aulas que eram interessantes tinham como objetivo músicas.
P3	Adorava brincar na rua, praticávamos esportes, jogávamos amarelinha, bolinha de gude, de roda, de elástico, de esconde esconde, de bonecas, de casinha, jogávamos stop em dias chuvosos de verão, jogos de tabuleiro, jogo da velha entre muitas outras brincadeiras. E quando adolescente amava ouvir músicas e cantar! Com certezas os jogos é uma ferramenta que contribui muito no ensino-aprendizagem para qualquer faixa etária, através de jogos os estudantes aprendem brincando e assimilam muito melhor os conteúdos didáticos, acredito que o ensino através da ludicidade é fundamental nos dias de hoje.
P4	Gostava bastante de atividades e brincadeiras de rua, como pega-pega, amarelinha, pular elástico, esconde-esconde mas não eram usadas para ensinar, eram apenas brincadeiras do recreio ou Educação física. Acredito que possam ser usadas sim, principalmente para aquisição de vocabulário.

Fonte: A autora, 2023.

Recordar das brincadeiras de crianças e trazer as lembranças de prazer e diversão para as suas aulas faz com que as professoras acreditem mais no poder do lúdico na aquisição de conhecimento. Portanto, constatou-se nas respostas que as entrevistadas recordam que os métodos de ensino da época quase não traziam, ou traziam muito pouco, atividades lúdicas e interessantes, portanto, elas procuram não usar apenas os métodos tradicionais, mas também aperfeiçoam suas práticas metodológicas e dos recursos possíveis em suas escolas.

O mundo lúdico traz benefícios essenciais e depende crucialmente do reconhecimento por parte dos educadores, que devem valorizar o ato de brincar como uma atividade curricular enriquecedora capaz de influenciar diversos aspectos do desenvolvimento infantil, contribuindo para uma integração social plena. É imperativo não negligenciar essa fase e reconhecê-la, pois, é por meio do brincar que a criança

absorve conhecimento de maneira prazerosa, impulsionando seu envolvimento na vida escolar. Tendo essas abordagens sobre lúdico, Gomes (2004, p. 146) ressalta que:

> Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade.

O quadro a seguir apresenta os meios utilizados pelas professoras entrevistadas para motivar os alunos e tornar suas aulas mais atrativas.

Quadro 4*:* Prática docente no ensino de língua inglesa

Professor	**Como você motiva os alunos a se interessarem por inglês?**	**Quais estratégias você utiliza para tornar a Língua inglesa mais acessível e compreensível para os seus alunos?**	**Você utiliza jogos e brincadeiras para ensinar inglês? Se sim, quais são os benefícios dessas atividades?**
P1	Hoje em dia os alunos não se motivam com quase nada, mas aqueles que demonstram interesse, eu busco elogiar bastante e sempre dando a palavra de encorajamento "eu confio em ti, confia Em ti também.	Bastante elementos visuais, palavras mais simples e muitos gestos.	Sim, eu utilizo bastante jogos de competição e jogos de quiz, ferramentas tecnológicas
P2	Aulas dinâmica e com jogos.	Self answer: pensar, processar e responder. Participar ativamente; sala de aula diferenciada (em grupos), metodologias ativas, etc.	A utilização de jogos para aprender inglês é uma metodologia muito comum e traz leveza e descontração às aulas. As vantagens dessa estratégia vão ainda além disso: por meio de jogos, as turmas se tornam engajadas e mais interativas.

Professor	Como você motiva os alunos a se interessarem por inglês?	Quais estratégias você utiliza para tornar a Língua inglesa mais acessível e compreensível para os seus alunos?	Você utiliza jogos e brincadeiras para ensinar inglês? Se sim, quais são os benefícios dessas atividades?
P3			Sim! Através dos jogos podemos trabalhar as 4 principais habilidades da língua inglesa, memorização de vocabulários, disciplina, interação, comportamento, fazendo que a sala de aula torne-se um ambiente prazeroso, motivador, sociável e interessante para os alunos.
P4			Eu utilizo sempre que possível pois lecionar para turmas de 28 a 30 alunos ás vezes se torna inviável algumas atividades que possam desviar o foco da aprendizagem. Também na escola pública temos dificuldades de recursos principalmente no que se refere a tecnologia pois internet ou é ruim ou realmente não funciona. Mas acredito que aulas bem preparadas sempre são bem sucedidas e os benefícios são que os alunos aprendem se divertindo e as aulas se tornam mais prazerosas

Fonte: A autora, 2023

O próximo quadro apresenta os recursos utilizados pelas professoras entrevistadas, como ferramenta pedagógica no preparo das aulas.

Quadro 5: Ainda sobre a prática docente no ensino da língua inglesa

Professor	Você utiliza tecnologia (como tablets, softwares educacionais) para ensinar Língua inglesa? Se sim, de que forma?	Como você lida com estudantes que têm dificuldades em inglês? Que estratégias de suporte você implementa?	Como você se mantém atualizado em relação às metodologias e recursos disponíveis para o ensino de língua inglesa?
P1	Sim eu utilizo bastante, eu utilizo plataformas, sites, como baambozzle ou kahoot que ajudam bastante na sala de aula.	Procuro encorajar bastante o aluno e sempre pedir para algum outro colega que tem mais facilidade dar uma ajuda também além dos elementos visuais e exemplos.	Como eu faço parte do bilíngue eles oferecem bastante formações e com isso sempre participo de minicursos voltados ao ensino da língua inglesa.
P2	Sim, com jogos e brincadeiras em inglês, pesquisas e afins.	O mais importante a fazer para ajudar os alunos com dificuldade de aprendizagem é avaliar suas necessidades, contextualizá-las no processo de ensino-aprendizagem e diversificar as atividades.	Participação de cursos e workshops, ler livros e artigos acadêmicos, praticar de conferencias e eventos; acompanhar blogs e site especializados, etc.
P3			A atualização depende exclusivamente de você mesmo como professor da disciplina. Através da Internet, de colegas da profissão, de grupos de profissionais da área, das redes sociais onde estes recursos específicos da área estão disponíveis para possíveis atualizações e desenvolvimentos profissionais.

P4			Estou sempre participando de cursos oferecidos pela escola ou pelo estado. Também acompanho alguns colegas pelas redes sócias e através de troca de conhecimento vou me atualizando.

Fonte: A autora, 2023

Comparando as respostas das professoras entrevistadas, percebemos uma grande similaridade ao se referir à formação, experiências como estudantes e como professoras de Língua Inglesa. Pode-se perceber também que são unânimes em acreditar na importância e na eficiência do uso do lúdico através de jogos e brincadeiras nas atividades didáticas.

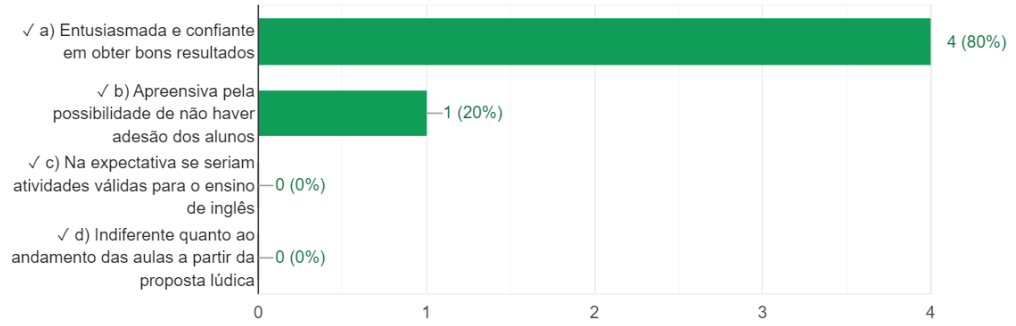
4.3 Análise dos resultados da pesquisa

Com o propósito de confirmar a existência de demanda para o produto a ser desenvolvido neste estudo, que consiste em um e-book que é uma proposta de ensino de Língua Inglesa de forma lúdica e gamificada para o Ensino Fundamental II a partir da construção de memória de professores, foi realizado um levantamento de interesse sobre as temáticas a serem abordadas neste produto junto ao mencionado grupo de professores. Esse levantamento foi conduzido por meio de um formulário online construído no Google Forms. O formulário foi compartilhado por meio do Whatsapp com todas as professoras que constituem o público-alvo deste estudo.

A seguir, estão as perguntas e as respostas com seus respectivos percentuais nos gráficos feitos a partir das respostas:

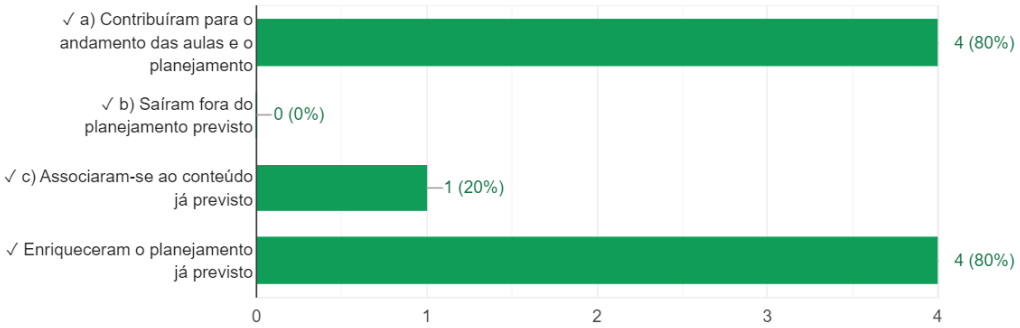
1. Como você se sentiu durante a aplicação das atividades lúdicas propostas?

0 / 5 respostas corretas



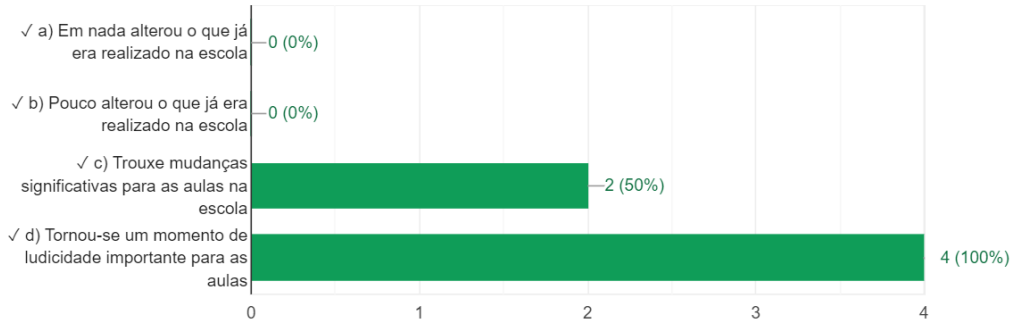
2 Quanto à proposta de atividades lúdicas da pesquisa da prof. Mônica

0 / 5 respostas corretas



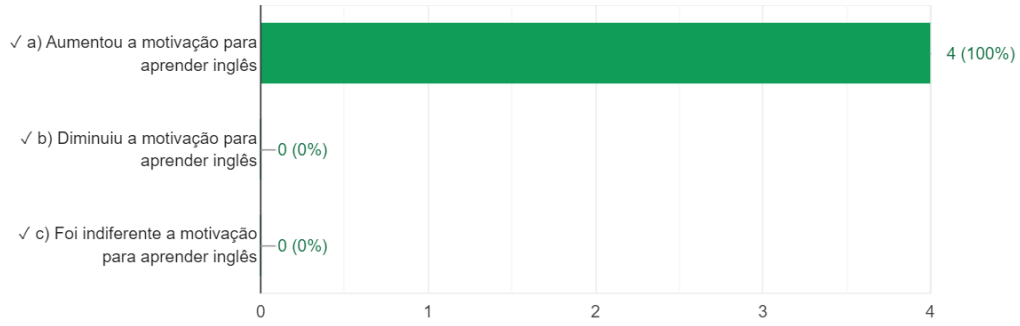
3 A proposta desenvolvida e a sua formação docente desde a graduação até a atuação na escola, condizem com a seguinte situação quanto à realização das atividades lúdicas:

0 / 4 respostas corretas



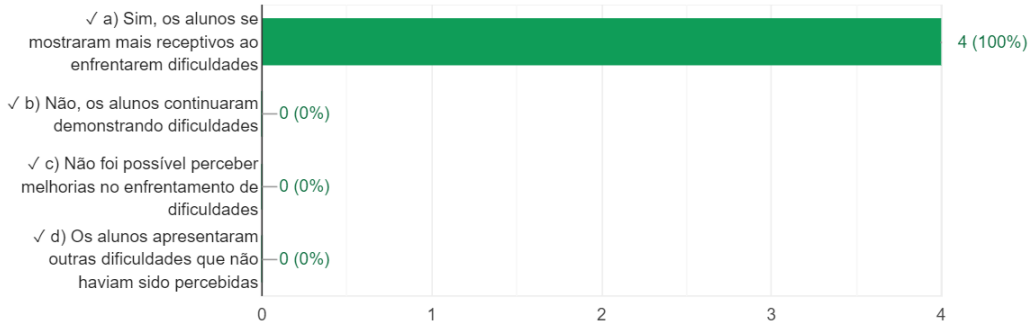
4 Quanto à motivação de seus alunos para as aulas de inglês, você constatou que:

0 / 4 respostas corretas



5) Você percebeu alguma mudança na aprendizagem ou na participação da atividade por parte dos alunos que, normalmente, têm dificuldade em relação ao estudo da língua inglesa?

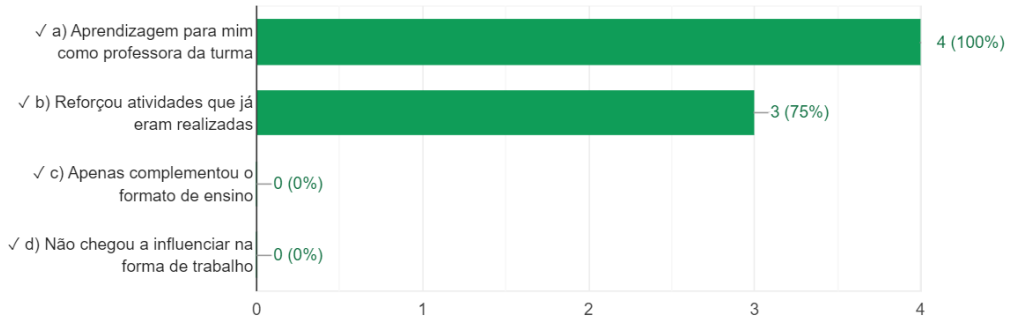
0 / 4 respostas corretas



6) A proposta de atividades lúdicas revelou

Copiar

0 / 4 respostas corretas



7) Deixe aqui algum comentário sobre a realização das atividades propostas no formato lúdico e a sua prática em sala de aula.

A utilização de atividades lúdicas nas aulas de língua inglesa é uma ótima maneira de engajar os alunos e tornar o aprendizado mais divertido. Quando os

estudantes estão envolvidos em jogos, brincadeiras e outras atividades recreativas, eles se sentem mais motivados a participar ativamente das aulas e a praticar a língua de forma mais natural.

A prática de atividades lúdicas e motivadoras são uma constante nas minhas aulas. Ensinar e aprender através de jogos, músicas, ferramentas virtuais entre outros influenciam positivamente no desenvolvimento de todas as habilidades quando se refere no ensino de uma segunda língua. Venho acompanhando também as aulas na professora Mônica colega de profissão e vejo diariamente o entusiasmo dos alunos nas aulas de língua inglesa ministradas por ela no processo de ensino aprendizagem aqui na EEB. Castro Alves. Foram momentos bastante proveitosos. As atividades de formato lúdico foram de grande importância para a aprendizagem do aluno.

5 REVISÃO DE TRABALHOS JÁ PUBLICADOS

Para a análise de trabalhos publicados, foram pesquisadas bases eletrônicas de dados e usando descritores como lúdico, ludicidade, ensino, aprendizagem, jogos, ensino de língua inglesa, ensino de língua estrangeira, memória. Foram encontrados trabalhos que representam de forma bastante similar os esforços idealizados neste estudo e foram considerados como base para consultas nas etapas posteriores do estudo. Tais dados constam do Quadro 1, a seguir.

Quadro 6 – Levantamento de trabalhos publicados na área

Título	**Autor(es), título e referência**
Storytelling associated to ludic in teaching and learning English.	MINCATO, M. C.; FELICETTI, V. L.; SPICER-ESCALANTE, M. L. **Storytelling associated to ludic in teaching and learning English.** Revista Eletrônica de Educação, São Carlos, SP, v. 15, e4915060, p. 1-17, 2021. Disponível em: http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/4915/1195. Acesso em: 16 março 2023.
Sala de aula invertida e os processos motivacionais de estudantes nas aulas de apoio de língua inglesa (Dissertação)	BARROS, Lívia Cruz Pinheiro de. **Sala de aula invertida e os processos motivacionais de estudantes nas aulas de apoio de língua inglesa.** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2019.
Memória educativa: da constituição à atuação docente	MIRANDA, Pedro Cavalcante de. Memória educativa: da constituição à atuação docente. 2020. 136 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020.
Interações em sala de aula: auxiliando crianças a aprender uma segunda língua.	MÜLLER, Gislaine**. Interações em sala de aula: auxiliando crianças a aprender uma segunda língua.** Pontifícia Universidade Católica do rio Grande do Sul; Programa de Pós-Graduação em Educação, 2017.
A hora do conto associada ao lúdico no ensino e aprendizagem de inglês: uma experiência de ensino	MINCATO, Marina Camargo**. A hora do conto associada ao lúdico no ensino e aprendizagem de inglês: uma experiência de ensino.** 2017. Disponível em:http://hdl.handle.net/11690/764. Acessado em 03 abr.2023.
Histórias em quadrinhos: um estudo sobre ensino e aprendizagem da língua inglesa	ZILIO, Talize. **Histórias em quadrinhos: um estudo sobre ensino e aprendizagem da língua inglesa**. 2020. 175 f. Dissertação (mestrado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, 2020. Disponível em: http://hdl.handle.net/11690/1607. Acesso em: 06 abr. 2023.
Caminhos que se ampliam: e-book formativo para professores de inglês da	SILVA, Kelly Cristina Rodrigues Gularte da. **Caminhos que se ampliam: e-book formativo para professores de inglês da educação básica**. Produto educacional (mestrado profissional)

educação básica	Universidade Estadual do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-graduação em Educação, Osório: Uergs, 2022.
O lúdico como recurso no ensino e na aprendizagem da língua inglesa: um estudo de caso com alunos do 6º ano do ensino fundamental.	GREGIS, R. A., & Garcia, P. D. (2019). **O lúdico como recurso no ensino e na aprendizagem da língua inglesa: um estudo de caso com alunos do 6º ano do ensino fundamental.** *Linguagens & Cidadania*, *20*. https://doi.org/10.5902/1516849234263 acessado em 15 abr. 2023.
Memórias da formação continuada em Esteio (RS): ressignificações pedagógicas por meio de uma metodologia com uso de escape book	GOMES, C. Memórias da formação continuada em Esteio (RS): ressignificações pedagógicas por meio de uma metodologia com uso de escape book. 2021. 150 f. Dissertação (mestrado em Memória Social e Bens Culturais) - Universidade La Salle, Canoas, 2021. Disponível em: http://hdl.handle.net/11690/2289. Acesso em: 21 out. 2023.
Memórias do Sim: um projeto de gestão docente	BEPPLER, Márcia Andreia de Castro. Memórias do Sim: um projeto de gestão docente. 2020. 99 f. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Bens Culturais) - Universidade La Salle, Canoas, 2020. Disponível em: http://hdl.handle.net/11690/1442.Acesso em: 10 nov. 2023.

Fonte: A autora, 2023

Silva (2022) desenvolveu um produto educacional voltado ao suporte aos professores de língua inglesa da educação básica, por meio de um e-book, com foco na necessidade desses professores de terem acesso a um material de consulta, com sugestões e ideias para aulas dinâmicas, atrativas e que possam ser organizadas por eles mesmos. Trata-se de um produto de grande relevância, considerando-se que o suporte aos professores é um investimento na qualidade do ensino que por eles será prestado.

Produtos desse modelo são relevantes como suporte aos professores e no desenvolvimento de aulas dinâmicas, com maior significado para os alunos e facilidade para os professores.

Gregis (2019) realizou um estudo de caso a respeito da aprendizagem de língua inglesa a partir de atividades lúdicas. O estudo evidenciou mais envolvimento dos alunos, atividades mais dinâmicas e a sensação dos alunos de que as aulas podem ser agradáveis, permeadas por brincadeiras e, ainda assim, conduzir ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades.

Envolver os alunos nas aulas desenvolvidas é, sem dúvidas, um desafio. O alcance dos resultados é muito benéfico para as pessoas envolvidas, tanto os professores quanto os próprios alunos.

Zilio (2020) usou os quadrinhos como molde de aulas para o aprendizado da língua inglesa e deixou evidente que não existe apenas uma metodologia para o ensino de LI, de fato, há uma vasta gama de materiais disponíveis e que podem ser adaptados para as necessidades de cada turma e dos conteúdos a serem trabalhados com essas turmas.

Quadrinhos podem envolver a linguagem visual e escrita e, assim, geram uma associação muito mais fácil para o aprendizado dos alunos, inclusive para variadas disciplinas, não apenas para o inglês.

Mincato (2017) fez uso de contos para o ensino de língua inglesa e ressalta que os contos podem ser usados conforme são conhecidos ou alterados para que se enquadrem em cada situação. Há, ainda, uma possível abordagem multidisciplinar, associando o ensino de língua inglesa com o desenvolvimento de várias outras habilidades.

São materiais que podem ser usados como base de consultas, por trazerem literatura pertinente, além de demonstrarem exemplos práticos e bem-sucedidos que dão aos professores uma visão real do lúdico no ensino e de que forma podem usar materiais usados nos estudos ou adaptar esses materiais para sua realidade e para as necessidades que identificam em seu cotidiano.

6 PROPOSTA DE PRODUTO FINAL

SUMÁRIO EXECUTIVO

O problema desta pesquisa parte da percepção, como servidora de uma escola pública, da necessidade de buscar uma metodologia diferenciada, motivadora e eficaz no processo de ensino e de aprendizagem, em consonância com as transformações da sociedade e dos interesses dos adolescentes nos dias atuais em atividades mais motivadoras, lúdicas e relevantes em suas vidas. Foi desenvolvido na Escola Básica Castro Alves-Araranguá-SC onde eu sou professora efetiva. É uma escola pública estadual. O e-book foi elaborado através de pesquisas em material didático e internet.

A proposta visa auxiliar professores na busca de oportunidades de aquisição de conhecimento na língua inglesa de seus estudantes através da memória no uso dos jogos antigos e atividades lúdicas. A metodologia exploratória foi formada através de entrevistas pré-atividade para professores de língua Inglesa sobre a aplicabilidade de atividades usando jogos antigos e modernos retomando as memórias desses professores do tempo em que eram alunos e como aprendiam. Esse material didático é uma ferramenta que serve como sugestão para os professores de língua inglesa do ensino fundamental.

1 – O PRODUTO

Trata-se de um e-book que pretende destacar a importância de utilizar estratégias e recursos como o uso da ludicidade no processo de ensino de língua inglesa para os alunos do ensino fundamental II, estimulando para o gosto de aprender inglês, desenvolvendo as habilidades de listening, speaking, reading, writing.

O produto também contribui para evidenciar o quanto é essencial para o desenvolvimento das crianças o uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem.

Nesse e-book, foram apresentadas contribuições para formação de professores do Ensino Fundamental II, atividades diferenciadas propostas para serem

usadas em sala de aula, como brincadeiras com intencionalidade pedagógica, dinâmicas de grupo, quebra-cabeças, jogos de tabuleiro e livros para leituras futuras.

2 – ANÁLISES DE MERCADO

O mercado está direcionado aos professores do ensino de línguas no ensino fundamental II. Há produtos/serviços substitutos que poderiam atender ao mesmo objetivo, como curso de capacitação/atualização para professores, workshops. No entanto, o e-book ficará disponível de maneira gratuita na internet e servirá como ferramenta de pesquisa no processo de planejamento para os professores interessados, de forma que o professor possa consultar a qualquer momento, de acordo com suas demandas.

Nos dias atuais os professores estão cada vez mais usando a internet nos seus planos de aula, o que torna o e-book um material de fácil acesso.

2.1 – ESTUDOS DOS FORNECEDORES PARA REALIZAÇÃO DE SEU PRODUTO.

Consultoria para desenvolver o E-Book- Vinicius Curi -tel.48-99128-5824.

Folders para o marketing- Casa do Carimbo- Av. XV de Novembro, 1767, Araranguá.

Revisão ortográfica-Tiago Borges- 48-996933733

Mão de obra para elaboração do produto-Vinicius Curi -tel.48-99128-5824.

3 – PLANO DE MARKETING

O marketing será feito através de divulgação nas escolas da cidade e na Secretaria Regional de Educação. Para isso será desenvolvido um folder para ser distribuído, usarei também minhas contas de Facebook e Instagram. O lançamento será feito em uma noite de apresentação na própria escola Castro Alves, junto com a apresentação do produto final de outras colegas do mercado. O folder será distribuído nas escolas de Araranguá.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Ensino e a aprendizagem de idiomas na escola pode ser um grande desafio tanto para os professores quanto para os estudantes. Para o aluno, pode ser difícil por diversos motivos, como falta de conhecimento completo da língua a ser aprendida, timidez, dificuldades na fala ou na audição, integração com os colegas e questões cognitivas.

Por outro lado, os professores precisam estar capacitados, dispostos e flexíveis para ensinar um idioma, já que as turmas são heterogêneas e os alunos têm necessidades específicas de aprendizado. Além da diversidade esperada entre os alunos, pois há aqueles que já frequentam ou frequentaram curso de inglês e aqueles que estão tendo contato com a língua pela primeira vez ou tiveram aulas didaticamente insuficientes ou mal planejadas.

A diversificação das estratégias também exige criatividade e disposição do professor na preparação das aulas. Como já mencionado anteriormente, existem várias atividades que se complementam a partir de um tema comum como uso de um certo ponto gramatical, um tempo verbal, por exemplo.

Por isso, através das entrevistas realizadas com as professoras pesquisadas foi concluído sobre a necessidade e importância de desenvolver materiais para diferentes atividades, enfatizando a ludicidade e a compreensão dos alunos. A preparação do professor começa pela escolha do tema que precisa ser trabalhado ou revisto, e selecionar qual ou quais os jogos ou brincadeiras mais se encaixam com aquele tema, observando ainda com muita atenção quais os mais indicados para cada idade e grau de conhecimento.

Os jogos e brincadeiras podem ser digitais ou analógicos, essa variedade de versões permite expandir o número de atividades e explorar bem o conteúdo e ampliar o vocabulário. Lembrando sempre que nem todos os jogos e brincadeiras são aceitos e atingem o objetivo esperado em todas as turmas, por isso a diversidade e a preocupação com a individualidade é tão importante.

O professor precisa, então, estar apto a explorar o máximo de conteúdo a partir dessas atividades lúdicas, para atingir seus objetivos de atender à necessidade no desenvolvimento de *English Skills: listening, speaking, writing, reading.*

Cabe destacar que as professoras participantes da pesquisa relataram a importância do lúdico na vida escolar delas, apesar de um pouco raras foram os momentos mais marcantes e que fizeram com que elas gostassem de aprender a língua e até decidissem escolher a profissão como professora de Língua Inglesa. Sendo assim, se apresentaram dispostas a seguir com esse tipo de material e de aula a serem ministrados por elas.

Entretanto, mesmo levando em consideração que o conteúdo programático presente no material didático não seja o mais adequado para adquirir uma língua, as técnicas e os recursos educacionais, ao serem exploradas em sua variedade para englobarem as quatro habilidades, facilitam o processo de ensino e de aprendizagem.

Como já exposto, jogos e brincadeiras devem ser bem explorados no ensino da língua inglesa, pois permitem a diversificação de atividades que envolvem o conteúdo que está sendo estudado, ou seja, permite o desenvolvimento de diferentes estratégias.

O uso de estratégias didáticas como o lúdico usados na abordagem comunicativa trazem resultados eficazes no processo de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa, desenvolvendo as habilidades de ouvir, falar, escrever e ler. Além disso, permitem a formação de um ambiente saudável de aprendizagem através do convívio entre os alunos onde deve haver colaboração mútua entre os alunos e com o professor.

Os jogos e brincadeiras usados nas aulas de Língua inglesa não ensinam somente a língua em si mas a importância do trabalhar em equipe e a respeitar o potencial de cada colega e é ainda uma forma de incentivar e estimular o aluno em relação à qualidade das relações sociais, ampliação do entendimento acerca do mundo e superação de dificuldades individuais, como a timidez. Nesta direção, o objetivo desta pesquisa, de criar uma proposta de ensino de Língua Inglesa de forma lúdica para o Ensino Fundamental II a partir da construção de memória de professores, foi atingido.

Ao relacionar o objeto de pesquisa Jogos Antigos e Modernos, Memórias e Ludicidade no Ensino e na Aprendizagem, retomamos a importância da memória social quanto a criação de memórias por parte das quatro professoras entrevistadas aos descreverem suas práticas como estudantes e como o aspecto lúdico é

importante para o ensino da língua inglesa. Candau (2016) destaca que a memória social não é apenas um conjunto de lembranças individuais, mas sim um processo de construção e reconstrução da identidade coletiva, influenciada por fatores sociais, culturais e políticos.

Halbwachs (1925) argumenta que memoria individual é inseparável da memória coletiva e que nossas lembranças são moldadas por nossas conexões sociais. Podemos relacionar então as aulas lúdicas de língua inglesa usando jogos e brincadeiras antigas ás memórias individuais de cada estudante e professor e a memória social ao grupo enquanto jogam, brincam e aprendem.

Além disso, este estudo aponta para novas oportunidades de pesquisa relacionadas a diversas abordagens didáticas em outros aspectos do currículo. Destaca-se também a importância de uma formação docente que integre uma variedade de estratégias didáticas em sala de aula, visando aprimorar a experiência de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. Crônica “A complicada arte de ver”. Publicada originalmente em Folha de S. Paulo, 20.10.2004.

ARISTÓTELES. “Ética a Nicômaco”. Tradução de Leonel Valandro e Gerd Bornheim. São Paulo: Abril Cultural, 1973. Vol. IV: Os Pensadores.

ASSMANN, A. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas/SP: Unicamp, 2011.

AUGUSTO, R. C. **O inglês como capital cultural no contexto de escolas regulares: um estudo de caso**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada), Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2001.

BRAGA, E. S.; SMOLKA, A. L. B. Memória e sentido na narrativa de crianças: inspirações Vigotskianas para a pesquisa na escola. **Cadernos CEDES**, v. 40, n. 111, p. 185–197, maio 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEF, 2018.

BRASIL. MEC. Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. MEC. Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais - terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental**: língua estrangeira. Reimpressão. Brasília: MEC/SEF, 2001.

BRITISH COUNCIL. O ensino de inglês na educação pública brasileira. São Paulo, 2015. Disponível emhttps://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/estudo_oensinodoinglesnaeducacaopublicabrasileira. Acesso em: 23 mar. 2023.

CANDAU, Vera Maria (Org.). **Diferenças culturais e educação**: construindo caminhos. Rio de Janeiro: 7 Letras , 2011.

CANDAU, J.; FERREIRA, M. L. M. Mémoire et patrimoine: des récits et des affordances du patrimoine. **Educar em Revista**, n. 58, p. 21-36, 11 out. 2015.

CANI, J. B. et al. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 17, n. 3, p. 455–481, jul. 2017.

CORBALÁN, F. Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato. Madrid: Sintesis, 1994.

COSTA, I. T. M. **Memória institucional**: a construção conceitual numa abordagem teórico-metodológico. 1997. 169f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação - Faculdade de Educação - Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 1997.

DESAULNIERS, J. B. R. Memória social e cidadania. Cadernos CEDES, v. 18, n. 42, p. 93–107, ago. 1997.

FRANCO, MAS. A metodologia da pesquisa educacional como construtora da práxis investigativa. Revista Nuances, Presidente Prudente, SP: Unesp, vol. 9, n. 9/10, dez. 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. ed. 43. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GARDNER, H. La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI. Paido, 2001.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 5ºed. São Paulo: Atlas, 2010.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

JIANG, F; SHANGGUAN, D. Researching and designing educational games on the basis of "self-regulated learning theory". Front Psychol. 2022 Nov 11;13:996403. doi: 10.3389/fpsyg.2022.996403. PMID: 36438312; PMCID: PMC9697175.

JOHNSON, D. W., & JOHNSON, R. T. Cooperation and competition: Theory and research. Interaction Book Company, 1989.

KOLB, D. A. (1984). **Experiential learning: Experience as the source of learning and development.** Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

KRAJCIK, J., BLUMENFELD, P. C., MARX, R. W., & SOLOWAY, E. A collaborative model for helping middle grade science teachers learn project-based instruction. The elementary school journal, n. 94, v. 5, p. 483-497., 1994

JOHNSON, D. W., & Johnson, R. T. (1989). Cooperation and competition: Theory and research. Interaction Book Company.

KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

LAGE, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: a gateway to creating an inclusive learning environment. The Journal of Economic Education, 31(1), 30-43.

LEFFA, VJ. O ensino de LE no contexto nacional. **Contexturas**, São Paulo, nº 4, p. 13-24, 1999.

LÉTOURNEAU, J. **Ferramentas para o pesquisador iniciante.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

LUCKESI, CC. Educação e ludicidade. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (Org.). Ludicidade e desenvolvimento humano. Ensaios 3: educação e ludicidade. Salvador: Gepel, 2004a.

LUO, Z. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review. **Behav Sci** (Basel). 2023 Apr 13;13(4):331. doi: 10.3390/bs13040331. PMID: 37102845; PMCID: PMC10135444.

MINAYO, MCS (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 32. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

MORESI, EAAD et al. Memória organizacional de comunidades de prática como fator de vantagem competitiva das organizações. **O&s** - Salvador, v.16 - n.50, p. 479-495 - Julho/Setembro – 2009.

MUSACHI, V. R. Ensino de língua inglesa: conversas com professores da escola pública. Domínios de Lingu@gem, Uberlândia, v. 14, n. 1, p. 340–352, 2020. DOI: 10.14393/DL40-v14n1a2020-13. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/47340. Acesso em: 28 mar. 2023.

NASSAR, P. Memória e responsabilidade histórica. **Revista de Administração de Empresas**, v. 52, n. 3, p. 368–368, maio 2012.

PAIVA, VLMO. A língua inglesa no Brasil e no mundo. In _____ (org.) Ensino de Língua Inglesa: reflexões e experiências. 3 ed. Campinas, SP: Pontes, 2005.

PERES, E (org.). **Memórias de alfabetização**. Pelotas: Seiva, 2007. 234 p.

PILETTI, C. **Didática Geral**. 23. ed. São Paulo: Editora Ática, 2007.

POLLAK, M. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, v.5 n. 10, 1992, p. 200-212.

QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 787–820, set. 2020.

RICHARD-AMATO, PA. **Making it happen**: interaction in the second language classroom. NY: Longman, 1989.

RODRIGUES, FA. A importância do ensino de Língua Inglesa nas escolas brasileiras: uma proposta de reformulação das diretrizes institucionais e dos conteúdos. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 1, 11 de janeiro de 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/1/a-importancia-do-ensino-de-lingua-inglesa-nas-escolas-brasileiras-uma-proposta-de-reformulacao-das-diretrizes-institucionais-e-dos-conteudos

ROWLINSON, M. et al. Social remembering and organizational memory. **OrganizationStudies**, v.31, n.1, p. 69-87, 2010.

SÁ, C. P. Sobre o campo de estudo da memória social: uma perspectiva psicossocial. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 20, n. 2, p. 290–295, 2007.

SANTA CATARINA. Proposta Curricular de Santa Catarina: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio: disciplinas curriculares. Florianópolis:

SANTANA, Givaldo Melo de. Metodologia do ensino-aprendizagem de línguas. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe; Cesad, 2009.

SANTOS, J. C.; VALENTIM, M. L. P. Memória institucional e memória organizacional: faces de uma mesma moeda. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 26, n. 3, p. 208–235, set. 2021.

SAVERY, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. **Interdisciplinary journal of problem-based learning**, v. 1, n. 1, p. 9-20, 2006.

SCHEIN, E. **Cultura Organizacional e Liderança**. São Paulo: Atlas, 2009.

SILVA, M. J. F; PEREIRA, C. C. A inserção do texto literário em aulas de E/LE. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, Mossoró, v. 3, nº 07, 2017.

SMOLE, KS; DINIZ, MI; CÂNDIDO, PT. **Resolução de Problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TEDESCO, J. C. (Org.). **Usos de memória**. Passo Fundo: UPF, 2002.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALSH, J.P.; UNGSON, G.R. **Organizational memory**. The Academy of Management Revie, vol. 16, n. 1, p. 57-91. 1991.

ZHANG, R.; CHENG, G.; CHEN, X. Game-based self-regulated language learning: Theoretical analysis and bibliometrics. **PLoS One**. 2020 Dec 16;15(12):e0243827. doi: 10.1371/journal.pone.0243827. PMID: 33326464; PMCID: PMC7743941.

UNIVERSIDADE LaSalle

Credenciamento: Portaria N° 597/2017 de 5/5/2017, D.O.U de 8/5/2017

MÔNICA DE SÁ GOMES PEREIRA

MEMÓRIA E LUDICIDADE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação aprovada para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais, da Universidade La Salle.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª. Drª. Cristina Becker Lopes Perna
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

_____

Prof. Dr. Clóvis Trezzi
Universidade La Salle, Canoas/RS

_____

Prof.ª Dr.ª Elaine Conte
Universidade La Salle, Canoas/RS

_____

Prof.ª Dr.ª Lúcia Regina Lucas da Rosa
Orientadora e Presidente da Banca - Universidade La Salle, Canoas/RS

Área de concentração: Memória Social e Bens Culturais
Curso: Mestrado em Memória Social e Bens Culturais

Canoas, 02 de abril de 2024.

Clicksign ac924242-2338-4e67-bef5-c49735b6a6a9