



EXPLORANDO O POTENCIAL DO JOGO DA MEMÓRIA DIGITAL COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

III Encontro Nacional de Letras no Litoral Norte da Paraíba - ELLIN-PB, 3ª edição, de 08/05/2024 a 10/05/2024
ISBN dos Anais: 978-65-5465-093-9

MOURA; ADNA VILMA DE LEMOS ¹, CARVALHO; GABRIELA FELIPE MACHADO DE ²

RESUMO

O ensino e a aprendizagem da Língua Inglesa no contexto educacional brasileiro nem sempre foram caracterizados por práticas lúdicas e dinâmicas. Anteriormente, prevaleciam métodos de ensino tradicionais, os quais se concentravam na gramática, na memorização e na repetição de exercícios de leitura e escrita. No entanto, com o advento da globalização e o surgimento de novas tecnologias na primeira metade do século XX, houve emergência de mudanças nas práticas educacionais. Nesse contexto, aprender uma segunda língua, em particular o inglês, considerado língua franca de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), tornou-se não apenas primordial, mas também imperativo. Essa necessidade tem despertado reflexões diversas, destacando-se os esforços da neurociência quanto aos impactos positivos que a aprendizagem de uma segunda língua pode ter sobre o cérebro em desenvolvimento, especialmente na primeira infância. Com base nessa premissa, este trabalho propõe-se a discutir o impacto do jogo da memória, nesse caso o digital, no processo de aprendizagem de vocabulário da Língua Inglesa com crianças. A pesquisa embasa-se nos conceitos de jogo e brincadeira de Kishimoto (1996) e Caillos (2017), na concepção de aprendizagem e brincadeira segundo Vygotsky, e na função dos jogos conforme Piaget apud. Moratori (2003). A metodologia adotada é de natureza qualitativa aplicada, incorporando o método de pesquisa-ação, por meio do desenvolvimento de uma proposta didática com crianças de 5 anos de idade em uma turma de Educação Infantil. Observou-se que, além de contribuir para a aprendizagem da língua alvo, os participantes demonstraram maior interesse pelas interações e engajamento ao longo da intervenção com a utilização do jogo da memória digital.

PALAVRAS-CHAVE: aprendizagem, jogo, língua inglesa

¹ MPLE - UFPB, cinde_lemos@hotmail.com

² MPLE - UFPB, gabrielafmc1@gmail.com