



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

Autorizada pelo Decreto Federal nº 77.496 de 27/04/76
Recredenciamento pelo Decreto nº 17.228 de 25/11/2016



PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
COORDENAÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

XXIX SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UEFS **SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - 2025**

Entre Contos e Jogos: a incorporação das Tradições Orais e Gamificação no Ensino de Língua Inglesa

Edimo Gonzaga Cerqueira Júnior¹; Mellissa Moreira Figueiredo Barbosa²

1. Edimo Gonzaga Cerqueira Júnior, PVIC/UEFS, LETRAS-INGLES, e-mail: juniorneves1101@gmail.com
2. Mellissa Moreira Figueiredo Barbosa, DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO, e-mail: mmfbarbosa@uefs.br

PALAVRAS-CHAVE: Material Didático; Ensino de Inglês; Tradição Oral.

INTRODUÇÃO

O presente plano de trabalho se propôs a elaborar uma nova unidade didática pautada na gamificação, utilizando como base as traduções das tradições orais investigadas pela pesquisa “Cacimba de Histórias: vidas e saberes dos contadores de histórias tradicionais de cidades do interior da Bahia.” Esta proposta dá continuidade ao trabalho previamente desenvolvido no âmbito do edital PPPG-IC/UEFS Nº 01/2020, que resultou na criação de uma unidade didática voltada ao ensino de Língua Inglesa a partir de materiais autênticos provenientes do acervo do “Cacimba de Histórias”. A nova unidade visa expandir esse enfoque, integrando elementos de gamificação para enriquecer o processo de aprendizagem, promovendo ao mesmo tempo a valorização da cultura local e o engajamento dos alunos através de metodologias ativas.

Quando pensamos em material didático de Língua Inglesa, onde o estado da Bahia se faz presente? O “mundo plástico” (Siqueira, 2012) se refere às representações utópicas da língua e da cultura, fabricadas em livros didáticos de Língua Inglesa, desconsiderando o contexto global e a diversidade de realidades em que o inglês é usado atualmente. Se trata de um empilhado de estereótipos que em primeira instância perdura concepções equivocadas e acaba por impedir “a associação da vida real ao que deveria estar sendo tematizado no cotidiano dos diversos cursos de línguas” (Scheyerl, 2012, p. 45), deixando de trazer a realidade que cerca aquele aluno para a sala de aula.

Nessa perspectiva, os “materiais de dentro” (Scheyerl, 2012) representam uma alternativa promissora no que se refere a trazer o mundo e a realidade, para a sala de aula, englobando as questões culturais e a diversidade, e desse modo propondo um “ensino/aprendizagem de línguas que seja [inter]culturalmente sensível aos participantes do processo” (Mendes, 2015 p. 217).

Em relação a metodologias, há a crença de que a gamificação se resume a brincadeiras. No entanto, ela é abordada de maneira mais profunda e metodológica, incorporando elementos de jogos em atividades comuns para criar experiências e motivações semelhantes às de um jogo (Campos, 2022). Campos (ibid) sugere que entender a capacidade dos aprendizes de gerenciar sua própria aprendizagem é crucial, e a gamificação pode auxiliar na construção da autonomia. Assim, ela é proposta como

recurso que ajuda os aprendizes a construir sua jornada de aprendizado e desenvolver seu papel como interlocutores e cidadãos em uma comunidade, promovendo interação, cooperação e tornando o processo de aprendizagem mais significativo.

A interação e cooperação são aspectos igualmente importantes de se abordar nas aulas, afinal a língua é uma prática social e “não existe fora do evento comunicativo que a constitui” (Leffa, 2012, p. 392), sendo assim, não deve ser ensinada com fim em si mesma, a produção de material didático, similarmente, “consiste numa prática social, cultural e historicamente situada” (De Oliveira; Reis, 2017, p. 199), deste modo, deve-se abordar os aspectos culturais, históricos e sociais, estimulando a interação e cooperação entre os estudantes para que se tornem protagonistas de seu aprendizado.

Aliado a isso, temos as histórias. Busatto diz que “ouvir histórias atíça algo que foi esquecido pela urgência da modernidade” (2013, p. 79), as histórias têm o poder de transportar quem a contempla para outros lugares. O Cacimba de Histórias detém um acervo de livre acesso com as histórias de vida e o repertório de contos da tradição oral de contadores de histórias de cidades do interior da Bahia. Esse acervo pode ser usado em escolas, ampliando o repertório de narrativas nas salas de aulas e valorizando a cultura local. Trazer essa significância das histórias para os materiais didáticos é ímpar, atrelando a afetividade ao ensino, pois “quanto mais uma imagem é carregada de afetividade, maior é a possibilidade de ela se fixar e permanecer” (Busatto, 2013, p.67).

Portanto, este plano de trabalho possui relevância em estabelecer conexões entre o ensino de Língua Inglesa e a rica diversidade cultural do interior da Bahia através da tradição oral, contextualizando o ensino com a realidade do aluno. Ademais, tem-se a expectativa que as produções concebidas a partir deste projeto possam ser utilizadas por professores de Língua Inglesa. Por fim, assim como as histórias, busca-se contribuir na ponte entre o passado e futuro, com a tradição oral e o ensino de idiomas moderno conectados, resultando em uma experiência educacional incentivadora.

MATERIAL E MÉTODOS OU METODOLOGIA (ou equivalente)

Esta pesquisa de inspiração etnográfica envolve três fases: inicialmente, uma pesquisa bibliográfica; em seguida, uma pesquisa de campo nas comunidades rurais do interior da Bahia, para identificar os “tipos consultáveis”, conforme Oswaldo Elias Xidieh (1967). Contadores de histórias localizados, será realizado um levantamento do acervo desses contadores por meio de entrevistas narrativas. As histórias de vida e tradições coletadas serão transcritas e organizadas em um acervo digital de livre acesso, destinado a contadores contemporâneos em diversos espaços etnoformativos.

A coleta de dados utilizará uma combinação de procedimentos e dispositivos variados, que subsidiarão a produção do material didático para o ensino de Língua Inglesa. Posteriormente, os textos de tradição oral serão transcritos e classificados segundo o catálogo do Sistema de Classificação de Aarne Thompson Uther (ATU). O pesquisador se dispõe a tomar o corpus já traduzido para o inglês disponível, e outros elementos do acervo, para elaborar materiais de ensino da Língua Inglesa

A elaboração do material didático teve início no começo da vigência do edital, com encontros pontuais para discutir a teoria que fundamentou a produção. Em seguida, foi realizada uma análise do acervo previamente traduzido e de outras obras disponíveis, com o objetivo de selecionar os materiais mais adequados — o possível público foi

alinhado ao nível de proficiência (A1) em Língua Inglesa. A partir disso, foram organizados os conteúdos da unidade, garantindo sua adequação linguística e temática.

Com base nos textos selecionados, iniciou-se a tradução de materiais ainda não disponíveis em inglês, de modo a assegurar coerência com a proposta da lição e articulação entre os tópicos interdisciplinares, tema e exercícios. Após essa etapa, os elementos gráficos foram organizados utilizando a plataforma Canva.

A identidade visual foi construída com base em elementos culturais do interior da Bahia, refletidos na estética, visando uma conexão simbólica com o contexto cultural. A gamificação foi implementada com o uso de elementos como personagens, narrativas e sistema de pontos. Ao final da unidade, foi proposto um jogo de tabuleiro articulado com os conteúdos trabalhados e uma atividade de autoavaliação.

O material é uma continuação de um projeto anterior, com potencial para expansão futura em um livro didático completo. O título “Oxe Upon a Time” surgiu de um trocadilho entre a expressão inglesa “Once Upon a Time” e a interjeição baiana “Oxe”, estabelecendo um diálogo entre elementos linguísticos e culturais.

A unidade conta com quatro objetivos principais, além de capa, contracapa, espaço para anotações, informações sobre os autores e as lições, com recursos audiovisuais do acervo do Cacimba e outras referências culturais da região. Os vídeos dos contos estão acessíveis por QR code, e todas as fontes utilizadas foram registradas.

RESULTADOS E/OU DISCUSSÃO (ou Análise e discussão dos resultados)

Foi desenvolvida uma unidade didática gamificada (anexo 1), com base nas traduções das tradições orais presentes na pesquisa “Cacimba de Histórias”. O objetivo foi promover o ensino de Língua Inglesa por meio de uma abordagem “glocal”, que articula conceitos globais com realidades locais, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, engajador, significativo e contextualizado.

Analizou-se as possibilidades de uso dos elementos do acervo produzido pelo grupo de pesquisa para identificar quais recursos poderiam ser incorporados à unidade alinhados aos seus objetivos. Também considerou-se as bases de dados geradas pela pesquisa, visando desenvolvimento de novos recursos didáticos para o ensino da língua.

A unidade foi construída com base na gamificação e em uma perspectiva emancipadora, utilizando estratégias pedagógicas fundamentadas nas práticas orais e culturais documentadas pela pesquisa “Cacimba de Histórias”. Essa abordagem está alinhada às metodologias ativas, onde o estudante é protagonista de sua aprendizagem.

Os resultados indicam que a proposta contribui de forma positiva para o ensino de Língua Inglesa no contexto educacional brasileiro, ao valorizar aspectos culturais e linguísticos diversos e ao promover a preservação e transmissão dos saberes orais como patrimônio cultural. A pesquisa também se destaca por favorecer a valorização de saberes periféricos, reconhecendo-os como formas legítimas de conhecimento social que devem integrar o repertório dos estudantes. Assim, o material oferece a chance de aprender a língua junto a saberes, em geral, ausentes na educação formal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS (ou Conclusão)

A elaboração desta unidade didática para o ensino de Língua Inglesa, baseada na tradução dos saberes e tradições orais da pesquisa “Cacimba de Histórias”, busca

contribuir com o processo de ensino-aprendizagem, ao estabelecer conexões com elementos culturais relevantes para os alunos. Visa-se, ainda, estimular a autonomia discente, o letramento crítico e valorizar a cultura local no contexto educacional.

Espera-se que o material incentive a preservação das histórias orais transmitidas por gerações no interior da Bahia, reconhecendo os aspectos linguísticos que compõem a identidade cultural da região. A expectativa é que a unidade didática possa ser disponibilizada no site do grupo de pesquisa e em outras plataformas de compartilhamento, ampliando o acesso de estudantes e professores ao conteúdo e promovendo a integração dessas narrativas ao ensino da Língua Inglesa.

Acredita-se que o material contribua para a valorização e inserção dos saberes locais na prática pedagógica, favorecendo maior contextualização no processo educativo. Em síntese, a pesquisa reafirma a importância de reconhecer e integrar conhecimentos de populações frequentemente marginalizadas ao repertório educacional, oferecendo aos estudantes a oportunidade de contato com saberes tradicionalmente excluídos dos currículos formais. Essa abordagem amplia a compreensão dos contextos sociais e culturais, fortalece o ensino da Língua Inglesa e valoriza as tradições orais como formas legítimas de conhecimento.

ANEXO 1

Unidade didática disponível em: [Oxe Upon a Time - Unit 2](#)

REFERÊNCIAS

- BUSATTO, Cléo. **A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço**. Vozes, 2013.
- CAMPOS, Beatriz Gontijo. **Ensino de Inglês em Perspectiva Decolonial**. In: Fernanda Ribeiro [Org.] *Práticas de ensino de inglês*. Vol. 2. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022. p.171-185.
- DE OLIVEIRA LIMA, Iranildes Almeida; DE SANTANA, Feira; REIS, Luana Moreira. Princípios teórico-metodológicos para elaboração de material didático de PLE e a necessidade de inclusão sistemática dessa discussão nos currículos de formação de professores. **A Cor das Letras**, v. 18, n. 3, p. 194-206, 2017.
- LEFFA, Vilson. **Ensino de línguas: passado, presente e futuro**. Revista de estudos da linguagem, v. 20, n. 2, p. 389-411, 2012.
- MATOS, Gislayne Avelar. **A palavra do contador de histórias**. Martins Fontes, 2005.
- MENDES, E. **A ideia de cultura e sua atualidade para o ensino-aprendizagem de LE/L2**. Revista EntreLinguas, Araraquara, v. 1, n. 2, p. 203–222, 2015.
- SCHEYERL, Denise. Práticas ideológicas na elaboração de materiais didáticos para a educação linguística. **Materiais didáticos para o ensino de línguas na contemporaneidade: contestações e proposições**. Salvador: EDUFBA, p. 37-56, 2012.
- SIQUEIRA, Sávio. Se o inglês está no mundo, onde está o mundo nos materiais didáticos de inglês?. **Materiais didáticos para o ensino de línguas na contemporaneidade: contestações e proposições**. Salvador: EDUFBA, p 311-353, 2012.