

**INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL**  
**CAMPUS FELIZ**  
**LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS E INGLÊS**

**A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA SOB A PERSPECTIVA  
INTERACIONISTA**

**ALINE BARCELOS**

**FELIZ**  
**2022**

**ALINE BARCELOS**

**A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA SOB A PERSPECTIVA  
INTERACIONISTA**

Monografia apresentada à Banca Examinadora como requisito parcial para a obtenção do Título de Licenciada em Letras Português e Inglês pelo Instituto Federal De Ciência e Tecnologia Campus Feliz

Orientador: Prof. Cristiano da Silva Pereira

**FELIZ  
2022**

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido que eu tivesse saúde e determinação para não desanimar durante a realização deste trabalho.

A minha mãe, por acreditar no meu potencial, e ser grande incentivadora, por todo o apoio que me deu ao longo de toda a minha jornada acadêmica, especialmente nos momentos difíceis.

Ao meu pai (*in memoriam*) que acompanhou boa parte desta jornada e me deu todo suporte e incentivo para continuar.

Ao meu companheiro de vida, por acreditar no meu sonho, me incentivar e apoiar meu crescimento profissional.

Aos amigos e familiares, que sempre estiveram ao meu lado, pela amizade incondicional e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o período de tempo em que me dediquei a este trabalho.

Ao meu orientador, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso.

## RESUMO

Para entender melhor o processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa por meio de jogos, a pesquisa a seguir, pelo viés interacionista, proposto por Vygotsky (1930) tem como foco compreender o que é gamificar e como é visto o inglês nas escolas públicas. Também foi realizada uma atividade através do Kahoot aplicada para uma turma de 6º ano, em que foi possível perceber a motivação e o interesse dos alunos para atividades gamificadas. Um questionário foi aplicado para alunos de 6º e 9º ano, em que foi possível verificar através das respostas dos alunos, o que eles esperam das aulas, e o que pensavam sobre as aulas de língua inglesa, obtendo respostas que apontam para o interesse em aulas gamificadas. Outro questionário foi aplicado aos professores de inglês de escolas públicas, e através das respostas, foi possível perceber as dificuldades enfrentadas diante da utilização de jogos na escola pública, sendo apontadas dificuldades tais como tempo de aula e falta de recursos, o que aponta para uma falha por parte dos órgãos governamentais responsáveis pela educação pública. De qualquer forma, as vantagens apontadas pelo estudo com relação ao uso de atividades gamificadas supera as dificuldades enfrentadas, que podem ser resolvidas conforme o desenvolvimento da sociedade como um todo.

**Palavras-chave:** Gamificação, Interacionismo, Motivação, Educação, Aprendizagem de Língua Inglesa.

## ABSTRACT

To better understand the process of teaching and learning the English language through games, the research, through the interactionist bias, proposed by Vygotsky (1930) focused on understanding what gamification is and how English is seen in public schools. An activity was also carried out through Kahoot applied to a 6th grade class, in which it was possible to perceive the motivation and interest of students for gamified activities. A questionnaire was applied to 6th and 9th grade students, in which it was possible to verify through the students' answers, what they expect from the classes, and what they thought about English language classes, obtaining answers that point to an interest in gamified classes. . Another questionnaire was applied to English teachers from public schools, and through the answers it was possible to perceive the difficulties faced with the use of games in public schools, with difficulties such as class time and lack of resources being pointed out, which points to a failure by government agencies responsible for public education. Anyway, the advantages pointed out by the study in relation to the use of gamified activities overcome the difficulties faced, which can be solved according to the development of society as a whole.

**Keywords:** Gamification, Interactionism, Motivation, Education, English Language Learning.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - 53 respostas à pergunta sujeitos de pesquisa .....	33
Gráfico 2 - 53 respostas à pergunta 1 .....	33
Gráfico 3 - 53 respostas à pergunta 2 .....	34
Gráfico 4 - 53 respostas a pergunta 3. ....	34
Gráfico 5 - 53 respostas à pergunta 6 .....	36
Gráfico 6 - 53 respostas à pergunta 7 .....	37
Gráfico 7 - 53 respostas à pergunta 8 .....	37
Gráfico 8 - 53 respostas à pergunta 10 .....	38
Gráfico 9 - 37 respostas à pergunta 1 .....	40
Gráfico 10 - 37 respostas à pergunta 2 .....	40
Gráfico 11 - 37 resposta à pergunta 3 .....	41
Gráfico 12 - 37 respostas à pergunta 4 .....	41
Gráfico 13 - Respostas à pergunta 5 .....	42
Gráfico 14 - Respostas à pergunta 6 .....	43
Gráfico 15 - resposta à pergunta 7 .....	44
Gráfico 15 - resposta à pergunta 7 .....	45

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	10
<b>2.1 Inatismo de Chomsky e a Aquisição da Linguagem</b> .....	10
<b>2.2 Vygotsky e a Aquisição da Linguagem</b> .....	12
<b>3 GAMIFICAÇÃO</b> .....	17
<b>3.1 A Língua Inglesa nas Escolas Públicas</b> .....	20
<b>4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	25
<b>4.1 Sujeitos de Pesquisa</b> .....	27
<b>4.2 Kahoot</b> .....	28
<b>4.3 Conteúdos Ministrados e Usados no Kahoot</b> .....	29
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	47
<b>7 REFERÊNCIAS</b> .....	48
<b>APÊNDICE A - PERGUNTAS FEITAS ATRAVÉS DO KAHOOT</b> .....	50
<b>APÊNDICE B – RELATÓRIO KAHOOT</b> .....	51

## 1 INTRODUÇÃO

A partir da necessidade de inovação no ambiente escolar, em um mundo em que a internet e a tecnologia em geral chamam mais atenção, é necessário que a escola acompanhe esse processo de desenvolvimento da sociedade, bem como entenda o processo desses novos alunos “nativos digitais”. A gamificação aparece como uma forma de se trabalhar em sala de aula com língua estrangeira de forma muito eficaz, levando em consideração sua característica de utilizar-se de mecanismos de jogos com a finalidade de contribuir para resolver problemas de motivação e engajamento de estudantes.

Conforme Fardo (2013, p. 3), “A gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e metodologia dos games são bastante populares” (FARDO, 2013, p. 3). Entre esses aspectos, o uso de atividades gamificadas pode colaborar para o engajamento dos alunos e garantir sua permanência no ambiente escolar.

Este trabalho foi desenvolvido a partir do meu interesse em fazer com que os alunos se interessassem mais pela língua inglesa, para que mudem a forma de ver o ensino da língua inglesa na escola pública, além de acreditar na aprendizagem através dos jogos em sala de aula. Após uma palestra que assisti oferecida pelo IFRS em que um projeto de leitura foi realizado em Passo Fundo – RS através da gamificação, pensei em como seria aplicar esse tipo de atividade no ensino de língua inglesa na escola pública? Também me questioneei a respeito das dificuldades enfrentadas pelos professores para aplicar essas atividades? Além disso, esse trabalho fez com que pudéssemos observar outros aspectos do ensino público, tais como: o acesso a uma língua estrangeira por parte de alunos da rede pública, a responsabilidade das autoridades governamentais, o papel do professor e da escola. Nesse sentido, as hipóteses levantadas a serem constatadas neste trabalho são de que os alunos ficam mais motivados quando estimulados através da gamificação e, por isso, tendem a desenvolver uma aprendizagem significativa. E é na escola pública que acontece o primeiro e muitas vezes único contato com uma língua estrangeira, por boa parte dos alunos. Além disso, o desinteresse pela língua inglesa, encontrado nos discursos dos alunos, através de frases como “nunca vou viajar para fora do país”, “o inglês não serve para nada na minha vida” é uma



realidade a ser transformada a partir da gamificação, pois é através dela que os alunos podem mudar suas percepções acerca da língua inglesa e concluir que “inglês é divertido” “inglês é legal” “inglês é importante”.

Os objetivos traçados, portanto, são:

- (a) Compreender de que forma a teoria interacionista contribui para atividades gamificadas;
- (b) Entender o processo de aquisição de uma língua estrangeira;
- (c) Refletir sobre o ensino de língua inglesa nas escolas públicas;
- (d) Contribuir para que as atividades gamificadas sejam utilizadas nas escolas públicas, com a finalidade de motivar o interesse dos alunos pela língua inglesa.

Diante desses apontamentos, o tema escolhido foi “A gamificação no ensino de Língua Inglesa sob a perspectiva interacionista” de modo que a interação acontece com um celular ou computador como também socialmente entre os jogadores. Por isso, os jogos abrem espaço para que a interatividade aconteça nas duas formas. Nas seções seguintes, apresento uma revisão bibliográfica das teorias que vão guiar este trabalho, começando pelo Inatismo de Chomsky e a aquisição da Linguagem, depois a teoria de Vygotsky e a aquisição da linguagem. Logo após, busco conceituar gamificação, e em seguida, apresento reflexões sobre o ensino de inglês nas escolas públicas e os procedimentos metodológicos da pesquisa. Posteriormente, os sujeitos de pesquisa, a plataforma utilizada para uma aula experimental, os conteúdos abordados através da gamificação, a apresentação e análise dos dados, e por fim, as considerações finais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Logo após, busco conceituar gamificação, e em seguida, apresento reflexões sobre o ensino de inglês nas escolas públicas e os procedimentos metodológicos da pesquisa. Posteriormente, os sujeitos de pesquisa, a plataforma utilizada para uma aula experimental, os conteúdos abordados através da gamificação, a apresentação e análise dos dados, e por fim, as considerações finais.

### 2.1 Inatismo de Chomsky e a Aquisição da Linguagem

São muitas as contribuições de Noam Chomsky para a linguística gerativa, teoria esta que será utilizada para explicar a aquisição da linguagem neste trabalho. O estudo da linguagem sob o viés gerativista pretende inicialmente definir o que é língua. Segundo Eduardo Kenedy, (2013, p. 27) e de acordo com os estudos gerativistas a língua pode assumir dois significados: Primeiramente, pode significar o conhecimento linguístico de um indivíduo acerca de uma dada língua, ou seja, é a faculdade cognitiva que habilita esse indivíduo a produzir e compreender enunciados na língua de seu ambiente. Nessa acepção, o termo língua refere-se a uma habilidade presente na mente humana. Em segundo lugar, a língua pode significar o código linguístico existente numa comunidade humana. Isto é, a língua é o léxico e tudo o que nele está contido ou dele é derivado. Para que não exista confusão no momento de empregar o termo língua, Chomsky, propôs o uso do termo “língua – I” e “língua –E”, sendo “Língua-I” a existência da língua na mente do falante, e “língua –E” a dimensão sociocultural objetiva da língua, em outras palavras, a “língua -E” está ligada a externalização da língua.

Podemos então passar a pensar na outra contribuição de Chomsky para a aquisição da linguagem, as noções de *competência e desempenho*. Respectivamente, competência linguística humana é a nossa “língua – I”, ou seja, nossa capacidade de produzir e compreender expressões linguísticas compostas pelos códigos da “língua-E” de nosso ambiente (KENEDY, 2013, p. 54), enquanto desempenho é o uso concreto, em tempo real, de nossa competência linguística (KENEDY, 2013, p. 55).

Para entender melhor as diferenças entre a competência e o desempenho o autor Eduardo Kenedy, (2013, p. 57), o autor explica que “A competência linguística

é o módulo da mente humana em que todos os conhecimentos sobre a fonologia a morfologia, o léxico, a sintaxe, a semântica e a pragmática de uma língua estão armazenados. Trata-se, portanto, de conhecimentos especificamente linguísticos, pertencentes ao módulo cognitivo exclusivo da linguagem. Por sua vez, o desempenho linguístico, isto é, o uso da linguagem, envolve a conjugação do conhecimento linguístico junto a inúmeros outros tipos de conhecimento”. Compreendidos os conceitos de “língua I”- “língua – E”, *competência e desempenho*, podemos pensar sobre as línguas existentes e também sobre a grande contribuição de Chomsky: a teoria da Gramática Universal.

Dada a grande quantidade de idiomas existentes no mundo, a teoria gerativista, busca universalizar padrões entre eles, já se sabe que “Muitos fenômenos linguísticos são regulares e universais. Por exemplo, todas as línguas possuem nomes e verbos. Todas apresentam frases compostas de sujeito e predicado. Todas possuem núcleos sintáticos e seus complementos adjuntos. Todas lançam mão de pronomes e advérbios para indicar pessoa, tempo e lugar da comunicação. Todas estruturam o período por meio de orações simples, coordenadas ou subordinadas. Há, com efeito, um grande número de universos linguísticos. É justamente a busca pela identificação dessa universalidade que caracteriza o esforço descritivo da linguística gerativa. (KENEDY, 2013, p. 91).

Noam Chomsky, além de formular os conceitos de língua, formulou a teoria da Gramática Universal (GU) influenciado pelos estudos de autores como Port-Royal, Descartes, Humboldt, que já haviam afirmado a existência de uma capacidade universal de adquirir uma língua. Mas mais do que isso, a teoria da Gramática Universal postula que a aquisição da linguagem é inata, ou seja, nascemos com a predisposição para aprender determinados idiomas, é o que os gerativistas chamam de faculdade da linguagem, uma propriedade do cérebro humano capaz de desenvolver a linguagem. Para entender melhor como é esse processo não se pode deixar de falar sobre os Princípios e Parâmetros também desenvolvidos por Chomsky em que a GU deve ser compreendida essencialmente como um conjunto de regularidades gramaticais universais (Os princípios) e um conjunto limitado de variações linguísticas possíveis (os Parâmetros) [...] a teoria assume que a GU possui ativos os Princípios da Linguagem desde o início da vida de um indivíduo, enquanto seus Parâmetros precisam ser ativados ao longo do tempo, de acordo com a língua ambiente da criança. É no curso da aquisição da

linguagem que a GU deverá retirar informações da língua ambiente da criança de modo a formatar os seus Parâmetros. Ao fim do processo de aquisição, no estágio estável, os Parâmetros de uma língua particular encontrar-se-ão completamente assimilados pela GU, dessa forma, o conhecimento de uma língua específica, como, por exemplo, o português, estará estabelecido na mente da pessoa. Esse conhecimento linguístico, isto é, o conjunto de Princípios Universais e o conjunto de Parâmetros já formatados pela experiência particular, caracterizará a “língua – l” de um indivíduo, a sua competência linguística. (KENEDY, 2013, p. 97).

## **2.2 Vygotsky e a Aquisição da Linguagem**

Lev Vygotsky desenvolveu seus próprios conceitos acerca da aquisição da linguagem de crianças a partir da interação com os adultos. Em seus estudos, Vygotsky enfatiza as relações sociais, ou seja, diz que o sujeito se constrói a partir de suas relações, sendo a aprendizagem considerada externa ao indivíduo. Nesse sentido, a aprendizagem da criança é desenvolvida anterior à aprendizagem escolar (VIGOTSKY, 1988, p. 107 apud FIGUEIREDO, 2019), pois, o encontro da criança com o mundo, desde seu nascimento, já implica em aprendizagem.

Com relação a essa aprendizagem escolar, tem destaque o conceito que Vygotsky nomeou de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), essa talvez seja a maior contribuição de Vygotsky. Em que são colocados dois tipos de desenvolvimentos: O desenvolvimento real e o desenvolvimento potencial, sendo que no primeiro, a criança é avaliada sob aquilo que já consegue fazer sozinha, e o outro é aquilo que a criança faz com o auxílio ou interação de um adulto, nas palavras de Vygotsky “aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã – ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã” (VIGOTSKY, 1984, p. 98 apud FIGUEIREDO, 2019).

Para Vygotsky (1998, p. 113 apud FIGUEIREDO, 2019, p. 43) o “ Nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente”. Segundo Wertsch e Tulviste (1992), os níveis real e potencial de desenvolvimento correspondem ao funcionamento intramental e intermental,

respectivamente. Conforme afirma Magalhães (1996, p. 3-4, grifos da autora, apud FIGUEIREDO, 2019, p. 44).

em uma abordagem sócio-histórica/cultural, a aprendizagem de qualquer conhecimento novo parte do **outro**, de padrões interacionais interpessoais. Assim, a aprendizagem é entendida, independentemente de idade, como social e contextualmente situada, como um processo de reconstrução interna de atividades externas, em que a relação social tem o papel primário em determinar o funcionamento intrapsicológico ou intramental. Esta abordagem pressupõe dois níveis de desenvolvimento: **Real e Proximal** ou **Potencial** e a compreensão de que a instrução tem que estar sempre localizada na **Zona Potencial de Desenvolvimento do aluno (ZPD)**. Isto é, para Vygotsky (1930), um aluno, na resolução de problemas e de tarefas na sala de aula, apresenta construções que emprega de forma independente, sem ajuda, em qualquer momento de seu desenvolvimento. Estes conhecimentos estão na **Zona de Desenvolvimento Real**, foram desenvolvidos em padrões culturais interacionais (interpessoais) e, através do mecanismo de internalização, isto é, de apropriação, foram transformados em intrapessoais (intramentais).

Todavia, para este aluno, outras construções (conhecimentos, construtos culturais) ainda estão em processo de elaboração. Encontram-se na **Zona Potencial**, de **Desenvolvimento** e, uma vez que ainda estão em desenvolvimento, dependem da participação de um outro (professor ou colega) para sua realização. Dessa forma, o que Vygotsky denomina **ZPD** é o espaço entre dois níveis de desenvolvimento: **Desenvolvimento Real** e **Desenvolvimento Potencial**, isto é, entre o que o aluno realiza de forma independente e o que realiza com ajuda.

A ZPD pode ser identificada nas interações em sala de aula, em contextos de aprendizagem na interação entre a criança e seus pais, nos jogos infantis, ou em qualquer situação em que duas pessoas com conhecimentos diferentes se juntem para realizar uma tarefa. (FIGUEIREDO, 2019, p. 45)

Na teoria de Vygotsky, a escola e conseqüentemente o professor tem um papel de destaque, já que é através da mediação do professor que o aluno se desenvolve e aprimora suas habilidades e conhecimentos. É importante o conceito da ZPD para este trabalho levando em consideração que a partir da observação das respostas que o aluno(a) oferece em um contexto de sala de aula, é possível identificar as suas necessidades e com isso dar-lhe suporte para que a aprendizagem ocorra de forma satisfatória. Portanto, compreender como é o processo de aprendizagem do aluno, é fundamental para que o professor possa mediar adequadamente o processo de aprendizagem. Igualmente importante é a sua contribuição em relação ao desenvolvimento da fala e do processo de aquisição da linguagem.

Vygotsky contribuiu consideravelmente através de sua teoria com relação ao processo de desenvolvimento da fala, visto que, para ele, segundo Figueiredo

(2019) a teoria sociocultural enfatiza a importância do diálogo para o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos. (FIGUEIREDO, 2019, p. 23)

(1) A fala da criança é tão importante quanto a ação para atingir um objetivo. As crianças não ficam simplesmente falando o que estão fazendo; sua fala e ação fazem parte de uma mesma função psicológica complexa, dirigida para a solução do problema em questão.

(2) Quanto mais complexa a ação exigida pela situação e menos direta a solução, maior a importância que a fala adquire na operação como um todo. Às vezes, a fala adquire uma importância tão vital que, se não for permitido seu uso, as crianças não são capazes de resolver a situação. (VYGOTSKY, 1998, p. 34 apud FIGUEIREDO, 2019).

Nesse sentido, a língua é, segundo Figueiredo (2019, p.19) e de acordo com Vygotsky “Um sistema de comunicação social que se transforma em instrumento de organização psicológica para a criança. Ao emergir na fala privada, ela evolui para fala interior e posteriormente, se torna pensamento verbal.” (FIGUEIREDO, 2019, p. 19).

De acordo com a teoria Vygotskiana a criança passa por três estágios de desenvolvimento cognitivo:

(a) regulação pelo objeto: o ambiente exerce influência sobre a criança;

(b) regulação pelo outro: a criança é capaz de realizar certas tarefas com o auxílio de outras pessoas;

(c) autorregulação: a criança, de forma independente, desenvolve estratégias para realizar as tarefas.

Assim, de acordo com Vygotsky, o desenvolvimento é algo dinâmico e se reflete nos diferentes papéis que a fala desempenha no desenvolvimento cognitivo dos indivíduos. Para o autor, a fala egocêntrica se transforma em fala interior, ressurgindo como fala privada sempre que o indivíduo desempenha uma atividade de grande complexidade, a fim de ganhar controle da situação. A diferença entre a fala interior e a fala privada é que esta última é verbalizada e surge, por exemplo, quando conversamos com os nossos “botões”. Ela pode ser considerada como uma representação externalizada do pensamento” (NELSON, 2015, p. 17 apud FIGUEIREDO, 2019, p. 27).

Portanto, torna-se fundamental que o professor compreenda o processo de aquisição de uma segunda língua para então escolher o melhor método de ensino-aprendizagem.

Em contextos de aprendizagem de L2/LE, a fala privada tem o importante papel de auxiliar o aprendiz na interiorização de formas linguísticas por meio da repetição. (FIGUEIREDO, 2019, p. 29)

Em suma, para Figueiredo,

a teoria sociocultural enfatiza o importante papel que a fala e a interação possuem no desenvolvimento cognitivo e comportamental dos indivíduos. A escola por sua vez, contribui enormemente para esse desenvolvimento, por ser um local que possibilita a interação entre os alunos e entre eles o professor. Por meio dessa interação, e com a ajuda que recebe do professor e de colegas, a criança consegue realizar algumas tarefas que não conseguiria realizar sozinha (FIGUEIREDO, 2019. p. 36)

Embora Figueiredo utilize os conceitos de L/2 e LE juntos, nesse trabalho vou usar o conceito de língua estrangeira (LE), visto que, o foco principal é discutir a aprendizagem em um contexto de sala de aula, logo, não caberia utilizar segunda língua (L/2), pois o contexto de aprendizagem é dado em um contexto de imersão.

A mediação é a intervenção de um elemento intermediário numa relação que o homem tem com o objeto, com outros seres humanos e consigo mesmo, e esse elemento mediador pode ser um instrumento (ou ferramenta), um signo ou outros seres humanos. (APPEL, LANTOFF, 1994; DANIELS, 2015; KOZULIN, 2002, ROMERO, 2015, WERTSCH, 1985, 2007 apud FIGUEIREDO, 2019, p. 37).

Conforme afirma Ferreira (2010, p.57 apud FIGUEIREDO, 2019, p. 61) “Vygotsky é um autor bastante presente na área de ensino-aprendizagem de LE”. A teoria sociocultural vê o aprendiz como um participante ativo na construção do conhecimento e considera a aprendizagem em L2/LE como uma prática social em que a interação tem tanto o potencial de fazer com que os aprendizes aprendam a língua quanto a usarem de forma a aprender mais. (FIGUEIREDO, 2019, p. 61)

Nesse sentido, a definição de ZDP foi adaptada para melhor se adequar ao contexto de aprendizagem de L2/LE. Essa afirma que a ZDP é:

a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela produção linguística feita de forma individual, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pela produção linguística feita em colaboração com um professor ou com um par. (OHTA, 2001, p. 9, citado por FANI; GHAEMI, 2011, p. 1551 apud FIGUEIREDO, 2019, p. 62)

Contudo, essa afirmação possui pontos fracos, pois acaba chamando atenção apenas para a interação que ocorre em sala de aula, embora não seja apenas nesse contexto que o sujeito possa aprender uma língua.

Mesmo assim, a teoria sociocultural tem influenciado os processos de ensino e aprendizagem de L2/LE, tanto no que se refere a contextos presenciais quanto virtuais, por enfatizar a interação e a importância dos aspectos sociais e colaborativos da aprendizagem. (FIGUEIREDO, 2019, p. 63)

Outra grande contribuição de Vygotsky foram seus escritos com relação à estimulação da interação entre os alunos a partir de jogos, que é o principal interesse deste trabalho, além de explicar como se dá a aprendizagem e a aquisição da linguagem por meio de jogos. “Brincar faz com que a criança se sujeite a regras e assuma papéis diferentes e maiores que ela mesma (LEONTIEV, 1998; VYGOTSKY, 1967, 1998a apud FIGUEIREDO, 2019), como quando brinca de casinha e assume o papel de mãe ou de pai. (FIGUEIREDO, 2019, p. 76)

Ainda, de acordo com Vygotsky:

O brinquedo cria zonas de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1998a, p. 134 apud FIGUEIREDO, 2019)

Além de possibilitar desenvolvimento cognitivo, a brincadeira- o jogo- faz com que a criança tenha prazer, possa interagir com outras crianças, possa arriscar-se, desenvolver-se, tornar-se mais autônoma e com isso, tornar-se autorregulada (BODVRA; GERMEROTH; LEONG, 2013; ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008 apud FIGUEIREDO, 2019, p. 76)

Dessa forma, esse aspecto lúdico surge em sala de aula como forma de estimular a interação entre os aprendizes na apresentação e na revisão de conteúdos. Por meio do uso dos jogos, os aprendizes poderão refletir sobre a língua que estão aprendendo, bem como trabalhar vários aspectos da língua em questão, tais como pronúncia, gramática, vocabulário, sintaxe etc. (FIGUEIREDO; ARAUJO, 2018; SZUNDY, 2005,2009 apud FIGUEIREDO 2019, p.76)

Ensinar através de jogos é na minha visão, enquanto aluna e professora de inglês, uma forma de tornar as aulas interessantes e significativas. Os jogos buscam



envolver a socialização e promover maior interesse dos alunos, além da possibilidade de desenvolver todas as habilidades. Por isso, a teoria de Vygotsky é de extrema importância para este trabalho, pois, as reflexões dele vão de encontro com essa prática de ensinar e aprender através de jogos.

### 3 GAMIFICAÇÃO

A utilização da tecnologia apoia a educação em diversos aspectos, porém, um antigo problema relacionado a motivação e ao engajamento dos estudantes ainda persiste. Em 2002, um pesquisador britânico chamado Nick Pelling inventou o termo gamificação. De acordo com Krug, (2013, p.13), a gamificação (do original em inglês gamification) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Sendo assim, a gamificação trouxe a possibilidade de aproximar a escola do mundo dos jovens, tendo em foco a aprendizagem através de um sistema de *rankeamento*, *feedbacks* e *recompensas*.

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem na qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (FARDO, 2013 p. 63).

É possível observar também em Alves a relação da gamificação com essa sistematização e aproximação do público alvo. Para Alves et al. (2014, p. 76), essa prática “se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários *non games*, ou seja, fora de games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”. Além disso, muitos pesquisadores vêm trabalhando com a perspectiva do potencial dos jogos para fins educacionais, evidenciando entre

outros pontos a relação dos jogos com a motivação e o engajamento dos indivíduos, conforme Alves (2015, p. 2).

Nesse sentido, há também a contribuição de Tolomei, que também aborda a questão da fácil acessibilidade que a gamificação promove aos estudantes.

A ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores. (TOLOMEI, 2017, p. 149)

Gamificar é nesse sentido, a sistematização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas, busca de engajamento e motivação, com base em experiências direcionadas aos indivíduos envolvidos no processo.

O principal motivo, portanto, para se usar a lógica de games na educação pode ser resumido na palavra motivação. Isso porque os games estimulam a superação de problemas de um modo que, muitas vezes, educadores, usando métodos convencionais, não conseguem. Um jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordada com uma atitude lúdica. Levar essa GAMIFICAÇÃO; Promover diálogo e resolver situações problema; Desenvolver criatividade e autonomia; Despertar interesse; Aumentar a participação na abordagem lúdica para as atividades educacionais pode não apenas motivar os alunos em relação aos assuntos em estudo como também incentivar a permanência nos ambientes educacionais, pois jogos estimulam o esforço em prol de algum objetivo, ao mesmo tempo que proporcionam entretenimento. (OLIVEIRA, 2018, p. 9)

De acordo com Gee (2005) e segundo TOLOMEI (2017 p. 149), os jogos apresentam características que auxiliam no desenvolvimento de habilidades dos jogadores “em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos” (GEE, 2004). Segundo esse autor, alguns dos princípios de aprendizagem que os jogos desenvolvem são:

- Identidade: Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assuma um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. “Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no

qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (Gee, 2004).

- **Interação:** Nos jogos nada acontece sem que o jogador tome decisões e aja. E o jogo, conforme as atitudes do jogador, oferece feedbacks e novos problemas. Em jogos online, os jogadores interagem entre si, planejando ações e estratégias, entre outras habilidades.

- **Produção:** Nos jogos, os jogadores produzem ações e redesenham as histórias, individualmente ou em grupo.

- **Riscos:** Os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.

- **Problemas:** Os jogadores estão sempre enfrentando novos problemas e precisam estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível nos jogos.

- **Desafio e consolidação:** Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente. Estas são algumas das possibilidades apresentadas nos games que propiciam o processo de aprendizagem de forma contextualizada, engajando os jogadores a interagir com o meio, com a situação e com outros indivíduos. (TOLOMEI, 2017, p. 149).

Estas são algumas das possibilidades apresentadas nos games que propiciam o processo de aprendizagem de forma contextualizada, engajando os jogadores a interagir com o meio, com a situação e com outros indivíduos, além de servir como um motor motivacional ao aprendiz que estará imerso e dependerá da sua dedicação para subir de nível, fazendo com que o sucesso seja alcançado a partir de seu envolvimento com o jogo ou com o conteúdo a ser entendido.

Nesse sentido,

A gamificação pode aumentar a participação dos alunos extraindo os elementos agradáveis e divertidos dos jogos de forma adaptada ao ensino. Entretanto, Kapp (2012) alerta para o fato de que apenas dar pontos para a entrega de tarefas ou atividades não caracteriza gamificação. De acordo com o autor, as mecânicas dos jogos, se utilizadas de forma adequada, podem tornar os alunos mais participativos. (TOLOMEI, 2017, p. 151)

Podemos concluir que, embora o uso da gamificação esteja relativamente no início, no campo da Educação, e necessite de mais estudos, esse recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do engajamento e da motivação dos alunos de cursos on-line e presenciais. Sua proposta é inovadora a partir do momento que

transforma elementos de um game em um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades. Nesse processo,

- pontos – são transformados em tarefas realizadas;
- níveis – são vistos como progresso dos alunos;
- feedbacks – são necessários em sua dinâmica;
- erros – são uma oportunidade de refazer e buscar novas maneiras de resolução de um mesmo problema.

Pelas fortes relações sociais e o uso do design de games, podemos trazer soluções para a vida real, gerando novas potencialidades e promovendo a aprendizagem. No momento em que o aluno é chamado à ação, transforma-se em agente de seu saber e a colaboração entre os pares é fortalecida.

### **3.1 A Língua Inglesa nas Escolas Públicas**

Já faz algum tempo que a língua inglesa tem passado por diversas discussões, pois a necessidade de saber comunicar-se em inglês tem ficado cada vez mais evidente, pois estamos cercados por estrangeirismos no nosso dia a dia, ele está presente mesmo em países que não tem a língua inglesa como língua materna, em propagandas de lojas, no cinema, vitrines, sites da internet, em novelas, bem como em eletrônicos vindos de outros países, como é o caso do Brasil.

Atualmente, o inglês é a língua nativa de mais de meio bilhão de pessoas oriundas tanto do centro quanto da periferia do globo. É a língua mais falada do mundo por não nativos e, provavelmente, o único idioma que possui mais falantes não nativos que nativos. São três falantes não nativos para cada falante nativo (SIQUEIRA, 2005, p. 14 apud SANTOS, p. 77). Mesmo com toda essa exposição, muitas vezes costumamos dizer que não sabemos nada de inglês, a maioria das pessoas entende que o ensino de inglês nas escolas públicas é fraco, é ruim e não se sentem aptos em participar de situações comunicativas utilizando a língua inglesa.

Essas afirmações estão atreladas a forma como o inglês é tratado.

Entretanto, os recursos didáticos propostos e implantados pelo governo, muitas vezes não se adequam à realidade que os alunos vivem, relacionados com suas dificuldades e necessidades com relação à didática do ensino proposto, no caso, os domínios e funções LI. A escola pública enfrenta inúmeras dificuldades para ensinar o inglês, muitas estão

relacionadas à falta e/ou redução de material didático e as inúmeras dificuldades existentes na parte estrutural como a inexistência de laboratórios que são adequados para promover um ensino eficaz da LI, abrangendo suas quatro habilidades comunicativas, fala, escrita, audição e leitura (MOREIRA, SILVA, 2014, p. 3)

A situação em que se encontra a escola pública com relação ao ensino de língua inglesa é preocupante, visto que, é de suma importância, tendo em vista a globalização, os avanços tecnológicos e a qualificação para o trabalho, ter acesso e compreender uma língua estrangeira como o inglês, é ter mais oportunidades. E nesse sentido, a escola pública deve ser o ambiente que promove a qualificação dos indivíduos e tem a função de oportunizar o conhecimento para todas as classes sociais de forma igualitária.

Seguindo os preceitos da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDBE, 1996), em seu artigo segundo, “a educação tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Diante disso, podemos afirmar que o conhecimento de língua estrangeira é extremamente relevante para o indivíduo tanto do ponto de vista da cidadania, como da qualificação para o trabalho. Levando-se em conta os PCNs (1998, p. 19), observamos o reforço de que “A aprendizagem de uma língua estrangeira, juntamente com a materna é um direito de todo cidadão...”

Sendo assim, é preciso garantir que a escola pública tenha plenas condições de desenvolver esses estudantes da forma mais adequada, e por isso, é necessário que o poder público compreenda as necessidades dos estudantes e professores e atenda a expectativa da sociedade com relação à aprendizagem de uma LE. Baseando-se no artigo vinte cinco da LDB (1996): “Será objetivo permanente das autoridades responsáveis alcançar relação adequada entre o número de alunos e o professor, a carga horária e as condições materiais do estabelecimento”. Apesar dos documentos apresentarem as responsabilidades da escola e das autoridades perante o ensino, e ser papel da sociedade cobrar essas questões, há um longo caminho a ser percorrido, visto que muitas são as crenças que envolvem o ensino e a aprendizagem da língua estrangeira na escola pública.

Um estudo realizado por Ana Maria Barcelos buscou mostrar as crenças relacionadas ao ensino-aprendizagem da língua inglesa nas escolas públicas. O estudo foi realizado através da coleta de narrativas de alunos de inglês do curso de

letras do 3º ano, ao total foram 53 narrativas. As perguntas da pesquisa que nortearam este estudo foram as seguintes:

1. Quais crenças subjazem às experiências desses alunos em relação ao lugar de se estudar inglês no Brasil?
2. Como essas experiências moldam suas crenças?
3. Como eles caracterizam sua experiência de aprender línguas?

Nas narrativas de alguns alunos, foi possível perceber que eles concebem a escola pública e o curso de idiomas como lugares dicotômicos. Em um, é possível aprender. Em outro, não. Dessa forma, eles confirmam também um discurso presente em nossa sociedade que coloca sempre o ensino de inglês na escola pública em comparação com a “qualidade” dos cursos de idiomas da iniciativa privada” (OLIVEIRA e MOTA, 2003, p.125 apud BARCELOS, 2006, p. 155)

Os resultados deste estudo confirmam os resultados do estudo de Grigoletto (2003), em que, para os alunos a aprendizagem de inglês acontece fora da escola pública, mas não estão de acordo com o estudo de Coelho (2005), em que alunos afirmam que a escola pública é o local (às vezes, o único) que eles têm para aprender inglês. Ao mesmo tempo, o desejo de falar a língua, transparente nas narrativas desses alunos, é semelhante aos resultados dos estudos de Coelho (2005) e de Paiva (2005). Isso nos leva a repensar sugestões feitas de se ensinar apenas leitura em escolas públicas. Em resumo, os resultados da análise dessas narrativas ecoam os de Paiva (2005) a respeito do “descontentamento dos aprendizes com o ensino oferecido pelas escolas de ensino básico” (p. 143) e também em relação às “adversidades impulsionando a autonomia” (p. 143).

Freire (2009) fala muito bem a respeito dessa relação escola-aluno, confirmando que a educação está em desacordo com as expectativas dos alunos e acaba fazendo com que a instituição escola e conseqüentemente o estudo sejam vistos como algo maçante.

Escola e sociedade parecem não caminhar na mesma direção nem falar a mesma língua: a escola mostra-se previsível, normativa, priorizando uma linguagem prescritiva, atuando em via de mão única, perpetuando a transmissão de conhecimento disciplinar e fragmentado. A sociedade ao contrário é dinâmica, multimidiática e imprevisível, priorizando a multiplicidade e simultaneidade de linguagens valorizando o conhecimento em rede, transdisciplinar, construindo e dinamicamente reconstruindo a todo momento e ao longo da vida. (FREIRE, 2009, p. 16)

A partir dos estudos mencionados acima e da reflexão de Freire é possível perceber que algo está errado no ensino, ou me arrisco em dizer no mínimo atrasado, quando os alunos não acreditam na possibilidade de aprender uma língua estrangeira em uma escola pública mesmo quando aprendem outras matérias, vejo que é necessário repensar o ensino da língua inglesa e entender o que poderia ser feito para que essa mudança acontecesse e os discursos dos aprendizes mudassem em relação à aprendizagem da LE.

Um estudo realizado por Aline Cajé Bernardo busca mostrar essa relação dos alunos com a aprendizagem do inglês na escola pública, a pesquisa foi realizada em uma escola pública de Aracaju. De acordo com Charlot (2005, p. 19 apud ALINE, 2007), a relação como saber é “a relação do sujeito consigo mesmo, com os outros e com o mundo” e o fato de o aluno obter sucesso não é algo que dependa exclusivamente do professor, pois o aprendiz também é co-participante da “atividade intelectual” e deve “mobilizar-se”. O estudo buscou entender o que significa para o aluno ir para escola e lá estudar inglês.

Participaram da pesquisa 105 alunos e alunas das quintas e oitavas séries do ensino fundamental, do turno vespertino de uma escola pública de Aracaju, num total de quatro turmas. As quintas séries foram escolhidas por se tratar de um momento em que a maioria dos alunos da escola pública está estudando inglês pela primeira vez e experimentando a “fase da novidade”. Já a oitava série é um período de transição entre o ensino fundamental e o médio, quando o inglês não é mais novidade para eles.

Para a coleta de dados, num primeiro momento, foram utilizados questionários com perguntas do tipo: 1) Você gosta de estudar inglês? 2) Está contente por estudar inglês ou gostaria de estudar outra língua estrangeira? 3) Considera importante aprender inglês? Poderia explicar por quê? 4) Você utiliza o inglês no seu dia-a-dia? De que forma? Num segundo momento, foi solicitado aos alunos que fizessem desenhos que representassem a aula de inglês, para tentar analisar o que jaz sob o discurso deles. Por fim, foram feitas “entrevistas de explicitação” (VERMERSCH, 1994 apud BERNADO, 2007 p. 100-101).

Os dados mostraram que 88% dos alunos da quinta série gostam de inglês, demonstrando mais interesse na aprendizagem do idioma, devido ao fator “novidade”. Já na oitava série, observamos esse interesse cair para 58%, devido à ausência do mesmo fator. Isso pôde ser confirmado por meio dos desenhos

produzidos. Alguns desses desenhos nós chamamos de “verbalizados”, porque neles os alunos da oitava série acrescentavam palavras como: “chaticice” e “enjoo” ao referirem-se às aulas de inglês. Quando perguntados se estavam contentes com o inglês ou prefeririam estudar outro idioma, caso lhes fosse concedida a possibilidade de escolher, a maioria optou pelo inglês (60% na 5ª e 65% na 8ª série). Sobre se consideravam a aprendizagem de inglês importante, a maioria respondeu afirmativamente. Os índices da tabela 01 apontam 92% para os alunos da quinta e 98% para os da oitava. Na oitava série, 60% relacionou essa importância à obtenção de um emprego no futuro, revelando que o trabalho é a grande preocupação da maioria dos alunos desta série. Já na quinta série, houve um empate de 25% para as questões de emprego e viagens. Um quarto dos alunos desta série mostrou-se otimista quanto ao futuro e alimentam expectativas positivas, incluindo viagens turísticas a países estrangeiros. Alguns disseram: “É importante porque quando eu viajar para um país estrangeiro já sei falar”. (BERNARDO, 2007, p. 101-102)

Esse estudo nos mostra que apesar das crenças em relação ao estudo da língua inglesa ser bastante criticado, os alunos reconhecem a importância de aprender uma língua estrangeira, especialmente o inglês que é visto como uma língua global, de acordo com NICHOLS, (2001, p.16 apud BERNARDO, 2007, p. 96)

A inclusão de pelo menos uma disciplina de língua estrangeira no currículo escolar tem sido considerada de extrema importância no mundo atual. Ao conhecer apenas a língua materna, o indivíduo priva-se de acessar informações que estão disponíveis em outras línguas, deixando de obter em primeira mão conhecimentos compartilhados no resto do mundo que poderiam contribuir para o seu crescimento pessoal.

Nesse sentido, a escola pública tem o dever de viabilizar o acesso a esse conhecimento visto que, o aluno amplia sua relação com o mundo através da língua estrangeira, e esse é também um meio de fazer com que a desigualdade com relação ao conhecimento e as oportunidades sejam cada vez menores, mas para que isso seja possível é necessário mudar o pensamento e as crenças que envolvem o ensino e aprendizagem do inglês nas escolas públicas. Segundo Andrade (2015, p. 10), para que o ensino do inglês ocorra de forma satisfatória nas escolas públicas, é necessário que os alunos acabem com as crenças que trazem à tona frases do tipo “Não vou viajar para fora do país, por isso não preciso saber inglês”; “Não quero aprender pois não vou trabalhar com nada que precise da língua inglesa”; “eu não sei falar nem português quanto mais inglês” e também se faz



necessário que os professores deixem de usar frases que desmotivam o ensino como “Eles não querem nada, eu não vou me estressar”, “o governo finge que paga, eu finjo que ensino e os alunos fingem que aprendem”.

São vários os fatores que implicam na qualidade do ensino de Língua Inglesa nas escolas públicas, a falta de estrutura muitas vezes reduzida a quadro e giz, além da carga horária reduzida destinada a essa disciplina o que faz parecer que ela não tem tanta importância, alguns alunos chegam a usar frases como “Inglês não reprova, não precisa estudar” e as tantas vezes que a aula de inglês é interrompida para outras atividades escolares enquanto outras disciplinas não sofrem com essas questões. Sem dúvidas, mudar esses pensamentos é uma tarefa árdua para o professor que quer fazer isso, e muitas vezes é até mesmo vencido pelo sistema e acaba dizendo “sempre foi assim, não sou eu que vou fazer diferente”.

#### **4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Levando em consideração as crenças com relação ao ensino da Língua Inglesa nas escolas públicas e a aprendizagem de qualidade efetiva, este trabalho tem o objetivo de verificar a veracidade dessas concepções a partir da gamificação, bem como contribuir para a mudança desses pontos de vista, no ensino-aprendizagem da LE por parte de alunos e professores, além de apresentar uma revisão bibliográfica a respeito do ensino da língua inglesa nas escolas públicas e pesquisas que envolvem o tema.

Portanto, trata-se de uma pesquisa qualitativa apoiada em revisão bibliográfica de autores do campo da educação que sustentam as hipóteses levantadas e posteriormente dão subsídio para os resultados obtidos. A pesquisa bibliográfica é importante visto que é a junção do conhecimento que norteia o assunto, a partir de estudos científicos realizados anteriormente podendo assim, agregar ao desenvolvimento do trabalho realizado. Para Fonseca (2002):

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica realizada é de suma importância, para que, ao final, possamos acrescentar novos enfoques sobre o assunto, na tentativa de não sermos redundantes. A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. (GIL, 2008, p. 50). Sendo assim, a pesquisa bibliográfica também irá fazer um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema. (LAKATOS, 2003 p. 158).

A pesquisa qualitativa foi escolhida neste caso, pois “[...] fornece análise mais detalhada sobre investigações, hábitos, atitudes e tendências de comportamentos.” (MARCONI; LAKATOS, 2005, p. 269). E por ser um trabalho que pretende descrever situações ocorridas em sala de aula que acabam desvalorizando o ensino da Língua Inglesa nas escolas públicas, além de fazer comparações e utilizar-se de questionários, optou-se por questionário, por ser um dos recursos mais utilizados para pesquisas qualitativas, o questionário possui 12 questões, sendo 3 do tipo abertas e 9 de múltipla escolha. Em relação ao questionário

O questionário é um dos procedimentos mais utilizados para obter informações. É uma técnica de custo razoável, apresenta as mesmas questões para todas as pessoas, garante o anonimato e pode conter questões para atender às finalidades específicas de uma pesquisa. Aplicada criteriosamente, esta técnica apresenta elevada confiabilidade. Podem ser desenvolvidos para medir atitudes, opiniões, comportamento, circunstâncias da vida do cidadão, e outras questões. Quanto à aplicação, os questionários fazem uso de materiais simples como lápis, papel, formulários, etc. Podem ser aplicados individualmente ou em grupos, por telefone, ou mesmo pelo correio. Pode incluir questões abertas, fechadas, de múltipla escolha, de resposta numérica, ou do tipo sim ou não. (BARBOSA, 1999 apud RIBEIRO, 2015, p. 40)

Nesse sentido, como tudo está sempre em constante mudança, esta pesquisa também é fundada sob o método dialético, que de acordo com Gill (2008 p. 14) [...] a dialética fornece as bases para uma interpretação dinâmica e totalizante da realidade, uma vez que estabelece que os fatos sociais não podem ser entendidos quando considerados isoladamente, abstraídos de suas influências políticas, econômicas, culturais etc. Assim, enquanto pesquisadora pretendo compreender o

fenômeno da gamificação em todos os aspectos. E para além disso, a escolha metodológica e suas características fundamentam-se da seguinte forma:

Basicamente a pesquisa qualitativa é aquela que busca entender um fenômeno específico em profundidade. Ao contrário de estatísticas, regras e outras generalizações, ela trabalha com descrições, comparações e interpretações. Portanto, é mais participativa e menos controlável, dados que os participantes podem direcionar o rumo em suas interações com o pesquisador. [...] Na pesquisa qualitativa a verdade não se comprova numérica ou estatisticamente, porém convence na forma de experimentação empírica, a partir da análise feita detalhadamente, abrangente, consistente e coerentemente, assim como na argumentação lógica das idéias. [...]. Assim, a pesquisa qualitativa é exploratória, dado que estimula os entrevistados (pesquisados) a pensarem livremente sobre um tema, objeto ou conceito. Ela faz emergir aspectos subjetivos e atinge motivações não explícitas de maneira espontânea, visto que não pretende generalizar as informações. Nesta modalidade trabalhamos com um grupo menor de sujeitos. (BRASIL, 2012, apud RIBEIRO 2015, p. 39)

Portanto, tal pesquisa é descritiva e pretende analisar os dados indutivamente, de forma a interpretar os dados obtidos através da coleta de dados realizada a partir da observação de sala de aula e questionário on-line.

#### **4.1 Sujeitos de Pesquisa**

Para este trabalho os sujeitos de pesquisa analisados são de turmas de 6º e 9º ano do ensino fundamental que tem entre 11 e 15 anos de uma escola estadual de ensino fundamental e médio da rede pública na cidade de Farroupilha no estado do Rio Grande do Sul, escola esta que se utiliza dos documentos oficiais de Brasil e também do Estado para normatizar a Língua Inglesa na escola, sendo portanto um período de 50 minutos por semana em cada turma. As turmas foram escolhidas levando em consideração o fato de que os alunos de 6º ano estão sendo iniciados ao ensino da Língua Inglesa na escola regular e alunos do 9º ano por serem concluintes do nível fundamental, dessa forma conseguimos abranger quem está iniciando os estudos de LE na escola regular e também quem já passou por todos os níveis do ensino fundamental que já tem uma experiência maior com relação às aulas de Língua Inglesa e até mesmo por muitas vezes terem sido expostos a diferentes professores e metodologias de ensino.

A pesquisa também envolve uma entrevista através de formulário on-line para professores de inglês da rede pública, com o objetivo de verificar as metodologias

por eles utilizadas, bem como as dificuldades enfrentadas no ensino nas escolas públicas.

Os professores participantes do questionário on-line são todos professores de escola pública, que têm idades entre 25 e 50 anos, e trabalham entre 20h semanais até 60 horas semanais, com relação a sua formação 30 professores possuem graduação em Letras, 5 possuem pós-graduação e 2 possuem mestrado. Sobre o tempo que os mesmos já atuam na área da educação como professores de inglês em escolas públicas, 16 professores lecionam há mais de 15 anos em escolas públicas e 15 já atuam entre 5 e 10 anos e 6 entre 1 a 3 anos. Quando perguntados sobre aulas em cursos livres, 22 deles responderam que já atuaram em cursos livres e 16 deles dizem que nunca trabalharam em cursos livres.

## 4.2 Kahoot

O kahoot foi utilizado para uma atividade prática para verificar como os alunos se sentem e como se dá a aprendizagem através de um jogo on-line.

O kahoot é um jogo de fácil acesso, que tem versões pagas e gratuitas, é usado principalmente para quizzes, podendo ser utilizado para fazer revisões e ou avaliações em tempo real.

Para o primeiro acesso é necessário fazer um cadastro acessando o endereço eletrônico <https://kahoot.com/schools-u/>, no canto superior direito da tela encontramos um botão que diz “sing up “ em que é preciso clicar nele para iniciar o cadastro que é bem intuitivo, é possível escolher como vai usar o Kahoot: como professor ou como aluno. Além disso, você pode se cadastrar através do seu e-mail Google ou sua conta no Facebook ou qualquer outro e-mail, depois você preenche um formulário que solicita as seguintes informações:

- Nome da escola ou Universidade;
- Detalhes sobre o local de trabalho;
- Nome de usuário;
- E-mail;
- Senha;
- E, por fim, concordar com os termos e condições de uso do Kahoot.

Logo após, você escolhe a forma que vai usar, se paga ou gratuita, em seguida, você será redirecionado para sua página inicial a fim de produzir o seu Kahoot. Para criar um questionário no Kahoot é simples. Você clica no botão criar questionário e preenche as informações do seu questionário tais como:

- Título e imagem principal do seu questionário;
- Descrição do seu questionário;
- Visibilidade (quem poderá ter acesso ao seu questionário);
- Língua utilizada no seu questionário;

Assim que concluir o questionário, você clica no botão que diz “ok, go” e será redirecionado a tela na qual você irá criar suas perguntas. Para adicionar perguntas você tem que clicar em “adicionar pergunta” (até quantas perguntas quiser). Em cada pergunta você coloca o enunciado, também pode acrescentar imagens e vídeos, escolhe quanto tempo os jogadores têm para responder cada pergunta, também marca a resposta certa, para que quando os jogadores clicarem nas respostas apareça para eles o feedback com a resposta certa, depois você clica em próximo (next) e adiciona outras perguntas repetindo o mesmo processo e ao finalizar o questionário você clica em salvar.

Para jogar você explica para os alunos que devem acessar o link <https://kahoot.it/> e então colocar o “pin” do jogo, número que aparecerá na tela do professor que organizou o quizz, depois o aluno coloca o seu apelido ou nome e já está no jogo. Em seguida, as perguntas aparecerão na tela principal apresentada pelo professor através do computador, ou Datashow e o aluno joga a partir do dispositivo móvel ou outro computador, as perguntas aparecem na tela principal e para o aluno aparecem apenas as cores das opções (respostas) na tela. O aluno tem que estar atento. Ao final, os alunos veem sua pontuação. O professor tem acesso a um relatório para avaliar como os alunos se saíram, porcentagem de acertos e erros de cada pergunta.

### **4.3 Conteúdos Ministrados e Usados no Kahoot**

Nesta pesquisa, em uma aula com o 6º ano do ensino fundamental, a ferramenta de jogo on-line kahoot foi utilizada para uma revisão de conteúdos. Havia 17 jogadores que após serem expostos aos conteúdos sobre *Introduction yourself* (apresentação de si mesmo), neste o aluno deve desenvolver a habilidade de leitura,

compreensão e fala, conseguindo por fim, utilizar-se de frases de apresentação como por exemplo: “*my name is*” (meu nome é) “*what is your name?*” (qual é o seu nome?), *greetings* (cumprimentos)- neste o aluno deve saber como dar bom dia (*good morning*), boa tarde (*good afternoon*) e boa noite (*good evening/good night*) além de usar expressões de despedida como tchau (*bye*), vejo você mais tarde (*see you later*) e *cardinal numbers* (números) de 1 a 20. O aluno deve compreender a pronúncia e escrita dos números em inglês, bem como sua sequência lógica de escrita, números terminados em *teen*. O aluno também precisava reconhecer os *subject pronouns* (pronomes sujeitos) para então poder seguir para o estudo do *verb to be affirmative form* (verbo *ser* ou *estar* na forma afirmativa). Neste o aluno deve conseguir compreender o que significa e em que momentos utilizar o verbo *to be*, fazer relações com frases em português, entender a utilização de “*am*” “*is*” e “*are*” e seus significados frente aos pronomes sujeitos.

Durante o kahoot, os alunos deveriam responder questões sobre estes conteúdos, demonstrando suas habilidades de compreensão.

Os estudos em relação aos conteúdos citados foram feitos durante o primeiro trimestre, e os alunos fizeram atividades escritas sobre cada conteúdo, bem como participaram de diálogos em que precisavam utilizar os conhecimentos relacionados às aulas envolvendo imagens, conversação e escrita. Sempre que os alunos eram expostos a pequenos diálogos utilizados para que eles se familiarizassem com cada conteúdo, depois, recebiam a explicação da professora e então faziam exercícios, normalmente de completar lacunas e exercícios de diálogos em duplas, para trabalhar com pronúncia e compreensão oral. Em sua totalidade, as aulas procuravam abranger todas as quatro habilidades: leitura, escrita, fala e audição.

## **5 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS**

Essa seção apresenta e traz uma reflexão, acerca dos dados obtidos através da pesquisa qualitativa realizada por meio de questionário eletrônico, com o apoio da pesquisa bibliográfica e de acordo com o referencial teórico apresentado neste trabalho - além de apresentar considerações a respeito da experiência de uma aula na qual se utilizou o Kahoot com os alunos.

Primeiramente, farei a análise da aula já mencionada na seção 3.3 na qual utilizei um Kahoot com os alunos. As perguntas utilizadas ficaram em anexo ao final deste trabalho para consulta.

Durante a aplicação da atividade com o Kahoot, foi possível perceber que aqueles alunos que não participaram ativamente das aulas ou não compreenderam o conteúdo passaram a se importar mais e querer aprender os conteúdos para que, na hora do jogo, pudessem competir; os alunos que sabiam as respostas ficavam felizes por terem acertado a resposta, e isso gerou satisfação entre eles.

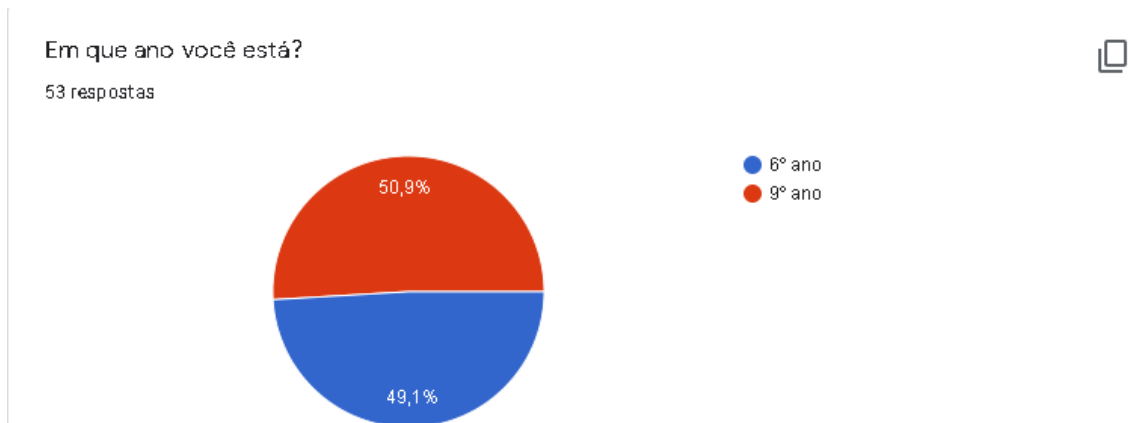
Para, além disso, é possível notar o processo de aprendizagem também apontado por Vygotsky uma vez que, o professor pode avaliar o desenvolvimento do aluno, com relação ao que ele consegue fazer com ajuda e, posteriormente, fará sem a ajuda do adulto.

Posso concluir com esse experimento que, de fato, utilizar-se de jogos durante as aulas faz com que os alunos fiquem motivados a aprender, seja para melhorar o desempenho no jogo, seja para manter o bom desempenho: foram 82,35% de respostas corretas e 17,65% de respostas incorretas (relatório em anexo no apêndice). Apesar do sucesso da atividade, saliento que algumas dificuldades foram enfrentadas, como, por exemplo, alguns alunos não tinham celular disponível e outros não tinham internet, além do fato da internet da escola ser insuficiente para tantos alunos conectados ao mesmo tempo; logo, foi necessário fazer algumas adaptações, como formar duplas e usar minha própria internet para realizar a atividade. Ao serem questionados sobre o quanto foi divertido jogar, os alunos falam positivamente sobre o jogo, pediram para jogar mais inclusive; quando questionados sobre se aprenderam alguma coisa, a resposta também é positiva. Sobre como se sentiram e se recomendariam o jogo para outros colegas, dizem que se sentiram bem e que, com certeza, recomendariam o jogo. Apesar de não ter um teste anterior ao Kahoot, nem posteriormente, a fim de constatar a evolução dos alunos em relação ao conteúdo ensinado, utilizei da minha breve experiência como professora da rede estadual, atuando desde 2018 até o momento, com alunos de ensino fundamental e médio, para deixar minhas observações e vivências quanto à aplicação deste tipo de atividade, incluindo a atividade descrita acima portanto, busco subsídios para minhas colocações a partir de Figueiredo (2019), que apresenta a ludicidade na sala de aula como forma de estimular a interação entre os aprendizes na apresentação e na revisão de conteúdos. Por meio do uso dos jogos, os aprendizes poderão refletir sobre a língua que estão aprendendo, bem como trabalhar vários aspectos da língua em questão, tais como pronúncia, gramática, vocabulário, sintaxe etc. (FIGUEIREDO; ARAUJO, 2018; SZUNDY, 2005,2009, apud FIGUEIREDO 2019, p.76)

Com relação ao questionário aplicado aos alunos, foi solicitado que os alunos de 6º e 9º respondessem ao questionário de forma on-line, através do qual obtivemos um total de 53 respostas, sendo 50,9% de alunos de 9º ano e 49,1% de alunos do 6º ano, nem todos os alunos de 6º e 9º responderam ao questionário, devido à forma de envio, pois nem todos tiveram acesso à internet, num total de 30 alunos na turma de 9º ano e 30 alunos na turma de 6º ano, conforme demonstra o gráfico abaixo.



Gráfico 1 - 53 respostas à pergunta sujeitos de pesquisa



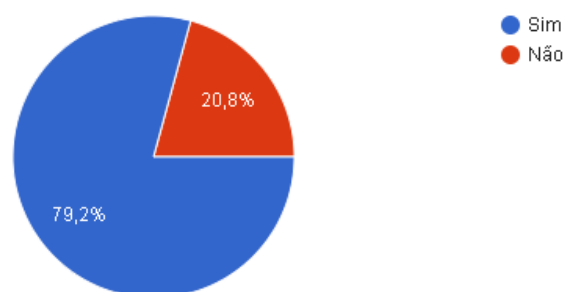
Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Em seguida, os alunos foram perguntados, quanto ao uso do celular em sala de aula, e depois para qual finalidade era utilizado. Também foi perguntado aos alunos sobre sua experiência com relação a cursos livres de língua inglesa. Os resultados obtidos foram:

Gráfico 2 - 53 respostas à pergunta 1

1. Você utiliza o celular em sala de aula?

53 respostas



Fonte: gerado pelo Forms (2021).

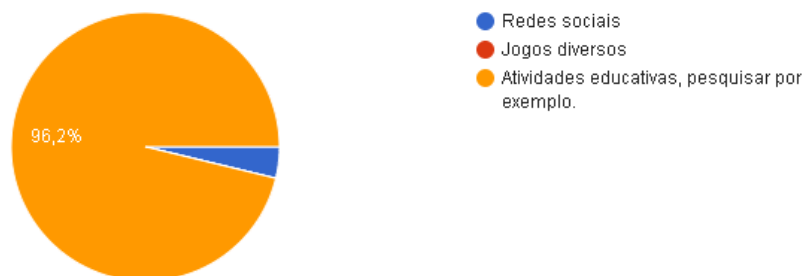
Com relação ao uso do celular em sala de aula, gráfico 2 e 3, é evidente que cada vez mais os alunos estarão conectados, observando que 79,2% dos alunos já utiliza o dispositivo, temos um número baixo de alunos que não fazem uso, observo que alguns deles não utilizam por orientação dos pais e outros dos próprios professores, pois ainda tem a ideia de que o celular é proibido dentro da sala de

aula, embora com a volta às aulas presenciais, após o pico da pandemia, muitos alunos já veem o celular como parte do material escolar. Eu mesma, enquanto professora, solicitei que os alunos que têm a possibilidade, estejam com os celulares nas aulas de inglês, pois em função dos protocolos de distanciamento do atual momento, os dicionários não estão disponíveis para uso, e a grande maioria dos alunos não possui um dicionário próprio. Nesse sentido, o celular está cada vez mais presente, e é necessário que o professor saiba direcionar a sua utilização, para evitar o uso indevido dentro do ambiente escolar, como para conversas que dispersem no *whatsapp*. Esse dado, também reflete nas demais questões e na afirmação sobre como os alunos anseiam por atividades que permitam o uso da tecnologia.

Gráfico 3 - 53 respostas à pergunta 2

2. Para qual finalidade você usa o celular em sala de aula?

53 respostas

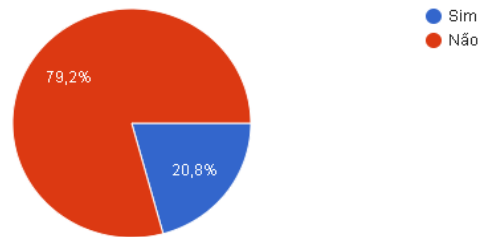


Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Gráfico 4 - 53 respostas a pergunta 3.

3. Você estuda ou já estudou inglês fora da escola pública? Em escolas de idiomas, por exemplo?

53 respostas



Fonte: gerado pelo Forms (2021).

A pergunta apresentada no gráfico de número 4 foi uma questão em que os alunos tiveram a oportunidade de responder conforme o que sentiam em relação ao ensino aprendizagem da Língua Inglesa na escola pública. A pergunta feita era: “Você considera que estudar inglês é importante? Explique por quê”. Dos 53 alunos participantes, apenas 3 alunos responderam que não consideram importante, 1 respondeu não saber, e outro disse que sim, mas não sabia explicar exatamente o motivo entre as respostas positivas. Os alunos trazem os seguintes motivos:

- É importante para viajar para fora do país;
- É importante para conseguir emprego;
- É importante para conhecer culturas diferentes.

Os alunos que deram respostas negativas, dizem que não é importante por que nem todos os alunos se interessam nessa matéria, ou por que não têm interesse em viajar para fora do país e acreditam que não fará nenhuma diferença em suas vidas, além da alegação de que só aprendemos o *verbo to be*, que também aparece nessa questão.

A pergunta de número 5, era sobre comparar as aulas de inglês da escola pública com as escolas de inglês particulares, também com possibilidade de resposta dissertativa. 47 alunos deram respostas positivas, entendem que o curso de inglês particular ensina mais que a escola pública, suas justificativas são que nos cursos livres de inglês as aulas são dinâmicas, com atividades diferentes, as turmas são menores e o professor consegue dar mais atenção ao aluno, dizem que o conhecimento é mais aprofundado do que na escola. Os demais alunos responderam que não sabem dizer, pois nunca frequentaram cursos fora da escola,

outros dizem que aprendem a mesma coisa, então os dois são bons lugares para aprender; outros alunos dizem que não aprenderam nada nem nos cursos livres nem na escola e alguns não souberam responder. Essas observações estão nitidamente expressas no gráfico 4, em que a maior parte dos alunos nunca frequentou um curso de idiomas.

A seguir, os alunos foram perguntados a respeito do uso de jogos para aprender inglês, é visto que os alunos dessa geração têm facilidade e curiosidade para aprender através dos jogos. A pergunta de número 6 pretende compreender quanto os alunos gostariam de ter aulas que envolvem jogos e a partir das respostas podemos observar que muitos alunos muitas vezes só têm a escola pública como fonte de acesso a uma segunda língua e também é lá que eles têm a possibilidade de aprender essa língua. Além disso, a ideia de que as atividades gamificadas favorecem e aproximam o aluno é inevitável, sendo assim uma das possíveis razões para que o aluno tenha mais interesse por aulas que envolvam jogos, justificando assim a maioria de respostas positivas. As respostas à pergunta número 2 também dão subsídio para o interesse dos alunos em aulas gamificadas.

Ademais a pergunta de número 7, também mostra que os alunos já estão tendo essa experiência de aprendizagem, esse dado nos mostra que as respostas das demais questões têm base em experiências já vividas pela maioria dos alunos participantes do questionário. E ainda a questão seguinte também indica que os alunos acreditam que podem aprender mais através dos jogos.

Gráfico 5 - 53 respostas à pergunta 6

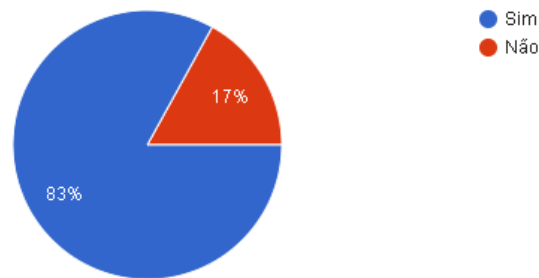


Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Gráfico 6 - 53 respostas à pergunta 7

7. Você como aluno já teve alguma aula que usou jogos como meio de aprendizagem?

53 respostas

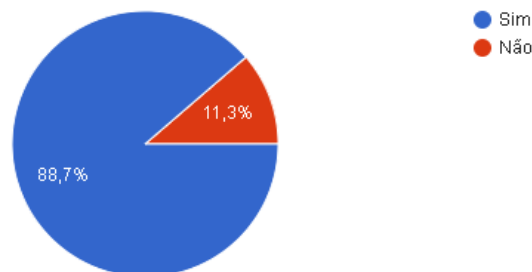


Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Gráfico 7 - 53 respostas à pergunta 8

8. Você acredita que o uso de jogos na sala de aula te ajudam a aprender mais?

53 respostas



Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Diante dessas respostas às perguntas 7 e 8 podemos observar questões referentes à teoria interacionista proposta por Vygotsky, pois para ele:

O brinquedo cria zonas de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1998a, p.134 apud FIGUEIREDO, 2019)

Tendo em vista a teoria interacionista, devemos compreender que o jogo (= o brinquedo) propicia um ambiente de aprendizagem que promove a interação de forma satisfatória, quando jogam, os alunos falam a mesma língua, e podem

demonstrar suas habilidades uns para os outros, seja com a rapidez e a agilidade de utilizar a tecnologia, seja através dos conhecimentos adquiridos, e além disso, nesse momento ocorrem trocas importantes, como quando um aluno erra e presta atenção na resposta correta do outro. Assim o aprendiz sente prazer quando pode interagir e fazer trocas com os colegas.

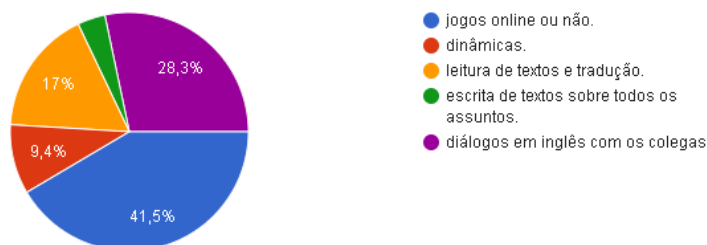
A pergunta de número 9 foi sobre quanto eles gostariam que os jogos fossem utilizados em sala de aula, e a resposta foi de 94,3% de alunos que concordam que os jogos deveriam ser utilizados mais vezes em sala de aula. Isso ocorre, pois, atualmente, as crianças e jovens estão muito ligados a celulares, tablets, computadores, internet em geral, e eles são os nativos digitais, sendo que papel, caneta e quadro já não tornam mais as aulas interessantes apenas pelo conteúdo que aprendem. Conforme Vygotsky, na sua teoria, o professor tem papel mediador, por isso, saliento que a tarefa do professor é árdua, já que, a partir dos dados observados neste trabalho, vimos que é urgente e necessária a atualização da forma de ensinar e principalmente é um desafio dominar as tecnologias para que, de fato, as aulas sejam significativas e ao mesmo tempo motivadoras para esses alunos tão imediatistas.

Para confirmar nossas suposições com relação às aulas com uso de tecnologias, foram colocadas outras atividades à disposição dos alunos, e a preferência é por jogos. Observe no gráfico (8) abaixo:

Gráfico 8 - 53 respostas à pergunta 10

10. Se você pudesse interferir nas aulas de inglês, que tipo de atividade você acrescentaria para melhorar sua aprendizagem?

53 respostas



Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Compreender como é o processo de aprendizagem dos alunos é de suma importância, visto que, é a partir daí que será possível dar o suporte necessário para que a aprendizagem seja satisfatória. Dessa forma, o gráfico 8 nos ajuda a entender que tipo de atividade interessa ao aluno, de que forma ele gostaria de aprender.

Entendem-se dinâmicas por um ambiente oferecido pelo professor em que o aluno é ativo, ou seja, não é apenas ouvinte, ele participa ativamente do processo e interage com os colegas, fazendo com que o aluno atinja os seus objetivos. Um exemplo de dinâmica pode ser um debate, por exemplo, no qual o aluno assume um papel que precisa opinar, ouvir, fazer trocas importantes com os colegas e professores, mesmo em uma aula expositiva em que o professor usa de estratégias que chamam a atenção do aluno para o conteúdo, seja por meio de uma música, uma atividade física, ou uma atividade que envolva alguma atividade que não seja comum dentro da sala de aula.

Podemos visualizar a partir das respostas que os jogos podem sim resolver problemas de motivação, mesmo assim é importante que o professor identifique qual é o interesse do seu aluno e a partir dali apresente os conteúdos de uma forma que aproxime a realidade, os gostos e preferências dos alunos em relação ao conteúdo a ser trabalhado. É importante que o professor tenha em mente como deve ser a construção de um jogo e combinar isso com o interesse do aprendiz.

Para entender melhor o que acontece nas salas de aula, e o que os professores pensam quanto à utilização de jogos digitais bem como suas dificuldades para utilizar esses jogos, foi aplicado um questionário também, para professores, logo abaixo apresento e analiso abaixo a partir da perspectiva interacionista.

A primeira pergunta foi com relação à motivação dos alunos no processo de ensino – aprendizagem, A partir daí, podemos perceber que os professores entendem que a motivação é importante visto que 100% das respostas foram positivas, reafirmando a ideia de que é necessário pensar atividades que sejam motivadoras, compreender o interesse do aluno e além disso, fazer com que o aluno faça trocas significativas com outro indivíduo que possa ajuda-lo a desenvolver o seu conhecimento, bem como propõe a teoria interacionista. Observamos também que, apesar de compreenderem que motivação é importante para aprender, nem todos os professores sabem como fazer com que seu aluno fique motivado, por isso que a proposta de inserir os jogos como uma ferramenta de ensino aprendizagem tem um grande potencial, visto que, a partir das respostas dos alunos, entendemos que é do interesse deles estudar utilizando essa ferramenta educacional.

Gráfico 9 - 37 respostas à pergunta 1



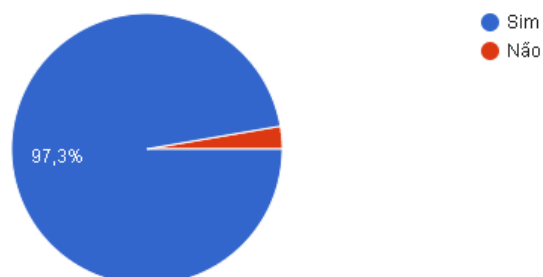
Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Depois os professores responderam se acham que a utilização de jogos em sala de aula é importante, e os resultados foram os seguintes. Nota-se que a grande maioria acredita que os jogos são uma importante ferramenta de aprendizagem. Embora exista um número de respostas negativas que pode estar atrelado ao gráfico 12, que identifica as dificuldades enfrentadas pelos professores e também ao gráfico 11, em que parte dos professores nunca utilizou jogos em sala de aula e outra parte não teve nenhuma experiência com jogos em sala de aula.

Gráfico 10 - 37 respostas à pergunta 2

Em sua opinião, a utilização de jogos em sala de aula, é importante?

37 respostas



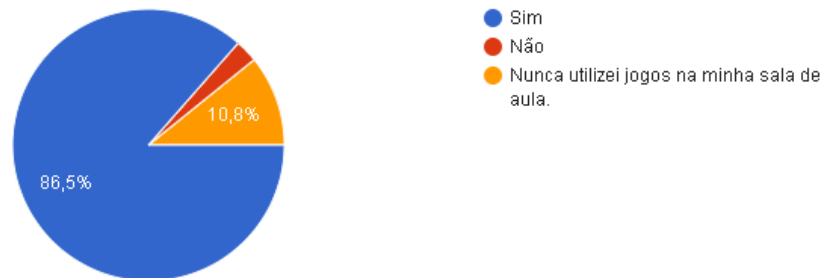
Fonte: gerado pelo Forms (2021).



Gráfico 11 - 37 resposta à pergunta 3

Você já teve alguma experiência com jogos em sala de aula? se sim, sua experiência foi significativa?

37 respostas



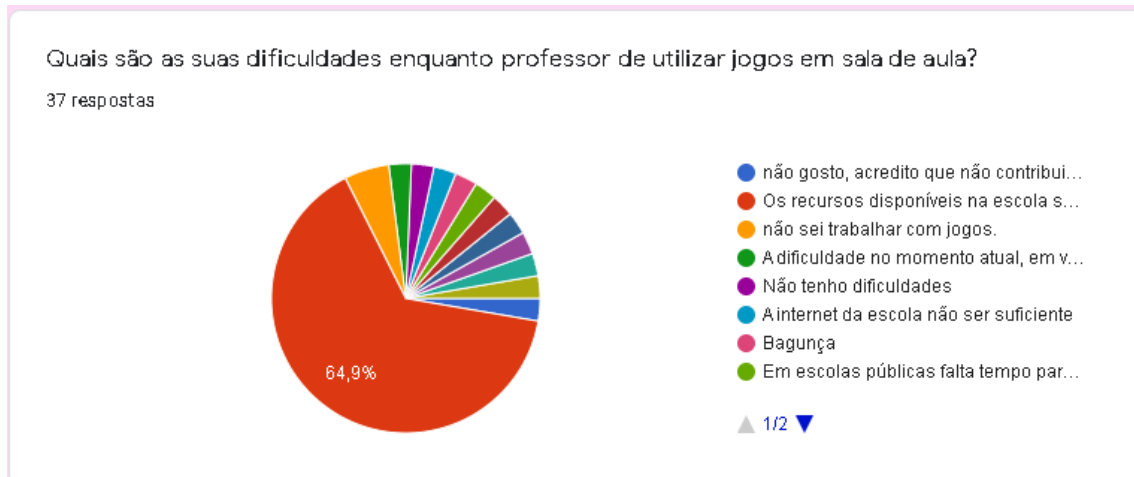
Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Quanto à utilização efetiva de jogos em sala de aula e as dificuldades enfrentadas pelos professores, a maioria aponta a falta de recursos disponíveis na escola outros dizem não gostar e acreditarem que não contribui para aprendizagem, outros apontam que não sabem trabalhar com jogos (5,4%) a internet na escola não é suficiente para 2,7% o tempo destinado às aulas de língua inglesa na escola pública também é apontado por 2,7% dos professores, além da falta de equipamentos. Apenas 2,7% dos professores dizem não ter dificuldades, número bem baixo, para a demanda atual.

Tais problemas se devem ao fato de que as autoridades governamentais deixam a desejar quanto à importância do ensino de LE na escola pública, não dão a devida atenção embora a LDBEN (1996) seja clara em seu Artigo 25 de 1996, quando aponta que “Será objetivo permanente das autoridades responsáveis alcançar relação adequada entre o número de alunos e o professor, a carga horária e as condições materiais do estabelecimento”. (grifo da autora)

Gráfico 12 - 37 respostas à pergunta 4<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Gráfico 12: 26 respostas para os recursos disponíveis na escola são insuficientes e não permitem esse tipo de atividade; 3 respostas para: não sei trabalhar com jogos; 1 resposta para: não gosto, acredito que não contribui para aprendizagem; 1 resposta para: bagunça; 3 respostas para: não há dificuldades; 1 resposta para: o tempo destinado às aulas de LE são insuficientes para desenvolver esse tipo de atividade; 1 resposta para: dificuldade no momento atual (pandemia) é adaptar os jogos;



Fonte: gerado pelo Forms (2021).

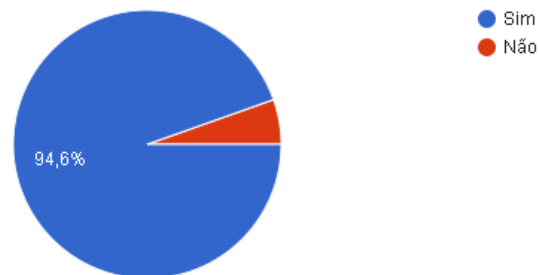
Na pergunta seguinte, o que podemos perceber é que os professores têm interesse em diversificar as aulas, apesar das dificuldades enfrentadas (gráfico 13). E para, além disso, 100% dos professores concordam que os jogos sejam on-line ou não contribuem para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos (gráfico 14). Essas respostas enfatizam que a interação e a participação ativa dos alunos a partir da mediação do professor faz total diferença para que o ensino ocorra de maneira dinâmica, bem como sugere a teoria interacionista.

Essa relação que envolve a participação ativa do aluno se dá quando o professor coloca o aluno em uma situação onde ele é o protagonista da sua aprendizagem. O professor estimula o aluno de forma a nutrir os interesses pessoais dos alunos, fazendo com que ele se envolva diretamente com o seu processo de aprendizagem, enquanto o professor direciona o aluno desenvolvendo habilidades as quais farão com que ele mesmo possa buscar e adquirir conhecimento de maneira autônoma, a partir dos caminhos dados pelo professor.

Gráfico 13 - Respostas à pergunta 5

Você enquanto professor procura diversificar suas aulas, para torná-las mais interessantes para que o aluno fique motivado em aprender?

37 respostas

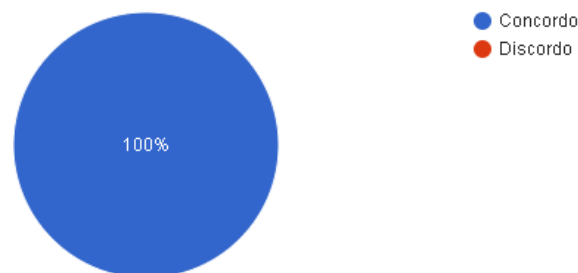


Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Gráfico 14 - Respostas à pergunta 6

Com relação ao ensino de língua inglesa, você acredita que os jogos sejam eles online ou não, contribuem para a aprendizagem do aluno?

37 respostas



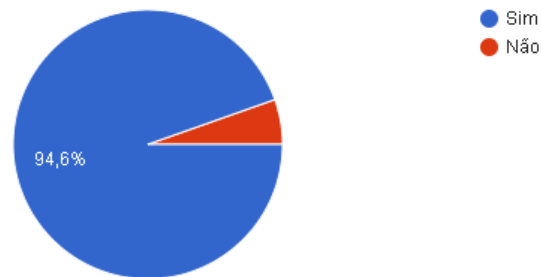
Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Por fim, os professores foram perguntados quanto ao conhecimento em relação a gamificação, se de fato eles acreditam que é possível ensinar e aprender todas as habilidades através de aulas gamificadas, levando em consideração o objetivo da aula, a maioria deu resposta positiva.

### Gráfico 15 - resposta à pergunta 7

Gamificação é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos, levando em consideração a noção de gamificação dos conteúdos trabalhados em sala de aula e o ensino da língua inglesa, você acredita que é possível compreender aspectos gramaticais de escrita, leitura, compreensão e fala?

37 respostas



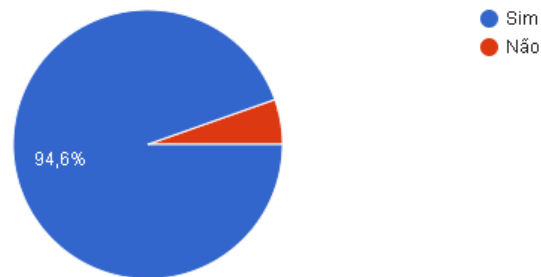
Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Portanto, alunos e professores manifestam o interesse na utilização de jogos e veem isso como algo possível para resolver os problemas de engajamento que posteriormente irá resolver problemas de aprendizagem. Confirmamos através dessa pergunta, que de fato, a gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar *feedback* e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os *games*, o que resulta em uma linguagem na qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (FARDO, 2013, p. 63).

### Gráfico 15 - resposta à pergunta 7

Gamificação é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos, levando em consideração a noção de gamificação dos conteúdos trabalhados em sala de aula e o ensino da língua inglesa, você acredita que é possível compreender aspectos gramaticais de escrita, leitura, compreensão e fala?

37 respostas



Fonte: gerado pelo Forms (2021).

Observando as respostas dos professores, é possível perceber que o ensino da língua inglesa pode ser sim modificado nas escolas públicas, pois existem professores dispostos a desenvolverem esse tipo de atividade, e também acreditam que essas atividades são importantes.

Assim, a teoria interacionista pode contribuir com os processos de ensino e aprendizagem de LE, tanto no que se refere a contextos presenciais quanto virtuais, por enfatizar a interação e a importância dos aspectos sociais e colaborativos de aprendizagem. Sabe-se que, a teoria interacionista vê o aprendiz como um participante ativo na construção do conhecimento e considera a aprendizagem em L2/LE como uma prática social em que a interação tem tanto o potencial de fazer com que os aprendizes aprendam a língua quanto a usarem de forma a aprender mais. (FIGUEIREDO, 2019, p.61)

Com base nessas afirmações, os professores têm papel fundamental ao mediar essa construção do conhecimento a partir da interatividade, e se confrontarmos o que os alunos querem com o que os professores estão dispostos a oferecer. De acordo com as respostas obtidas, posso afirmar que existe um futuro promissor quanto ao uso de jogos em aulas de língua inglesa que podem mudar a visão do ensino da Língua Inglesa nas escolas públicas, tendo em vista que a interação é uma metodologia eficaz e já comprovada.

Temos um caminho de melhorias pela frente, afinal podemos observar também neste trabalho que muitas são as demandas dos professores para que consigam trabalhar com jogos (gráfico 13), não dependendo apenas do professor e do aluno, as questões que se referem ao sistema educacional também precisam ser aprimoradas para dar condições aos estudantes e professores para que de fato essa atualização ocorra de forma satisfatória na educação, pois a partir das respostas dos professores percebemos que a maioria entende a importância dessa revitalização, contudo enfrentam dificuldades impostas pelo sistema educacional (gráfico 11).

Portanto, é necessário que a sociedade como um todo garanta que os professores e estudantes bem como as escolas, terão plenas condições de desenvolver seus papéis de forma adequada, e principalmente, com qualidade, visto que ter acesso ao menos a uma disciplina de língua estrangeira durante a formação básica é de extrema importância no mundo atual, pois quando o aluno tem acesso apenas à língua materna, priva-se de receber informações disponíveis em outras línguas, que podem afetar o seu conhecimento de mundo.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foram apresentados os dados obtidos através dos questionários feitos para alunos e professores a fim de compreender aspectos que envolvem a gamificação no ensino de língua inglesa em uma escola pública. Esses dados nos ajudaram a entender como andam as aulas de inglês nas escolas públicas, quais são os interesses dos alunos e as dificuldades dos professores. Percebe-se a necessidade da mudança no cotidiano escolar para que haja um melhor rendimento escolar, sendo a gamificação uma proposta que, apesar de ser inovadora dentro do ambiente escolar, mostra-se eficaz, pois resolve problemas de engajamento e interesse.

A teoria interacionista proposta por Vygotsky nos ajudou a entender como se dá a aprendizagem por meio da interação. São necessárias duas pessoas envolvidas ativamente trocando experiências e ideias para gerar novas experiências e ideias. Em uma aula gamificada, o aluno sempre estará interagindo, seja com os personagens do jogo, seja com os colegas. A participação ativa sempre está presente. Alguns estudos envolvendo o ensino de inglês também são apresentados neste trabalho e ajudaram a fazer observações quanto ao tema. Os fatores apresentados colaboram para que a mudança necessária seja feita, por isso entender as crenças relacionadas às aulas de inglês, como quanto o aluno se interessa pela LE, e também entender o papel fundamental da escola para o ensino de qualidade.

Acredita-se que a gamificação tem muito a acrescentar na aprendizagem dos estudantes, independente da idade ou dificuldades que possam ter. Sempre que inserida no dia a dia do aluno traz bons resultados. Para gamificar podem ser usadas diversas plataformas, sejam as plataformas apresentadas neste trabalho, (KAHOOT, JAMBORD, CANVA) sejam outras ferramentas que possam existir na internet e até mesmo fora dela (como os RPGs). As possibilidades que a gamificação oferece são muitas, basta o professor ter interesse e criatividade para desenvolvê-las. Para concluir, deixo aqui o meu interesse em aprofundar ainda mais os conhecimentos sobre a gamificação, por acreditar que é um caminho que apresenta muitas oportunidades para o meu desenvolvimento profissional e que pode contribuir para o futuro das aulas de inglês nas escolas públicas. Além disso, futuramente, gostaria de continuar os estudos e pesquisas sobre a gamificação na

educação, buscando estratégias para criar um ambiente gamificado e também aprofundar meus conhecimentos sobre as plataformas utilizadas para gamificar.

## 7 REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

ANDRADE, E. F. *O ensino de língua inglesa em escolas públicas: um diálogo possível*. 2015. Dissertação (Mestrado em Linguística e Ensino) – Centro de Ciências Humanas Letras e Artes. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa. 2015.

BARCELOS, A. M, Reflexões acerca da mudança de crenças sobre ensino e aprendizagem de línguas 1, *Revista Brasileira de linguística aplicada*, Viçosa 2007.

BERNARDO, Aline C. *Língua inglesa na escola pública e a relação com o saber*. 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Lei de Diretrizes e Bases* (Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996). Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio brasileiro. Ministério da educação 1999. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm).

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FARDO, Marcelo Luis. *A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem*. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul. 2013.

FIGUEIREDO, Francisco J. Q de, *1962-Vygotsky: A interação no ensino/aprendizagem de línguas*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

FONSECA, J. J. S. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREIRE, M. M. Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando. In: SOTO, U.; MAYRINK, M. F.; GREGOLIN, I. V. (Org.). *Linguagem*,



*educação e virtualidade: experiências e reflexões*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009, p. 13-28.

GIL, A.C. *Métodos e técnicas de Pesquisa Social*. 6. ed. São Paulo: Atlas 2008.

KENEDY, Eduardo. *Curso básico de linguística gerativa*. São Paulo: Contexto, 2013.

KRUG, H. N. Comparação das dificuldades encontradas na prática pedagógica em Educação Física de acadêmicos em situação de Estágio Curricular Supervisionado e professores iniciantes na Educação Básica. *Revista Gestão Universitária*, Belo Horizonte, p.1-13, nov. 2017a. Disponível em: <http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/comparacao-das-dificuldades-encontradas-na-pratica-pedagogica-em-educacao-fisica-de-academi...> . Acesso em: 02 set. 2019.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Fundamentos de Metodologia científica*. 5. ed. São Paulo: Atlas, S. A, 2003.

MOREIRA, J. B.; SILVA, M. R. A realidade do ensino de língua inglesa na escola pública: formação do professor. *Educação ressignificada – formação docente e práticas disruptivas*. n. 8, 2015.

OLIVEIRA, A. F, *Gamificação no cotidiano escolar: Um mapeamento sistemático de literatura com ênfase em tecnologia e educação*, Porto Alegre, UFRGS, 2018.

PAIVA, V.M.O. Autonomia e complexidade: uma análise de narrativas de aprendizagem. In: FREIRE, M. M.; VIEIRA-ABRAHÃO, M. H.; BARCELOS, A. M. F. (Org.) *Linguística aplicada e contemporaneidade*. Campinas: Pontes/ALAB, 2005. p.135-153

RIBEIRO, Maria A. P. *Ensino de inglês com TIC nas escolas públicas Municipais de Porto Alegre: Uma realidade?* Porto Alegre, UFRGS, 2015.

SIQUEIRA, Sávio. O desenvolvimento da consciência cultural crítica como forma de combate à suposta alienação do professor brasileiro de inglês. *Revista Inventário*, n.4, jul. 2005.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. *EaD Em Foco*, n. 7, v. 2, 2017. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>

## APÊNDICE A - PERGUNTAS FEITAS ATRAVÉS DO KAHOOT.

1. Identifique a forma correta do uso do verbo to be, para os pronomes HE, SHE e IT.
2. Identifique a opção em que todas as palavras são pronomes.
3. Complete a frase com o verbo “to be” correto: “ I \_\_\_\_\_ a student.”
4. Identifique a forma escrita em inglês do número 2.
5. Qual é a frase correta, para perguntar o nome de alguém em inglês?
6. Dê a frase equivalente à “Hello, snoopy”.
7. Como desejamos “Boa Tarde” em inglês?
8. Qual é a forma correta do verbo “to be” para completar a frase “ They\_\_\_\_\_ Brazillians singers.
9. Identifique o pronome “ nós” em inglês.
10. O que significa a frase “ Sorry I am late”
11. Qual é a resposta correta para a pergunta “how old are you?”
12. Qual das opções mostra a forma escrita correta do número 9?
13. Complete a frase com o verbo “to be” we\_\_\_\_\_classmates.
14. Qual é a forma correta de dizer “Vejo você mais tarde” em inglês?
15. Qual é a expressão correta usada para agradecer em inglês?

## APÊNDICE B – RELATÓRIO KAHOOT

A	B	C	D	E	F	G	H
<b>6º Ano</b>							
Played on							
Hosted by		Barcelos20					
Played with		17 players					
Played		15 of 15					
<b>Overall Performance</b>							
Total correct answers (%)		70,59%					
Total incorrect answers (%)		29,41%					
Average score (points)		14447,65 points					
<b>Feedback</b>							
Number of responses		0					
How fun was it? (out of 5)		0,00 out of 5					
Did you learn something?		0,00% Yes		0,00% No			
Do you recommend it?		0,00% Yes		0,00% No			
How do you feel?		🟢 0,00% Positive		🟡 0,00% Neutral		🔴 0,00% Negative	