



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS-INGLÊS**

**JOSÉ LAELSON DA SILVA**

**ENSINO EM JOGO: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA EMBASADA  
NA PLATAFORMA GAMIFICADA CLASSCRAFT**

**GUARABIRA  
2021**

JOSÉ LAELSON DA SILVA

**ENSINO EM JOGO: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA EMBASADA  
NA PLATAFORMA GAMIFICADA CLASSCRAFT**

Trabalho Monográfico de Conclusão de Curso da Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras com habilitação em Língua Inglesa.

**Área de concentração:** Ensino de Língua Inglesa

**Orientadora:** Prof. Ma. Ana Carolina Dias da Costa

**GUARABIRA  
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586e Silva, José Laelson da.  
Ensino em jogo: [manuscrito] : uma proposta de sequência didática embasada na plataforma gamificada Classcraft / Jose Laelson da Silva. - 2021.  
59 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Ana Carolina Dias da Costa , Departamento de Letras - CH."

1. Gamificação. 2. Classcraft. 3. Ensino. 4. Língua Inglesa.  
I. Título

21. ed. CDD 371.27

JOSÉ LAELSON DA SILVA


ENSINO EM JOGO: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA EMBASADA NA  
PLATAFORMA GAMIFICADA CLASSCRAFT

Trabalho Monográfico de Conclusão de Curso da Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras habilitação em Língua Inglesa.

Área de concentração: Ensino de Língua Inglesa.

Aprovado em: 28 / 09 / 2021.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof<sup>a</sup>. Ma. Ana Carolina Dias da Costa (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Auricélio Soares Fernandes  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Celso José de Lima Junior  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico esse trabalho a mainha, Cícera, e a painho, Raminho, pela dádiva da vida, pela dedicação, pelo exemplo e pelo incentivo, a minha companheira, Lívia, aos pesquisadores que por meio da ciência melhoram o mundo e a todos aqueles que acreditaram em mim.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha mãe e ao pai. Para vocês, minha gratidão eterna por investirem na minha educação e acreditarem que é a partir do conhecimento que podemos mudar o mundo.

À minha família, irmãos, irmãs e sobrinho por me inspirarem a sempre buscar os melhores caminhos para traçar minha rota até meus objetivos.

À Lívia Mayara, gratidão por todo incentivo, apoio, compreensão, amor, sorrisos e pelo conforto do seu abraço.

Aos meus amigos, obrigado pelo companheirismo, pela amizade e o incentivo em compartilhar dos momentos mais inusitados durante esses 5 anos de UEPB, em especial dedico à: Alice, Bárbara, Josiane, Maria, Netto, Walquíria e Alberto.

A todos os professores que me inspiram, em especial dedico a: Auricélio Fernandes, Jenison Santos, Vilian Manguiera, Luana Anastácia e Willian Sampaio, grandes exemplos de profissionais que venho me espelhando durante minha formação.

À minha orientadora Ana Carolina, não tenho palavras para agradecer, você sempre foi um espelho do profissional que eu quero ser. Obrigado por acreditar na minha pesquisa, por contagiar com sua energia e pelas orientações que resultaram na construção deste estudo.

Aos colegas de classe pelos momentos.

Aos funcionários pelo zelo e pela prestação de serviço à instituição.

“If we teach today as we taught yesterday, we rob our children of tomorrow.”

- John Dewey

## RESUMO

Estudos sobre a gamificação em consonância com as tecnologias digitais da informação estão se tornando cada vez mais comuns na área de ensino-aprendizagem de línguas. Em vista disso, este trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de sequência didática para o ensino de Língua Inglesa através da plataforma gamificada denominada de *Classcraft*, que consiste em um ambiente virtual caracterizado como um jogo de RPG. A partir desta perspectiva, o presente trabalho de abordagem qualitativa, apoia-se nas discussões bibliográficas seguindo o modelo de sequência didática proposto por Schneuwly e Dolz (2004); dos diálogos sobre a gamificação e o ensino de línguas presentes nas obras de Kapp (2012); Leffa (2020); Fardo (2013); entre outros. Ainda propomos uma discussão entre o uso da gamificação e as demandas dos documentos norteadores da educação do Brasil como a BNCC (2017) e os PCNs (1997) entendendo o papel tecnológico digital na educação básica. Apesar de não ter sido aplicada a indivíduos reais em sala de aula, essa pesquisa demonstra potencial didático positivo, pois nossa proposta de estudo, a partir de discussões teóricas, atestam que atividades gamificadas contribuem com o processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa de forma efetiva como aponta a literatura da área temática. Concluindo, as atividades com os princípios da gamificação propostas aqui buscam incentivar os alunos na aprendizagem de línguas proporcionando um ambiente lúdico, flexível e especialmente alinhado às mudanças promovidas pelo ambiente educacional digital.

**Palavras-Chave:** Gamificação. *Classcraft*. Ensino. Língua Inglesa.



## ABSTRACT

Studies on gamification lined up to digital information technologies are becoming increasingly common in language teaching and learning. Given this, this work aims to present a proposal for a sequence for teaching English through the gamified platform called Classcraft, which consists of a virtual environment characterized as an RPG game. From this perspective, the present work, with qualitative research, is supported by bibliographical discussions following the teaching sequence pattern proposed by Schneuwly and Dolz (2004); the dialogues about gamification and language teaching present in the works of Kapp (2012); Leffa (2020); Fardo (2013); among others. We also propose a discussion among gamification and the demands of the documents that guide education in Brazil, such as the BNCC (2017) and the PCNs (1997) understanding the role of digital technology in primary education. Although this research has not been applied to real individuals in the classroom, but it demonstrates positive didactic potential. Our study proposal, based on theoretical discussions, attests those gamified activities effectively contribute to the English language teaching-learning process, as the thematic area literature points out. In conclusion, the activities with the principles of gamification proposed here seek to encourage students to learn languages by providing a playful, flexible, and specially aligned with the changes promoted by the digital educational environment.

**Keywords:** Gamification. Classcraft. Teaching. English Language.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Esquema de Sequência Didática .....	33
Figura 2 -	Demonstração demo da visão geral do professor .....	36
Figura 3 -	Linchamento devido a <i>fakes News</i> .....	39
Figura 4 -	Postagem feita por Manuela D'Ávila desmentido a foto <i>Fake</i> .....	39
Figura 5 -	Códigos de cadastro .....	42
Figura 6 -	Primeira proposta de atividade na plataforma <i>Classcraft</i> .....	42
Figura 7 -	7 types of Mis- and Disinformation .....	44
Figura 8 -	<i>Boss Battles – Fake Trap</i> .....	46

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Quadro 1 - BNCC: Habilidades para o Ensino Médio .....	40
--	----

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BBC	British Broadcasting Corporation
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CALL	Computer-Assisted Language Learning
EM	Ensino Médio
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
JARVIS	Just A Rather Very Intelligent System
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LI	Língua Inglesa
OCEM	Orientações Curriculares para o Ensino Médio
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
RPG	Role Playing Game
SD	Sequência Didática
TIC	Tecnologia da informação e comunicação
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e comunicação
WEB	World Wide Web
WI-FI	Wireless Fidelity

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
2	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	17
2.1	<b>CALL: Breves considerações sobre as tecnologias digitais e o ensino de línguas Gamificação e o ensino de Língua Inglesa</b> .....	18
2.2	<b>Gamificação e o ensino de Língua Inglesa</b> .....	22
2.3	<b>A web no século 21</b> .....	24
2.4	<b>Os 4Cs e as Habilidades para o século XXI: o que ensinar?</b> .....	25
2.4.1	<i>Tecnologia em aula: reflexões em tempo de pandemia</i> .....	27
2.5	<b>BNCC e outros diálogos: a tecnologia digital e o ensino de língua inglesa</b> .....	29
2.6	<b>Sequência didática</b> .....	32
3	<b>METODOLOGIA</b> .....	34
3.1	<b>Corpus da pesquisa</b> .....	34
3.2	<b>Das limitações</b> .....	37
4	<b>PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA GAMIFICADA UTILIZANDO O CLASSCRAFT</b> .....	38
4.1	<b>Desenvolvimento da SD</b> .....	40
5	<b>CONCLUSÃO</b> .....	48
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	51
	<b>APÊNDICE A – ATIVIDADES NO MAPA DE MISSÕES</b> .....	55
	<b>APÊNDICE B - QUIZ DE REVISÃO DE TERMOS REFERENTES A FAKE NEWS</b> .....	58
	<b>ANEXO A – CERTIFICADO DE CONCLUSÃO DAS ATIVIDADES</b> .....	59

## 1 INTRODUÇÃO

Muitos professores que ensinam a Língua Inglesa (LI) nas escolas públicas e privadas do ensino básico no Brasil têm se preocupado em buscar soluções inovadoras com o objetivo de alcançar maior qualidade e efetividade no processo de ensino-aprendizagem. Tendo isso em mente, as tecnologias digitais passam a ser um elemento facilitador que promove acesso ao conhecimento, pois como aponta Carvalho (2007, p. 2) “À medida que as TCI<sup>1</sup> ganham espaço na escola, o professor passa a se ver diante de novas e inúmeras possibilidades de acesso à informação e de abordagem dos conteúdos [...]” e dentre essas tecnologias estão incluídos os *games*.

A partir destas concepções, destacamos a gamificação, que vem se inserindo como uma abordagem educacional com potencial para resolver demandas que circundam a aprendizagem da língua inglesa, sendo mais um recurso a somar para solução de problemas relacionados à motivação, engajamento nas aulas, suprimento da baixa carga horária em sala de aula, superlotação das turmas, indisciplina e por fim incentivar o trabalho colaborativo ao invés do individualismo (PAULA, 2015).

A gamificação pode ser composta por elementos provenientes dos jogos digitais (ou não), utilizados com objetivos educacionais com o intuito de motivar os participantes envolvidos em uma atividade. Desta forma, o uso desses elementos demanda certa cautela, isto é, os elementos dos jogos vão dar suporte às aulas e não se sobressair sobre estas, porquanto na era dos *videogames* as aulas com métodos tradicionais limitam a atenção do aluno e não promovem engajamento e participação nas atividades (KAPP, 2012). O autor ainda discorre que os profissionais das áreas educacionais busquem implementar a gamificação justificado que “[...] melhora a aprendizagem, retenção e a aplicação do conhecimento<sup>2</sup>” (KAPP, 2012, p. 22, tradução nossa<sup>3</sup>).

Diante disso, o impacto da internet no ensino abriu possibilidades de variadas ferramentas a serem utilizadas para o ensino. Neste sentido, refletimos sobre a popularização dos jogos que originaram o que os estudos contemporâneos denominam de gamificação. A gamificação na educação sustenta a importância de um ensino prático que promove o engajamento dos alunos a apreenderem os conteúdos, tal qual observar o uso da língua no cotidiano como meio de comunicação no ambiente real e no digital. Conseqüentemente, a

---

<sup>1</sup> Tecnologias da comunicação e da informação

<sup>2</sup> “Improve learning, retention, and application of knowledge.”

<sup>3</sup> Todas as traduções de textos em inglês serão de nossa autoria.

presente pesquisa busca em seu desenvolvimento refletir sobre como o uso de uma plataforma digital baseada em um jogo favorece o ensino de LI.

Como forma de suscitar reflexão sobre os questionamentos anteriormente apontados, destacamos a **hipótese** de que o uso de tecnologias digitais beneficia de forma significativa o processo de ensino-aprendizagem da LI. Nesse ponto, concordamos com as contribuições de Finardi e Porcino (2014) no tocante aos impactos da globalização para o ensino de LI, uma vez que elas demonstram o papel importante que as tecnologias desempenham no processo de aprendizagem de uma língua.

Isso pode também ser verificado quando pensamos que o uso da gamificação em sala de aula é uma vantagem para incentivar a interação dos alunos com a língua que está sendo aprendida e assim apontar a relevância do uso da plataforma *Classcraft* em sala de aula como recurso para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, pois segundo Gerlach e Batista (2020, p. 24) “[u]tilizar a gamificação em processos de ensino significa reformular o processo de trabalho com os mecanismos de games, sendo isso como forma [...] de se obter uma experiência motivadora”.

Destacado isso, nosso trabalho tem como **objetivo geral** discutir como o processo de gamificação implementado por meio de uma proposta de sequência didática<sup>4</sup> utilizando a plataforma *Classcraft* em sala de aula pode contribuir para o processo de aprendizagem de LI. Importante mencionar que esta proposta apoia-se nas orientações da BNCC<sup>5</sup> em relação ao uso das ferramentas digitais como recurso pedagógico.

Com base nesse pressuposto, para alcançar este objetivo, estabelecemos três **objetivos específicos** que são: (1) discutir sobre como o uso da gamificação e das tecnologias digitais impactam a aprendizagem dos alunos com a LI; (2) integrar a plataforma *Classcraft* como uma recomendação para o ensino-aprendizagem de LI em turmas do Ensino Médio e (3) apresentar uma proposta de sequência didática usando a plataforma *Classcraft*.

Justificamos a motivação para esta pesquisa na observação das práticas vivenciadas durante a formação nos cursos de letras-inglês que proporcionam além da parte teórica, práticas envolvendo tecnologias da informação, quer seja nas disciplinas em sala de aula ou nos estágios supervisionados. Ainda evidenciamos nesta justificativa, a popularização dos jogos on-line e como eles têm atraído os jovens a buscarem entretenimento nesse universo.

---

<sup>4</sup> Entendemos por sequência didática como um conjunto de atividades interligadas que são realizadas em um período de tempo determinado pelo docente na qual é trabalhado um assunto de modo a propiciar que os alunos o assimilem com mais facilidade.

<sup>5</sup> Base Nacional Comum Curricular é o documento normativo que serve de referência para a elaboração dos currículos escolares do ensino básico público e privado.

Nesse contexto, é pertinente discorrer sobre o entendimento sobre benefícios dos jogos na educação, uma vez que, ao criar um ambiente de aprendizagem em que os alunos já estejam familiarizados com o uso e vislumbrem que são pertencentes àquela realidade. Assim, nos apoiamos nas discussões de McGonigal (2011) que enfatiza que os jogos fornecem aprendizagens importantes para a vida real das pessoas.

Este estudo também se baseia em experiências vivenciadas durante a Residência Pedagógica no período de 2018 a 2020 em uma turma da 2ª série do Ensino Médio. Nessa situação, foi proposto que as aulas fossem gamificadas, o que viabilizou observações referentes aos benefícios da utilização de jogos para o ensino de LI dado que os alunos se mostraram mais interessados na aprendizagem da língua inglesa nas aulas e, por consequência, mais produtivos.

Além dessas considerações, os documentos governamentais que regem a educação como os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), as OCEM (Orientações Curriculares para o Ensino Médio) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) objetivam um ensino mais crítico, lúdico, digital e que coloque o aluno no centro do seu processo de aprendizagem, princípios esses que são contemplados com atividades baseadas em elementos de jogos. Foi então que por meio de pesquisas em *blogs*, artigos e vídeos no *Youtube*, o *Classcraft*, que é um recurso virtual gamificado, se destaca por suas diversas funcionalidades, flexibilidade e seu design de jogo aplicado à educação. Além do mais, o ensino remoto que acontece desde março de 2020 devido à pandemia da Covid-19, promoveu reflexões acerca de questões antes não pensadas ou que por outrora não foram aprofundadas das vantagens dos recursos digitais no ensino. Assim, com base nessas colocações, o ambiente se torna propício para que essa proposta de estudo seja desenvolvida, desse modo resultando em uma sequência didática.

Quanto à orientação metodológica para a construção desta pesquisa buscaremos propor uma sequência didática com base nos conceitos de Zabala (1998) e Marcushi (2009) sobre o assunto, espelhando-nos no esquema de sequência desenvolvido por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), cogitando contemplar a aprendizagem de LI através do *Classcraft* no Ensino Médio. A metodologia nesse estudo se deu a partir de abordagens de pesquisa qualitativa, embasada a partir de levantamento bibliográfico realizado para atribuir valores consolidados para a construção da sequência didática. Além disso, a proposta de sequência didática deste trabalho foi idealizada para uma turma da 1ª série do Ensino Médio.

Para o desenvolvimento desse estudo, o arcabouço teórico parte dos pensamentos de pesquisadores como Kapp (2012); Leffa (2020); Kim (2018) e entre outros que dispõem diálogos sobre as definições, objetivos e benefícios providos da gamificação. Outros autores



consultados para a discussão teórica foram Fardo (2013), Prensky (2001), Warschauer e Healey (1998) e McGonigal (2011) e entre outros para entendermos conceitos relativos ao ensino, tecnologia e gamificação na aprendizagem de línguas.

Com base nessas premissas, propomos uma investigação que resulta na elaboração de uma sequência didática gamificada a partir do *Classcraft* e como esse recurso pode ser aplicado no ensino de línguas. Ademais, promovemos mostrar que plataformas com base no *layout* de um jogo de RPG (*Role-Playing Games*) pode servir de ferramenta para os professores que buscam engajar seus alunos. Dessa maneira, esperamos que a pesquisa em questão seja uma possibilidade de promover a utilização de plataformas, jogos e atividades gamificadas em sala de aula, desse modo, contribuindo para o entendimento sobre a gamificação e o ensino de LI.

Assim, além dessa seção introdutória, este estudo está dividido em 3 seções. No marco teórico abordamos considerações sobre o ensino-aprendizagem por meio da gamificação e das tecnologias digitais para o ensino de LI para aproximar o leitor com o tema proposto, além de apresentar considerações sobre o ensino por meio das TDICs a partir dos estudos teóricos e dos documentos que definem o currículo escolar do Brasil. Em seguida apresentamos a metodologia deste estudo na qual caracterizamos nossa pesquisa, propondo contextualizar um ambiente que contemple a aplicação do *Classcraft*. Ademais apresentamos os resultados das reflexões deste trabalho, que originaram uma proposta de sequência didática para ser aplicada no ensino básico.

## 2 MARCO TEÓRICO

O avanço tecnológico trouxe para o contexto educacional inovações significativas com o intuito de aperfeiçoar nos educandos habilidades para as novas demandas educacionais e sociais. A BNCC (2017) recomenda a utilização de tecnologias na sala de aula de forma que incentive a comunicação crítica, significativa e reflexiva, na qual os alunos tenham o contato com as informações e produzam conhecimentos. A gamificação, por sua vez, entra nesse contexto e já vem ganhando um espaço amplo dentro da sala de aula nos últimos anos, visto que as inúmeras pesquisas sobre o assunto já têm apresentado resultados satisfatórios com o uso dessa estratégia, entre as investigações citamos as de Fava (2016), Gazotti-Vallim *et al.* (2017), Leffa (2014), Tonéis (2017) e Rosa (2018) que discorrem sobre essa proposição.

A gamificação inicialmente foi inserida no meio empresarial, mas especificamente na área de *marketing* com o intuito de motivar os consumidores a comprar os produtos como aponta Brian Burke (2015), porém com o tempo a gamificação foi expandida para outras áreas devido a sua aplicabilidade e benefícios; e, não trazer esse recurso para o cenário educacional significaria uma perda de tornar a busca pelo conhecimento mais atrativo, desafiador e produtivo, fato esse que entra em consonância com a realidade tecnológica que estamos inseridos. O termo gamificação vem da palavra inglesa *gamification* e foi citada pela primeira vez em 2002 pelo britânico Nick Pelling (BURKE, 2015), mas foi só por volta de 2010 que o termo começou a ganhar notoriedade (JAKUBOWSKI, 2014).

Para compreender o termo gamificação é relevante entender primeiramente sobre os jogos, uma vez que foi a partir das mecânicas deles que a gamificação emergiu. Jane McGonigal (2011) mostra um dado expressivo sobre os *games*; a autora demonstra que as pessoas gastam cerca de 3 bilhões de horas por semana de forma simultânea jogando jogos on-line, dessa forma, a ideia exposta pela autora mostra que a interação entre pessoas e jogos se torna um ponto de partida como um meio para melhorar uma realidade, nesse contexto, a realidade do aprendiz de LI.

A autora ainda reforça a ideia da importância dos jogos pelo tempo que se perduram. McGonigal (2011) assegura que os jogos surgiram no Egito por volta dos séculos XV e XI A.C. em forma de jogo de tabuleiro. A compreensão dessa informação para este trabalho é analisada de como o jogo não é um elemento novo em nossa atualidade e o tempo que ele vem interagindo no meio social se torna um indicativo da relevância de utilizar ferramentas como essa, que são uteis para as indagações que os pesquisadores têm explorado dos benefícios dessa realidade firmada na educação.

Com relação à gamificação, Karl M. Kapp define que a “Gamificação é usar a mecânica, a estética e o pensamento baseados em jogos para engajar as pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas”<sup>6</sup> (2012, p. 10). Segundo Sangkyun Kim *et al.* respaldam a ideia anterior de Kapp definindo que a “Gamificação é um conjunto de atividades e processos para resolver problemas”<sup>7</sup> (2018, p. 27). E por fim, Kiryakova *et al.* ressalta que a “Gamificação é o uso do pensamento, abordagens e elementos dos jogos em um contexto diferente dos jogos” (2014, p. 1). Para conclusão da definição, os pensamentos dos autores sobre a gamificação resumem a aplicação de elementos de jogos em contextos que não há necessariamente um jogo. Nos novos estudos sobre a gamificação o termo refração é inserido. Tal conceito, de acordo com Leffa (2020, p. 4) é definido como “[...] um desvio que ocorre quando algo é transportado de um meio para outro [...]” nesse seguimento, a característica de trazer elementos de jogos para dentro do contexto educacional.

Conforme Kapp (2018) o sucesso da gamificação na atualidade se deu devido a popularidade e o número crescente dos *videogames* nos últimos 20 anos, visto que a partir dos fundamentos dos jogos o intuito principal é elevar a dedicação voltada para a aprendizagem. O autor define algum desses elementos designando-os como sistema de *feedback*, o desafio, as regras, os resultados, a tabela de líderes, entre outros.

Em conformidade com o tema geral de nossa pesquisa, buscaremos nas próximas seções explorar conceitos sobre a tecnologia digital na educação e a aplicabilidade da gamificação na educação, sendo assim, dialogando com os benefícios que o uso desse recurso em sala de aula pode oferecer, em especial, para o ensino de Língua Inglesa.

## **2.1 CALL: Breves considerações sobre as tecnologias digitais e o ensino de línguas**

A área do ensino de línguas se desenvolveu em meio a diversas teorias de aprendizagem ao longo da história; e, nessa conjuntura, podemos refletir sobre o ensino tradicional voltado para a gramática-tradução. Dentre os métodos que seguiram pontuamos: o método direto, que buscava desenvolver a oralidade dos alunos com a exposição direta com a língua, todavia de forma descontextualizada, já os métodos alternativos eram apoiados em perspectivas psicológicas voltadas para o processo de aquisição e os métodos comunicativos. (OLIVEIRA, 2014). Neste espaço de tempo as TICs (Tecnologias da Informação e

---

<sup>6</sup> “Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems.”

<sup>7</sup> “Gamification is A set of activities and processes to solve problems”

Comunicação) e as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) foram se destacando e ganhando notoriedade no cenário de aprendizagem de línguas.

Dentro dessa perspectiva, diferentes métodos e abordagens<sup>8</sup> foram surgindo e com a expansão tecnológica novas estratégias de ensino-aprendizagem de LI emergiram, assim o acrônimo *CALL* (*Computer-Assisted Language Learning*) ou Aprendizagem de Línguas Assistida por Computadores é uma transformação nos paradigmas do ensino de LI, ou seja, se consolida como uma nova prática no ensino de línguas acompanhando às mudanças do mundo. Com tal característica esta prática se torna foco das pesquisas voltadas para a área de aquisição da LI. Em termos gerais, o *CALL*, conforme Levy e Hubbard (2005), significa o uso de tecnologias como mecanismo no ensino e aprendizagem de línguas.

Essa concepção para o ensino acontece devido as mudanças com a implementação das TICs na sociedade, o que ocasionou uma transição nos perfis dos alunos que dentro do contexto tecnológico são identificados com o que Prensky (2001) define como nativos digitais. Segundo o autor, os “[n]ossos alunos de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital de computadores, *videogames* e da Internet”<sup>9</sup> (2001, p. 1). ou seja, como é sugerido por Prensky os estudantes possuem habilidades para interagir com a tecnologia com facilidade e competência, logo, o professor em seu agir tem a sua disposição a viabilidade de implementar esse meio em suas aulas.

No entanto, uma problemática existente diz respeito ao fato de alguns profissionais da educação apresentarem resistência a essa realidade, gerando que os mesmos tenham dificuldades em utilizar as tecnologias digitais em suas aulas. Por isto, é sugerido que os docentes repensem suas práticas dado que “[...] os professores presumem que os alunos são os mesmos de sempre, e que os mesmos métodos que funcionaram para os professores quando eram alunos irão funcionar para seus alunos agora. Mas essa suposição não é mais válida<sup>10</sup>” (PRENSKY, 2001, p. 3). Esse aspecto está conectado à velocidade que as informações percorrem na vida dos nativos digitais, isto é, ter a atenção do aluno na era da imediatidade é um dos maiores desafios e para isso o professor pode recorrer a essas práticas que

---

<sup>8</sup> Os conceitos de método e abordagem são providos do livro *Métodos do ensino de línguas*, de Luciano Amaral Oliveira (2014). Métodos são os princípios teóricos organizados em uma sequência lógica para direcionar uma aula como planejamentos, avaliações e escolhas de matérias, por outro lado as abordagens consistem na forma como o professor vai ensinar de modo a conceber a língua para o aprendiz baseado em um método.

<sup>9</sup> “Our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet.”

<sup>10</sup> “[...] teachers assume that learners are the same as they have always been, and that the same methods that worked for the teachers when they were students will work for their students now. But that assumption is no longer valid.”

contemplem essa nova verdade que se exterioriza de forma arrebatadora na sociedade. Reconhecendo essa interpretação, é possível estabelecer um diálogo com a provocação de McGonigal (2011) referente à importância dos jogos, que fazem parte desse contexto tecnológico, ao afirmar que

[a]s pessoas que continuam desprezando os jogos estarão em grande desvantagem nos próximos anos. Aqueles que os consideram indignos de seu tempo e atenção não saberão como aproveitar o poder dos jogos em suas comunidades, em seus negócios, em suas próprias vidas. Eles estarão menos preparados para moldar o futuro. E, portanto, eles perderão algumas das oportunidades mais promissoras que temos para resolver problemas, criar novas experiências e consertar o que há de errado com a realidade.<sup>11</sup> (MCGONIGAL, 2011, p. 11)

A partir dessa citação é relevante pensarmos a inclusão dos jogos, mais especificamente no recorte deste estudo, a gamificação no ensino, em razão da possibilidade desse recurso promover aprendizagens a partir dos meios que os alunos já interagem no dia a dia deles. Delineando o pensamento da autora, consideramos que os jogos e conseqüentemente seus elementos são pontos significativos para criar um ambiente participativo, desafiador, estimulante e que cativa a atenção dos discentes na resolução das atividades propostas em forma de desafios baseados nas problemáticas da contemporaneidade e do futuro. Ainda de acordo com a citação, é ponderado que todos através da criticidade pensem nas possibilidades de trazer as inovações providas das tecnologias para a sala de aula, e, ao invés de ter os jogos e as tecnologias como inimigos, os professores têm a escolha de adotá-los como proposta educacional os tendo como aliados nessa busca em modernizar o ensino de línguas no Brasil.

Em consonância com essas considerações, Warschauer e Healey (1998) apontam que os computadores foram utilizados desde o ano de 1960 para o ensino de línguas. Assim sendo, partindo dos pressupostos de Warschauer (1996) e Warschauer e Healey (1998) o *CALL* se divide em 3 fases intituladas de *CALL* behaviorista, *CALL* comunicativo e *CALL* integrativo. O *CALL* behaviorista surge por volta dos anos 50s e 60s no período em que o behaviorismo prevalecia no processo de aprendizagem. “Informado pelo modelo de aprendizagem behaviorista, esta modalidade de *CALL* apresentava exercícios de linguagem repetitivas,

---

<sup>11</sup> “The people who continue to write off games will be at a major disadvantage in the coming years. Those who deem them unworthy of their time and attention won’t know how to leverage the power of games in their communities, in their businesses, in their own lives. They will be less prepared to shape the future. And therefore, they will miss some of the most promising opportunities we have to solve problems, create new experiences, and fix what’s wrong with reality.”

conhecidas como repetição e práticas [...]”<sup>12</sup> (WARSCHAUER; HEALEY, 1998, p. 57), ou seja, as atividades apoiadas em *Drills* que coincidem com as metodologias presentes nas escolas regulares e nos cursos de idiomas ainda nos dias atuais. Os autores descrevem esse modelo de forma pejorativa o chamando de *Drill-and-Kill*, em outras palavras esse modelo era cansativo e com o tempo o aluno ficava desestimulado em repetir uma estrutura já conhecida por ele. O computador nesse período era conhecido como *Mainframe* que eram computadores de grande porte utilizados para processar diversas informações ao mesmo tempo e para o ensino de línguas ele funcionava como tutor fornecendo exercícios de vocabulários e atividades gramaticais (WARSCHAUER, 1996).

Ainda segundo Warschauer e Healey (1998) o modelo behaviorista foi rejeitado no campo teórico e pedagógico por não contemplar o desenvolvimento pleno das habilidades básicas que os estudantes de línguas deveriam ter aprimorado ao longo dos anos. A partir disso, o *CALL* comunicativo ganha espaço no período entre 1970 e 1980. Sobre o *CALL* comunicativo é compreendido que

[...] as atividades baseadas em computador devem se concentrar mais no uso da língua do que na estrutura da língua, ensinar a gramática implicitamente em vez de explicitamente, permitir e incentivar os alunos a gerar falas originais em vez de apenas manipular a linguagem pré-fabricada [...].<sup>13</sup> (WARSCHAUER; HEALEY, 1998, p. 57)

Portanto, a ideia concebida é que a repetição não permeia um caminho crítico para os estudantes, diante disso, o meio comunicativo baseado nas teorias cognitivas possibilita aos educandos autonomia com possibilidades de descobertas, de expressar e de se desenvolver no seu processo de aprendizagem. Segundo os autores, alguns *softwares* que foram desenvolvidos nesse período tinham o princípio voltado no trabalho em grupo ou individual, em reorganizar palavras e textos para perceberem padrões recorrentes na língua e na realização de simulações que incentivassem a discussão em grupos. Este era o foco central em utilizar o computador nesta respectiva *CALL*, assim com o escopo de mediar as reflexões entre os alunos. (WARSCHAUER; HEALEY, 1998). Os computadores desse período eram os PCs ou *Personal Computer* e em comparação às máquinas do *CALL* behaviorista eram bem menores.

---

<sup>12</sup> “Informed by the behaviourist learning model, this mode of CALL featured repetitive language drills, referred to as drill—and-practice [...]”

<sup>13</sup> “[...] stressed that computer-based activities should focus more on using forms than on the forms themselves, teach grammar implicitly rather than explicitly, allow and encourage students to generate original utterances rather than just manipulate prefabricated language.”

Apesar de suas diversas possibilidades os críticos consideraram o *CALL* comunicativo insuficiente para a aprendizagem de línguas e os professores necessitavam de algo que contemplasse os alunos a interagirem socialmente utilizando de diversas habilidades da língua em contextos reais, desse modo surge o *CALL* integrativo na qual se fundamenta:

em uma perspectiva que busca integrar várias habilidades (por exemplo, ouvir, falar, ler e escrever) e também integrar a tecnologia de forma mais completa no processo de aprendizagem de línguas. Em abordagens integrativas, os alunos aprendem a usar uma variedade de ferramentas tecnológicas como um processo contínuo de aprendizagem e o uso de línguas, ao invés de visitar o laboratório de informática uma vez por semana para exercícios isolados. (como eram os exercícios behavioristas ou comunicativos).<sup>14</sup> (WARSCHAUER; HEALEY, 1998, p. 58)

Neste caso, o pensamento dos autores está relacionado com o crescimento constante das TICs e das TDICs e com isso os computadores multimídias que surgiram foram um importante auxílio para os alunos interagirem com os recursos digitais que os aproximaram da língua que estavam aprendendo de tal modo a facilitar o acesso deles as informações providas por essas ferramentas como o e-mail e os *blogs*, por exemplo. O papel do professor neste momento começa a tomar novas direções. Segundo Warschauer e Healey (1998) os professores eles deixam de ser a única fonte de informação para os educandos aprenderem uma língua e com todos os progressos “[...] o professor se tornar um facilitador da aprendizagem que ao invés de ser fonte de sabedoria, ele irá encontrar, selecionar e oferecer informações de várias maneiras com base no que os alunos devem aprender para atender às diversas necessidades<sup>15</sup>” (WARSCHAUER; HEALEY, 1998, p. 58).

Portanto, isso requer que os professores acompanhem os avanços das tecnologias digitais na medida em que ofereça aos discentes, referências de aprendizagens providas da *internet*, e cabe em parte a escola, a comunidade e os representantes legais da educação avaliar a disposição de oferecerem cursos de aperfeiçoamento para que as aulas possam atender aos pressupostos do século XXI de acordo com os múltiplos saberes.

## 2.2 Gamificação e o ensino de Língua Inglesa

---

<sup>14</sup> “[...] a perspective which seeks both to integrate various skills (e.g., listening, speaking, reading, and writing) and also integrate technology more fully into the language learning process. In integrative approaches, students learn to use a variety of technological tools as an ongoing process of language learning and use, rather than visiting the computer lab on a once-a-week basis for isolated exercises (whether the exercises be behaviouristic or communicative).”

<sup>15</sup> “[...] the teacher has become a facilitator of learning rather than the font of wisdom, and will find, select, and offer information in a variety of ways on the basis of what the students must learn in order to meet diverse needs.”

Segundo Alves e Teixeira (2013, p. 132) “a gamificação é uma ferramenta com capacidades efetivas e positivas para promover a educação [...]”, essa ideia dos pesquisadores é corroborada pela consideração de James Paul Gee (2003, p. 46) quando o autor afirma que “os *videogames* têm o potencial de guiar uma aprendizagem ativa e crítica.”<sup>16</sup> e esses dois pontos são solenes para a discussão relativa ao ensino de LI, dado que a gamificação vai incentivar o aluno a desenvolver habilidades que o ajude a se integrar no seu processo de aprendizagem ativamente, pois é importante valorizar que o discente tem suas próprias estratégias de proporcionar o seguimento de adquirir conhecimentos de forma independente do mesmo modo que eles resolvem os desafios presentes nos jogos.

As estratégias baseadas em jogos em sala de aula podem levar os docentes a questionarem as razões para implementar jogos ou os elementos de jogos em suas turmas, já que o pensamento comum dá suporte a ideia de que este recurso ocasiona distrações. Contrapondo esse pensamento, utilizaremos do argumento de Marcelo Luís Fardo (2013) para embasar o valor positivo da gamificação. É defendido que:

O que a gamificação propõe, como estratégia aplicável aos processos de ensino e aprendizagem nas escolas ou em qualquer outro ambiente de aprendizagem, é utilizar um conjunto de elementos comumente encontrados na maioria dos *games* e aplicá-los nesses processos, com o intuito de gerar níveis semelhantes de envolvimento e dedicação daqueles que os *games* normalmente conseguem gerar. A gamificação também se dispõe a transpor os métodos de ensino e aprendizagem presentes nos *games* para a educação formal. (FARDO, 2013, p. 66)

De acordo com Fardo (2013) encorajar os alunos através da gamificação irá melhorar o empenho em aprender o conteúdo, dado que se espera que a entrega dos alunos seja semelhante à que eles têm quando jogam. Ao compreender esse preceito, o professor conseguirá estimular os estudantes a participarem das atividades em busca de resultados como acontecem nos jogos. Leffa (2020, p. 4) acrescenta que “quando se traz o *game* para o contexto de aprendizagem, busca-se um objetivo que não é o do jogo, mas do ensino. A ideia não é apenas divertir o aluno, oferecendo-lhe um passatempo, mas propiciar algo maior que sirva para reforçar algum tipo de aprendizagem”, portanto cabe ao professor ter um bom plano de aula para que contemple o uso desse recurso com maestria para ensinar a LI, dessa forma não desfocando do objetivo maior, o ensino.

Quando a temática se concentra no ensino-aprendizagem de línguas é realçado que um dos propósitos é manter o aluno estimulado, envolvido e focado no seu processo de aquisição

---

<sup>16</sup> “Video games have the potential to lead to active and critical learning.”



de forma dinâmica. “Um dos objetivos da gamificação é ganhar a atenção da pessoa e envolver essa pessoa no processo que você criou. O envolvimento de um indivíduo é o foco principal.”<sup>17</sup> (KAPP, 2018, p. 11), embasando essa ideia, o autor se refere ao engajamento, logo é válido colocar a possibilidade de que a atividade com cunho gamificado é uma propositura que vai manter o aluno diligente no seu processo de aprendizagem da LI. Leffa e Pinto (2014, p. 368) reforçam que “os games têm demonstrado que aprendemos com pessoas e máquinas e que essa combinação do humano com o não-humano tem a potencialidade de criar um estado de fluxo no aluno, com a manutenção de um alto grau de concentração na tarefa.”

### 2.3 A web no século 21

A *Web* passou por transformações significativas até ser o espaço on-line que conhecemos hoje. Deste modo, alguns conceitos surgem nas pesquisas que analisam essa crescente, sendo eles a *Web 1.0*, a *Web 2.0* e a *Web 3.0* presentes nos estudos de (CORMODE; KRISHNAMURTHY, 2008); (SANTOS; NICOLAU, 2012); (BLASCHKE, 2013) e (JESUS; RUFINO; SILVA, 2014) que são reconhecidas pelas perspectivas inerentes ao desenvolvimento das TICs.

Em síntese, na *Web 1.0* “as informações eram, sobretudo estáticas, voltadas somente para a disponibilização da informação em si, sem possibilidades de interação e edição de forma livre” (JESUS; RUFINO; SILVA, 2014, p. 2), assim sendo, os usuários agiam de forma passiva, ou seja, eram limitados apenas a consumir as informações providas pela internet sem produzir nenhum tipo de conteúdo nela. (CORMODE; KRISHNAMURTHY, 2008).

Por outro lado, a *Web 2.0* é a “[...] geração de tecnologia que trouxe consigo uma onda de novos *softwares* amigáveis aos usuários que permitem que eles facilmente se conectem, colaborarem, criem conteúdos sozinhos ou em grupos e naveguem na internet.”<sup>18</sup> (BLASCHKE, 2013, p. 56). Sendo assim, a *internet* é formada também pelas redes sociais como *Twitter*, *Facebook* e *Instagram* que possibilitam que os usuários produzam conteúdos, o *Youtube* que concede aos usuários que acessem e comentem sobre os conteúdos disponíveis na plataforma e a *Wikipédia* que é uma das maiores fontes de informações on-line que

---

<sup>17</sup> “Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems.”

<sup>18</sup> “This second generation of web technology brought with it a wave of new user-friendly software that allows users to easily connect, collaborate, create content alone and in a group and to navigate in internet.”

permite que qualquer pessoa contribua editando os dados na página sobre determinado nicho; e entre outras plataformas que estão presentes nessa *Web*, desta maneira, sendo o principal pilar que sustenta a *Web 2.0* a “cultura da participação” e da interação. (SANTOS; NICOLAU, 2012, p. 6).

Outra parte importante dessa ascensão é a *Web 3.0* ou *Web* semântica, como é reconhecida nos estudos sobre o tema. “Na *Web* semântica se pretende interligar os significados das palavras, tornando perceptível tanto a humanos quanto as máquinas.” (SANTOS; NICOLAU, 2012, p. 8), de outro modo, a inteligência artificial adentra nos computadores viabilizando a comunicação entre o homem e a máquina no século XXI. À vista disso, no universo fictício, o personagem da Marvel Homem de Ferro tem a inteligência artificial chamada de J.A.R.V.I.S. como seu auxiliar que concerne a essa realidade interativa do humano e a *high-tech*, remetendo a exemplos reais como a Siri, a Alexia, a Cortana e entre outras que desempenham funções que auxiliam o humano em suas atividades rotineiras.

#### **2.4 Os 4Cs e as habilidades para o século XXI: o que ensinar?**

As exigências da sociedade moderna, principalmente aquelas pautadas nas possibilidades que as tecnologias digitais têm oferecido, precisam ser espelhadas nas reflexões dos docentes, dado que é elementar no planejamento das aulas considerar as aprendizagens focadas nas competências e habilidades necessárias para interagir nessa sociedade moderna (BRASIL, 2017). Asseguramos, então, a tecnologia como um apoio para as aulas terem significado na vida do aluno, pois “é, no contexto sócio-histórico atual, entende-se que a vida perpassa pelas tecnologias digitais” (FARDO, 2013, p. 27).

Trilling e Fadel (2009) apontam que a educação tradicional é estritamente focada em ensinar um conteúdo considerado importante e em seguida ser aplicado atividades em uma folha, no entanto, esse modelo não contempla as demandas sociais, interativas e tecnológicas do presente. Com isso surge no campo da educação as *21st Century Skills* debatendo sobre as aprendizagens que os alunos devem apreender durante os anos que eles passam na escola de maneira que os permitam a agir socialmente, mais especificamente no mercado de trabalho, uma vez que segundo os autores supracitados “O ritmo acelerado das mudanças tecnológicas força todos nós a nos adaptarmos rapidamente a novas formas de comunicação,

aprendizagem, trabalho e vida<sup>19</sup>” (TRILLING; FADEL, 2009, p. 75). A concepção anterior é respaldada nos 4Cs da aprendizagem que são essenciais para este novo mundo. Eles são a **Criticidade** na resolução de problemas; a **Comunicação**; a **Colaboração** e, por fim, a **Criatividade**.<sup>20</sup>

Portanto, tendo por base esses conceitos discorreremos sobre os 4Cs. O primeiro C é a **Criticidade** que integra que os estudantes precisam pensar tendo por base a razão eficaz e utilize dos múltiplos meios de pensar para resolver impasses tendo em conta o contexto da situação. Outra característica a ser desenvolvida é usar do pensamento sistêmico, ou seja, parte de uma análise profunda para entender como partes específicas interagem com um todo, dessa maneira apresentando resultados. Desse modo, é primordial que os educandos façam julgamentos e tomem decisões a datar que na contemporaneidade o excesso de informações pode prejudicar a aprendizagem mais do que ajudar, logo o aluno deve saber examinar o texto avaliando os argumentos, o contexto, os pontos de vistas, as informações e os argumentos relacionados a elas, interpretar e tirar uma conclusão (TRILLING; FADEL, 2009). Essas noções guiam o aprendiz a resolver problemas com responsabilidade, ética e sem causar dano moral a ninguém, já que é através de atividades práticas que o educando vai agir ativamente sobre o assunto no processo de aprender.

Os próximos Cs são referentes à **Comunicação** e **Colaboração**, em razão da importância dessas duas habilidades serem essenciais para o convívio e para o desenvolvimento de atividades, porque a educação na contemporaneidade se preocupa em formar pessoas proficientes nos usos comunicativos, no entanto com “[...] as ferramentas digitais e as demandas de nossos tempos exigem um portfólio pessoal completo e profundo de habilidades de comunicação e colaboração [...]”<sup>21</sup> (TRILLING; FADEL, 2009, p. 54), e esse parecer indica que uma educação semelhante a que foi a de 15 anos atrás não tende a favorecer o desenvolvimento integral dos discentes. Logo, os alunos carecem avultar dois pontos específicos nessas duas habilidades, isto é, comunicar-se claramente dialogando e expressando ideias coesas e compreensíveis aos seus ouvintes nas mais diversas esferas sociais, assim utilizando da linguagem verbal e não-verbal, e claro, da tecnológica para

---

<sup>19</sup> “The rapid pace of technological change forces us all to adapt quickly to new ways of communicating, learning, working, and living.”

<sup>20</sup> Em 2002 a comunidade empresarial, políticos e líderes educacionais formularam as aprendizagens essenciais para o século XXI conhecidas como os 4Cs. Está estrutura foi idealizada por conta das tecnologias digitais na sociedade. Os termos têm origem da língua inglesa sendo os 4Cs: *Critical Thinking, Communication, Collaboration* e *Creativity*.

<sup>21</sup> “[...] digital tools and the demands of our times call for a much wider and deeper personal portfolio of communication and collaboration skills [...]”

informar, motivar e persuadir. Outro aspecto que cabe destaque é a colaboração com outras pessoas que segundo Kapp (2012, p. 32) “[...] é o ato de trabalhar com outras pessoas para alcançar um resultado mutuamente desejável e benéfico.<sup>22</sup>”

Na mesma linha de pensamento, o autor comenta sobre a gamificação: “[...] em jogos de RPG, dois ou mais jogadores de diferentes tipos devem unir forças para superar um obstáculo ou atingir um objetivo. Trabalhar em conjunto e alcançar um objetivo é a situação vencedora do jogo cooperativo<sup>23</sup>” (KAPP, 2012, p. 32), pelo fato de atividades de natureza gamificada apresentarem uma supervalorização do trabalho coletivo e comunicativo entre os integrantes.

Dessa maneira, a discussão nos leva ao último C sobre Criatividade e inovação, já que na atualidade os meios para atingir determinados fins perpassam ao usual e a criatividade é primordial para se obter resultados, seja em uma empresa, em um projeto social ou na educação. Os princípios da criatividade estão ligados ao ambiente que a aprendizagem acontece, logo a aprendizagem criativa deve partir da elaboração de ideias novas e da reformulação de ideias já existentes apropriando-as aos objetivos esperados, além de expor que os fracassos fazem parte desse processo (PARDEDE, 2020).

Para tanto, os alunos que formarão a sociedade futura devem pensar e trabalhar criativamente com os outros de modo que sugiram e criem inovações, desse jeito contemplando as demandas que circundam o trabalho autoral; colaborativo para aperfeiçoar uma ideia e a utilização das tecnologias para atingir metas e solucionar dilemas de forma ágil e consciente.

#### ***2.4.1 Tecnologia em aula: reflexões em tempo de pandemia***

Prensky (2003) remete a ideia de que a tecnologia na sociedade atual é a segunda língua da população jovem e com o passar do tempo se tornou a segunda língua dos adultos também. Nesta conjuntura, com a pandemia da Covid-19 medidas foram tomadas para controlar a contaminação em massa, entre essas medidas, o isolamento social que ocasionou a suspensão das atividades educacionais por tempo indeterminado. Nesse contexto, no mês de agosto de 2020 por meio da lei 14.040/2020 é autorizado a retomada das aulas por meio do ensino remoto, entendendo o papel importante que a tecnologia desempenha para mediar a

---

<sup>22</sup> “Cooperation is the act of working with others to achieve a mutually desirable and beneficial outcome.”

<sup>23</sup> “Often in role-play games, two or more players of different player types must team together to overcome an obstacle or accomplish a goal. Working together and achieving a goal is the winning state of cooperative play.”

comunicação do corpo social. Assim, foi debatido os impactos que a pandemia da Covid-19 trouxe para o círculo social e em circunstâncias empresariais, comerciais e educacionais, a tecnologia digital foi a solução encontrada para dar continuidade as atividades.

A ubiquidade da tecnologia neste contexto é realçada ainda mais, e, apesar das adversidades causadas pelo vírus, foi por meio de redes sociais, plataformas digitais, plataformas de *streaming*, jogos on-line e entre outros diversos meios que as pessoas encontraram refúgio durante todo o período de isolamento. Assim, a tecnologia foi valorizada e se tornou o principal recurso desde o agravamento da pandemia em março de 2020.

A partir disso, na educação, muito se discute sobre os rumos a serem tomados por especialistas, educadores, gestores, infectologistas e profissionais de áreas diversas. Como resultado dessas discussões adotou-se uma medida provisória do ensino emergencial de forma remota, assim, essa medida competiu a uma reestruturação imediata das novas formas de ensinar. Professores tiveram que se reinventar e participar de formações complementares para dominar os recursos básicos das tecnologias digitais, nesse caso, o *Zoom* e o *Google Meet* foram os meios que mais se popularizaram entre as instituições de ensino se tornando a sala de aula.

Vieira e Ricci (2020) apontam que o papel tecnológico, não somente nesse período de pandemia, mas no contexto geral educacional, é “[...] uma instância onde as tecnologias podem e devem cumprir o importante papel de apoio dos processos de ensino e de aprendizagem” (VIEIRA; RICCI, 2020, p. 4, grifo nosso), e, para essa consideração é proveitoso pensarmos que a tecnologia digital não veio para ocupar o espaço integral da sala de aula; como é apontado na citação, esta se faz integrante para que o professor a utilize como apoio para atingir os propósitos educacionais. Fardo (2012, p. 28) argumentou sobre essa visão a considerando como “extrema”, pois “[...] deixar-se influenciar pelo determinismo e pelo imperativo tecnológico e depender totalmente das tecnologias digitais ou enxergá-las como inimigas [...]”, em suma, a colocação dos autores dialogam com a necessidade de tomar um posicionamento crítico em relação ao uso das tecnologias na educação, melhor dizendo, o educador não precisa inserir a tecnologia em todas as aulas que forem ministradas, porém não deve excluir elas completamente, ou seja, ignorando sua eficácia em auxiliar a aprendizagem do aluno.

Sobre isso, levamos em conta o que os autores discorrem sobre uma exiguidade educacional que persiste até hoje. “Evidenciou-se que não temos angariado êxito na tarefa de preparar nossos alunos para que sejam aprendizes e estabeleçam uma relação ativa e investigativa com o conhecimento, tampouco para que usem as tecnologias para esta

finalidade” (VIEIRA; RICCI, 2020, p. 4), em vista disso nos confere refletirmos as razões que mesmo considerados nativos digitais muitos dos alunos não têm autonomia em manusear dessas tecnologias para pesquisarem de forma crítica e efetiva sobre assuntos que exigem um aprofundamento, e isso sobrevém de a contingência daquele aluno não ter tido contato em anos anteriores com nenhuma das TDICs disponíveis para fins educativos.

Por esses motivos, parece viável que o educador busque por formação continuada em áreas diversas, no entanto que contemplem também a incorporação digital no ensino. É importante repensar a forma de repassar conteúdos e avaliações, quer dizer, por que continuar desenvolvendo apenas atividades no papel já que é possível desenvolver essas mesmas atividades por meio do *PowerPoint*? Os embaraços são inúmeros para efetivar essa realidade nas escolas, no entanto a pandemia foi um fator que mostrou a todos que as tecnologias foram e continuam sendo substanciais para de certo modo diminuir agravamentos futuros.

## **2.5 BNCC e outros diálogos: a tecnologia digital e o ensino de língua inglesa**

Os debates inseridos nos documentos que norteiam a educação no Brasil são de suma importância para entender os rumos que a educação tomou desde 1996 com a LDB até o ano de 2017 por meio da BNCC. Contudo, é de conhecimento geral que as indagações referentes ao ensino não se limitam a essas datas e permeiam até os dias de hoje. Diversas alterações e sugestões foram feitas para o ensino básico e delimitando essas discussões focaremos na inserção tecnológica na educação no Ensino Médio através da LDB; dos PCNs; da OCEM e da BNCC, justificado que parte dos parâmetros propositivos dessa pesquisa.

A LDB expõe em seus artigos alguns princípios que devem constar como direitos básicos da aprendizagem dos alunos. No texto do EM<sup>24</sup> é notável que a inserção tecnológica é impreterível e deve ser trabalhada na formação do aluno com o objetivo de os discentes estarem preparados para as requisições do futuro. O texto assegura essa percepção no Art. 36 da Lei N° 9.394/96 no inciso que fala que o aluno deve ter “I – domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna” (BRASIL, 1996).

Os PCNs, por sua vez, “[...] tem como finalidade delimitar a área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, dentro da proposta para o Ensino médio [...]” (BRASIL, 2000, p. 4). O documento trata que “A linguagem é considerada aqui como a capacidade humana de

---

<sup>24</sup> Adotamos nas limitações desse estudo a sigla EM para nos referirmos ao Ensino Médio.

articular significados coletivos e compartilhá-los [...]. A principal razão de qualquer ato de linguagem é a produção de sentido.” (BRASIL, 2000, p. 5). A partir disso, a aprendizagem das linguagens por viés tecnológico é cognoscível nas competências presentes no documento que buscam contemplar as TDICs no cotidiano dos alunos. Em síntese, essas competências apontam que as tecnologias da comunicação e da informação devem ser associadas a soluções de problemas e dos impactos no desenvolvimento do conhecimento e da vida social, dado que elas estão inseridas no cotidiano da sociedade do passado, do presente e do futuro (BRASIL, 2000).

Observado isso, os PCNs descrevem que esse conhecimento seja útil para os alunos, porquanto tem o objetivo final do aluno “Aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para a sua vida” (BRASIL, 2000, p. 12), desta maneira, as inferências da tecnologia em sala de aula vão além do interativo, motivador e lúdico e toma parte de um processo formador na qual advém dos princípios de entender e fazer parte da realidade provida pela informática já que “conviver com todas as possibilidades que a tecnologia oferece é mais que uma necessidade, é um direito social” (BRASIL, 2000, p. 13).

Em relação à OCEM<sup>25</sup>, o conceito tecnológico acordado com o ensino de inglês dá-se alicerçado nos conceitos de exclusão e inclusão<sup>26</sup>. De modo geral, com os meios advindos da globalização, “[...] a discussão em torno de exclusão/inclusão envolveu os avanços científicos e tecnológicos. O advento da computação e da Internet certamente ganhou centralidade nesse debate” (BRASIL, 2006), neste sentido é recorrente pensarmos em incluir os alunos nas TICs, e este fator faz referência à inclusão pontuada anteriormente, no entanto pensar só pelo viés de inclusão é limitante no que compete ao agir docente.

A BBC<sup>27</sup> em uma matéria sobre os impactos da pandemia da Covid-19 (Sars-CoV-2) aponta que a exclusão das tecnologias atinge 18% dos estudantes brasileiros, isto é, alunos que não tiveram a oportunidade de continuar os estudos por falta de recursos. No ano de 2021 o IBGE fez um levantamento indicando que 4,1 milhões de estudantes não têm acesso à

---

<sup>25</sup> Orientações Curriculares para o Ensino Médio.

<sup>26</sup> Compreendemos mediado pela OCEM que a concepção de exclusão, inicialmente, relaciona-se com as dificuldades dos alunos a terem acesso à escola seja pela evasão, reprovação, expulsão ou até pelo fato dos discentes serem portadores de deficiência, uma vez que, os recursos não supriam essas urgências. No entanto, o termo vai além. No que concerne a definição de inclusão, a OCEM define como uma reestruturação educativa para afirmar o direito à educação para todos, e, que apesar de dificuldades, deficiências ou se o educando vive à margem da sociedade ou não, a escola é um espaço integrativo e colaborativo. Para saber mais sugerimos a leitura do documento que se encontra no link a seguir:

[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf)

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-54380828>

internet para estudar. A própria OCEM (2006) apresenta dados referentes ao relatório da Fundação Getúlio Vargas que indica que estudantes que possuem o nível superior incompleto são 6,3%, porque não possuem acesso às tecnologias digitais. (BRASIL, 2006). No entanto, é oportuno refletir que talvez esses números não mostrem, de fato, o real cenário de estudantes afetados pela pandemia que entram nessa exclusão.

A luz da OCEM, a inclusão digital se faz necessária para entendermos essas novas viabilidades promovidas pelos computadores e pela internet, mas também é oportuno para o docente saber que as exclusões ocorrem paralelamente a isso, no entanto a propositura é válida de ser promovida e não é porque o aluno não tem acesso naquele momento que ele não terá futuramente. Neste contexto, anos passaram-se desde 2006 e mudanças aconteceram e foram colocadas na formulação da Base Nacional Comum Curricular.

A BNCC é um dos documentos normativos que norteiam o processo de ensino-aprendizagem no Brasil e busca favorecer uma educação igualitária no ensino básico. O documento se divide nas três etapas do ensino, que são a educação infantil, o ensino fundamental e o ensino médio.

Neste sentido, a BNCC considera algumas competências essenciais para o desenvolvimento das linguagens e focaremos no que se refere às tecnologias digitais. É dito na sétima competência do Ensino Médio que o aluno deve:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p. 490).

Por meio da plataforma *Classcraft* é possível trabalhar de forma integral essas práticas propostas. Essa citação também apresenta que proporcionar meios para que os educandos, através das tecnologias digitais, desenvolvam habilidades que contemplem o desenvolvimento cognitivo e social. A BNCC contempla que os estudos em consenso com as tecnologias são imprescindíveis para pensar o futuro que os alunos de hoje estarão inseridos. A formação busca contemplar o agora e o depois, ou seja, favorecer diálogos com a realidade que o aluno faz parte e com a realidade que ele fará. Consoante a isso,

[a] contemporaneidade é fortemente marcada pelo desenvolvimento tecnológico. Tanto a computação quanto as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes na vida de todos, não somente nos escritórios ou nas escolas, mas nos nossos bolsos, nas cozinhas, nos automóveis, nas roupas etc. Além disso, grande parte das informações produzidas pela humanidade está



armazenada digitalmente. Isso denota o quanto o mundo produtivo e o cotidiano estão sendo movidos por tecnologias digitais, situação que tende a se acentuar fortemente no futuro (BRASIL, 2017, p. 473).

Findando essas recomendações da implementação tecnológica com o ensino de línguas é relevante percebermos que recorrer a esses documentos favorece uma análise mais pertinente e lógica do porquê da tecnologia, neste caso a digital, tem tanta força no que diz respeito ao ensino. Basta observarmos o tráfego de cursos on-line, vídeos educativos no *YouTube* e perfis educativos na rede social *Instagram* para sabermos que a *internet* e seus recursos é um universo vasto a ser explorado; e com isso, propiciar abordagens que em teoria trazem resultados positivos. Leffa (1999, p. 18) pontua que “há, a meu ver, uma percepção geral de que a riqueza de um país não está apenas no seu solo ou subsolo, nem mesmo nos seus recursos hídricos ou na sua biodiversidade, mas no conhecimento e no domínio da tecnologia para saber usar esses recursos”, ou seja, é a forma como o mundo digital fornece instrumentos ao docente para aprimorar e potencializar a aprendizagem da LI.

## 2.6 Sequência didática

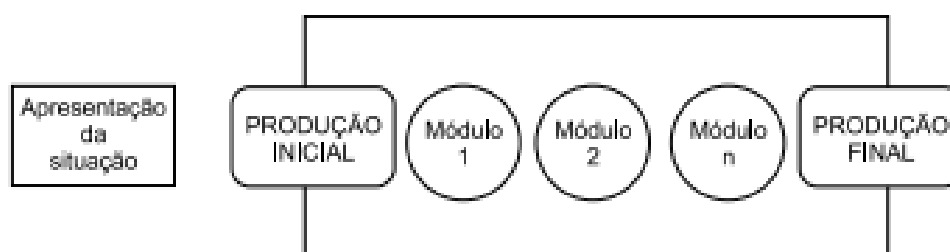
Para Zabala (1998) a definição de sequência didática pode ser resumida como “[...] *um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos.*” (ZABALA, 1998, p. 18). Dessa maneira, as atividades devem ser pensadas de modo que contemple a aprendizagem dos estudantes sobre um determinado assunto (ZABALA, 1998, p.19). O autor ainda discute que:

*As sequências de atividades de ensino/aprendizagem, ou seqüências didáticas, são uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática. Assim, pois, poderemos analisar as diferentes formas de intervenção segundo as atividades que se realizam e, principalmente, pelo sentido que adquirem quanto a uma seqüência orientada para a realização de determinados objetivos educativos. As seqüências podem indicar a função que tem cada uma das atividades na construção do conhecimento ou da aprendizagem de diferentes conteúdos e, portanto, avaliar a pertinência ou não de cada uma delas, a falta de outras ou a ênfase que devemos lhes atribuir. (1998, p. 20)*

A partir da exposição anterior, para sistematizar a proposta de sequência didática, recorreremos nesta pesquisa ao esquema consultado no trabalho de Marcuschi (2009) de como desenvolver uma sequência didática baseada no modelo de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Esse esquema tem “[a] finalidade de trabalhar com seqüências didáticas e

proporcionar ao aluno um procedimento de realizar todas as tarefas [...]” (MARCUSHI, 2009, p. 214). A seguir apresentamos o modelo, todavia é válido pontuar que o esquema pode ser adaptado tendo em vista as necessidades dos professores durante o planejamento das aulas, ou por outra, o esquema possibilita que ao invés de ser 3 módulos sejam 2 ou 5 módulos, por exemplo. Neste estudo abordaremos 1 módulo.

**Figura 1:** Esquema de Sequência Didática



Fonte: (DOLZ, NOVERRAZ E SCHNEUWLY, 2004 *apud*. MARCUSHI, 2009, p. 214)

Observado o esquema acima, esse modelo sugere uma proposta de ensino, no recorte desse estudo, uma proposta de ensino de inglês pensada para 5 aulas, desse modo, explorando conceitos gerais desse modelo na qual a apresentação da situação acontece contextualização geral da proposta e os objetivos de aprendizagem. Na produção inicial é o momento que acontece o contato inicial dos alunos com o conteúdo trabalhado explorando seus conhecimentos prévios. Nos módulos é estudado com os alunos conceitos para aprofundar o conhecimento e a produção final consiste nos discentes produzirem atividades embasadas no tema sugerido desde a apresentação da situação.

### 3 METODOLOGIA

Este estudo propõe investigar os processos de gamificação propiciados pela plataforma *Classcraft*, pois a inclusão desse recurso como recurso pedagógico mostra-se como uma contribuição na busca de melhorias para o ensino de língua inglesa por meio da utilização de ferramentas digitais e lúdicas nas escolas.

Este trabalho é de cunho qualitativo-propositivo em consenso ao que Silveira e Córdova (2009, p. 31) define como uma pesquisa que “[...] não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.” Para tanto, recorreremos a estudos teóricos que discutem aspectos inerentes da era digital, o que corrobora para fundamentarmos a relevância e as implicações de utilizar uma plataforma gamificada digital para o ensino de inglês, assim resultando em uma proposta de sequência didática.

As atividades sugeridas em nossa proposta de sequência didática foram pensadas para turmas do Ensino Médio, especificamente para uma turma da 1ª série, por efeito de compreendermos que alunos em uma faixa etária entre 14-18 anos têm uma maior probabilidade de acesso a um aparelho de celular próprio para a realização das atividades. Pensou-se também sobre como o planejamento da sequência contemplar uma carga horária de 50 minutos/aula em uma instituição que forneça acesso a rede *Wi-fi* para os alunos. Não obstante, acentuamos que o planejamento das aulas baseado na plataforma é flexível, assim, dependendo do contexto educacional que o docente esteja inserido se torna possível aplicar em turmas do fundamental.

A proposta dessa sequência didática contempla 5 aulas sendo: (1) Apresentação da situação, contextualizando os objetivos de aprendizagens da sequência, além de aproximar os alunos com a plataforma digital; (2) a produção inicial na qual se busca discutir concepções gerais sobre o assunto *Fake News*; (3) Módulo I - é o único módulo dessa proposição que tem como objetivo aprofundar os conhecimentos dos alunos com o tema e por fim sugerir atividades de produções textuais nas mais diversas mídias e as aulas (4-5) a produção final que acontecerá a socialização dos trabalhos produzidos. No final de todas as atividades os alunos compartilharão suas produções com a comunidade local por meio das redes sociais e panfletos.

#### 3.1. *Corpus* da pesquisa

*Classcraft* é uma plataforma on-line com o design de um jogo similar aos de *RPG*. Dentro desse contexto tecnológico se mostra uma ferramenta a mais para os professores explorarem em suas aulas, sendo um recurso para incentivar a participação de forma ativa dos alunos. A plataforma pode ser acessada por todo tipo de aparelho digital, portanto até os discentes que possuem um aparelho com poucas funcionalidades podem ter acesso, seja por algum navegador padrão como o *Google Chrome* e *Firefox* ou pelo próprio aplicativo da plataforma que pode ser encontrado na *Playstore* e na *Appstore*.

Os fundadores do *Classcraft*, Shawn Young, Davin Young e Lauren Young argumentam que a plataforma viabiliza uma educação integral para os estudantes. No site da plataforma, eles discorrem o seguinte:

Acreditamos que a sala de aula pode ser reinventada usando tecnologia, jogos e contação de histórias para criar um ambiente de aprendizagem que seja culturalmente relevante para os jovens de hoje. Seu futuro provavelmente será muito diferente do que conhecemos hoje. Acreditamos que a promoção de habilidades cognitivas não curriculares, como colaboração, empatia, liderança, comunicação e auto expressão, será uma peça fundamental para ajudar a prepará-los para as mudanças que enfrentarão como adultos.<sup>28</sup>

Os argumentos presentes nesta citação são úteis para refletirmos que as necessidades para a formação do aluno estão além do conteúdo que tem de ser aprendido, isto é, a plataforma facilita que os envolvidos desenvolvam competências para agir socialmente de acordo com as demandas que forem surgindo. Para tanto, a plataforma *Classcraft* ainda proporciona a aprendizagem por meio do *storytelling*. Epistemologicamente, a palavra tem origem a partir de *story* que significa história e *telling* que significa contar, logo, é o método de ensinar por meio de histórias. Segundo Osório (2012, p. 39). “As histórias, além de divertidas, apresentam e introduzem a língua inglesa num contexto natural e são uma preciosa ferramenta para os professores, tornando o seu trabalho flexível, criativo e estimulante.” Kapp corrobora com essa ideia dizendo que “[...] *storytelling* é uma parte essencial da gamificação para a aprendizagem e a instrução. O elemento “história” fornece relevância e significado para a experiência. O *storytelling* fornece contexto para a aplicação de tarefas.”<sup>29</sup> (2012, p. 41).

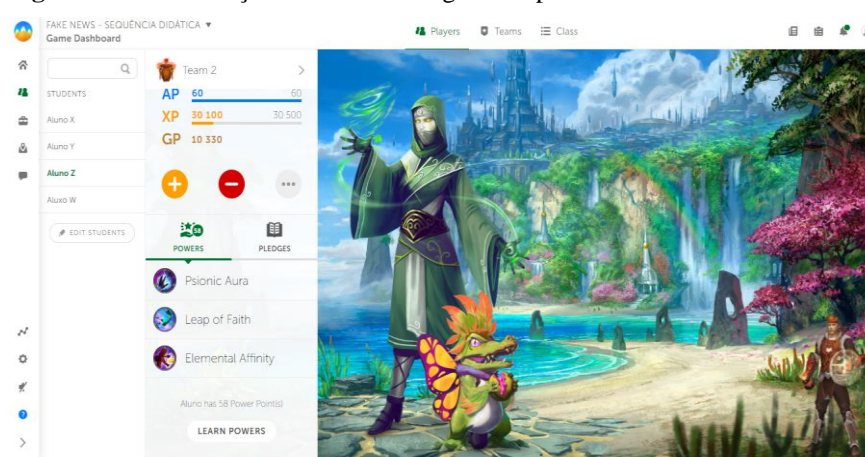
Essa ferramenta possibilita ao professor criar um ambiente educacional lúdico para os seus alunos. O *Classcraft* contém em sua interface elementos comuns dos jogos como

<sup>28</sup> A citação original pode ser encontrada no site: <https://www.classcraft.com/pt/sobre/>

<sup>29</sup> “Storytelling is an essential part of the gamification of learning and instruction. The element of “story” provides relevance and meaning to the experience. It provides context for the application of tasks.”

avatares, poderes que influenciam na vida real do educando, pontos para subir de nível, a moeda própria da plataforma para que os alunos juntem e troquem por objetos para personalizar seus personagens e fomenta o trabalho colaborativo. Enquanto mediadores os docentes podem utilizar a plataforma como eles quiserem, assim sendo, podendo usar dela para avaliar comportamento, adaptá-la para atingir os objetivos da aula, ajudar a criar hábitos dentro de sala e promover engajamento. A figura a seguir apresenta uma visão geral do *Classcraft*.

**Figura 2:** Demonstração demo da visão geral do professor



**Fonte:** <https://game.classcraft.com/teacher/class/>

Como é notório, o campo de interação mostrado na figura é atrativo e com a disponibilidade de múltiplos recursos que podem despertar o interesse do aluno. Uma das vantagens de usar o *Classcraft* para o ensino é que esse meio digital traz influências para a vida real, visto que o professor pode atribuir ganhos e sentenças para nortear os alunos nas missões que eles têm de realizar, sendo o mau comportamento penalizado e o bom comportamento recompensando. Outra possibilidade diz respeito aos educandos refletirem criticamente para resolver as tarefas da maneira mais efetiva o possível do mesmo modo que acontece com os *games*.

A interface do *Classcraft* conta com alguns princípios baseados na gamificação sendo eles os objetivos que têm o intuito de criar um propósito lógico para a realização da atividade, as regras que devem ser seguidas para atingir os objetivos, a competição entre os participantes para promover o comprometimento, o *feedback* que é a forma que os estudantes acompanham seu desempenho através de pontos de experiência (XP), ouro (GP) ou placar de líder e níveis alusivos ao jogador e ao jogo que torna as atividades mais desafiadoras (KAPP, 2012). É

importante levar em consideração que as atividades devem ter um nivelamento de acordo com a turma, pois uma atividade complexa pode frustrar e atrapalhar a performance do aluno.

### 3.2 Das limitações

A discussão sobre as limitações é um ponto substancial no ato de planejar uma aula alicerçada no uso da plataforma *Classcraft*. Deste modo, fundamentamos o debate desse tópico nos estudos realizados pelo *British Council* para o Instituto de Pesquisas Plano CDE<sup>30</sup> (2015) no intuito de traçar considerações a serem pensadas pelos docentes e pautar as possíveis variantes sobre os empecilhos que podem inviabilizar a aplicação da sequência didática a ser proposta:

A pesquisa faz indicativos sobre os desafios de ensinar inglês no contexto das escolas do Brasil. Entretanto, pontuamos apenas os que envolvem barreiras para implementar o *Classcraft*. O primeiro indicativo apresenta a falta de recursos tecnológicos didáticos em sala de aula, apresentando uma porcentagem de 43%. Os indicadores mostram que o acesso à internet é de apenas 24% e que nas escolas públicas a presença de um *notebook* ou computador é de 26%. Além disso, muitas escolas não possuem uma sala de informática para elaborar atividades com os alunos, além de que um recurso básico como o projetor contempla apenas 42%. E, enquanto educadores, sabemos que a falta de recursos digitais pode limitar as abordagens educacionais que englobam o aluno com as demandas da atualidade.

Concluindo, refletimos outros possíveis problemas sendo eles: 1. A falta de acesso à internet na casa do aluno; 2. A falta de um aparelho digital próprio para realizar as atividades; 3. O pouco domínio que o docente venha a ter em manusear ferramentas digitais o que implica na falta de investimento na formação continuada.

---

<sup>30</sup> Disponível em:

[https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/estudo\\_oensinodoinglesnaeducacaopublicabrasileira.pdf](https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/estudo_oensinodoinglesnaeducacaopublicabrasileira.pdf)

#### 4 PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA GAMIFICADA UTILIZANDO O CLASSCRAFT

Um planejamento pautado no uso do *Classcraft* é flexível e pode ser adaptado para os mais diversos contextos de ensino, isto é, os professores que fazem o uso da ferramenta têm a alternativa de adaptá-la de modo que atenda as especificidades de cada turma. Segundo Kapp (2012, p. 10) “técnicas baseadas em jogos ou gamificação, quando empregadas corretamente, têm o poder de envolver, informar e educar.”<sup>31</sup>

O trabalho para esta SD está ligado à leitura e produção textual de notícias envolvendo *fake news*, uma vez que, o tema está em constante debate na atualidade devido a suas consequências no funcionamento da vida das pessoas. Uma pesquisa realizada pelo *Massachusetts Institute of Technology*<sup>32</sup> aponta que notícias falsas têm 70% a mais de chances de serem compartilhadas do que uma notícia verdadeira com base na rede social *Twitter*. Justificamos também a presença do tema na BNCC que propõe a formação integral do aluno nesse mundo digital oportunizando:

Em que pese o potencial participativo e colaborativo das TDIC, a abundância de informações e produções requer, ainda, que os estudantes desenvolvam habilidades e critérios de curadoria e de apreciação ética e estética, considerando, por exemplo, a profusão de notícias falsas (*fake news*), de pós-verdades, do *cyberbullying* e de discursos de ódio nas mais variadas instâncias da internet e demais mídias. (BRASIL, 2017, p. 488)

As *Fake News* têm tomado uma dimensão social antes jamais imaginada e no contexto político do Brasil é mais do que pertinente alavancar discussões em sala de aula sobre a temática. A democratização da internet, por exemplo, é um dos fatores que contribuem para a disseminação de notícias falsas, além de que vivemos na era do imediato e por muitas vezes as pessoas repassam uma mensagem ou notícia com um conteúdo duvidoso sem fazer a devida checagem dos fatos. A criticidade para agir na sociedade digital em confronto com as *Fake News* está para além de desenvolver uma habilidade, pois é uma necessidade da contemporaneidade dado que em todas as redes sociais que navegamos a probabilidade de irmos ao encontro de uma notícia falsa é quase que inevitável.

Trazemos para fins exemplificativos o caso Ricardo e Alberto que aconteceu em 2018 no México. Os dois homens foram mortos e queimados por boatos falsos através de mensagens que circularam no *Whatsapp* que os acusavam de sequestrar crianças. Sem

---

<sup>31</sup> Game-based techniques or gamification, when employed properly, have the power to engage, inform, and educate.

<sup>32</sup> Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/03/08/technology/twitter-fake-news-research.html>.

verificar nenhuma fonte sobre as informações, os moradores locais cometeram a brutalidade citada.

**Figura 3:** Linchamento devido à *fakes news*



Fonte: BBC<sup>33</sup>

No Brasil, os números e os tipos de *Fake News* são diversos. Nas eleições também do ano de 2018, a vítima foi a candidata a vice-presidência Manuela D'Ávila na qual teve uma foto compartilhada com uma frase escrita na camisa com a frase “Jesus é travesti”. As intenções eram óbvias de serem compreendidas com a disseminação dessa foto, uma vez que sabemos que a sociedade brasileira é majoritariamente cristã.

**Figura 4:** Postagem feita por Manuela D'Ávila desmentindo a foto *Fake*.



Fonte: G1<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Disponível em: < <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-46206104> > Acesso em: 15 de set. 2021



Na pandemia da Covid-19 diversas notícias falsas surgiram com força total e ganharam notoriedade rapidamente nas redes sociais. Entre muitas notícias destacamos as que envolveram que a campanha de vacinação era um modo para matar as pessoas; que receitas caseiras promoveriam imunidade contra o vírus, além de falas de representantes públicos sugerindo medicamentos sem certificação científica são exemplos da circulação da desinformação nas esferas digitais da comunicação<sup>35</sup>.

O que será de uma sociedade sem o pensamento crítico desenvolvido e que acredita em tudo que é fornecido nos meios digitais? É tomando esse questionamento como partida que estabelecemos esse tema transversal com a língua inglesa em nossa proposta didática.

Ainda à luz da BNCC indaga-se que os alunos, protagonistas e autônomos, criem conteúdos e desenvolvam soluções para os problemas presentes na sociedade. Dessa maneira, ponderamos para o seguimento da SD as seguintes habilidades:

**Quadro 1:** BNCC: Habilidades para o Ensino Médio

**(EM13LGG701)** Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

**(EM13LGG703)** Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

**Fonte:** Elaborado pelo autor

A SD em questão foi pensada para ser realizada em 5 aulas sendo elas (1) Apresentação da situação inicial; (2) Produção inicial; (3) Módulo I e (4-5) Produção final. As aulas têm o objetivo de discutir, analisar, aprender conceitos e produzir conteúdo nas esferas digitais levando em consideração a propagação das *Fakes News* e do discurso de ódio, desta maneira, a meta é conscientizar não somente os alunos, mas a comunidade local sobre os riscos inerentes de notícias falsas.

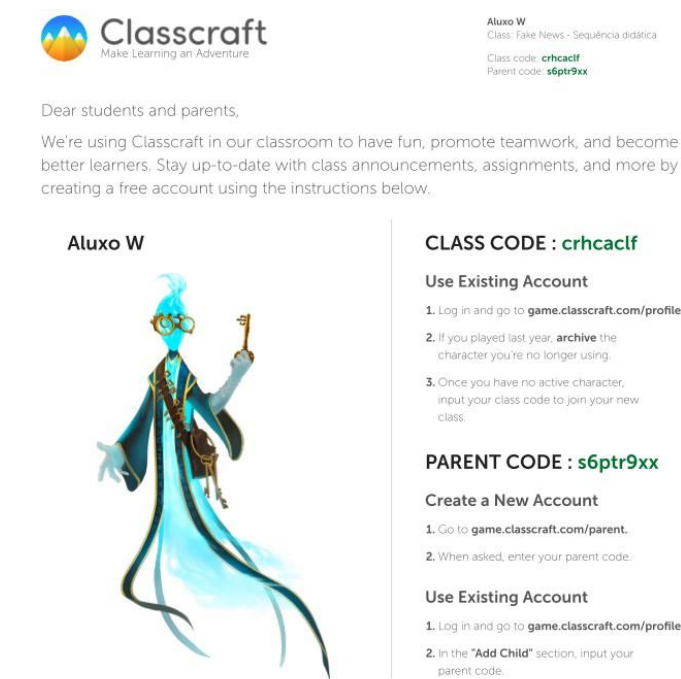
#### 4.1 Desenvolvimento da SD

<sup>34</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/noticia/2018/10/02/e-fake-imagem-em-que-manuela-davila-aparece-com-camiseta-jesus-e-travesti.ghtml>. Acesso em: 15 de set. 2021

<sup>35</sup> Notícias referentes ao assunto podem ser checadas no site: <https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>

Como foi abordado ao longo deste trabalho, a gamificação e as TDICs contribuem para engajar os discentes na realização das atividades. A seguir, pontuamos o desenvolvimento da sequência tendo o foco na proposta pensada para ensinar a LI em uma perspectiva crítica. Para tanto, durante as aulas, o professor conduzirá as leituras e discussões sobre *Fake News* usando o *Classcraft*, o que poderá incentivar a interação e o engajamento através das ferramentas da plataforma. O intuito é promover que o ambiente, sala de aula, seja produtivo para a apreensão do conteúdo lecionado. A interação dos educandos será recompensada e quanto mais o discente participar, maior serão seus ganhos para investir nos avatares, além de mediar o trabalho colaborativo uma vez que os próprios alunos deem estímulos uns para os outros para a execução das tarefas. No apêndice A, o leitor poderá averiguar as atividades sugeridas dentro da plataforma *Classcraft* para esta SD.

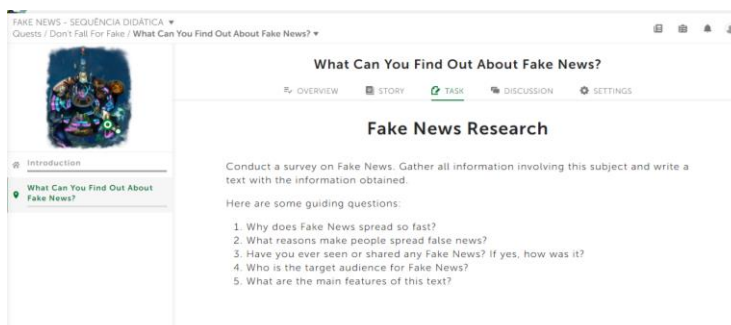
**Aula 1:** Nesta aula acontece a apresentação da situação inicial na qual sugerimos que o docente averigue com a turma se todos estão com acesso à internet em seus dispositivos. A aula, sempre que possível, deve acontecer em uma sala de informática se assim a escola dispuser de uma. Em seguida, o professor apresentará uma explicação sucinta da plataforma *Classcraft*, e vai contextualizar alguns conceitos básicos relacionados com a gamificação, assim, deixando tangível para os alunos o papel que a plataforma desempenha no decorrer da SD. Com isso, o docente solicitará que os alunos se dividam em 6 grupos de 5 pessoas, tendo em mente uma situação hipotética de que tenham 30 alunos na turma. Assim, o docente precisa orientar que os alunos posicionem as carteiras dispostas em grupo e acessem a plataforma, pois dessa forma os alunos podem ajudar uns aos outros caso algum deles tenha dificuldades em manusear ferramentas digitais. Deste modo, a próxima etapa é o cadastro na qual será disponibilizado um código via grupo de *Whatsapp* como mostra a figura 5.

**Figura 5:** Códigos de cadastro


The screenshot shows the Classcraft registration interface. At the top left is the Classcraft logo with the tagline 'Make Learning an Adventure'. To the right, the class name 'Aluxo W' is displayed, along with 'Class: Fake News - Sequência didática', 'Class code: crhcaclf', and 'Parent code: s6ptr9xx'. Below this is a message: 'Dear students and parents, We're using Classcraft in our classroom to have fun, promote teamwork, and become better learners. Stay up-to-date with class announcements, assignments, and more by creating a free account using the instructions below.' The main content is divided into two columns. The left column features a character named 'Aluxo W', a blue, ethereal figure with a long, flowing robe and a key around its neck. The right column contains instructions for joining the class. It lists the 'CLASS CODE : crhcaclf' and 'PARENT CODE : s6ptr9xx'. Under 'Use Existing Account', it provides three steps: 1. Log in and go to [game.classcraft.com/profile](https://game.classcraft.com/profile). 2. If you played last year, archive the character you're no longer using. 3. Once you have no active character, input your class code to join your new class. Under 'Create a New Account', it provides two steps: 1. Go to [game.classcraft.com/parent](https://game.classcraft.com/parent). 2. When asked, enter your parent code. A second 'Use Existing Account' section follows with two steps: 1. Log in and go to [game.classcraft.com/profile](https://game.classcraft.com/profile). 2. In the 'Add Child' section, input your parent code.

Fonte: *Classcraft*

Dando continuidade, o docente partirá para uma explicação introdutória dos conteúdos da SD, deixando claro quais são as regras, os objetivos e as atividades que os alunos irão desenvolver. É importante que o professor reserve um espaço para que os alunos apresentem oposições e ideias complementares. Ressaltamos também que o professor precisa dedicar uma aula para esses passos iniciais, pois demandam tempo, o que dificultaria a continuidade do conteúdo na mesma aula, portanto, o professor orientará os alunos a deixarem eventuais dúvidas no fórum da turma dentro da plataforma. Ao término da primeira aula, o professor norteará os alunos a acessarem a página da *Classcraft* para realizarem a primeira atividade em casa de uma história que denominaremos como *Don't Fall For Fake News* para ser discutida na aula 2.

**Figura 6:** Primeira proposta de atividade na plataforma *Classcraft*.


The screenshot shows a task page on the Classcraft platform. At the top, it says 'FAKE NEWS - SEQUÊNCIA DIDÁTICA' and 'Quests / Don't Fall For Fake / What Can You Find Out About Fake News?'. The main title of the task is 'What Can You Find Out About Fake News?'. Below the title, there are navigation tabs: 'OVERVIEW', 'STORY', 'TASK', 'DISCUSSION', and 'SETTINGS'. The task description reads: 'Conduct a survey on Fake News. Gather all information involving this subject and write a text with the information obtained.' It then lists five guiding questions: 1. Why does Fake News spread so fast? 2. What reasons make people spread false news? 3. Have you ever seen or shared any Fake News? If yes, how was it? 4. Who is the target audience for Fake News? 5. What are the main features of this text?

Fonte: Elaborado pelo autor na plataforma *Classcraft*.

Assim, o propósito dessa atividade é que aluno faça uma pesquisa para que nas próximas aulas as descobertas dos educandos contribuam com o conhecimento prévio que eles têm sobre o conteúdo, desse modo, gerando uma bagagem de saberes para iniciar os debates nas aulas seguintes.

**Aula 2:** Esta aula será o momento da produção inicial. Nesta etapa, o docente explora de forma sutil as impressões iniciais dos alunos sobre as *Fake News*. O docente poderá perguntar para os grupos quais as suas concepções sobre esse tema, assim, a cada resposta expressada, o grupo ganharia pontos referentes à avaliação contínua e no *Classcraft* para implementar habilidades dos personagens criados por eles. Contínuo a isto e trazendo algumas informações no que se refere ao tópico, o professor, mediador, buscará instigar os alunos a argumentarem ainda mais sobre o assunto utilizando de perguntas como:

Q1. Quais suas concepções sobre a relação das *Fake News* no nosso cotidiano?

Q2. Na opinião de vocês, quais são as principais características de uma pessoa que acredita nesse tipo de notícia?

Q3. Como combater a *Fake News* pode contribuir para melhorar a sociedade?

Q4. Quais recursos hoje em dia facilitam a propagação de notícias falsas?

Q5. Qual o intuito deste tipo de notícia?

Com base nesses questionamentos, compreendemos que as possíveis respostas dadas pelos alunos trarão um diagnóstico do entendimento dos educandos com a temática, podendo também funcionar como uma via norteadora das discussões posteriores. O professor, a partir das observações das respostas, tem a possibilidade de aprofundar os conceitos, problematizar o tema e guiar a compreensão caso haja desvios na assimilação sobre as *Fake News*. Os objetivos para esta aula são centrados em investigar particularidades inerentes às *Fakes News* e os impactos que a disseminação de informações (verdadeiras e falsas) causam para o funcionamento da sociedade. A partir disso, o debate foca nas concepções presentes no vídeo “*Private Snafu*” *Fights Fake News in 1944 | Flashback | History*<sup>36</sup> disponibilizado na plataforma. Abaixo apresentamos modelos de perguntas a serem direcionadas para os alunos para que eles possam refletir criticamente e identificar através do vídeo como o tema está presente.

Q1. Qual o contexto mostrado no vídeo?

---

<sup>36</sup> Link do vídeo: [https://www.youtube.com/watch?v=PxDwf6o8cX0&ab\\_channel=HISTORY](https://www.youtube.com/watch?v=PxDwf6o8cX0&ab_channel=HISTORY). Acesso em: 23 jun. 2021.

Q2. O assunto debatido no vídeo é importante por quê?

Q3. Qual foi a notícia inventada e com o que ela é comparada no vídeo?

Q4. Quais foram as consequências?

À medida que as perspectivas dos discentes forem ganhando formas nas discussões em sala de aula, podemos inferir que eles já tenham adquirido conhecimentos complementares para o seguimento da SD.

O vídeo foi apresentado na SD por mostrar de forma didática como as notícias falsas “nascem” e posteriormente suas consequências. Baseado na proposta didática dessa aula, podemos traçar um olhar analítico de como a discussão realizada anteriormente contribuiu para a cognição a respeito das *Fake News*.

**Aula 3:** Está SD apresenta módulo único. Neste módulo propomos que o docente siga algumas etapas na elaboração da aula. (1) Conceituar e contextualizar as *Fake News* e sua repercussão; (2) Apresente estratégias para identificar quando uma notícia é falsa e (3) propor atividades de fixação e as orientações para a produção final.

Na primeira etapa da aula o professor vai trazer para os alunos alguns tipos de *Fake News* explicando suas peculiaridades e suas implicações para a sociedade. Para tanto, sugerimos o modelo a seguir para ser debatido com os alunos:

**Figura 7:** 7 types of Mis- and Disinformation



Fonte: Social Media<sup>37</sup>

Depois de expor os conceitos presentes na imagem é interessante que o professor flexione discussões referentes aos conhecimentos prévios dos alunos, isto é, perguntar se eles poderiam apresentar para a turma um exemplo de *Fake News* que se enquadrem em algum dos

<sup>37</sup> Disponível em: <https://www.rappler.com/technology/social-media/fake-news-explainer>. Acesso em: 23 jun. 2021.

7 tipos. Sobre esse conhecimento “[t]alvez o mais importante [...] seja a participação ativa de várias centenas a vários milhares de “aprendizes” que se auto-organizam de acordo com as metas de aprendizagem, o conhecimento prévio de cada um [...]” (TEXEIRA *et al*; 2014, p. 14). Após a fala dos educandos, o docente tem a abertura de explicar que a temática engloba diversos assuntos como política, educação, alimentação, saúde e ciência, desta maneira, ampliando as percepções desse tema com o auxílio da explicação de alguns vocábulos da LI referentes ao assunto. No apêndice B sugerimos uma atividade de revisão dos termos.

À visto disso, é oportuno que seja explorado exemplos dos efeitos catastróficos das *Fake News*. Para isso, é cabível explicar a relação de notícias falsas com o discurso de ódio e a violência. O objetivo desta aula é conscientizar o alunado, enquanto cidadãos críticos, para que exerçam sua cidadania com ética, moral e respeito, assim promovendo resultados que forneçam que estes mesmos alunos sejam conscientizadores para contribuir com o funcionamento da sociedade. Nesta etapa da aula, propomos reflexões sobre 2 notícias falsas e suas consequências. A primeira é *Brazilian Woman Lynched After Facebook Post Declared Her a Witch*<sup>38</sup> e a segunda é *A new study suggests fake news might have won Donald Trump the 2016 election*<sup>39</sup>. Salienta-se que as notícias aqui pautadas são para fins exemplificativos da circulação de *Fake News* nas esferas digitais e os resultados advindos delas. A análise partirá do título alicerçado com uma explicação oral breve de cada acontecimento.

Com essas reflexões feitas, a aula se desenvolve para o momento 2, e nesta fase o docente irá expor meios para a turma estudar mecanismos para identificar uma notícia falsa. Esses meios também se encontram no *Classcraft* caso os alunos decidam explorá-los para adaptar-se às ferramentas de checagem<sup>40</sup>. A seguir, intermediado pelo *Classcraft*, aventa-se uma atividade para considerar a veracidade de notícias. A atividade consiste em mostrar para os alunos notícias para que eles possam, por meio dos conhecimentos adquiridos, considerá-las *Fake News* ou não. Sugerimos 6 questões para que assim cada grupo fique responsável para analisar uma notícia. As notícias idealizadas para esta aula devem ser definidas como verdadeiras ou falsas. Abaixo segue um exemplo.

Q1. Deodorants may cause breast cancer!

---

<sup>38</sup> Disponível em: <https://www.ndtv.com/offbeat/brazilian-woman-lynched-after-facebook-post-declared-her-a-witch-561700>. Acesso em: 23 jun. 2021.

<sup>39</sup> Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2018/04/03/a-new-study-suggests-fake-news-might-have-won-donald-trump-the-2016-election/>. Acesso em: 23 jun. 2021.

<sup>40</sup> Ferramentas de checagem em inglês: <https://www.rand.org/research/projects/truth-decay/fighting-disinformation/search.html> e em português: <https://www.cnj.jus.br/programas-e-acoos/painel-de-checagem-de-fake-news/>.

Q2. Deforestation in the Amazon has a new record!

Q3. Mouth contact in cans causes worms!

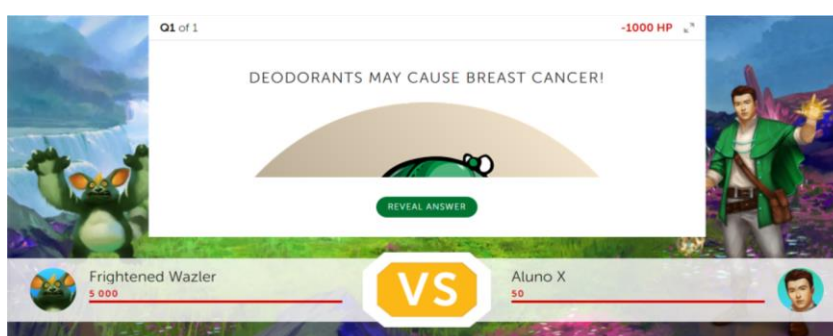
Q4. In Brazil there is no racism!

Q5. Vaccines make patients magnetized!

Q6. Wasps help police arrest fugitive in Germany!

O exercício de fixação é gamificado e consiste em um personagem chamado de *Frightened Wazler - Fake Trap* na qual os alunos devem derrotar para avançarem de fase. A seguir ilustramos essa proposta.

**Figura 8:** *Boss Battles – Fake Trap*



**Fonte:** Elaborado pelo autor na plataforma *Classcraft*.

Para averiguar os conhecimentos obtidos pelos alunos, o docente indaga a eles quais estratégias eles utilizaram para reconhecer a autenticidade das notícias. Por fim, o professor retoma a proposta de atividade para a produção final, na qual cada grupo tem o objetivo de produzir conteúdo nas mais diversas esferas sociais conscientizando sobre os riscos das *Fakes News*. Assim, cada grupo ficará responsável por confeccionar um determinado gênero textual sobre o tema. As produções indicadas neste trabalho são um vídeo, uma cartilha, uma publicação em forma de *post*, uma wiki<sup>41</sup>, panfletos e um manual de checagem, porém pontuamos que a produção final fica a critério do docente orientador.

**Aula 4-5:** As aulas de conclusão ou denominadas de produção final objetivam socializar as aprendizagens adquiridas pelos alunos com uma exposição breve e conceitual das atividades feitas por eles. Recomendamos que na plataforma *Classcraft* o professor poste as orientações para a realização dessa atividade, desse modo sendo o penúltimo desafio. O perfazimento das atividades liberará recursos para os alunos subirem seus níveis na

<sup>41</sup> Sugestão de site para os discentes criarem o texto: <https://pt-br.fandom.com/explore-pt-br>

plataforma, ou seja, o nível de experiência que em relação às aprendizagens que os alunos desenvolverão ao longo da sequência.

Os grupos apresentarão suas produções finais. Ponderamos que as apresentações se dividam em duas aulas com o escopo de 3 grupos por aula. Após a exposição de cada produto final dos grupos, o docente pode instigar discussões sobre os resultados dos alunos incentivando a colaboração dos outros grupos.

Como o último desafio para encerrar esse ciclo, o professor pode propor que os alunos divulguem o material que eles produziram nas redes sociais. E, viabilize uma parceria com a escola para imprimir o material em forma de cartilhas, panfletos e manuais físicos para serem distribuídos nas escolas da região. Lembrando que além de construir conhecimentos, os alunos precisam ser incentivados a usarem desses conhecimentos para contribuir com os avanços sociais, com a disseminação de informações construtivas e assim colaborando para diminuir os impactos das *Fake News*.

No final das atividades os alunos receberão um certificado de conclusão pela realização com êxito das atividades propostas como forma de reconhecimento do empenho deles durante a SD como apresentamos no anexo A. Espera-se também que os educandos estejam com um olhar crítico em relação ao mundo em que vivem e que reflitam sobre as implicações desse mundo globalizado a partir da língua inglesa que constitui o status de língua para a comunicação entre as pessoas de mais diversos contextos nas esferas sociais.



## 5 CONCLUSÃO

A construção deste estudo pautado em uma proposta de sequência didática para o ensino de LI foi um grande desafio, pois pesquisar, refletir, escrever e propor requer tenacidade e criticidade. Este trabalho é uma proposição de como utilizar a plataforma *Classcraft* para contribuir como meio para motivar os alunos a aprenderem a língua inglesa dentro do contexto digital e crítico que a sociedade está inserida, assim, assegurando o ensino de inglês através de práticas de leitura e produção textual alinhadas à BNCC. Da mesma maneira, consideramos que a prática embasada em uma pedagogia que valoriza a gamificação para o ensino de línguas pode trazer ao docente resultados reais de engajamento, colaboração e envolvimento no processo de aprendizagem da LI na escola.

No intuito de refletir sobre as novas abordagens de ensino que não são tão novas, porém por vezes são deixadas de lado no planejamento escolar por conta de dificuldades envolvendo a utilização de tecnologias digitais em sala de aula, buscamos compreender e discutir como a inserção de elementos advindos de jogos se mostram pertinentes para o ensino de LI, uma vez que apresentamos como esses recursos possibilitam integrar a educação com as demandas da era digital de modo a fornecer que os alunos se empenhem na realização das atividades escolares. Ainda dentro dessa perspectiva, pontuamos o percurso histórico que aponta a presença das tecnologias e suas especificidades para o ensino de línguas. Percebemos também que os avanços tecnológicos foram propondo novos olhares sobre o ensino, deste modo, dialogando que cada tempo e cada contexto exige particularidades para o uso de computadores na realização de atividades na aprendizagem da LI.

No tocante ao objetivo geral deste trabalho, nossa proposta se apresenta relevante em consonância a problemática levantada na introdução que está conectada com os benefícios das tecnologias para o ensino-aprendizagem de LI, pois desenvolvemos uma proposta didática que engloba a era digital quando conectamos a plataforma *Classcraft* com o estudo de inglês por meio das *Fake News* respaldado pelas orientações presentes na BNCC. Além disso, os objetivos específicos foram de suma importância para embasar as discussões presentes no marco teórico que em consonância com as hipóteses levantadas consideremos que são alcançáveis uma vez que o docente forneça orientações e promova que no espaço que ocorra a gamificação, o foco não seja somente no jogo, e sim que chame a atenção do alunado para o conteúdo proposto, pois parte da justificativa que a realidade digital está mais do que nunca presente em nossas vidas e não tem como ignorar a importância dela no campo educacional e social do século XXI.

Este trabalho não apresenta nenhum resultado conclusivo sobre a efetividade da proposta didática apresentada na metodologia no tópico 3.4, apesar disso e baseada nas reflexões provindas da justificativa e da bibliografia consultada, acreditamos na efetividade do uso do *Classcraft* em sala de aula. A práxis da tecnologia na educação vinha ganhando espaço aos poucos, e, devido a pandemia da Covid-19, esse processo foi acelerado e reconhecemos que sem o auxílio das tecnologias a continuidade de atividades como as relativas à educação não teriam continuado.

Não obstante, pondera-se que a proposta de ensino deste estudo não deve ser mecanizada, justificado que, como citado em um dos subtópicos na seção da metodologia, analisar o contexto que o aluno está inserido é fator fundamental para definir se a SD aqui proposta irá atender às circunstâncias e as demandas do aluno, e, principalmente, proporcionar ao educando uma formação integral englobando conteúdo e prática social.

Em consonância com esta temática, apresentamos as potencialidades que uma plataforma gamificada pode trazer para o cenário de ensino-aprendizagem. No entanto, reconhecemos também que os conflitos são inerentes ao agir docente no planejamento e na execução da aula, por sabermos que não é possível generalizar uma prática de ensino, visto que existem múltiplas realidades que um ensino fundamentado na gamificação digital não contemplará.

Refletimos que na medida do possível o docente possa mesclar aulas com conteúdo utilizando das tecnologias digitais e conteúdos práticos através das tecnologias que já dominamos como o papel, o livro e o lápis de forma criativa e lúdica. Conjuntamente, ressaltamos que o docente não precisa ter medo de inserir a tecnologia na sala de aula, nem receios desses recursos exteriorizarem as fraquezas do ensino. O professor, há muito tempo, não desempenha mais o papel de transmitir e ser detentor da informação, nem precisa provar que sabe mais que os seus alunos, pois a informação está na palma de nossas mãos. O professor precisa estimular, mediar e promover discussões, reflexões e instigar a curiosidade dos educandos. Em suma, significa ensinar os educandos a pesquisar e aprender com autonomia fazendo uma curadoria das informações que os cercam.

Quanto às intenções deste trabalho, a finalidade é que ele possa inspirar profissionais, não somente o professor de línguas, mas todos aqueles que acreditam e apostam no poder da gamificação e da tecnologia para engajar os alunos a realizarem feitos extraordinários e assim promover uma educação que gere resultados. Entendemos também que errar é parte do processo e reiniciar, assim como acontece quando você perde uma vida nos jogos on-line, é essencial para a nossa formação, aprender errando também é aprender. Ademais, objetivamos

contribuir com as pesquisas que busquem implementar o *Classcraft* em sala de aula. Com isto posto, não nos referimos a este estudo como um manual de como utilizar a plataforma, mas sim, uma reflexão que corrobore com o avanço dos saberes científicos que discorrem sobre a temática explorada, pois se tem muito a ser discutido.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Marcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. Gamificação e objetos de aprendizagem: Elementos da gamificação no design de objetos de aprendizagem. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. (Org.) **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 122-142.
- BLASCHKE, Lisa Marie. **E-learning and self-determined learning skills in: Self-determined learning: Heutagogy in action**, p. 55-68, 2013.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. (Versão dezembro 2017). Brasília: MEC, 2017.
- BRASIL. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm). Acesso em: 10 jun. 2021.
- BRASIL. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (OCM). Brasília: MEC, 2006.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: MEC, 2000.
- BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- CARVALHO, Rosiani. **As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos**. Paraná, 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2021.
- CORMODE, Graham; KRISHAMURTHY, Balanchander. **Key differences between Web 1.0 and web 2.0**. First Monday, v. 13, n. 6, 2018. Disponível em: <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/2125/1972>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestre em Educação). Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.
- FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013.
- FAVA, Fabrício Mário Maia. **Fluke: repensando a gamificação para a aprendizagem criativa**. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). PUC-SP, São Paulo, 2016.
- FINARDI, Kyria Rebecca; PORCINO, Maria Carolina. Tecnologia e metodologia no ensino de inglês: Impactos da globalização e da internacionalização. **Ilha do Desterro**. Florianópolis, 2014.
- GAZOTTI-VALLIM, Maria Aparecida; GOMES, Silvia Trentin; FISCHER, Cynthia Regina. Vivenciando inglês com Kahoot. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, São Paulo, vol. 38, n. 1, 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. United States of America: Palgrave Macmillan, v. 1, n. 1, 2003.

GERLACH Alana Motta; BATISTA, Bruno Nunes. **GEC: gamifying your English classes: estratégias para o ensino de língua inglesa no ensino médio integrado**. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). Blumenau, 2020.

JAKUBOWSKI, Michal. Gamification in business and education—project of gamified course for university students. In: **Developments in business simulation and experiential learning: Proceedings of the Annual ABSEL Conference**. Vol. 41, p. 339-342, 2014.

JESUS, Jaqueline Rodrigues de; RUFINO, Fernanda Maciel; DA SILVA, Márcio Bezerra. Análise de websites de bibliotecas sob a ótica da web 2.0 e acessibilidade. **Revista Informação na Sociedade Contemporânea**, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/65674>. Acesso em: 14 jul. 2021.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: John Wiley & Sons, 2012.

KIM, Sangkyun; SONG, Kibong; LOCKEE, Barbara & BURTON, John. **Gamification in learning and education**. Switzerland: Springer, 2018.

KIRYAKOVA, Gabriela; ANGELOVA, Nadezhda; YORDANOVA, Lina. **Gamification in education**. 2014. Disponível em: <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2021.

LEFFA, Vilson. **Gamificação no ensino de línguas**. Florianópolis: Perspectiva. v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020.

LEFFA, Vilson J. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional**. Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999.

LEFFA, Vilson; PINTO, Cândida Martins. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. **Revista (Con)textos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 358-378, 2014.

LEVY, Mike; HUBBARD, Philip. Why call CALL “CALL”? In: **Computer Assisted Language Learning**. v. 18, n. 3, p. 143-149, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. 4. ed. São Paulo: Parábola, 2008.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin, 2011.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Métodos de ensino de inglês: teorias, práticas, ideologias**. São Paulo: Parábola, 2014.

OSÓRIO, Patrícia Antonieta de Campos. **Das histórias ao teatro: Um caminho para a motivação e participação nas aulas de Língua Inglesa no 1º ciclo do Ensino Básico de turmas multiculturais**. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Letras: Universidade de Porto, Porto, 2012.

PARDEDE, Parlindungan. Integrating the 4Cs into EFL Integrated Skills Learning. In: **Journal of English Teaching**, v. 6, n. 1, p. 71-85, 2020.

PAULA, Luciane Guimarães de. Dificuldades inerentes ao processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa: contribuições para a formação de professores de línguas. **Enciclopédia Biosfera**. Goiânia, v. 11, n. 20, p. 910-918, 2015.

PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning**. Computers in Entertainment (CIE), v. 1, n. 1, p. 1-26, 2003.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants' part 2: Do they really think differently. **On the horizon**, 2001.

ROSA, Tânia Maria Rodrigues da. **Gamificação: uma prática para revitalizar a educação**. 2018. TCC (Especialização em Mídias na Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, Porto Alegre, 2018.

SANTOS, Emanuella; NICOLAU, Marcos. **Web do futuro: a cibercultura e os caminhos trilhados rumo a uma Web semântica ou Web 3.0**. Revista Temática, v. 10, p. 1 - 14, 2012.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica in. **Métodos de pesquisa**. GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

TEXEIRA, Clarissa Stefani; EHLERS, Ana Cristina; SOUZA, Marcio Vieira. **Educação fora da caixa – Tendências para a educação no século XXI**. Florianópolis: Bookess, 2015.

TONÉIS, Cristiano N. **Os Games na Sala de Aula: Games na educação ou a gamificação da educação**. São Paulo: Bookess, 2017.

TRILLING, Bernie; FADEL, Charles. Part Two: What Are 21st Century Skills? In: **21st Century Skills, Enhanced Edition: Learning for Life in Our Times**. San Francisco: John Wiley & Sons, 2009.

VIEIRA, Letícia; RICCI, Maíke. A educação em tempos de pandemia: soluções emergenciais pelo mundo. **Observatório do Ensino Médico em Santa Catarina**. Santa Catarina, 2020.

WARSCHAUER, Mark. "Computer-Assisted Language Learning: An Introduction". In: Fotos, Sandra (Org.) **Multimedia Language Teaching**. San Francisco/Hong Kong: Logos International, 1996.


WARSCHAUER, Mark; HEALEY, Deborah. **Computers and language learning: An overview**. Language teaching. USA, v. 31, n. 2, p. 57-71, 1998.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar?** Porto Alegre, ArtMed Editora, 1998.

## APÊNDICE A – ATIVIDADES NO MAPA DE MISSÕES

YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS BEGIN STUDENT INTRODUCER

FAKE NEWS - SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
 Quests / Don't Fall For Fake




The map shows a complex, multi-layered environment with various structures, including a central tower and several smaller buildings. The map is overlaid with a grid and various icons, including a plus sign, a minus sign, and a refresh icon. The map is set against a dark, starry background.

YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS BEGIN STUDENT INTRODUCER

FAKE NEWS - SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
 Quests / Don't Fall For Fake / Introduction

### Introduction

OVERVIEW **STORY**



"The lie is the falsifying of the truth" - Leandro Karnal

Welcome, adventurers! My name is Master Truth, and I will guide you in this challenge.

Our world is in the middle of a big problem. THE FAKES NEWS. And they infected people's minds with lies and distortion of reality, and I need your help to solve this problem. I don't know if you've heard about it, but I'm counting on your help to fight the spread of this evil.

Fake News is rumors and lies that affect society's morals. It appeared long before the internet and was published through newspapers.

P.s: Below, I leave a small primer explaining what Fake News is.

fake news.png

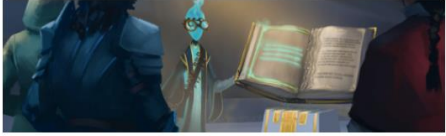


YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS

FAKE NEWS - SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
Quests / Don't Fall For Fake / Knowledge is Power!

### Knowledge is Power!

OVERVIEW STORY TASK DISCUSSION SETTINGS




Here you are, champ!


Here is your first challenge. Pay attention to the instructions. The first step in solving a problem is understanding how it works, right?

Fake News is not something new in our time. Long ago, some rumors involved politics in the United States, religion involving Jews, the effectiveness of scientific studies, and other matters. And guess what? They were all fake. Who has never heard of life on the moon? Huh?

Your mission is to build a repertoire of knowledge and become worthy of conquering a great treasure.



Before continuing your journey and accomplishing your task, I would like that you watch the video below for further discussion.




YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS

FAKE NEWS - SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
Quests / Don't Fall For Fake / A Great Challenge

### A Great Challenge

OVERVIEW STORY TASK SETTINGS



Well, comrades!

Master Fruth sent me to guide you. To continue on this quest, you need to prove your worth. The path is arduous and full of rocks, so we need to know if you are ready for it.

You've learned that Fake News could have serious consequences. According to the [encyclopedia.com](#), some fake news and its consequences are:

- Fake News:** Woman accused of kidnapping children to perform the black magic ritual in São Paulo
- Consequence:** Lynching and death of the victim
- Fake News:** Venezuelan immigrant accused of assault and violence against a Brazilian merchant. The news reported that the hospital no longer accuses the merchant because the priority was to provide care to Venezuelans.
- Consequence:** Attacks on Venezuelan Immigrant Camps
- Fake News:** Vaccines are harmful to health
- Consequence:** Increase in Measles cases in Brazil. Creation of pro-vaccination Campaigns carried out by the Ministry of Health
- Fake News:** Distribution of Kit Gay in Public Schools in Brazil in 2016.
- Consequence:** Hate speeches gave way to homophobia.

So follow my instructions and **DON'T FALL INTO A FAKE**. Your mission is to complete the following activity, and by completing it, you will have a great reward. Time is one of our biggest enemies here, so the faster you accomplish this mission, the greater will be the returns for your actions.




YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS

FAKE NEWS - SEQUENCIA DIDÁTICA  
Quests / Don't Fall For Fake / Final Test

BEGIN STUDENT INTRODUCER

### Final Test

OVERVIEW STORY TASK DISCUSSION SETTINGS



The adventurers find a letter from Master Truth.

"You have done an excellent job. Unfortunately, I am already weak and cannot continue. So now it is up to you to continue to inspire and educate. Follow the instructions and do your part to collaborate in the destruction of this evil."

Introduction  
Knowledge is Power!  
A Great Challenge  
Final Test  
The Greatest Purpose

YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS

FAKE NEWS - SEQUENCIA DIDÁTICA  
Quests / Don't Fall For Fake / Final Test

BEGIN STUDENT INTRODUCER

### Final Test


OVERVIEW STORY TASK DISCUSSION SETTINGS

#### Now, it's your turn!

Brave warriors, wizards, and healers...

You have been assigned a mission that each of you must fulfill as a group. Follow the instructions received in the classroom and the achievements gained along this journey and complete your challenge.

After producing your activity, attach it here.



Introduction  
Knowledge is Power!  
A Great Challenge  
Final Test  
The Greatest Purpose

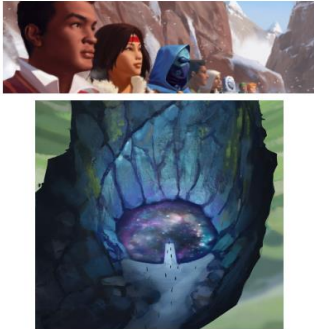
YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS

FAKE NEWS - SEQUENCIA DIDÁTICA  
Quests / Don't Fall For Fake / The Greatest Purpose

BEGIN STUDENT INTRODUCER

### The Greatest Purpose

OVERVIEW STORY SETTINGS



You got it!

As the last step, we assign you the mission of sharing your discoveries, your productions, your knowledge with the world.

Introduction  
Knowledge is Power!  
A Great Challenge  
Final Test  
The Greatest Purpose

## APÊNDICE B – QUIZ DE REVISÃO DE TERMOS REFERENTES A FAKE NEWS


YOU'RE NOW READY TO PRESENT CLASSCRAFT TO YOUR STUDENTS BEGIN STUDENT INTRODUCER

FAKE NEWS - SEQUÊNCIA DIDÁTICA  
 Quests / Don't Fall For Fake / A Great Challenge

### A Great Challenge

OVERVIEW STORY **TASK** SETTINGS

### Quiz



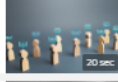


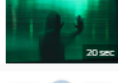




A portal has opened!

Based on what you've learned so far, answer the activity by clicking [here](#) or via the link: <https://kahoot.it/challenge/09532350?challenge...>

After answering, post the print with your result, this way, your score will be converted into rewards to help you on this journey.

Questions (8) Show answers

1 - Quiz Which option below best defines Fake News?	 20 sec
2 - Quiz Definition of Clickbait:	 20 sec
3 - True or false Post-Truth is "the description that claims that facts and science are less important than opinion and beliefs."	 20 sec
4 - Quiz Misinformation is:	 30 sec
5 - Quiz Hate speech is:	 60 sec
6 - True or false Woman accused of witchcraft praised by neighbors	 20 sec
7 - Quiz Opinion is:	 30 sec
8 - Quiz Deep Fake is:	 30 sec

## ANEXO A – CERTIFICADO DE CONCLUSÃO DAS ATIVIDADES

