



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO HUMANIDADES
DEPARTAMENTO LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUAS
E LITERATURA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

AMANDA KALINY DE OLIVEIRA ALVES CASSIANO

**O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE
INGLÊS COMO L2: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO**

**GUARABIRA
2022**

Amanda Kaliny de Oliveira Alves Cassiano

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE INGLÊS COMO L2: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento do Curso Pós-graduação Línguas e Literatura na Educação Básica da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista.

Área de concentração: Linguística aplicada

Orientadora: Prof^a. M^a. Marcela Henrique de Freitas

**GUARABIRA
2022**

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.

C456u Cassiano, Amanda Kaliny de Oliveira Alves.

O uso da gamificação como metodologia ativa no ensino de inglês como L2 [manuscrito] : uma proposta de intervenção / Amanda Kaliny de Oliveira Alves Cassiano. - 2022.
26 p. : il. colorido.

Digitado.

Monografia (Especialização em Ensino de Língua e Literaturas na Educação Básica) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2022.

"Orientação : Profa. Ma. Marcela Henrique de Freitas ,
Coordenação do Curso de Letras - CH."

1. Proposta de intervenção. 2. Metodologias ativas. 3.
Gamificação. 4. Ensino de L2. I. Título

21. ed. CDD 401.9

AMANDA KALINY DE OLIVEIRA ALVES CASSIANO

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE INGLÊS
COMO L2: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento do Curso
Pós-graduação Línguas e Literatura na
Educação Básica da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de
Especialista.

Área de concentração: Linguística
Aplicada

BANCA EXAMINADORA



Profa. Ma. Marcela Henrique de Freitas
(Orientadora)



Prof. Dr. Jackson Cícero França Barbosa
(UEPB)



Prof. Me. Marco Aurélio Costa Pontes
(CEFET-MG)

Esse novo passo é para vocês, Isabel e
Clarisse, com todo meu amor.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Set de questões na plataforma	22
Figura 2: Placa “resposta”	22
Figura 3: Lista de cadastro dos discentes na plataforma	23
Figura 4: Placa “resposta” com destaque nas informações cadastrais	24
Figura 5: Placar com a pontuação individual dos discentes por atividade resolvida	24

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS	11
2.1 A gamificação e o ensino de língua estrangeira	16
3 METODOLOGIA	18
4 DESENVOLVIMENTO E DISCUSSÕES	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS	27

RESUMO

É notório que o processo de ensino/aprendizagem de língua estrangeira tem passado por inúmeras reformulações didáticas e metodológicas no Brasil, uma vez que a inserção de metodologias ativas de ensino se torna cada vez mais necessário no ambiente pedagógico, em razão dos benefícios trazidos por elas. A gamificação, como parte das metodologias sobreditas, tornou-se uma ferramenta de grande importância. Para além do processo de aquisição de língua estrangeira, visto que esse tipo de método corrobora com o desenvolvimento das diversas habilidades e competências discursivas e enunciativas nos aprendizes, como descreve autores como Burasello (2016), Suits (2014) e Vianna (2013). Nesse viés, o presente trabalho tem como objetivo, por meio de uma pesquisa propositiva exploratória, o desenvolvimento de uma proposta de intervenção a qual faz uso da gamificação como metodologia ativa no ensino de língua inglesa como uma segunda língua, por meio de uma plataforma online, para aprendizes brasileiros do ensino fundamental, mais especificamente do 6º ano, da rede pública. Para o desenvolvimento da pesquisa, foram expostas algumas etapas da proposta, a qual objetiva uma introdução inicial acerca do conteúdo proposto pelo professor e uma segunda fase, que trata diretamente com a gamificação como ferramenta de ensino de L2. A partir disso, conclui-se que torna-se imprescindível o uso de novas metodologias de ensino que coloquem o aprendiz no centro do processo de aquisição para um melhor aproveitamento no desenvolvimento das habilidades referentes a língua, o que propicia um ambiente pedagógico atrativo e prazeroso.

Palavras-chave: Proposta de intervenção. Metodologias ativas. Gamificação. Ensino de L2.

ABSTRACT

It is clear that the foreign language teaching/learning process has undergone numerous didactic and methodological reformulations in Brazil, since the insertion of active teaching methodologies becomes increasingly necessary in the pedagogical environment, due to the benefits brought by them. . Gamification, as part of the methodologies mentioned above, has become a tool of great importance. In addition to the process of acquiring a foreign language, this type of method supports the development of different discursive and enunciative skills and competencies in learners, as described by authors such as Burasello (2016), Suits (2014), and Vianna (2013). In this vein, the present work aims, through exploratory propositional research, to develop an intervention proposal that uses gamification as an active methodology in teaching English as a second language, through an online platform. , for Brazilian learners in elementary school, more specifically in the 6th year, in the public network. For the development of the research, some stages of the proposal were exposed, which aim at an initial introduction to the content proposed by the teacher, and a second phase, which deals directly with gamification as a teaching tool for L2. From this, it is concluded that it is essential to use new teaching methodologies that place the learner at the center of the acquisition process for better use in developing skills related to the language, which provides an attractive and pleasant pedagogical environment.

Keywords: Intervention proposal. Active methodologies. Gamification. L2 teaching.

1 INTRODUÇÃO

Com a evolução metodológica do ensino de inglês como L2 (ao decorrer do trabalho chamaremos L2 de segunda língua) pode-se perceber a importância da aquisição de forma abrangente de características da língua alvo, uma vez que a partir da compreensão de mundo oriunda de uma língua – como é o caso do inglês – os sujeitos ampliam sua visão acerca de diversos temas. Consoante a isso, as metodologias ativas adentram em sala de aula com o intuito de suprir as vacâncias metodológicas e práticas de métodos tradicionais que são utilizados por uma grande parcela dos docentes brasileiros.

Com a segregação existente entre as habilidades linguísticas (*listening, speaking, reading e writing*), por grande parte dos aprendizes de inglês como uma segunda língua, a gamificação apresenta-se como um novo método utilizando os jogos, a interação e o envolvimento com os sujeitos presentes nesse processo e tem se tornado uma ferramenta efetiva para a construção de um conhecimento mais amplo em L2, que através da dinamicidade, ludicidade e responsabilidade, possibilita aos discentes um entendimento de maneira facilitada das semelhanças e diferenças existentes entre a língua materna (doravante LM) e a L2. Dessa forma, as dificuldades encontradas pelos alunos, são amenizadas drasticamente, posto que o conteúdo trabalhado pelo docente pode ser adaptado diretamente pela vivência do seu alunado.

Em consonância com o supracitado, o presente trabalho tem como objetivo apresentar, por meio de uma pesquisa propositiva de caráter exploratório, uma proposta de intervenção a qual faz uso da gamificação como metodologia ativa no ensino de língua inglesa como L2 para aprendizes brasileiros do ensino fundamental, 6º ano, da rede pública com o intuito de explorar uma nova visão da prática docente, colocando o aluno no centro do seu processo de aprendizagem.

Com base em nosso objetivo geral, os nossos objetivos específicos são:

- Conhecer a gamificação e apresentá-la como um novo viés metodológico para o ensino de língua inglesa em seu processo de aquisição.
- Ativar o aluno e centralizá-lo em seu processo de ensino aprendizagem, permitindo que ele seja atuante e responsável.

Para nortear o desenvolvimento da pesquisa, fez-se necessário o aporte teórico de: Alves (2021), Busarello (2016), Quits (2020), Silva (2015), Suits (2014), Vianna (2013), dentre outros.

Para uma melhor organização, a pesquisa foi dividida em seções. A seção 1 é composta da introdução, a qual contextualiza todo o trabalho, assim como suas contribuições. Por conseguinte, temos a seção 2, na qual faz-se um apanhado teórico acerca do objeto de estudo, apresentando um apanhado conceitual de trabalhos pioneiros. A seção 3 é composta pela metodologia da pesquisa, descrevendo os métodos utilizados para a proposta de intervenção, e detalhando as atividades elencadas, dentre outros elementos. A seção 4 é composta por uma análise das atividades gamificadas expostas na seção anterior. Por fim, traremos as considerações finais do estudo, bem como refletiremos acerca das contribuições do estudo nos âmbitos linguístico e pedagógico, assim como a influência do material para pesquisas futuras.

Em síntese, o referido trabalho apresentara um novo olhar para a prática docente, fazendo uso da gamificação como uma metodologia ativa associada à tecnologia e ao protagonismo, teremos a possibilidade de transformar o aluno passivo em um aluno atuante, transformando o professor detentor do conhecimento em mediador/orientador.

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Nessa seção, serão apresentados alguns trabalhos que corroboram as ideias e/ou objetivos abordados nesse estudo, os quais advogam acerca do uso de ferramentas como a gamificação no processo de ensino/aprendizagem de L2. Isto posto, as pesquisas aqui expostas abordam benefícios que a escolha correta e inovadora de características didático/metodológicas podem facilitar a *práxis* docente, acarretando uma construção de conhecimento eficaz e prazerosa.

Antes de mencionar sobre o objeto de estudo faz necessário a contextualização do termo metodologias ativas. Segundo Bacich (2015, p. 04), “Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de ensino aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida”. Nesse mesmo aporte teórico, Cortezazzo (et al, 2018) página apresenta metodologias ativas como “abordagem mais centrada no aluno e o uso

intensivo de metodologias ativas de aprendizagem, inclusive como um acompanhamento mais personalizado”.

As metodologias ativas, de acordo com as ideias dos autores citados anteriormente, pautam-se no uso direto da aprendizagem ativa, reflexiva e transformadora, apresentando novas funções que o aluno e o professor precisam exercer com a nova abordagem e na sala de aula, mediante a essa exposição apresentaremos a contextualização da gamificação desde do início no ramo comercial, até adentrar na sala de aula e na educação.

O termo gamificação surgiu pela primeira vez no ano de 2002, por intermédio do programador de computadores e pesquisador britânico Nick Pelling. Sua ascensão ocorreu após oito anos, através de Jane McGonigal, *game designer* norte-americana, por meio de uma apresentação TED¹. No decorrer do tempo as mais diversas civilizações participaram de algum tipo de competição essencial para a formação social no grupo a qual pertenciam. Sendo assim, "o desenvolvimento da gamificação — também referida como ludificação —, portanto, provém de uma constatação um tanto óbvia: seres humanos sentem-se fortemente atraídos por jogos" (VIANNA, 2013, p. 14).

Suits (2014 *Apud* Silva, 2015, p.21), em seus escritos, definiu o jogo como "uma tentativa voluntária de transpor obstáculos desnecessários". Assim como na vida, o ato de ganhar ou perder, é um conceito subjetivo, o qual refere-se ao ato. A associação do jogo com mecanismos humanos é mais aprofundada quando são apresentados os perfis dos jogadores e as motivações que os sensibilizam.

De acordo com Vianna (2013), no que tange o termo *gamification* o autor explicita que: “é um termo em inglês, sem tradução ou equivalente imediato em português, que se refere ao uso de jogos em atividades diferentes de entretenimento puro.” Nesse pensamento, é válido destacar que o termo supradito passou a ser utilizado em língua portuguesa, dado a relevância conceitual e as contribuições para as mais diversas áreas do conhecimento.

Segundo Busarello (2016), a gamificação, em uma abordagem inicial, se apresenta como sistemática. O autor pontua que:

¹ As apresentações TED servem para a propagação de novas ideias sobre determinados assuntos. Normalmente, esse tipo de apresentação dura cerca de 18 minutos e pode ser encontrado no *site*: <https://www.ted.com>.

Gamification abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Sob um ponto de vista emocional, gamification é compreendida como um processo de melhoria de serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e comportamento dos indivíduos (BUSARELLO, 2016, p. 13).

Por esse motivo, a gamificação tem como foco principal despertar emoções positivas e explorar aptidões. Para Vianna (2013), a aplicação da gamificação aponta para circunstâncias que envolvem a criação e adaptação da experiência do indivíduo a determinado serviço ou processo, com a intenção de explorar aptidões pessoais ou relacionar recompensas virtuais ou físicas no cumprimento de tarefas.

Busarello (2016, p.18) ainda conceitua gamification como um "[...] sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos a motivação intrínseca do indivíduo." Ele também afirma que a gamificação "[...] utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos."

A gamificação também surge como um conjunto de mecanismos e ferramentas que sugerem um novo modo de enxergar as relações de trabalho. Para Vianna (2013), muitas organizações, na atualidade, têm adotado mecânicas de jogos como estratégias para gerar engajamento entre clientes e funcionários e tendo em vista que essa ferramenta se tornou efetiva para impactar mercados, impulsionar vendas e auxiliar a desenvolver produtos e serviços. A autora também aponta o jogo como modelo moderno de organização das pessoas para alcançar um objetivo. Em uma perspectiva das plataformas sociais, os jogos permitem o compartilhamento de conteúdo especializados, nos quais é preciso transformar as tarefas das empresas, introduzindo a dimensão social do trabalho a partir dos jogos que despertam, dentre outros elementos, a motivação, o engajamento e a satisfação pessoal.

Dessa forma, os mecanismos encontrados nos jogos têm a função de motivar os indivíduos e contribuem para o engajamento dos participantes nos mais variados ambientes. O nível de engajamento nos jogos é influenciado diretamente pelo grau de dedicação nas tarefas que são designadas, as quais produzem soluções que influenciam o processo de inserir o sujeito em um ambiente divertido e lúdico. Em

outras palavras, o nível de engajamento de um indivíduo é totalmente influenciado pelo grau de dedicação às tarefas que são designadas.

Os jogos promovem contextos lúdicos e envolventes e nos aspectos processuais permitem que haja a vivência de uma fragmentação de espaço de tempo, características da vida real em um contexto fictício e lúdico. Os agentes presentes nos jogos, assim como os personagens, as competições e as regras têm efeito direto na motivação de aprendizagem.

A gamificação também pode ser entendida e forma resumida que a "[...] gamification ao estabelecer diferentes caminhos para o acesso ao conhecimento é capaz de adaptar o conteúdo de domínios específicos para diferentes perfis de indivíduos, apresentando distintos métodos para que o sujeito possa aprender" (BUSARELLO, 2016, p. 41). Dito de outro modo, pode-se dizer que o indivíduo se torna o agente mais importante no seu processo de aprendizagem, tendo em vista que a escolha do percurso para esse conhecimento parte dele.

É crescente a cultura de jogos envolvendo um grande número de indivíduos no planeta. O que antes era exclusivo ao ambiente recreativo, tem ganhado espaço em outros setores, sendo usados como estratégias motivacionais. A gamificação, além de contribuir para a criação de contextos motivacionais que tem como base os desafios, as recompensas e a dedicação, também oferece espaços para que os líderes se destaquem de forma espontânea. (BUSARELLO, 2016, p. 10-12).

Nos contextos envolvendo aprendizagem é possível utilizar a gamificação de várias maneiras. Dentre elas, utiliza-se do intuito de alterar o contexto de uma atividade que faz parte da rotina, de forma que venha favorecer os indivíduos a aprender a realizar tarefas de forma motivadora.

Pode-se dizer que o processo de gamificação na aprendizagem, se trata de uma tarefa desafiadora, porém, possível de ser desempenhada. A gamificação na aprendizagem utilizam de modelos motivacionais, isto é, abrange as áreas cognitivas, emocionais e sociais do sujeito. Ao ser aplicada no processo de aprendizagem, deve ser utilizada na concepção de ideias educacionais, na busca de torná-las motivadoras. Além disso, existem elementos que tornam os jogos motivacionais, são eles: o desafio, a fantasia e a curiosidade. O desafio por que gera nos alunos o desejo de cumprir as atividades, aliados a fantasia que acabam envolvidos e a curiosidade para descobrir novas fases e etapas.

As práticas destinadas ao processo de aprendizagem devem estar ajustadas à realidade de cada indivíduo, e necessitam estar focadas nas transformações da sociedade tecnológica. Assim, também levam o indivíduo a experimentar experiências cognitivas que se transformam em resultados benéficos tanto emocionais como sensoriais. Os jogos em mídias se enquadram neste quesito uma vez que garantem experiências narrativas e são capazes de motivar os indivíduos, sendo uma alternativa no processo de construção de conhecimento, além de serem fundamentais para construir memórias e comunicação (BUSARELLO, 2016, p. 8-10).

Alves (2021) aponta que em virtude da importância da leitura e diante das dificuldades enfrentadas pela escola para motivar os alunos a lerem, a gamificação nos processos educacionais pode trazer atribuições e desafios para as atividades de leitura na escola. Os *games* são muito frequentes no meio dos jovens, uma vez que boa parte do seu tempo é disponibilizada a este entretenimento. Essa atividade, sem excessos, pode contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do ser humano. Os participantes de um jogo se envolvem e permitem que a disposição mental e as condições físicas se tornem capazes de gerar vários tipos de experiências positivas. Segundo a autora, a gamificação pode ser entendida como estratégia que se propõe a aplicar elementos de jogos em atividades de sala de aula, pois tornam essas atividades atraentes.

Games e gamificação não podem ser considerados a mesma coisa, assim como gamificar não significa construir um *game*. (ALVES, 2021, p. 29). A gamificação pode ser considerada algo simples utilizando-se ou não da tecnologia. Ela é um processo que se utiliza de elementos de *games* trazidos para os espaços reais. Os estudantes estão, de maneira geral, bem familiarizados com os letramentos digitais que por sua vez, são bem envolvidos pois fazem parte do seu dia a dia e das suas atividades cotidianas e são atraídos pelos jogos, em especial os eletrônicos, e a utilização desses processos podem desencadear uma aproximação entre a aprendizagem dos indivíduos e sua própria realidade.

A gamificação se torna um recurso atraente tendo em vista que os diversos métodos tradicionais não conseguem mais, de forma efetiva, envolver os estudantes. Contudo, a elaboração de planos e propostas que envolvam a gamificação no processo de aprendizagem, exige do docente o conhecimento sobre

a temática, considerando o perfil de seus alunos a fim de adequar essas propostas a sua turma.

De acordo com Racilan (2019), a presença de tecnologias móveis e jogos digitais em nossas vidas tem gerado um crescente interesse acadêmico em desenvolver estudos para investigar a aprendizagem, em especial a de línguas (RACILAN, 2019, p. 1). O autor apresentou um estudo para estabelecer como os elementos dos jogos são utilizados em jogos e aplicativos gamificados desenvolvidos para *smartphones*. Ele aponta uma análise, a partir dos elementos dos jogos e suas manifestações em celulares e tablets, a fim de promover uma discussão sobre como esses elementos têm sido utilizados nesses dispositivos e como eles podem promover a aprendizagem de línguas. Os estudos de caso dos quais o autor se valeu, apontaram a hipótese de que as características dos dispositivos móveis, como suporte para o jogo vernacular sofre alterações, ainda que de formas sutis. Além disso, as análises dos aplicativos gamificados mostram uma implementação bem limitada dos elementos de jogos, apontando para uma necessidade de aperfeiçoamento para utilização desses elementos em aplicativos voltados para aprendizagem de línguas.

Souza (2020) constatou que a combinação de jogos e dispositivos móveis pode propiciar oportunidade de aprendizagem acessível aos estudantes de inglês. A autora enfatiza que o uso de jogos seja relevante para propiciar a aprendizagem de assuntos escolares e de desenvolvimento de habilidades para o trabalho em equipe. Quanto a gamificação, é sabido que está se utiliza de elementos presentes nos jogos, tais como: pontuação, enredo e recompensa, para inseri-los em contextos que não sejam propriamente de jogos. Isto significa dizer que se trata de perceber que os jogos podem ensinar (SOUZA, 2020, p.7-8). Inserir a gamificação não se trata de uma tarefa fácil, depende de planejamento, avaliações e um árduo processo de pesquisa para seu sucesso na efetivação das práticas escolares.

2.1 A gamificação e o ensino de língua estrangeira

É sabido que as perspectivas didático/metodologias acerca do ensino de língua estrangeira (doravante L2), têm passado por inúmeras alterações ao longo do tempo, dado que a ampliação e o desenvolvimento das habilidades linguísticas estão diretamente relacionados às ferramentas adotadas. Isto posto, a gamificação

tornou-se um elemento amplificador e facilitador no processo de ensino/aprendizagem em L2.

Consoante ao supracitado, ao gamificar um processo de educação, mais especificamente ligado ao ensino de L2, há um favorecimento à imersão dos alunos (jogadores) na língua alvo, visto que a interação entre os envolvidos adota características lúdicas e aprazíveis. Nesse sentido, a relação entre as atividades de jogos e a prática docente, proporciona a motivação e o interesse acerca dos assuntos abordados pelo professor, como descreve Quest (2020).

Callois (1990 *apud* QUEST, 2020, p. 796-797) advoga que o jogo como uma atividade pode ser:

- 1. Livre:** uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2. Delimitada:** circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3. Incerta:** já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
- 4. Improdutiva:** porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- 5. Regulamentada:** sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6. Fictícia:** acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.

É válido salientar que o conceito e a modalidade de jogo aqui expostos não se referem apenas a um tipo específico, dado que a mutação de suas características é de fundamental importância para que ocorra a adaptação ao contexto em que o professor e os alunos estão inseridos, transformando as atividades de maneira significativa. Nesse sentido, “há alguns aspectos de nossa interpretação de jogo que acreditamos ser importantes para desenvolver sistemas gamificados [...]” (QUEST, 2020, p. 798).

A partir dos pensamentos trazidos por alguns estudiosos da área do ensino gamificado, pode-se destacar a presença de elementos e categorias que são inerentes aos alunos/jogadores, uma vez que os sujeitos se comportam de forma semelhante. Kim (2019 *apud* QUEST, 2020, p. 800) expõe algumas categorias que são determinantes na construção de uma atividade completa, que conseqüentemente contemple todas habilidades linguísticas, que são:

- **Competir** (a motivação é testar e exibir suas habilidades e ver como se saiu dentro do grupo);
- **Colaborar** (o que motiva é o trabalho em conjunto com outros em direção a um objetivo maior);
- **Explorar** (a motivação é ganhar conhecimento, explorar fronteiras, conhecer as regras que regem os espaços, descobrir as brechas);
- **Expressar-se** (a motivação é a auto expressão).

A ampliação das ações cognitivas incide de forma direta na criticidade dos sujeitos envolvidos no processo de ensino/aprendizagem. Dessa forma, os aprendizes brasileiros de inglês como L2 são acometidos de inúmeras problemáticas na aquisição da língua alvo, seja por fatores intralinguísticos ou extralinguísticos. Em vista disso, a utilização de metodologias que proporcionam o desenvolvimento dos conhecimentos em L2 de forma eficaz é de suma importância. Gee (2003) descreve em seu estudo que a relação entre os conteúdos exposta e a realidade dos discentes torna-se a absorção mais palpável, posto que a cognição não pode ser impulsionada de sem a vivência cultural e social.

A correlação entre a L1 e a L2 possibilita um entendimento mais rápido das características fonético/fonológicas encontradas entre a L1 e a L2. Nesse sentido, a gamificação, apresenta-se de maneira singular ao incentivar a socialização entre os alunos, já que, por inúmeras vezes, os discentes se sentem constrangidos a utilizar a L2 em suas relações interpessoais, seja por timidez ou medo de errar a pronúncia de algum segmento da língua alvo. Com a interseção da ludicidade oriunda das práticas gamificadas, os docentes podem mostrar para os estudantes/aprendizes que o erro faz parte do processo de aquisição, desmistificando ideia entre “erro-acerto” imposta por metodologias tradicionais de ensino, as quais estabelecem a relação citada anteriormente como taxativa e, às vezes, passíveis de ‘punição’.

Ao observar as ideias trazidas pela adoção das metodologias ativas no processo de ensino de L2 como a gamificação, podemos destacar que a sala de aula se torna um ambiente de construção de conhecimento, e não de transmissão. Dessa forma, o aluno é agente ativo e está no centro das atividades executadas, elaborando e galgando degraus em seu projeto de vida, de maneira crítica, solidária e competente.

3 METODOLOGIA

A proposta de intervenção proposta neste trabalho é de cunho qualitativo. No que concerne o caráter qualitativo, Bortoni-Ricardo (2008, p. 80) advoga que esse tipo de pesquisa busca o entendimento acerca da prática docente, o que, conseqüentemente, busca identificar, analisar e descrever uma série de rotinas que envolvem a rotina pedagógica voltada ao desenvolvimento, em nosso caso das habilidades linguísticas que resultam na aprendizagem do sujeitos envolvidos no processo de ensino e que por conseguinte fazem uso dos novos conhecimentos através da fala ou de textos escritos.

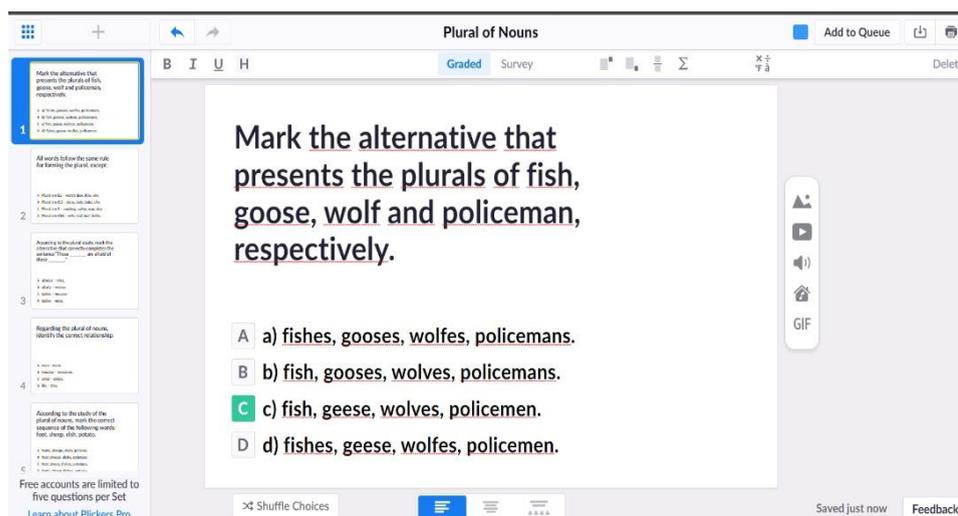
Partindo da perspectiva sobredita, o trabalho prevê como foco principal a elaboração de atividades contextualizadas, que utilizam como exemplo o assunto *plural of nouns* (plural dos substantivos) que fazem uso de metodologias ativas – mais especificamente a gamificação – para a ampliação das competências primordiais na ampliação da proficiência da L2. Nesse viés, o material que compõe a proposta foi elaborado objetivando uma sequência lógica, a qual possibilitará ao professor que faça uma melhor organização do conteúdo proposto.

Destaca-se que a proposta busca atingir como público alunos do ensino fundamental II, 6º ano, de escolas da rede pública de ensino, da região nordeste, no estado da Paraíba, em escolas situadas na zona urbana, os quais estão iniciando o processo de aquisição da língua inglesa, uma turma com média de 30 alunos. À vista disso, o intuito de contemplar as quatro habilidades linguísticas (*listening, speaking, reading, writing*), amenizando e facilitando a compreensão de características pertencentes ao inglês, assim como a ideia de pertencimento, pois a língua inglesa tornou-se com o decorrer dos anos a língua “universal” devido a sua adoção por grande parte dos países, incidindo diretamente no cotidiano dos discentes.

As atividades buscam à concepção de gêneros, mais especificamente os textuais, visto que o uso desses elementos proporciona uma melhor absorção das temáticas abordadas. Mascuschi (2002, p. 29) defende que “quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares.” Nesse sentido, a aplicação dos gêneros textuais faz-se pertinente para efetivação integral dos objetivos propostos para esse estudo.

Com o auxílio da ferramenta *Plickers* disponível em: <<https://www.plickers.com/library>>, o docente pode executar as atividades propostas de forma interativa com os discentes. Evidentemente que o uso desse elemento exige que o professor tenha acesso a alguns materiais de suporte, como: a *internet*, um projetor e um computador, caso isso não seja possível, as atividades podem ser utilizadas de maneira oral para os alunos. As perguntas sobre os assuntos podem ser elaboradas e de forma livre para os alunos sobre os mais diversos conteúdos, para exemplificar utilizaremos o conteúdo plural de substantivos (*plural of nouns*), que podem ser introduzidos por meio do gênero textual lista, o qual pode objetivar o que os discentes carregam para a escola em suas mochilas, o exemplo apresentando demonstrar a funcionalidade dessa ferramenta que usaremos na mediação do conteúdo.

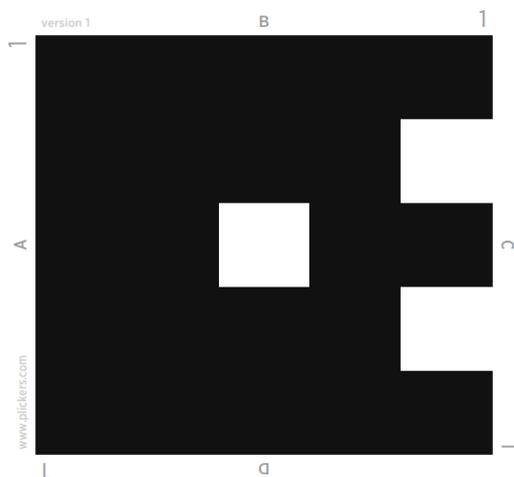
Figura 1: Set de questões na plataforma



Fonte: <https://www.plickers.com/library>, 2022.

Um fator crucial no uso desse instrumento é a facilidade de expor e contabilizar os pontos que cada aluno terá no decorrer das atividades propostas. Para a resolução dos exercícios, cada aluno recebe uma “placa” com um símbolo que é registrado especificamente com o nome de cada aluno da turma. Dessa forma, nenhum aluno pode receber a placa de outro. Para isso o professor faz o cadastro no site da ferramenta e durante a aula faz a chamada e a entrega das respectivas placas.

Figura 2: Placa “resposta”



Fonte: https://assets.plickers.com/plickers-cards/PlickersCards_2up.pdf, 2022.

Figura 3: Lista de cadastro dos discentes na plataforma

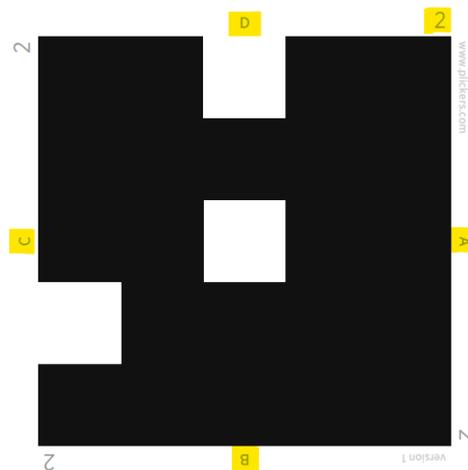
ALUNOS 50 [Imprimir lista](#) [Editar alunos](#)

1	21	33	45
10	22	34	46
11	23	35	47
12	24	36	48
13	25	37	49
14	26	38	5
15	27	39	50
16	28	4	6
17	29	40	7
18	3	41	8
19	30	42	9
2	31	43	
20	32	44	

Fonte: <https://www.plickers.com/library>, 2022.

A correção das atividades está programada para acontecer por meio de um aplicativo, o qual pode ser baixado na loja de aplicativos dos respectivos *smartphones*, seja o sistema operacional Android ou iOS. Após a exposição das questões, o professor precisa orientar que os estudantes observem a imagem presente nas placas que foram entregues. Ao redor de cada imagem há um número e uma letra, o número se refere ao registro de cada aluno, e a letra faz relação com as alternativas de A a D presente em cada questão. O professor deve orientar que de acordo com a alternativa correta, o aluno deve deixar na parte superior a letra correspondente a alternativa correta e apontar para o professor fazer a correção por meio do *App*.

Figura 4: Placa “resposta” com destaque nas informações acadêmicas



Fonte: https://assets.plickers.com/plickers-cards/PlickersCards_2up.pdf, 2022.

Figura 5: Placar com a pontuação individual dos discentes por atividade resolvida
plural of nouns ● 33%

1	Abs.	21	0%	33	Abs.	45	80%
10	20%	22	40%	34	40%	46	Abs.
11	20%	23	20%	35	0%	47	Abs.
12	20%	24	20%	36	60%	48	Abs.
13	25%	25	Abs.	37	60%	49	Abs.
14	40%	26	Abs.	38	80%	5	Abs.
15	20%	27	0%	39	75%	50	Abs.
16	20%	28	Abs.	4	40%	6	40%
17	20%	29	20%	40	40%	7	Abs.
18	25%	3	Abs.	41	60%	8	Abs.
19	Abs.	30	40%	42	20%	9	20%
2	50%	31	40%	43	0%		
20	20%	32	60%	44	20%		

Fonte: <https://www.plickers.com/library>, 2022.

A contabilidade de erros e acertos é feita de forma automática pela plataforma, o que facilita e auxilia no processo de visualização da evolução de cada aluno, o uso dessas atividades gamificadas promove a apreensão de conteúdos em L2, por meio da ludicidade, e nesse caso, da tecnologia. Tendo em vista o uso desses jogos, Araújo (2018, *apud* COUTINHO, 2021, p. 336) sustenta que:

em sala de aula, utilizar os jogos pode proporcionar aos alunos várias oportunidades de aprendizagem como, por exemplo, a repetição de itens de vocabulário já aprendido ou que ainda está sendo aprendido, estruturas línguas da língua-alvo, a construção do conhecimento por meio da interação entre os colegas, a criação de estratégias para facilitar a realização das atividades, entre outras.

Portanto, o processo de ensino-aprendizagem da L2 torna-se uma via de mão dupla, uma vez que, o professor fornece metodologias que ajudem o desenvolvimento intelectual dos alunos, mas é necessário um *feedback* por parte dos professores, o que possibilita o entendimento do nível de evolução de cada sujeito durante o processo sobredito. Nesse pensamento, colocar o aluno no centro do processo de ensino faz com que o desenvolvimento de habilidades e competências não fique apenas no campo linguístico, mas perpassa por outros caminhos, como o social, cultural, econômico e outros. Assim, evidencia-se que os conteúdos expostos e/ou propostos têm caráter exemplificativo, o qual pode ser alterado a depender da vontade do professor, fazendo uso do seu contexto escolar, bem como acrescentando outras perspectivas didático-metodológicas ao processo.

4 ANALISES E DISCUSSÕES

Em um contexto de interação como o que encontramos em sala de aula – mais especificamente de L2 – os discentes envolvidos no processo de ensino/aprendizagem precisam saber identificar algumas problemáticas que surgem no decorrer desse processo, tais como as dificuldades existentes entre a LM e L2, a timidez na produção da L2, seja de maneira oral ou escrita, dentre outros fatores que afetam diretamente o desenvolvimento das habilidades e competências na língua alvo. Em vista disso, o docente tem papel fundamental na desmistificação de pré-conceitos instaurados pela cultura dos próprios discentes, desse modo, a associação entre a L1 e a L2 podem facilitar e tornar os novos conceitos mais

familiares ao alunado, o que conseqüentemente propicia a expansão de aspectos críticos/analíticos acerca de temas corriqueiros na vida dos alunos, por meio da aplicação da proposta de forma expandida.

No Brasil, o ensino de uma segunda língua ainda sofre, por não termos uma cultura impregnada nos sistemas de ensino. A língua inglesa é tida como uma língua estrangeira, ou seja, algumas competências dessa L2 não são aplicadas de forma direta no processo de aquisição, em especial no ensino das redes públicas, que por inúmeras vezes focaliza nas características gramaticais/escritas, deixando de lado a oralidade. Consoante a isso, a gamificação adentra e contempla de modo a integralizar grande partes das habilidades necessárias para a ampliação da proficiência em L2, o que fomenta o ensino de qualidade e atrativo para todos os envolvidos no processo de ensino/aprendizagem. Pensado nisso, Moita Lopes (2003, p. 326) descreve que:

Os professores de línguas precisam considerar a linguagem como um fenômeno essencialmente social, se suas aulas devem ter qualquer relação com o modo como usamos a linguagem na sociedade, e isso inclui consciência de como através do uso da linguagem construímos nossas várias identidades sociais no discurso e de como estas afetam os significados que construímos na sociedade (MOITA LOPES, 1993, p. 326).

Nesse cenário, a ideia de interação que Lopes propõe abarca um viés maior que a aprendizagem da língua em sua imanência, objetivando as relações interpessoais e o que essas perspectivas podem trazer para o desenvolvimento deliberadamente linguísticos, mas também no caráter identitário e cidadão de cada sujeito.

As ideias oriundas da relação entre a interação e a gamificação denota no uso dos gêneros textuais atrelados no aos temas do cotidiano dos discentes, estimulando a criticidade e a compreensão de novas concepções intralinguísticas e extralinguísticas, que vão do desenvolvimento da leitura, escrita, oralidade até o entendimento dos indivíduos como sujeitos falantes e aprendizes de uma L2.

A intervenção tem como ponto inicial o uso do *warm up*, esse elemento tem caráter introdutório, o qual situa os alunos acerca do conteúdo que será trabalho posteriormente pelo docente. Coutinho et al. (2021, p. 334) estabelecem que “essas

atividades preparam o corpo e a mente para aula, por isso devem ser curtas e motivadoras para o aluno já que o seu intuito é trazer o estudante para o momento da aula.” Os autores ainda explicam que os exercícios relacionados à etapa *warm up* faz com que os estudantes associam os conhecimentos novos e prévios. Como descrito por Coutinho et al (2021, p. 334) e defendido por Kleiman (1999), pode-se destacar que:

possuímos três tipos de memórias: a memória imediata, a memória de curto prazo e a memória de longo prazo. Na memória imediata, os momentos vividos são apreendidos com mais detalhes, mas são rapidamente esquecidos; já na memória de curto prazo a apreensão apresenta menos detalhes de contexto, e as lembranças que não têm clareza desses detalhes e podem durar até uma semana; por fim, na memória de longo prazo ocorre o apagamento de alguns detalhes, porém, permanece para toda a vida o contexto vivido, os detalhes ou estruturas mais importantes desse contexto. (KLEIMAN *Apud* COUTINHO, 2021, p. 334).

Por esse viés, a construção de novos conceitos se dá pela internalização dos discentes na memória profunda, os quais se tornam de fácil acesso na memória rasa ou intermediária. Desse modo, o docente que faz uso de ferramentas de absorção preliminar ao conteúdo trabalho, tende a ter um melhor aproveitamento, uma vez que a aplicação direta e /ou prematura do conteúdo a ser aplicado em sala tem grandes chances de ineficácia no processo de aquisição da L2.

Aspectos acerca da competitividade, colaboração, estão ligados intrinsecamente com as ideias trazidas pela gamificação, assim como, impulsiona a ideia da exploração a depender de como o sujeito interage com o *game* proposto. Dessa forma, a gamificação como metodologia ativa perpassa por inúmeras perspectivas, as quais os sujeitos podem explorar e construir o conhecimento por meio dela.

À vista do que foi exposto anteriormente, a proposta de intervenção adota como tema para a exemplificação o conteúdo acerca do alfabeto em língua inglesa, visto que a turma que esse modelo de gamificação deve ser aplicada é o 6º ano do ensino fundamental, como também as diferenças existentes entre dos elementos entre a L1 e a L2. O professor dá início com perguntas básicas, tais como: *What is a noun?; What is the difference between the sounds of the letters of The Alphabet in Portuguese and in English?; How can we pronounce the vowels in English?* e outras,

as quais mostrem se há alguma diferença entre o alfabeto entre a L1 e L2. Com o uso de um vídeo disponibilizado na plataforma *Youtube*, o professor pode exemplificar as dessemelhanças fonéticas entre a formação do plural na L1 e L2.

Evidencia-se que durante o processo de introdução do conteúdo o professor faça uso das habilidades orais e escrita, instigando nos discentes o uso da L2 de maneira interpessoal, o que viabiliza a efetivação e a imersão dos discentes na língua alvo. Furtado e Silva Jr (2016) expõem que quanto mais precoce o processo de aquisição/exposição dos indivíduos a L2, ameniza-se as problemáticas que podem surgir envolvendo a prática das competências e habilidades linguísticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola é um ambiente privilegiado em termos de saberes e oportunidades, com uma vasta capacidade de desenvolver cada sujeito, de transformar o aluno em um ser atuante, consciente do seu papel enquanto gestor de si, gestor do seu futuro e acima de tudo gestor do seu processo de ensino aprendizagem, nesse viés de desenvolver as habilidades dos alunos em relação a uma segunda língua aponta-se como uma oportunidade viável para objetivar o uso da gamificação e o uso das metodologias ativas como mais uma inovação para a sala de aula. O desejo por utilizar as metodologias ativas vem das dificuldades enfrentadas na vivência da sala de aula e em função do desinteresse dos alunos pela disciplina.

Neste trabalho foram apresentados alguns aspectos referentes ao uso das metodologias ativas, assim como também a gamificação e a sua utilização na prática docente, mais precisamente, a implementação nas aulas de língua na turma do 6º ano ensino fundamental, a proposta de intervenção não foi possível ir para a prática ainda, porém, desejamos que seja aplicada para repensar o ensino e as práticas docentes, sabemos também que há um longo caminho para percorrer em relação ao uso das metodologias ativas no ambiente escolar, assim como o uso da gamificação tanto para os professores quanto para os alunos, por se tratar de um universo novo precisa de um certo tempo para adaptação.

De forma geral, os objetivos almejados para esse trabalho foram alcançados com êxito e a partir de todo o desenvolvimento foi possível conhecer e entender sobre a gamificação e o uso de metodologias ativas, apresentando uma proposta de intervenção em consonância com a gamificação, ativando o aluno em seu processo

de ensino aprendizagem e apresentando ao professor uma opção para as aulas de língua inglesa.

As atividades gamificadas surgem como uma ferramenta para a mediação das aulas, auxiliando os professores a transformar o ambiente da aula propício para uma melhor aprendizagem, o que desejamos objetiva no aluno um retorno mais rápido dos novos conhecimentos aprendidos durante o processo de aquisição da língua alvo. Dessa forma, o processo de ensino/aprendizagem de forma gamificada, contribui para que os aprendizes concebam a aprendizagem como algo contextual e lúdico, desmistificando-se uma visão fixa trazida por metodologias ligadas ao tradicionalismo didático, as quais não colocam os alunos no centro do desenvolvimento intelectual.

O ambiente gamificado viabiliza a abertura de um leque didático/metodológico de possibilidades que podem ser utilizadas pelos envolvidos no processo de ensino/aprendizagem. Isto posto, há uma contribuição direta no desenvolvimento das características que estão ligadas diretamente a língua alvo, assim como, em aspectos que tocam a sociedade de maneira geral, uma vez que a língua é um elemento de expressão de uma determinada comunidade, e ao tratar de uma L2, o sentimento de pertencimento tende a ser facilitado a partir do uso atrativo das metodologias ativas por parte do docente.

Assim, o desenvolvimento das habilidades por meio da gamificação como metodologia ativa, obteve êxito no que tange os objetivos propostos nesse estudo, oportunizando a construção do conhecimento para os envolvidos no processo de ensino/aprendizagem. Dessa forma, favorecendo a aquisição da L2, apesar de algumas limitações que possivelmente podem surgir, tais como: falta de acesso à internet, nível de letramento digital baixo, suporte escolar necessário e outros.

Levando em consideração as constantes modificações em relação a educação, a sala de aula atual aponta uma necessidade emergente de inovação, de apresentar aos alunos um novo olhar perante a prática docente, trazendo-os para realizar o processo de ensino aprendizagem junto ao professor. Mas, cabe aos profissionais da educação irem em busca de novos horizontes, ampliem a visão e estejam dispostos a avançar, contribuindo com a aprendizagem de cada aluno.

E se essa aprendizagem vier atrelada a uma responsabilidade adquirida desse processo por méritos próprios, assim como também o desenvolvimento do

censo crítico e a garantia da autonomia desse sujeito perante a uma sociedade crítica, teremos a certeza de que o nosso papel foi cumprido enquanto professor e conseguimos trilhar um bom percurso na nossa missão, por que tivemos a contribuição assertiva na formação desse indivíduo, participamos ativamente na formação do sujeito enquanto aluno e também como gestor do seu projeto de vida. Diante disso, se faz necessário a importância de alinharmos a prática docente e continuarmos na busca incansável por conhecimento e novas formas de transmiti-lo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Christiane Carneiro. **A gamificação no ensino de leitura: desafios e contribuições.** Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras/ Profletras, 2021.

BACICH, L. MORAN J. **METODOLOGIAS ATIVAS PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CORTELAZZO, A. L. et al. **Metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem: para refinar seu cardápio metodológico.** Rio de Janeiro. Alta Books, 2018.

COUTINHO, E. C. *et al.* **O USO DE GÊNEROS TEXTUAIS E GAMES EM AULA DE LÍNGUA ESTRANGEIRA NO ENSINO REMOTO.** In: **Educação em foco: Teoria e prática.** 1. ed. Quipá Editora, 2021.

FURTADO, J.F.; SILVA Jr, L.J. **Ritmo e Transferência Fonológica, Um Estudo Comparativo de Falantes Brasileiros na Produção do Inglês Como Língua Estrangeira (LE).** III CONEDU, 2016.

GEE, James Paul. **Bons video games e boa aprendizagem.** *Perspectiva*, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009

MARCUSCHI, Luiz Antônio et al. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade.** *Gêneros textuais e ensino*, v. 2, p. 19-36, 2002.

MOITA LOPES, Luis Paulo. **Discursos de identidade em sala de aula de leitura de L1: a construção da diferença.** In: SIGNORINI, Inês. (org.). *Língua(gem) e identidade.* Campinas, SP: Mercado de Letras, 1998.

QUAST, Karin. **Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores**. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 20, p. 787-820, 2020.

RACILAN, Marcos. **Jogos digitais, tecnologias móveis e aprendizagem de línguas**: uma avaliação dos elementos de jogos em dispositivos móveis. Tese (Doutorado) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Belo Horizonte, 2019.

SILVA, Matheus Chitolina da. O jogo na vida: um estudo sobre Gamification e suas diferentes aplicações. 2015.

SOUZA, Valeska Virginia Soares. **Jogo limpo na construção do currículo de aprendizagem de inglês?** Revista do Centro de Ciências da Educação. Volume 38, n.2-. Florianópolis, 2020. p. 01-22.

VIANNA, Ysmar. **Gamification: como reinventar empresas a partir de jogos**. 1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. 116p.