



A APLICAÇÃO DE GAMIFICAÇÃO EM ATIVIDADES DIDÁTICAS COMO METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DA REDE ESTADUAL DO CEARÁ ATRAVÉS DO PIBID INGLÊS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Mariana Vitória Ribeiro Barros ¹
Helena Vidal Ribeiro ²
Danilo de Souza Mendes ³
Adriano Souza Marinho ⁴
Andreia Turolo da Silva ⁵

Este estudo foi desenvolvido como parte das atividades do Subprojeto PIBID – Letras Inglês da Universidade Federal do Ceará, visando o desenvolvimento docente tanto em formação inicial, no caso dos bolsistas estudantes do Curso de Letras da UFC em nível de graduação, quanto em formação continuada, no caso do Professor Supervisor na Escola de Ensino Básico pública no município de Fortaleza, Ceará.

Buscamos, com este estudo, responder a questões de pesquisa elaboradas a partir de intenso diálogo colaborativo e reflexivo entre bolsistas, professores e a coordenadora do projeto acerca das experiências que bolsistas vivenciam não somente como observadores do contexto, mas, principalmente como agentes ativos e propositivos de ações que busquem impactar positivamente a aprendizagem de inglês dos alunos na escola e o seu acesso à universidade pública.

Entre os objetivos do Subprojeto PIBID-Inglês da UFC, destacamos o de selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas integrando tecnologias digitais sempre que possível, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, sua cultura de origem, suas comunidades e seus grupos de socialização assim como criar e disponibilizar materiais de

¹Graduanda do Curso de Letras Português-Inglês da Universidade Federal do Ceará - UFC, marianavicvic@alu.ufc.br;

²Graduanda do Curso de Letras Português-Inglês da Universidade Federal do Ceará - UFC, helenavidalrb@gmail.com;

³Graduando do Curso de Letras Português-Inglês da Universidade Federal do Ceará - UFC, dansouzaa6@gmail.com;

⁴Mestrando em Linguística da Universidade Federal do Ceará- UFC, adriano.marinho@prof.ce.gov.br;

⁵Professora Orientadora: Doutora em Linguística, DELILT, Universidade Federal do Ceará-UFC, andreiaturolo@ufc.br.



orientação para os professores, bem como manter processos permanentes de formação docente que possibilitem contínuo aperfeiçoamento dos processos de ensino e aprendizagem.

O processo de gamificação de atividades pedagógicas é uma abordagem lúdica que se utiliza dos recursos de jogos virtuais e didáticos em conjunto de métodos educacionais com foco no aumento da motivação e do engajamento dos estudantes como também, no contexto do PIBID, na aquisição e aperfeiçoamento da língua inglesa com as atividades de aprendizagem.

Com base no que foi discutido e baseando-se nas experiências pessoais e nos relatos reflexivos dos bolsistas participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) – Subprojeto de Inglês da UFC, adotou-se com os alunos de uma escola da rede pública estadual de ensino médio de Fortaleza - Ceará a prática de metodologias ativas gamificadas no ambiente escolar do laboratório de informática como forma de avaliar o processo de aquisição das habilidades comunicativas no inglês no devido contexto.

Para isso, através da implementação de questionários prévios ao início da ação foi constatada a preferência dos alunos em participar de práticas educacionais com foco em mídias audiovisuais e digitais, desta forma optamos por implementar atividades dentro de plataformas digitais, como os websites Kahoot e Wordwall, como meio educacional para o desenvolvimento das competências da língua inglesa, aquisição de vocabulário e aprimoramento principalmente das habilidades de listening e reading dos participantes através do uso de jogos interativos e competitivos em conjunto de análise de letras musicais, tudo isso com foco em transmitir um aprendizado mais lúdico como forma de estimular o interesse dos alunos.

Tais atividades foram desenvolvidas com base nas implicações de caráter formativo, multiletramentos e abordagens de ensino da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2018), tendo principalmente em vista os eixos de leitura, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural, levando em conta as práticas de análise e reflexão da língua além dos exercícios de compreensão e interpretação dos gêneros musicais. Essas atividades também foram direcionadas teoricamente pelos conceitos de aquisição de segunda língua de Krashen (1982), nos princípios pedagógicos do aprendizado interativo de línguas apresentados por Brown (2015) e nas relações de ensino-aprendizagem de línguas em jogos discutidas em Sykes et al (2013).

Os resultados observados, obtidos tanto por meio dos questionários respondidos pelos alunos a respeito de suas experiências pessoais ao longo desse percurso, quanto pela produção final de um jogo de cartas desenvolvido por eles, que reuniu os principais conteúdos trabalhados ao longo do projeto, mostram que há diversas maneiras de integrar atividades gamificadas como metodologia ativa para o ensino da língua inglesa dentro da sala de aula, como também notam-

se os efeitos positivos no desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais, do mesmo modo, o impacto na motivação e participação ativa dos alunos no processo de ensino e aprendizagem evidenciam a contribuição que esse projeto teve na experiência da vivência docente dos bolsistas graduandos que participaram de todas as etapas de sua elaboração.

Por fim, os resultados desse estudo mostram a importância do PIBID para a formação inicial e continuada de professores na nossa instituição, principalmente na concepção, implementação e avaliação de propostas pedagógicas inovadoras como modos de tornar o ensino de inglês na escola pública mais bem sucedido e significativo ao aluno, assim como para contribuir com a formação de professores de inglês que lidem com os desafios da escola pública de modo a elevar a qualidade de ensino de um modo geral.

Palavras-chave: Gamificação; tecnologias; metodologias ativas; PIBID; ensino-aprendizagem de inglês;

AGRADECIMENTOS: CAPES/PIBID/UFC

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BROWN, Douglas. LEE, Heekyeong. **Teaching by Principles**. An Interactive Approach to Language Pedagogy. New York: Pearson, 2015.

KRASHEN, Stephen. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. Alemany Pr, 1982.

M. SYKES, Julie. REINHARDT, Jonathon. **Language at Play**. Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning. Pearson, 2013.