



IX Encontro Nacional das Licenciaturas

# EXPLORANDO A GAMIFICAÇÃO E A CULTURA PARTICIPATIVA NA SALA DE AULA: UM ESTUDO SOBRE O USO DA ATIVIDADE "ADIVINHE A FRASE" NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Rodrigo de Andrade Sá Santos <sup>1</sup>

## RESUMO

Este estudo descreve a implementação da atividade "Adivinhe a Frase" (Guess the sentence) em aulas de Língua Inglesa como uma estratégia de ensino que incorpora elementos de gamificação e cultura participativa. A atividade consiste em escrever cinco frases, uma delas falsa, e os alunos devem adivinhar qual é a frase falsa. A escolha se baseou na teoria do filtro afetivo de Krashen (1982), visando reduzir a ansiedade dos alunos. A prática promoveu o engajamento dos alunos, melhorou a compreensão dos tempos verbais Simple Present e Simple Past e estimulou a produção oral em inglês. A atmosfera descontraída e a possibilidade de errar sem medo de julgamento ajudaram a reduzir a ansiedade dos alunos em relação à língua estrangeira. Além disso, a atividade se alinhou com a cultura participativa, incentivando os alunos a participar ativamente e interagir uns com os outros.

**Palavras-chave:** Gamificação, Cultura participativa, Aprendizagem de Língua Inglesa, Atividades lúdicas, Filtro afetivo.

## Introdução

O presente trabalho se consolidou em um relato estruturado após sua apresentação, como experiência de prática pedagógica compartilhada, no espaço colaborativo dos “ateliês/oficinas formativas” promovidas pelo Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Cultura da UFTM (GEPEDUC) das quais participam acadêmicos e docentes da Educação Básica e Superior. Essas oficinas ou ateliês formativos fazem parte das atividades desenvolvidas no âmbito do projeto de pesquisa em rede intitulado “Ensino Superior e Escola Básica em Rede Colaborativa: a Formação de Professores em Pauta”, que recebeu financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG). O projeto integra a Rede de Pesquisa sobre a profissão Docente, que é composta por instituições

---

<sup>1</sup> Graduando do Programa de doutorado em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM, [rodrigo.santos@uftm.edu.br](mailto:rodrigo.santos@uftm.edu.br);

de ensino, incluindo a Universidade Federal do Triângulo Mineiro e a Universidade do Estado da Bahia, Campus Jacobina.

Tal estudo tem como objetivo provocar uma reflexão sobre o lugar e o papel das atividades lúdicas em sala de aula e suas capacidades de criar um ambiente mais engenhoso e imaginativo, em concordância com Rodrigues (2007, p.5) ao esclarecer que “[...] o professor deve ser criativo, desafiador o bastante de maneira que o aluno possa ir além de sua capacidade, procurando melhorar sua atenção e desempenho”.

A atividade em questão explora uma dinâmica chamada “Adivinhe a Frase” (*Guess the sentence*) que é um passatempo de adivinhação divertido que pode ser jogado em qualquer lugar, desde uma sala repleta de amigos ou familiares até uma sala de aula cheia de alunos conforme a situação descrita a seguir.

A prática foi executada, em uma aula de Língua Inglesa, no início de fevereiro de 2019 envolvendo os primeiros, segundos e terceiros anos do ensino médio e também em turmas de estudo de Língua Inglesa de um Instituto de Idiomas. Na ocasião aproveitei a atividade para trabalhar conceitos relacionados ao *simple present* ou *simple past* (presente simples e passado simples). Escolhi essa atividade por suas possibilidades de desenvolvimento da oralidade de forma mais desinibida através da dinâmica que ali estaria presente durante a atividade, além de proporcionar oportunidade promover entretenimento e descontração durante a aula.

### **Fundamentação teórico-metodológica**

Os participantes, que se disponibilizaram a participar, prestaram bastante atenção no que eu estava fazendo, para não terem dúvidas posteriormente. Iniciando então a dinâmica eu expliquei que iria escrever cinco frases em Inglês, cada uma contendo uma informação específica sobre mim, sendo que uma das frases seria falsa. A tarefa inicial dos alunos, portanto seria adivinhar qual das cinco frases presentes ali no quadro seria a não verdadeira.

Comecei a escrever as cinco frases, dizendo em voz alta cada palavra ao passo da escrita para que eles pudessem se familiarizar com a pronúncia de cada uma delas. Logo após, esclareci possíveis dúvidas relativas ao vocabulário, ou seja, traduzi para eles as palavras que eram desconhecidas. Uma vez que os alunos sabiam o que cada informação queria dizer sobre mim, pedi que cada um votasse em voz alta, no número da frase que continha a informação considerada por ele(a) como falsa em relação a mim. Assim que cada estudante manifestava o seu palpite eu fazia o registro no quadro a partir da inserção de um pequeno sinal que

representasse o seu voto na frente da frase selecionada por ele(a) como a falsa. Em seguida, eu começava a eliminar aquelas que não eram verdadeiras até que sobrassem apenas duas alternativas, mantendo, assim, o suspense de qual seria a resposta certa até o último momento, revelando finalmente qual número correspondia como a resposta desejada, para encerrar a minha vez como o participante investigado.

Posteriormente pedi que cada aluno escrevesse em seu caderno em inglês ou em português, quatro frases verdadeiras e uma falsa sobre suas vidas ou sobre eventos que eles já vivenciaram em um passado recente ou distante. Em seguida, convidei um dos alunos a escrever as suas cinco frases no quadro, pedi mais uma vez que os alunos votassem e, logo após, contabilizei os votos em cada número. A seguir, fui perguntando ao aluno frase por frase sobre a veracidade da informação, a fim de mais uma vez manter o suspense até o último momento antes da revelação final acerca da questão falsa. Na escola de idiomas repeti o procedimento com todos os alunos. Já na escola estadual, eu pedi com que apenas um aluno viesse ao quadro para trabalhar com a descoberta da informação falsa de modo coletivo, ou seja, com a participação de todos. Com os demais alunos eu pedi que formassem pares e descobrissem entre eles qual seria a informação falsa. Na rede pública foi necessário pedir o trabalho em pares devido ao tempo reduzido e a grande quantidade de alunos, realidade que é diametralmente oposta à escola de idiomas, onde o público é reduzido e o tempo é maior.

A partir de tal prática foi possível promover a compreensão de conceitos do *Simple Present e Simple Past* corroborando para que os alunos compreendam corretamente a estrutura e o uso desses tempos verbais.

A escolha de utilizar a atividade “adivinha a frase” (*Guess the sentence*) em sala de aula está diretamente ligada às teorias de aprendizagem de segunda língua que consideram o filtro afetivo como uma hipótese importante para o sucesso da aprendizagem.

A teoria do filtro afetivo proposta por Krashen (1982), sugere que fatores afetivos, como motivação, ansiedade e atitude em relação à língua e à aprendizagem, desempenham um papel crucial no processo de aquisição de segunda língua. Ao escolher uma atividade lúdica como “Adivinha a Frase”, o professor pode propiciar uma situação de aprendizagem mais descontraída e divertida, que pode ajudar a reduzir a ansiedade dos alunos em relação à Língua Inglesa. A atmosfera relaxada e a possibilidade de errar sem medo de julgamento podem diminuir as barreiras afetivas que dificultam a aprendizagem.

Além disso, temos presentes neste contexto a questão da gamificação que envolve a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos para motivar e engajar os participantes. Ao introduzir a dinâmica do jogo “Adivinha a Frase” em aula incorporam-se

elementos de gamificação, tornando a aprendizagem mais envolvente. Na gamificação, o engajamento e a motivação são objetivos claramente definidos, sendo o engajamento considerado essencial para manter a atenção do indivíduo e envolvê-lo no processo desenvolvido (Busarello, 2016, p.29). Assim, os jogos têm a capacidade de prender a atenção dos alunos, criar desafios e recompensas, estimular a competição saudável e, assim, aumentar o envolvimento e a participação dos alunos.

Observamos nesse contexto, o fator da cultura participativa que se refere a ideia de que as pessoas hoje em dia estão acostumadas a participar ativamente em diferentes tipos de atividades, como jogos, mídias sociais e interações online. Ao incorporar uma atividade interativa e participativa como a que propormos, alinhamos nossa abordagem com tal cultura. Isso pode fazer com que os alunos se sintam mais confortáveis em contribuir ativamente para a aula, compartilhando ideias e interagindo com os colegas, o que é fundamental para a aprendizagem colaborativa e construtiva. De acordo com Jenkins (2006), a cultura participativa é aquela na qual as pessoas não apenas desempenham o papel de consumidores, mas também são capacitados a atuar como produtores de conteúdo.

## **Resultados e Discussão**

A atividade correu bem, porém, os alunos recorreram muito ao Português e constantes roubos de turnos de fala, ou seja, os alunos falaram ao mesmo tempo devida à empolgação pela atividade, ainda assim, os incentivei a tentarem fazer as perguntas para a turma ou um para o outro em inglês, o que fazia com que eles se arricassem de maneira tímida a perguntar na língua estrangeira mesmo que posteriormente eles retornassem ao Português por força do hábito, vergonha de falar algo errado em uma língua estrangeira ou alguma outra possível razão.

Observamos o estímulo ao engajamento dos alunos ao incentivá-los a se envolverem ativamente na dinâmica, participando com animação e demonstrando interesse pela tarefa. Podemos, assim, suscitar um ambiente descontraído e lúdico, estimulando a competitividade saudável, encorajando a produção oral, melhorando a compreensão auditiva e fomentando aspectos da criatividade e da expressão pessoal, na medida em que formulam frases ou respostas durante a atividade, o que lhes permite expressar suas personalidades e interesses individuais.

Percebemos desse modo, que a utilização do lúdico como uma ferramenta pedagógica fundamental visa promover a motivação e facilitar uma aprendizagem mais significativa. De

acordo com Vygotsky (1994), a motivação desempenha um papel crucial não apenas no processo de aprendizagem, mas também na aquisição de uma língua estrangeira.

### **Considerações finais**

A aplicação de atividades pedagógicas nas aulas de língua estrangeira funcionou como elemento de apoio, incentivo, interação e uso efetivo da língua oral e/ou escrita no desenvolvimento de habilidades com a língua estrangeira. Em dinâmicas assim, o aluno é exposto à língua-alvo de maneira gradual, interagindo com seus pares ou em grupos, recorrendo à língua materna como fonte de apoio e de segurança. Quando apliquei a atividade não tinha em mente exatamente todos os objetivos que eu poderia atingir com os alunos, o que me causou a sensação de ter elaborado algo cujas “pontas” estavam soltas. Após os debates das oficinas do Gepeduc da UFTM e outras leituras, pude ter a consciência de que com o jogo é possível desenvolver as quatro habilidades linguísticas de uma língua estrangeira (ouvir, falar, ler e escrever). Percebi que é necessário ter clareza nos objetivos a serem alcançados com as atividades lúdicas, pois como estratégia metodológica bem orientada pode obter um melhor resultado na construção da aprendizagem a partir dos conteúdos trabalhados.

Destaca-se a importância da participação do professor na escolha, aplicação, utilização, adaptação ao conteúdo abordado, bem como na definição das finalidades e objetivos da atividade.

### **REFERÊNCIAS**

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

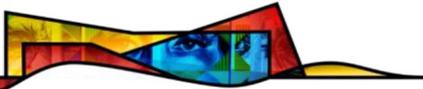
JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. NYU Press, 2006.

KRASHEN, S. D. **Principles and practice in second language acquisition**. Pergamon Press, 1982.

RODRIGUES, K. C. S. **A ludicidade e sua possibilidade de aplicação para o processo de ensino e aprendizagem de inglês**. 2007. Disponível em: . Acesso em: 20 maio 2016.

SACRISTÁN, G. P. G, A. I. **Compreender e transformar o ensino**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

**IX**   
**ENALIC** IX Encontro Nacional das Licenciaturas

