

## **ENSINO REMOTO E GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LE - INGLÊS: ENGAJAMENTO ATRAVÉS DO LÚDICO NA ESCOLA TÉCNICA EM PE**

Rosângela Maria Dias da Silva <sup>1</sup>

Jane Gomes de Andrade <sup>2</sup>

Maria Ferreira de Paula <sup>3</sup>

### **RESUMO**

Este estudo visa refletir sobre a utilização dos elementos de jogos, com fins pedagógicos, no ensino de Língua Estrangeira – Inglês, na Escola Técnica Estadual em Pernambuco. A gamificação mostrou-se sempre muito eficiente no quesito ludicidade para o ensino de línguas. Em tempos de Pandemia o ensino híbrido potencializou algumas metodologias ativas na prática docente. Optamos pela gamificação no ensino de língua a fim de engajar os alunos nas aulas remoto. Justificamos a condução da pesquisa como relato de experiência no ensino *online* devido a COVID19. A metodologia utilizada prevê como coleta de dados o questionário – fonte que traz informações de âmbito pessoal e profissional dos discentes; e a entrevista – semiestruturada, que permite coletar dados após a realização da pesquisa. A pesquisa é de caráter quantitativa e qualitativa, uma vez que é utilizada abordagem reflexiva, através da qual possibilita ao investigador envolver e compreender subjetivamente as ocorrências dessa pesquisa. O estudo permitiu analisar o engajamento dos alunos da escola técnica nas aulas de inglês utilizando o *Board Game*, durante o ensino remoto. Nossa abordagem é suscetível a turmas de 1º Ano do Ensino Técnico de Marketing. Refere-se a Relato de Experiência.

**Palavras-chave:** Ensino Remoto, Gamificação, Língua Inglesa.

### **INTRODUÇÃO**

A nossa pesquisa teve o propósito de observar e refletir sobre o ensino de língua inglesa durante o período da Pandemia. Utilizando o recurso lúdico da gamificação para envolver, motivar e engajar os alunos no aprendizado da língua estrangeira.

1

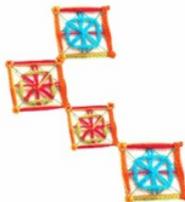
Mestre em Linguística e Ensino da Universidade Federal da Paraíba - PB,  
[rosangelladiass@hotmail.com](mailto:rosangelladiass@hotmail.com);

2

Graduada em Licenciatura em Letras – Português/Inglês da Universidade Católica – PE,  
[janegomes41@gmail.com](mailto:janegomes41@gmail.com);

3

Graduada em Letras – Português /Inglês no Centro Universitário Franciscano do Paraná - PR ,  
[maria.pferreira@hotmail.com](mailto:maria.pferreira@hotmail.com);



Os sujeitos da pesquisa foram os alunos da turma do Curso de Marketing do 1º ano da Escola Técnica Estadual de Pernambuco – ETE DOM BOSCO.

A gamificação muitas vezes é associada somente ao meio digital, porém vale salientar que o *Board Game*, também conhecido como o Jogo de Tabuleiro, existe no formato digital, mas ainda é muito utilizado no formato físico, como por exemplo o Jogo da Vida, Banco Imobiliário, Jogo de Xadrez, Damas e outros.

Torna-se imprescindível falar sobre a sala de aula invertida que propõe que o professor não seja único provedor do conhecimento. E nem o criador dos materiais pedagógicos, dando a oportunidade ao aluno de confeccionar seu próprio *Board Game*. Quando o ensino é presencial pode-se levar os alunos para a Sala *Maker*, local onde eles darão asas à imaginação e deixarão a criatividade operar. Diante da necessidade do Isolamento Social os professores tiveram que pôr em prática a utilização das metodologias ativas e orientar seus alunos de forma *online* para que os mesmos pudessem desenvolver suas atividades em busca da construção do seu conhecimento.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa teve início com a aplicação de um questionário para obter informações no âmbito pessoal e profissional dos discentes. E depois da realização da pesquisa a entrevista semiestruturada forneceu suporte para análise de dados e confecção de gráficos.

Embasamo-nos, metodologicamente, nas concepções de Bortoni-Ricardo (2015, p. 41) quando os pesquisadores “se voltam para a análise da eficiência do trabalho pedagógico, esses pesquisadores estão mais interessados no processo do que no produto”. A autora continua dizendo que eles estão buscando os “significados que os atores sociais envolvidos no trabalho pedagógico conferem às suas ações, isto é, estão à busca das perspectivas significativas desses autores” (BORTONI-RICARDO, 2015, p. 41).

No tocante a abordagem metodológica, ela se deu mediante uma pesquisa quantitativa e qualitativa. Quantitativa, uma vez que prevemos a contagem de respostas em paralelo a gráficos que foram constituídos a partir deste procedimento. Utilizamos as



respostas dos questionários e da entrevista para entender as expectativas dos alunos, e fazer a análise dos dados.

A pesquisa ocorreu em torno de dois âmbitos: o virtual e o físico: O primeiro está relacionado ao ciberespaço, internet, o qual foi utilizado, através do uso de computador ou *Smartphone* do aluno.

O segundo âmbito da pesquisa é o físico: a casa do aluno – em vez de ser o ambiente tradicional de aprendizagem que é a escola – devido ao período de isolamento social decorrente da Pandemia.

As professoras orientaram seus alunos através dos encontros *onlines* (reuniões pelo *MEET*, conversas pelo *Instagram*, *e-mails*) sobre o passo a passo que eles teriam que seguir para confeccionarem seu próprio *Board Game*. Foram enviados *slides* contendo todas as informações sobre a utilização dos elementos do jogo como: trabalho em equipe, colaborativo, criação do circuito/tabuleiro, elaboração das regras, confecção das peças e etc.

É surpreendente verificar as habilidades que os jovens possuem em manusear os aplicativos, que eles mesmos descobrem, como recurso aliado à construção do seu conhecimento.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Em tempos de ensino remoto sabemos que o professor enfrenta um grande desafio: utilizar as metodologias ativas, o ensino híbrido e também todos os recursos disponíveis nos *Smartphones* e seus aplicativos que requerem um bom letramento digital. Entretanto muitos professores são migrantes digitais e seus alunos nativos digitais.

Entendemos que existem diferentes eventos de letramento ocorrendo no meio digital, ao que Soares (2002) sugere a pluralização do termo letramento enquanto fenômeno social, no contexto da cultura da tela, tornando-se multiletramentos. Para a autora, o confronto entre as tecnologias tipográficas e digitais de escrita e os conflitos que são produzidos de ordem cognitiva, cultural e social, decorrem tanto em função do



contexto de interação com a palavra escrita, quanto “em função de várias e múltiplas formas de interação com o mundo, que abrangem, além da palavra escrita a comunicação visual, auditiva e espacial” (SOARES, 2002, p. 155-156).

Os professores que não têm conhecimento satisfatório das TICs sentem-se inseguros nesse momento de ensino remoto, no qual é exigido a utilização de ferramentas tecnológicas as quais ele não domina. Ao que Moran (2012, p.25) expõe “as mudanças da educação dependem, em primeiro lugar, de termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar.”

Apoiamos as contribuições de Moran (2016), quando nos diz que

As tecnologias móveis e em rede permitem conectar todos os espaços e elaborar políticas diferenciadas de organização de processos de ensino e aprendizagem adaptados a cada situação, aos que são mais proativos a aos mais passivos; aos muito rápidos e aos mais lentos; aos que são mais proativos e aos mais passivos; aos que precisam de muita teoria e acompanhamento e aos que sabem aprender sozinhos (MORAN, 2016, p. 340).

Xavier tem muito contribuído com seus trabalhos abordando gêneros midiáticos, sala de aula invertida e outras temáticas pertinentes à didática do professor no trabalho com os gêneros textuais que transitam na leitura digital, no ciberespaço. Como também no tocante ao desempenho do professor que não precisa ser um *expert* em tecnologia, mas precisa saber navegar neste oceano digital. E trazemos aqui outra opinião do mesmo autor:

Considerando o conjunto de letramentos digitais, destacamos a posição que a escola ocupa na sociedade no que se refere à preparação dos sujeitos para atuarem no meio social no qual estão inseridos, a urgência motivacional dos indivíduos para se apropriarem dos letramentos digitais não é uma simples adequação às demandas econômicas do capitalismo, nem tampouco uma concessão resignada aos apelos políticos dos países poderosos, mas, antes de tudo, se apresenta como uma necessidade educacional e de sobrevivência (XAVIER, 2005)

Nos fundamentamos também no pensamento de Coscarelli (2016, p.17), “outras habilidades serão necessárias para interpretar, compreender e significar elementos verbais e não verbais característicos dos textos e mídias que se integram aos já existentes”. Essas novas habilidades constituem um novo letramento ou o que se denomina de letramento digital.

O ensino de Línguas tanto Língua Materna, quanto Língua Estrangeira são estruturados na utilização de gêneros textuais, leitura e escrita, como também utilização



das TICs. Além de lançar mão de objetos pedagógicos que visem facilitar o aprendizado. No caso da nossa pesquisa o objeto pedagógico utilizado foi o *Board Game*. E a gamificação trazendo os elementos de jogos para a atividade pedagógica.

Segundo Kapp (2012), Gamificação é a utilização de elementos de *games* fora do contexto dos *games*, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, ajudar na resolução de problemas e favorecer aprendizagens. Os elementos dos *games* a que Kapp se refere são: regras, objetivos, *ranking*, diversão, competição, trabalhar colaborativamente.

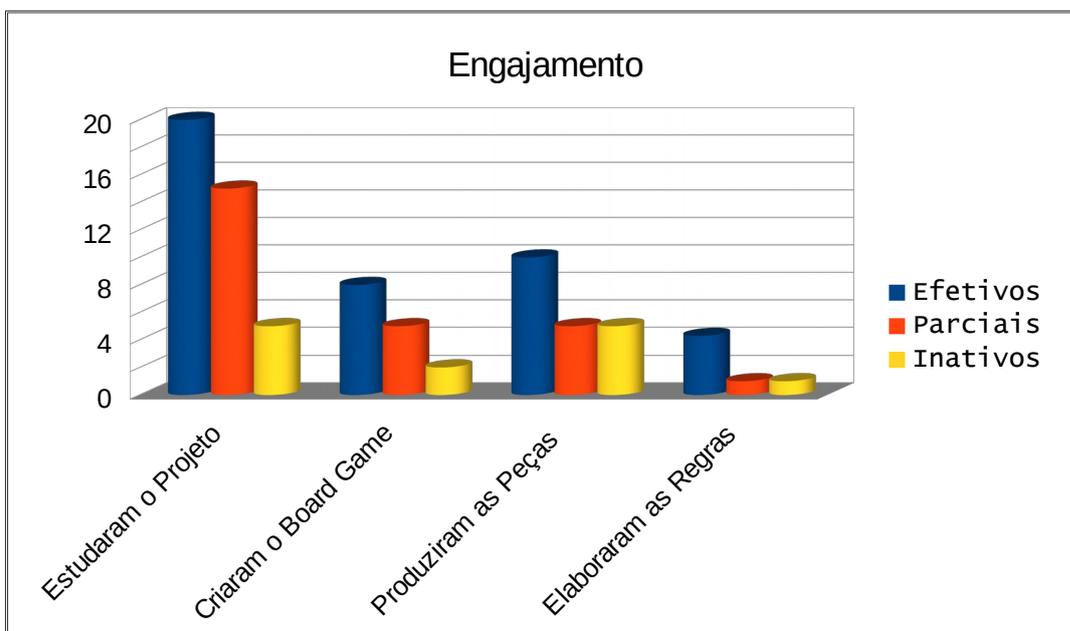
Dessa forma orientamos nossa pesquisa buscando o aporte teórico mais pertinente à nossa temática de forma a termos respaldo científico para o nosso agir pedagógico.

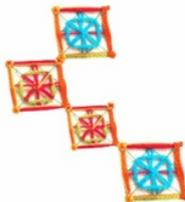
## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Utilizamos o questionário no início da pesquisa a fim de obter dados em relação ao âmbito pessoal do aluno e sua relação com as Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs. No final da pesquisa realizamos a entrevista para comparar as informações em relação ao conhecimento do aluno acerca de *Board Game*, o seu comportamento no desenvolvimento da atividade, como também, se ocorreu construção de significados.

Abaixo apresentamos um dos gráficos gerados com o cruzamento dos dados levantados através do questionário e entrevista.

Gráfico 1 – Engajamento





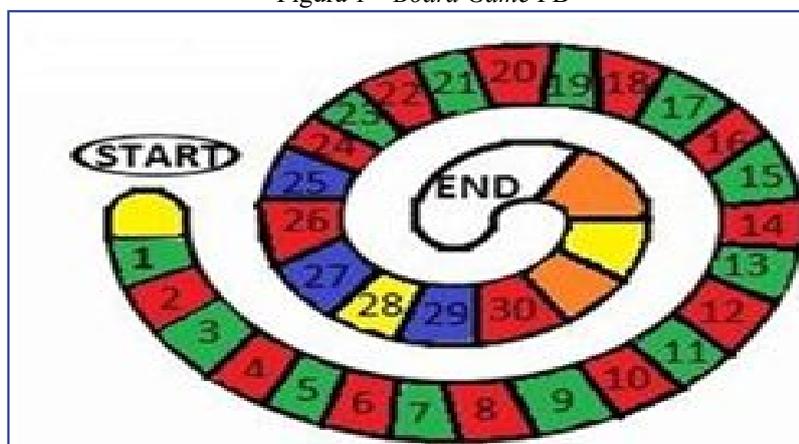
Fonte: Questionário e Entrevista da pesquisa.

O gráfico acima traduz o engajamento dos alunos na realização das atividades propostas pelas professoras. Os que conseguiram acompanhar as aulas remoto, ou seja, os que dispunham de conexão através dos seus *Smartphones* e pacote de dados de *internet*, esses estão no gráfico representados pelos **Efetivos**. Os alunos que tiveram dificuldades de conexão, porém foram alcançados pelos colegas através de outras formas de comunicação que não dependiam de *internet* e participaram das atividades, no gráfico estão representados por **Parciais**. E os alunos que não estavam em contato nem com as aulas, nem com os colegas, no gráfico estão representados por **Inativos**.

O maior desafio no período de ensino remoto foi trabalhar as metodologias ativas dentro do *Blended Learning* de forma a obter o engajamento dos alunos e auxiliar na construção do seu conhecimento. O lúdico que envolve os *games* promove maior engajamento dos alunos. Torna-se muito mais fácil o aprendizado quando os elementos dos jogos são aplicados nas atividades pedagógicas.

O Time PB, como os alunos denominaram a equipe, construiu o circuito abaixo para o *Board Game* que trabalhou o conteúdo Verbos *Simple Present* dentro da Temática *Occupations/Jobs*. Esse conteúdo foi trabalhado ainda nas aulas presenciais, antes de ter início o Isolamento Social decorrente da Pandemia.

Figura 1 – *Board Game* PB



Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

A incumbência de elaborar as regras também ficou delegada às equipes. Ao que se conhece como sala de aula invertida, onde o professor não é o único a produzir o



material pedagógico que será utilizado em sala. Quando o aluno cria seu material pedagógico ele envolve-se mais ativamente na construção do seu conhecimento.

Figura 2 - Regras

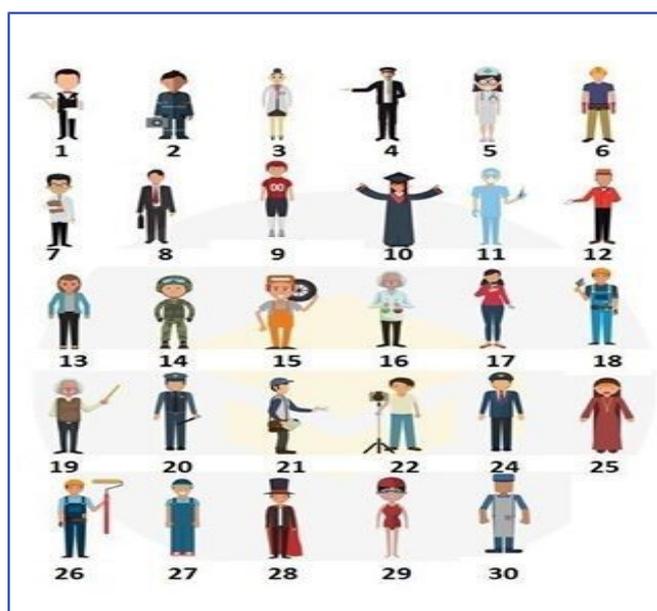


Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

Sob a orientação das professoras os alunos tiveram completa autonomia tanto para escolherem o *layout* do circuito/trilha, como as regras do jogo que envolvem: comandos, prendas e prêmios. As professoras apresentaram os conteúdos e o projeto de trabalhar a temática *Occupations/Jobs* para desenvolver o *Writing e Speaking*. Tudo realizado através de sequência didática previamente elaborada.

Todo o tipo de conteúdo, não só de Língua Estrangeira – Inglês, pode ser trabalhado dentro da Gamificação. Porém há um erro muito grande em pensar que ao trabalhar Gamificação na aula, estamos trazendo um jogo para ocupar os alunos sem que isso represente uma atividade pedagógica para um letramento efetivo.

Figura 3 - JOBS



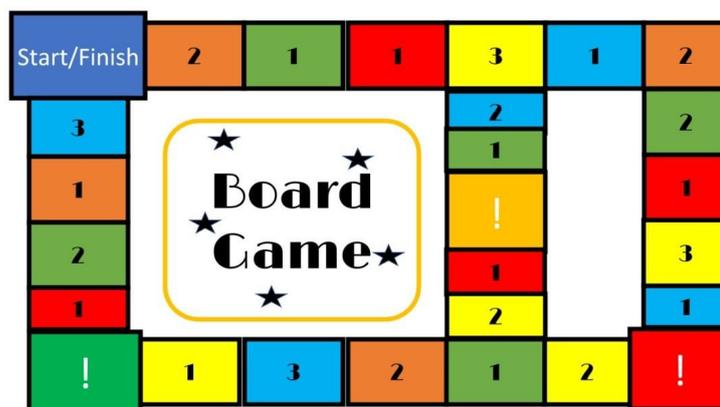


Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

As peças: dado, cartas (com as perguntas) e pinos (que representam os jogadores) também foram criados pelos alunos dentro da abordagem das metodologias ativas que prevê a utilização dos recursos disponíveis, no nosso caso, no ambiente residencial do aluno, uma vez que essa etapa desenvolveu-se no ensino remoto.

Um segundo exemplo confeccionado pelo Time RV, traz também um circuito desenvolvido no meio digital.

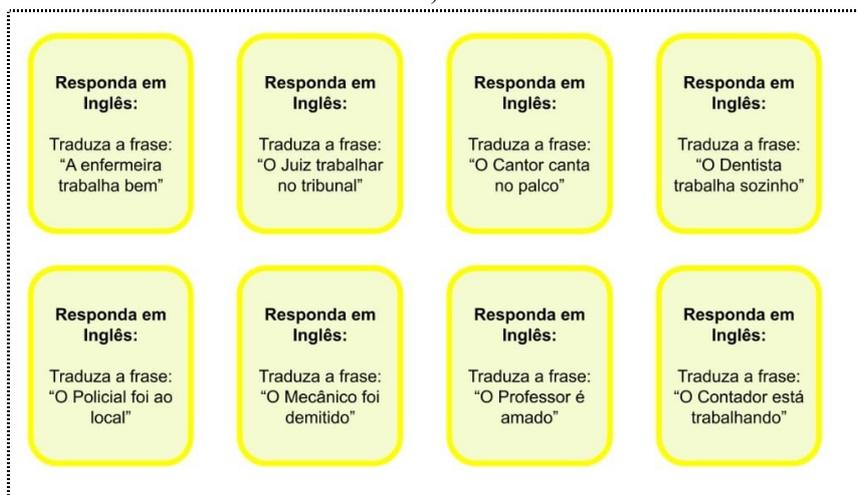
Figura 4 - Board Game RV



Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

As cartas com as perguntas têm o propósito de fazer com que o jogador escreva (*Writing*) frases sobre as profissões ou responda oralmente (*Speaking*) sobre onde os profissionais trabalham ou quais ferramentas utilizam no desempenho das suas funções.

Figura 4 - Cards RV (questions)





Fonte: Imagem do arquivo dos alunos.

Foi sugerido aos alunos a utilização de material reciclado para a confecção das cartas contendo as perguntas e também do dado e pinos. Valorizamos a questão de sustentabilidade e também procuramos desenvolver no aluno a noção de custo-benefício quando se trabalha reciclando.

Através de uma didática pautada nas reflexões contidas no embasamento teórico que foi utilizado na realização dessa pesquisa, procuramos desenvolver atividades engajadoras que abordassem eventos de multiletramentos, conforme propõe Soares; e auxiliassem os alunos no ensino remoto, mediante as considerações de Xavier para a sala de aula invertida; e envolvessem os alunos na construção do seu aprendizado através das mídias conforme aponta Coscarelli.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Foi muito importante para nós professoras de Línguas Portuguesa e Inglesa poder desenvolver a pesquisa nesse período atípico de Pandemia, falando de nossas experiências no desempenho da nossa prática pedagógica. A abordagem da nossa pesquisa refere-se às atividades desenvolvidas nas aulas de Língua Inglesa com o conteúdo de Verbo Simple Present e utilizando a temática de Occupations/Jobs, dentro da gamificação através do *Board Game*.

Afora os desafios já enfrentados pelos professores na utilização das TICs no seu cotidiano, fomos surpreendidos pela Pandemia que gerou o Isolamento Social e consequentemente o ensino remoto.

Torna-se imprescindível estar atualizado tanto no que se refere à formação profissional como também nas TICs. Com o desenvolvimento da revolução 4.0 que a internet proporcionou e que está levando a educação ao patamar de Educação 5.0, os professores tiveram que alcançar o mesmo nível de conhecimento midiático do seu aluno.



Gostamos das duas áreas envolvidas na pesquisa: Ensino de Línguas e Uso de tecnologias. Daí escolhemos o *Board Game* como uma forma de engajar nossos alunos e facilitar o aprendizado da língua e seus conteúdos de uma forma lúdica e prazerosa.

Conseguimos analisar o comportamento dos alunos durante a realização das atividades e com os recursos do questionário e da entrevista fizemos o cruzamento das informações e levantamento dos dados que gerou gráficos que apontaram o engajamento dos alunos com o *Board Game*. Como também pudemos constatar que houve letramento de uma forma lúdica.

Sabemos que nossos alunos na sua maioria são nativos digitais e que muitos professores ainda não são migrantes digitais. Daí porque necessitamos de muitos estudos e pesquisas com as temáticas pertinentes ao processos de ensino aprendizagem utilizando as novas tecnologias e o ensino híbrido.

## REFERÊNCIAS

COSCARELLI, C. V. (org.) *Tecnologias para aprender*. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, p. 17, 2016.

KAPP, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, 2012.

MORAN, J. M. *A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá*. 5. ed. Campinas, SP: **Papirus**, 2012.

\_\_\_\_\_, J.M. Contribuições para uma pedagogia da educação online. In: Marco SILVA (Org.). *Educação online: teorias, práticas, legislação e formação corporativa*. 4.ed. São Paulo: **Loyola**. p. 25, 2012.

\_\_\_\_\_, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e Mediação pedagógica*. Campinas, SP: **Papirus**, p. 340, 2016

SOARES, M. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educ. Soc. [on line] 2002, vol.23, n.81, p.155-156. ISSN 0101-7330. Artigo, disponível em



**Educação como (re)Existência:  
mudanças, conscientização e  
conhecimentos.**

15, 16 e 17 de outubro de 2020

Centro Cultural de Exposições Ruth Cardoso - Maceió-AL

[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010173302002008100008&script=sci\\_abstract&lng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010173302002008100008&script=sci_abstract&lng=pt) Acesso em 01 ago. 2020.

XAVIER, A. C. As tecnologias e a aprendizagem (re) construcionista no Século XXI. Artigo, disponível em :<http://hipertextus.net/volume1/artigo-xavier.pdf> Acesso em 27 jul. 2020.

\_\_\_\_\_, A. C. Letramento digital e ensino. Artigo, disponível em <http://nehte.com.br/artigos/Letramento-Digital-Xavier.pdf> Acesso em 30 jul. 2020.