



PROTAGONISMO, E INCLUSÃO DIGITAL: A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Mônica Thais Cordeiro da Silva- Professora de Língua Inglesa da rede estadual de ensino da Paraíba
Mestrando no Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de
Campina Grande-PPGLE-UFCG

Contato: cmonicathais@gmail.com

OBJETIVOS

GERAL

- Proporcionar aos estudantes do ensino médio da Escola Cidadã Integral Professor Itan Pereira o desenvolvimento da Língua Inglesa por meio da exploração de ferramentas virtuais de aprendizagem ao despertar o interesse nos processos emancipatórios críticos e saudáveis da cultura digital que reverberem no protagonismo e autonomia na aprendizagem na constituição de competências para a vida.

OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

- utilizar ferramentas digitais que auxiliam no desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita em Língua Inglesa;
- aplicar atividades com o auxílio dos aplicativos/sites: *Google Forms, Bamboozle, Lyrics Training, Kahoot!, Quizizz, Padlet*;
- verificar a aprendizagem dos alunos nas habilidades de fala, escuta, escrita e leitura de Língua Inglesa em práticas coletivas e individuais durante as aulas.

INTRODUÇÃO

- Foi desenvolvida a disciplina eletiva “***ONLINE ON FLEEK: A Influência das Tecnologias Digitais no Aprendizado de Língua Inglesa***” para a inserção das práticas digitais no ensino aprendizagem de Língua Inglesa;
- Baseamos o projeto nos estudos sobre comunicação e educação (SOARES, 2018), motivação no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa (SCHÜTZ, 2003) e gamificação na educação (CARLOS, 2018).

JUSTIFICATIVA

Considerando:

- o sucesso escolar apresentado pela ECI Itan Pereira com o uso de TIC's nas aulas de ensino remoto;
- a receptividade dos alunos para o uso dessas tecnologias no seu processo de aprendizado e
- a necessidade de inclusão digital dos estudantes através do domínio e autonomia na compreensão e produção de conhecimentos na comunicação em língua inglesa, desejamos através do projeto de intervenção contribuir ainda mais para a formação integral em práticas docentes cada vez mais inovadoras e irreverentes.

METODOLOGIA

- Desenvolvemos uma pesquisa qualitativa (BAUER & GASKELL, 2002) que utiliza o método indutivo e observacional (FLICK, 2013) do tipo documental e pesquisa-ação (GIL, 2009).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

- Os sites/aplicativos *Kahoot!*, *Quizizz*, *Bamboozle* e *Lyrics Training* foram usados em momentos de dinâmicas que instigaram os discentes à resolução de exercícios, à competitividade e à utilização da narrativa dos jogos para o cumprimento de tarefas ao longo do semestre na disciplina eletiva. O caráter avaliativo não foi restrito às notas adquiridas durante esses momentos, mas em toda a evolução do aluno nas diferentes habilidades (*listening, reading, writing, speaking*).
- As formas avaliativas incluíram a produção oral e escrita em sala de aula, nos exercícios utilizando os sites, como o *Google Forms* e também por meio da construção de gêneros e exposições em Língua Inglesa no *Padlet*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De forma geral, averiguamos que a pesquisa-ação obteve sucesso, pois, a partir das atividades de gamificação e das TICs, a saber: Google Forms, Bamboozle, Lyrics Training, Kahoot!, Quizizz, Padlet observamos que os estudantes, com autonomia e protagonismo, desenvolveram habilidades para além da aprendizagem de Língua Inglesa, mas também competências para a vida.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 3. ver. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 12 abril 2022.

CARLOS, C., P. **KAHOOT! como ferramenta no ensino da língua inglesa**. Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul– CINTED/UFRGS. Porto Alegre. 2018

GIL, A. C. **Como elaborar projeto de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2009.

SCHÜTZ, Ricardo. **Motivação e Desmotivação no Aprendizado de Línguas**. English Made in Brazil . Online. 10 de novembro de 2003.

SHIRKY, Clay Here comes everybody: **How digital networks transform our ability to gather and cooperate**. New York: Penguin Press, 2008.

SOARES, I. O. Educomunicação, paradigma indispensável à renovação curricular no ensino básico no Brasil. **Comunicação & Educação**, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/144832>. Acesso em: 1 jun. 2022.