



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS TERESINA ZONA SUL
CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA**

RAYRON BRAYON ALVES MARIANO E SILVA

**USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA INGLESA**

TERESINA – PI

2022

RAYRON BRAYON ALVES MARIANO E SILVA

**USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso (pesquisa bibliográfica) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí - Campus Teresina Zona Sul.

Orientadora: Prof.^a Ma. Seandra Dorotêu de Macêdo.

TERESINA – PI

2022

RAYRON BRAYON ALVES MARIANO E SILVA

**USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso
(pesquisa bibliográfica) apresentado como
exigência parcial para obtenção do
diploma do Curso de Licenciatura em
Informática do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí
- Campus Teresina Zona Sul.

Aprovado em: ____ / ____ / 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ma. Seandra Dorotêu de Macêdo
Orientadora
IFPI - *Campus Teresina Zona Sul*

Prof.^a Ma. Claudete de Jesus Ferreira Da Silva
1^a Examinadora
IFPI - *Campus Teresina Zona Sul*

Prof.^a Ma. Francisca Ocilma Mendes Monteiro
2^a Examinadora
IFPI - *Campus Teresina Zona Sul*

RESUMO

Este Projeto de pesquisa cujo tema é: O uso da gamificação no processo de ensino aprendizagem da lingua inglesa, que se caracteriza como pesquisa bibliográfica, tem o objetivo de analisar artigos publicados que falam do uso da gamificação na língua inglesa durante o período de aulas remotas 2020-2021, quais estratégias utilizadas e ver quais são os limites do uso da gamificação, A metodologia a ser usada é a consulta de fontes como artigos, livros e websites para se encontrar sobre o assunto e unir informações de autores e estudiosos da área, trazendo pautas e confirmações sobre os benefícios da gamificação na educação, visto que ela serve de apoio para o ensino tradicional, sabemos que nem todos os alunos presentes em uma sala de aula aprendem da mesma forma, acabando assim que somente a minoria realmente logra conhecimento, em suma, a gamificação aproxima os alunos que tem dificuldades em aprender do conhecimento que não foi adquirido na forma comum de ensino, se utilizando das suas características gamificadas que em geral produzem uma importante imersão no possível tema visto. Ademais, traz também a importância de se aprender uma nova língua, desse modo, o Inglês é melhor estudado com as ferramentas que a gamificação possui. Como conclusão geral temos: A informação de que o ensino de inglês foi prejudicado por conta da pandemia, sendo tirada a mesma para não sobrecarregar de matérias os alunos e também é possível com moderação e direção dos professores, que os alunos se utilizem de ferramentas de sites específicos que se tratam do ensino da lingua inglesa, para que haja aprendizado e feedback constante de pontuações e de quais alunos já responderam tal atividade.

Palavras-chave: Gamificação. Lingua Inglesa. Metodologia. Educação.

ABSTRACT

This research project whose theme is: The use of gamification in the teaching-learning process of the English language, which is characterized as a bibliographic research, aims to analyze published articles that talk about the use of gamification in the English language during the period of remote classes. 2020-2021, what strategies are used and see what are the limits of the use of gamification, The methodology to be used is to consult sources such as articles, books and websites to find out about the subject and gather information from authors and scholars in the area, bringing guidelines and confirmations about the benefits of gamification in education, since it serves as a support for traditional teaching, we know that not all students present in a classroom learn in the same way, thus ending up that only the minority actually achieves knowledge, In short, gamification brings students who have difficulties in learning closer to knowledge that was not acquired in the common way of teaching, using their gamified features that generally produce an important immersion in the possible theme seen. In addition, it also brings the importance of learning a new language, in this way, English is better studied with the tools that gamification has. As a general conclusion we have: The information that the teaching of English was harmed because of the pandemic, being taken so as not to overload students with subjects and it is also possible with moderation and direction of teachers, that students use website tools specific to the teaching of the English language, so that there is constant learning and feedback on scores and which students have already answered such activity.

Keywords: Gamification. English language. Methodology. Education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	OBJETO DE ESTUDO E PONTO DE VISTA DA ABORDAGEM.....	7
1.2	JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA DO TEMA.....	7
1.3	PROBLEMATIZAÇÃO.....	8
2	REFERENCIAL TEÓRICO: RESUMO DOS TEMAS EM EVIDÊNCIA.....	9
2.1	GAMES: ALGUNS CONCEITOS	9
2.2	GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO: LIMITES E POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO	10
3	METODOLOGIA	12
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	15
4.1	O PRIMEIRO ARTIGO CITADO: AUTONOMIA E O USO DE RECURSOS DIGITAIS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS FOI ESCOLHIDO, POIS MOSTRA O USO DE RECURSOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA	15
4.2	O SEGUNDO ARTIGO: ENSINAR INGLÊS EM TEMPOS DE PANDEMIA FOI REFERENCIADO, POIS FALA COMO A PANDEMIA DO CORONA VÍRUS INFLUENCIOU O ENSINO DE INGLÊS	16
4.2.1	O segundo artigo: Apontamentos sobre o segundo artigo em análise	17
4.3	O TERCEIRO ARTIGO: ANÁLISE DE JOGOS DIGITAIS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS	18

4.4	O QUARTO ARTIGO: PERSPECTIVAS DE PROFESSORAS DE INGLÊS PARA CRIANÇAS REPLANEJAR REPENSAR E TRANSFORMAR DURANTE A PANDEMIA (COVID-19)	20
4.5	O QUINTO ARTIGO: PRESS START PARA APRENDER LÍNGUA INGLESA	21
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
	REFERÊNCIAS	26
	ANEXOS	29

1 INTRODUÇÃO

A gamificação na educação é uma maneira de inserir os jogos para o foco na sala de aula, utilizando essa ferramenta aliada aos conteúdos escolares, podendo ter muitos ganhos no desenvolvimento dos nossos estudos, visto que a língua utilizada na maioria das vezes é o inglês.

Devemos também estabelecer limites quanto aos jogos, não devemos extrapolar no tempo, devemos ser moderados quanto ao seu uso, mesmo que seja a fins de adquirir conhecimento não podemos passar muito tempo utilizando tecnologia, pois, pode haver prejuízo na saúde psicológica a curto e longo prazo.

Bem como, o uso exacerbado de aparelhos eletrônicos também causa dificuldade de relacionamento interpessoal e social, pois as pessoas tendem, assim, a se habituar ao mundo virtual, o que pode resultar em fobia social, síndrome do pensamento acelerado ou síndrome do pânico” (MAYARA, 2021,p.3).

Há muito tempo temos visto que a forma e os métodos de educação na escola são desmotivadores, não são atrativos, e levando aos estudantes a falta de foco, sendo demandado muito esforço para tal, isso é detectado pelos pais dos alunos e pessoas ligadas a escola.

1.1 OBJETO DE ESTUDO E PONTO DE VISTA DA ABORDAGEM

A gamificação como abordagem estratégica surgiu por volta de 2010, mas o conceito é bem mais antigo. Tão antigo quanto à própria história da guerra fria.

Os primeiros esforços de se desenvolver jogos em um ambiente computacional surgiram estreitamente vinculados à corrida tecnológica e ao universo militar estadunidense durante a Guerra Fria. A primeira experiência do tipo foi um simulador de mísseis criado em 1947 para um *Cathode Ray Tube* (CRT). (BELLO, 2017, p.2).

Os games hoje tão conhecidos e jogados pelos jovens e alguns adultos, nos levam a conhecer novos mundos e novas línguas como o inglês, portanto eles podem ser fonte de conhecimento e de diversão.

Partindo deste contexto o presente artigo tem como objetivo geral: Analisar os artigos publicados nas plataformas google acadêmico e scielo que falam do uso da gamificação na língua inglesa durante o período de aulas /ensino remoto (2020-2021).

Os objetivos específicos visam: Selecionar o quantitativo de artigos que falam do uso da gamificação na língua inglesa durante o período de aulas /ensino remoto. Apontar os tipos de estratégias desenvolvidas com o uso da gamificação na língua inglesa durante o período de aulas /ensino remoto. Analisar os limites e possibilidades do uso da gamificação durante o período de aulas /ensino remoto.

1.2 JUSTIFICATIVA DA ESCOLHA DO TEMA

A escolha em produzir essa pesquisa com essa temática é por conta que durante minha vida ter tido mais facilidade na matéria de língua inglesa na escola e, portanto, um gosto pessoal pela língua e pelos games em geral, então unir essas duas coisas poderá contribuir com aprendizagem de outros adolescentes, unindo o conhecimento com a interatividade da gamificação.

*Graduando(a) de Licenciatura em Informática. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul . rayrona9@gmail.com.

**Professora Ma. Eixo Disciplinas Pedagógicas dos cursos de Licenciaturas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul. seandramacedo@ifpi.edu.br

1.3 PROBLEMATIZAÇÃO

Há uma necessidade nos dias atuais de sabermos ou minimamente termos noção de conhecimento da língua inglesa, visto que nesse período de pandemia essa matéria nas escolas brasileiras houveram falta em ser lecionada, tendo essa informação temos um questionamento: Como pode ser possível a colaboração do uso da gamificação no estudo da língua inglesa no período de pandemia? O uso da gamificação na língua inglesa pode ser adaptado a esse momento difícil de pandemia enfrentado por todos nós, onde a utilização da tecnologia referente a sites e games educacionais em laboratório ou sala de aula, podem facilitar o aprendizado dessa língua tão importante nos dias de hoje, ainda mais aplicado a educação de modo controlado e planejado trazendo um resultado considerável no apoio ao método tradicional de ensino onde nem todos os alunos galgam o conhecimento suficiente por infelizmente não haver o interesse total nos estudos, os games e ferramentas gamificadas possuem uma característica ímpar de trazer engajamento e foco muito por conta do enredo, sistema de ranking, feedback imediato, colaboração e efeitos visuais agradáveis.

2 REFERENCIAL TEÓRICO: RESUMO DOS TEMAS EM EVIDÊNCIA

As duas seções que serão abordadas mais detalhadamente são: Alguns conceitos de games e gamificação e os limites e possibilidades de utilização, onde serão tratadas mais informações que prosseguem com o tema em vigência.

2.1 GAMES: ALGUNS CONCEITOS

Um jogo eletrônico, também chamado videojogo ou pelo anglicismo videogame, é um jogo no qual o jogador interage através de periféricos conectados ao aparelho, como controles (joysticks) e/ou teclado com imagens enviadas a uma televisão ou um monitor, ou seja, aquele que usa tecnologia de computador. O termo inglês video game, ganhou a forma aglutinada no Brasil (como videogame), tanto para se referir a videojogos, como para se referir aos consoles onde os jogos se processam. Jogo eletrônico. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletrônico. Acesso em: 26 de Agosto de 2022.

O contato com os games no cenário brasileiro aconteceu com a chegada do Atari 2600 em 1980. Mesmo com o custo alto dos consoles, eles foram ocupando cada vez mais espaço no mundo das pessoas que definiam os jogos com um espaço de lazer e entretenimento, essa geração com mais de 30 anos tem interagido muito hoje com os consoles, computadores e mais recentemente dos smartphones e tablets.

***Atari, Inc.** foi uma empresa de produtos eletrônicos, e uma das principais responsáveis pela popularização dos vídeo games. Foi fundada em 27 de junho de 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney e no mesmo ano começou a produzir em massa máquinas que reproduziam o jogo Pong. Atari. *In*. WIKIPÉDIA, a enciclopédia. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari>. Acesso em: 26 de Agosto de 2022.

Com os games no Brasil tendo um crescimento exponencial eles se consolidam como um fenômeno cultural que vem sendo estudada pela educação, comunicação, psicologia, design entre outras áreas, a lógica que está nos games tem o seu uso na área de marketing e processos de formação escolar e profissional.

De acordo com os analistas da NewZoo, o Brasil é líder de lucratividade no mercado de games na América Latina e 13º colocado no ranking mundial. A pesquisa se baseou no ano de 2020, quando a pandemia teve início. Outros dados importantes sobre os jogadores brasileiros foram destacados. O número de players cresceu 9% e houve um aumento de receita maior que 28%, fazendo-o oscilar entre a 13ª e 14ª posição.

Em comparação com a Índia, que ocupa a 12ª posição no ranking e conta com faturamento de US\$ 2,2 bilhões de dólares e 339 milhões de jogadores, o Brasil não a ultrapassa por pouco. O país sul-americano apresenta US\$ 2,18 bilhões com “somente” 89 milhões de jogadores.

Anteriormente, o México era o país latino mais bem colocado no mercado de games. No total, o faturamento latino-americano chegou aos US\$ 7,2 bilhões em 2020, representando cerca de 4% do lucro mundial — 1,25% desse número é proveniente do Brasil (AZEVEDO, 2021, p.1).

2.2 GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO: CONCEITOS, LIMITES E POSSIBILIDADES DE UTILIZAÇÃO

A gamificação se constitui no uso da mecânica de games em ambientes não gamificados (no games), com o objetivo de desafiar pelo entretenimento a fim de obter habilidades cognitivas, de planejamento, memória e outros. (FADEL, 2014 p.76).

A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando (MURR, 2020, p.7).

O termo gamificação foi mencionado pela primeira vez pelo pesquisador britânico Nick Pelling (MEDINA, 2013), no entanto utilizar um jogo qualquer para ensinar um determinado conceito não significa para alguns pesquisadores a ação de gamificação, quer dizer, se aproveitam dos jogos, os elementos para produzir os benefícios. Então, o que pode não ser considerado como gamificação?

O que não é gamificação é brincar, com a criança, de varrer o chão ou de cozinhar, jogar um game virtual de tarefas domésticas ou jogar cartas durante a pausa. Ficou mais claro? A gamificação precisa envolver algo da vida real e aplicar elementos de jogos a essa atividade. (MURR, 2020, p.10).

O desafio é o elemento de partida para motivar e engajar os jogadores, colocando objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo prazo. (SANTOS, p.4. 2021). E o sistema de feedback serve para retroalimentar o engajamento, as mensagens mostradas ao jogador colocam eles no trilho para alcançarem os objetivos, scores comparativos são exemplos de feedback, comumente são representadas por medalhas, novas vidas ganhas, entre outros, os fatores de colaboração e cooperação são bastantes importantes de serem aprendidos e a gamificação com seu uso, ensina isso.

A Gamificação oferece várias possibilidades à educação, sendo usada com um propósito bem definido. Podem ser usadas ferramentas de sites que são associadas a jogos de língua inglesa, Existe também a possibilidade de alunos aprenderem inglês de forma autônoma em jogos de específicas plataformas de games manuseados comumente por seus usuários, ademais, devemos ter moderação no uso de games e ferramentas pra não gerar problemas psicológicos devido ao excesso de utilização do mundo virtual, não se desprezar o método convencional de estudo do inglês utilizados no atual ensino, pois é muito válido, todos os alunos que passaram pelas escolas antes de métodos gamificados atuais serem criados, puderam aprender a língua inglesa de forma no mínimo, aceitavel.

Sobre o conhecimento dos professores, muitos professores puderam se adaptar aos métodos contemporâneos de estudo que abrangem os métodos gamificados, e realmente tudo depende de afeiçoamento e atualização nessa especificidade de ensino.

“O professor não pode envelhecer nunca!”, afirma a professora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP) e pesquisadora da Fundação Carlos Chagas, Clarilza Prado de Souza. “É uma das únicas profissões que exigem renovação a cada momento. Precisamos estar sempre jovens”, afirma a professora, que acredita que o acúmulo de conhecimento e a atualização são desafios permanentes na vida dos educadores (BECK, 2014, p.1).

Desse modo, não pode haver usos excessivos dos games, por parte dos alunos, pois não os levarão a aprender e sim desgastarem sua saúde psicológica.

É possível utilizar os elementos da gamificação em competições, pontuações como atrativo e engajamento pros alunos, onde eles focariam suas atenções muito mais pela eficácia desses elementos pertencentes à gamificação, trazendo um bom resultado pela melhor assimilação de conteúdos, diferente do método tradicional de ensino onde é pouco conhecimento absorvido pela maioria dos estudantes, salvo aqueles que realmente se empenham em aprender.

O uso da gamificação no ensino escolar alcança aquela maioria de alunos que não conseguem aprender de forma aceitável sobre temas e matérias vistas no currículo escolar, sendo usada como apoio no entendimento dos alunos e não um substituto do método convencional de ensino. De igual modo, sua utilização potencializa o aprendizado, fazendo com que o aluno em questão possa se apropriar do conhecimento de uma forma mais consolidada, muito pelos elementos importantíssimos característicos pertencentes à gamificação.

Da mesma forma, os alunos usuários de ferramentas gamificadas logram aprender e assimilar novas informações que o meio digital traz, podem também obter novas habilidades, além do mais despertando a vontade de aprender, que é algo que muitos alunos perdem ao decorrer da vida escolar. Os alunos inclusive desenvolvem competências exigidas até no mercado de trabalho, como saber usar um computador. Levando o ganho do uso da gamificação a outras esferas da vida comum.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho é classificado como uma pesquisa teórica ou bibliográfica que tem como base a consulta às fontes como livros, teses e artigos e websites.

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação (BOCCATO, 2006, p.266).

Qualquer assunto que se deseja pesquisar precisa ser realizado o levantamento de dados, que são as publicações acerca do assunto a ser estudado para que se possa coletar informações sobre autores e estudiosos da área, assim como fazer seleção dos teóricos que embasarão a linha de pesquisa sobre os estudos em vigor e o processo dinâmico em construção. O desenho metodológico da pesquisa bibliográfica proposta, encontra-se ancorada na revisão de literatura do descritor gamificação, por ser um conceito com vários olhares e aplicações em vários contextos, delimita-se no uso ou aplicabilidade da gamificação no ensino de inglês durante o período de pandemia nos anos de 2020 e 2021. São recortes que restringem o acervo bibliográfico devido ao número de atividades desenvolvidas nesse período.

As plataformas utilizadas para respaldar e apoiar na construção desse artigo foi o Google Acadêmico e Scielo, onde no primeiro foi encontrados 5 artigos abaixo. Foram encontrados 31 artigos no total nas duas plataformas, 26 foram retirados e os 5 foram utilizados do Google Acadêmico, onde esses escolhidos estão totalmente contextualizados com a temática e objetivos desse presente artigo, então, alcançamos ótima aplicabilidade desses artigos elegidos. Tendo assim ajuda na construção e desenvolvimento, visto que resultaram nas análises referidas dos objetivos propiciados do artigo. Foram de grande valia o acatamento desses artigos encontrados uma vez que colaborou com a construção dos resultados e discussões desse artigo. O critério de exclusão dos artigos foi pelo fato de que não se encaixaram nos objetivos deste trabalho, não colaborariam no acréscimo das idéias no desenvolvimento do artigo e também não eram compatíveis com o tema central do mesmo, apesar de todos os encontrados serem excelentes artigos e poderão ser úteis para outros trabalhos.

O primeiro artigo citado: **Autonomia e O Uso de Recursos Digitais no Ensino Aprendizagem de Inglês** foi escolhido, pois mostra o uso de recursos digitais no processo de ensino aprendizagem da língua inglesa.

O segundo artigo: **Ensinar Inglês em Tempos de Pandemia** foi referenciado, pois fala como a pandemia do corona vírus influenciou o ensino de Inglês.

O terceiro artigo: **Análise de Jogos Digitais em Dispositivos Móveis para Aprendizagem de Línguas Estrangeiras** fala sobre a motivação como palavra mágica e crucial na aprendizagem e que o mundo digital faz parte de nós de forma essencial de forma a trazer muitas soluções e benefícios.

O quarto artigo: **Perspectivas de Professoras de Inglês para Crianças Replanejar Repensar e Transformar Durante a Pandemia (Covid-19)** analisaram como professoras de Inglês lidaram com crianças na educação de ensino remoto tendo como base um formulário online preenchido por 62 respondentes de vários Estados brasileiros onde até mostrou que houve até ausência das aulas de Inglês nos anos iniciais (educação infantil e primeiro ciclo do ensino fundamental) que causa a falta de contato com a língua o que compromete e muito o aprendizado nesta área.

O quinto artigo: **Press Start para Aprender Língua Inglesa** nos mostra que muitas pessoas aprenderam basicamente a língua inglesa através de videogames, o que nos leva a perceber a diferença de aprendizado formal e informal, também vemos o aprendizado de situações específicas e contexto que os games trazem, tendo a possibilidade de discutir quando e em que situações os games podem ser usado na educação de forma benéfica.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Iniciaremos os resultados e discussões com análise da proposta:

Nesta seção será apresentada e comentada a junção dos resultados encontrados nos artigos referidos de apoio, onde falam de todos os apontamentos de estratégias de ensino relativas ao ensino da língua inglesa utilizadas em âmbito gamificado e até no contexto da pandemia do corona vírus.

4.1 O PRIMEIRO ARTIGO CITADO: AUTONOMIA E O USO DE RECURSOS DIGITAIS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS FOI ESCOLHIDO, POIS MOSTRA O USO DE RECURSOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LINGUA INGLESA.

Autonomia e o uso de recursos digitais no ensino-aprendizagem de Inglês. Em se tratando de ferramentas digitais para a produção de materiais e atividades didáticas, destacam-se os sistemas ou programas de autoria. Um conhecido sistema de autoria é o Hot Potatoes (<https://hotpot.uvic.ca>). Ele oferece seis tipos de exercícios interativos em formato de página simples da web (HTML): múltipla escolha, perguntas curtas, palavras cruzadas, ordenação de frases, “correlacione...” e “preencha as lacunas”. As atividades podem ser realizadas tanto on-line quanto off-line e oferecem feedback imediato. Iremos ver agora outros exemplos de sistema de autoria.

ELO – Ensino de Línguas Online (<https://elo.pro.br/cloud/>), desenvolvido pelo Prof. Dr. Vilson Leffa (UCPel). Ao acessar o referido website, é possível encontrar um amplo repositório de atividades, que incluem reconstrução de texto, lacunamento (close, em Inglês), sequência textual, jogo da memória, múltipla escolha e exposição dialogada. Esse programa propicia, ao mesmo tempo, certa autonomia ao professor de línguas, fornecendo-lhe subsídios para que produza seu próprio material didático, e contribui para a autonomia do aluno, pois as atividades oferecem feedback imediato e a possibilidade de realizar exercícios de leitura de textos com dicionário acoplado.

A página Sounds of English (<https://www.soundsofenglish.org>) trabalha dois importantes aspectos que envolvem a compreensão e a produção oral: pronúncia e entonação. Além de apresentar sons específicos de pares mínimos e word stress em

inglês, o Sounds of English oferece aos professores dicas importantes e exercícios de pronúncia para impressão e uso em sala de aula que permitem a criação de atividades pelos professores.

Learn English – British Council (<https://learnenglish.britishcouncil.org/grammar>), em que oferece prática da língua inglesa por meio de jogos, exercícios de vocabulário, gramática e atividades de compreensão escrita e oral. O portal do Conselho Britânico (British Council) oferece conteúdo específico tanto para professores quanto para alunos de inglês (FRANCO, p10. 2021).

Neste artigo podemos ver a importância de recursos de softwares de autoria que são páginas na internet, todas relacionadas ao Inglês, onde através de exercícios criados pelos professores com temas bem específicos para cada área do aprendizado (escrita, leitura, compreensão ao escutar), essas atividades criadas, focadas para os temas vistos na matéria, podem trazer ótimos resultados no aprendizado dos alunos.

4.2 O SEGUNDO ARTIGO: ENSINAR INGLÊS EM TEMPOS DE PANDEMIA FOI REFERENCIADO, POIS FALA COMO A PANDEMIA DO CORONA VÍRUS INFLUENCIOU O ENSINO DE INGLÊS.

Ensinar inglês em tempos de pandemia: comenta que se obtivermos livre escolha acompanhada de formação continuada pode se resultar em um aprendizado valioso, para isso ser alcançado devemos investir na formação e atualização do professor, principalmente tendo que conhecer e se inteirar em vários aspectos da cultura jovem e buscando temas do interesse deles e tendo atualizado as teorias e métodos de ensino, é de suma importância fazer conexão da realidade que os jovens já vivem e entendem para chegarmos a uma melhor visão de mundo e uma melhor maneira de agir. Nesse tempo de pandemia é importante ver como a mídia e artes o representam e o apresenta, tendo também um olhar para o passado para termos noção de como a humanidade enfrentou outras pandemias.

Nesse sentido, o ensino de inglês que acontece durante ou após a pandemia do Covid-19 precisa articular temas da cultura jovem ao contexto que permitiu a expansão da pandemia, bem como a forma como diferentes grupos enfrentaram (e enfrentam) graves crises como esta. Pensando nisso, propomos uma atividade, que

contemple questões amplas, que enfatizem o protagonismo juvenil, o entendimento sobre conflitos de poder entre grupos e o cuidado com a preservação do planeta em que vivemos. (PRADO, p.7. 2020).

4.2.1 O segundo artigo: Apontamentos sobre o segundo artigo em análise

Há uma necessidade de termos em pauta na matéria da língua inglesa, o contexto que permitiu o alastramento da pandemia e como grupos de pessoas a enfrenta, a autora do artigo propôs uma atividade que contemplou os temas: protagonismo infantil, discernir conflitos de poderes entre grupos e o cuidado com a preservação do planeta em que vivemos. Além da escolha de material e de perspectiva de ensino, é preciso pensar os métodos que têm baseado o trabalho do professor de inglês. Os métodos são as diferentes formas com que se podem ser organizadas as ações práticas do docente. Historicamente, o ensino de inglês se valeu de três métodos principais, [1] o método da gramática e tradução; [2] o Método Direto e o Método Audiolingual. Eles podem ser utilizados no ensino de forma individual ou combinados (FERNANDES; CALICCHIO, 2019). Se os métodos possibilitam a parte prática do trabalho do professor de inglês, a abordagem possibilitaria as reflexões que embasam sua prática: “Na abordagem, evidenciam-se os aspectos teóricos da língua e as discussões acerca de quais seriam os melhores caminhos para que os indivíduos possam adquiri-la” (FERNANDES; CALICCHIO, 2019, p. 16). Atualmente, é comum o embasamento na Abordagem Comunicativa, que se pauta no ensino a partir de competências e habilidades.

Bem como as quatro habilidades de um falante ou estudante de línguas são ouvir (listening) e falar (speaking), para explorar a oralidade; e ler (reading) e escrever (writing), para explorar a escrita. Dentro da abordagem comunicativa, podemos usar o método audiolingual e o direto para ouvir e falar, e o método da gramática e tradução, para leitura, escrita e análise linguística. Para a construção de uma sequência didática, também é comum a proposta a partir de gêneros, que relaciona a análise linguística ao seu contexto de uso, ou seja, à forma como a sociedade faz uso da língua (MARECO; ASSIS, 2018).

Ao escolher o material e sobre a perspectiva de ensino, é necessário refletir os métodos que tem permeado o trabalho do professor de inglês, os métodos organizam as ações praticas do docente, durante toda a história o ensino de inglês foi executado com três metodos: [1] o Método da Gramática e Tradução; [2] o

Método Direto e o Método Audiolingual, Esses dois métodos são passados para os alunos de forma individual ou combinados.

Uma proposta de trabalho já realizada foi a de apresentar o discurso de Greta Thunberg na abertura do Encontro de Cúpula sobre Ação Climática da Organização das Nações Unidas em 2019, para uma análise comunicativa, no vídeo ela confronta os poderes de decisão de líderes e governantes sobre o tema de crise ecológica que nos vivemos por consequência da poluição e do aquecimento global.

A proposta prossegue com o assistir do vídeo e o professor acrescentando informações, levar o aprendizado de aspectos da língua e prosseguir numa produção textual, também os influenciando a se tornarem ativistas de transformação social. A mesma transformação levantada pelo documento: Base Nacional Comum Curricular (a BNCC) e por inúmeros intelectuais que influenciam o nosso mundo.

Na síntese do artigo acima podemos entender sobre o contexto social dos jovens da escola, quais suas necessidades, onde precisam se reafirmar, onde passa pela formação e atualização do professor sobre os temas dos interesses dos jovens, onde o papel do professor é trazer temas que pertencem ao mundo que eles conhecem para uma melhor assimilação do conteúdo e prepará-los para o futuro que irão enfrentar.

4.3 O TERCEIRO ARTIGO: ANÁLISE DE JOGOS DIGITAIS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras: expressa que na Gamificação e educação: motivação é palavra mágica na aprendizagem Como afirma Coscarelli (2009, p. 13), “vivemos o digital, somos digital, fazemos o digital. Isso faz parte de nós, cidadãos inseridos no mundo contemporâneo, e se não faz, ainda, deveria fazer, ou vai fazer logo”. Dessa forma, a escola não pode se distanciar do contexto social que aponta para a necessidade de, em sala de aula, letrar digitalmente o aluno.

QUADRO1 – Comparativo dos atributos no jogo e no trabalho.

	No jogo	No trabalho
Tarefas	Repetitivas, mas divertidas.	Repetitivas e maçantes.
Feedback	Constante.	Uma vez ao ano.
Objetivos	Bem definidos.	Vagos ou contraditórios.
Evolução pessoal	Clara e tangível.	Obscura.
Regras	Transparentes.	Pouco transparentes.
Informações	Adequadas à necessidade do momento.	Em demasia e, ainda assim, insuficientes.
Status	Bastante visível.	Pouco ou nada visível.
Promoção	Meritocracia.	Crêterios subjetivos.
Colaboração	Presente.	Presente.
Risco	Alto.	Baixo.
Autonomia	Alta.	De mediana para baixa.
Narrativa	Sempre presente.	Raramente presente.
Obstáculos	Propositais.	Acidentais.

(CANI, p.8. 2017).

Devido à procura e facilidade atual do acesso a smartphones, o objetivo de games participarem ativamente na educação é potencialmente bem cumprido e atendido, pois, os aparelhos celulares alcançam e são adquiridos por muitos jovens e ainda vários adultos quando se trata de usabilidade e acessibilidade, falando também até em termos financeiros para se comprar, com isso, há a possibilidade de se usar games, aplicativos e ferramentas vindas de sites para auxiliarem no aprendizado da língua inglesa, com esse passo dado é possível aproveitar e aprender com todas as mecânicas que as ferramentas e os games trazem, trabalhando a escrita, fala e entendimento vindo pelo ouvir da língua.

Tendo juntamente o benefício do engajamento proposto pelo meio digital, trazendo facilidade bem como comodidade, isto é, o aparelho fica na palma da mão. O foco e a participação ativa no contexto gamificado permite que se logre mais fixação de conhecimento, diferente do método convencional de exposição verbalizada nas aulas onde a minoria de alunos é que realmente aprendem não que ela seja descartada, mas que as ferramentas de gamificação venham para somar na educação.

4.4 O QUARTO ARTIGO: PERSPECTIVAS DE PROFESSORAS DE INGLÊS PARA CRIANÇAS REPLANEJAR REPENSAR E TRANSFORMAR DURANTE A PANDEMIA (COVID-19)

Em seguida, o intuito do artigo: Perspectivas de professoras de inglês para crianças: (re)planejar, (re)pensar e (trans)formar durante a pandemia (Covid-19), foi verificar as realidades de professoras de inglês para crianças atuando no ensino remoto, os dados resultantes foram gerados por meio de formulário online preenchido por 62 respondentes de vários estados brasileiros. O Foco principal foi sobre o ponto que questionava se há a falta de aulas de inglês nos anos iniciais (educação infantil e a primeira parte do ensino fundamental), por conta da pandemia, poderia causar algum prejuízo aos alunos.

Os resultados mostraram, no entender dos respondentes, que a falta de aulas causa na descontinuidade do contato com a língua, o que compromete a aprendizagem de inglês. Contudo, o contato com idiomas pode se dar de varias maneiras, sobretudo com crianças com mais condição, que tem acesso a jogos, musicas, vídeos, desenhos entre outros fatores.

Concluimos que, no entendimento dos respondentes, que o contato garante a aprendizagem, visto que também faz parte do entretenimento delas. Outras professoras também expõem sobre as diferenças das aulas presenciais e remotas, destacando a importância das aulas presenciais para a socialização das crianças com a sua união e para que tenham papel ativo na construção do conhecimento.

Podemos perceber através deste artigo como aconteceu o ensino remoto em escolas do nosso país, no periodo de (2020-2021) principalmente na matéria de Língua Inglesa que esteve em dificuldades, pois alunos não tiveram aulas dessa matéria, diminuindo assim o contato deles com a língua, assim tendo prejuízo no

aprendizado, principalmente as crianças que não tem condição financeira de possuir um smartfone, computador e videogames, que são os meios que propagam conhecimento da língua inglesa na forma de videos, músicas, games e desenhos.

Também compreendemos que o entretenimento pode nos levar a um aprendizado, onde os mesmos podem ser aliados cooperando pra um aprendizado consciente o que nos leva também a conhecer outras culturas através dos principais meios de comunicação que difundem a língua inglesa. Afinal, a nossa educação básica nos anos iniciais precisa voltar a priorizar o ensino da língua inglesa para que possamos alcançar pelo menos no futuro uma segunda língua, o que pode abrir um leque de oportunidades para quem a domina.

4.5 O QUINTO ARTIGO: PRESS START PARA APRENDER LÍNGUA INGLESA

Temos no artigo: Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa, que em virtude do crescimento exponencial do acesso aos videogames, na maioria das vezes possuindo a língua inglesa, leva-nos a questionar de que maneira essa forma de mídia impacta no processo de aprendizagem de Língua Inglesa, Ouvimos, com grande frequência que os videogames surgem como único responsável pela aprendizagem de Língua inglesa. Faz-se necessário questionarmos quais aspectos dos games se mostra mais ou menos produtivos na aprendizagem de Inglês.

Contudo, os games podem também se parecer com o ambiente de aprendizagem da língua, tendo em vista que os mesmo ligam a linguagem que utilizam com fatores específicos e contextualizados com ações e imagem. Isso confirma o fato de ser viável o aprendizado de LI a partir dos videogames, como mostra a pesquisa realizada por Uuskoski (2011), na qual 495 alunos finlandeses, de Ensino Médio entre os 16 e 20 anos, responderam um questionário que fez uma comparação entre estes e as médias dos alunos na matéria de LI. Assim, constatou-se que os alunos que jogavam por mais de 15 horas semanais tinham as melhores médias na disciplina. Com isso, Gee (2008, p. 36) argumenta sobre os videogames.

Silva (2014) traz a discussão de forma pelas quais se podem usar os videogames para melhorar e aumentar sua proficiência. O autor fala de dois tipos de habilidades que os videogames ajudam a gerar nos seus jogadores: habilidades receptivas (audição e leitura) e habilidades expressivas (fala e escrita) (SILVA,2014).

A maneira como os videogames geram habilidades de linguagem receptiva é dando aos jogadores um novo vocabulário e dando no mesmo momento o contexto correto e próprio. Isso acontece e tem seus efeitos dependendo do game, sendo por meio de imagens, situações animadas, ou também faz o jogador responder a um estímulo linguístico, temos como exemplo o botão escrito run(correr), que faz o personagem correr, dando o embasamento necessário para que o jogador faça a ligação entre o estímulo linguístico e o resultado/significado que este representa.

Bem como as habilidades receptivas, às habilidades expressivas também são cultivadas na jogabilidade, por meio das comunidades criadas dentro dos jogos, como é o caso das interações jogador com jogador através de conversas online durante as partidas. Ainda, no caso das habilidades expressivas, elas também podem ser externas ao jogo, ocorrendo em fóruns, salas de bate-papo e wikis, onde os jogadores discutem constantemente fatos, missões e quebra-cabeças ocultos dos jogos (SILVA, 2014).

Contudo, pensamos em uma pergunta que pode ser considerada polêmica, já que é um embate entre as duas formas de aprendizagem, mas que pode fomentar uma discussão bem interessante e levantar questões sobre a importância do uso de videogames dentro do ensino formal (Gráfico 1).

Gráfico 1.Videogames x Ensino Formal

Fonte: VOGELMANN, FERRAZ, BRAWERMAN-ALBIN (2020).



Gráfico 1. Videogames x Ensino Formal

(VOGELMANN, FERRAZ, BRAWERMAN-ALBIN, p.25, 2020)

Ao analisar a etapa final do questionário, que consistia da pergunta acima e também de um espaço em que os participantes podiam fundamentar sua opinião com uma resposta discursiva, torna-se claro que, ainda que os videogames possuam um saldo positivo maior, as duas opções aparecem bastante equilibradas.

Os comentários deixados pelos participantes se provaram muito úteis para levantar questões mais desenvolvidas sobre o processo de aprendizado através dos games, já que, mesmo que esta mídia tenha tido mais aprovação na pergunta objetiva, nota-se nas justificativas uma grande preocupação em diferenciar que os dois tipos de aprendizado partem de contextos totalmente diferentes e que cada um deles possui seus pontos positivos e negativos.

Além disso, outro ponto muito recorrente nessas respostas foi à ênfase dada à motivação dos alunos como principal motivo do seu aprendizado, como nas respostas dos participantes H e K, respectivamente:

“Não basta só saber qual botão atira, mas sim o motivo pelo qual seu personagem deve atirar! Sem contar que é um aprendizado mais divertido e natural (mais aquisição que aprendizado)”.

“Porque se você não tem conhecimento de inglês não consegue entender ou terminar o jogo. Rpg principalmente”. Já, em relação ao ensino formal, houve uma preocupação muito maior com o contexto de ensino e com o estudante como um agente ativo, ao contrário dos videogames, como exemplificado pela resposta do participante G:

“Apesar dos videogames ajudarem muito durante o aprendizado de língua inglesa, o ensino formal se sobressai, pois nele podemos encontrar inúmeras formas de aprender inglês, claro que vai depender do contexto de ensino, mas ainda assim no ensino formal há mais possibilidade de um aprendizado mais concreto do que no videogame, onde você está mais como o alvo passivo no contexto” (VOGELMANN, p.25. 2020).

Nesse atual artigo podemos perceber o quanto os jogos podem nos ensinar com situações específicas e contextualizadas, fazendo que emocionalmente tenhamos um aprendizado mais sólido, os games nos trazem a esse objetivo com seus elementos de história, cenários, diálogos totalmente imersivos. Concluimos que os games nos trazem essa dinâmica de aprendizado, pois, nos prende a atenção, fator que acaba sendo perdido no modo de ensino tradicional de sala de aula, salvo exceções de alunos que são realmente empenhados e esforçados que geralmente são minoria nas salas de aula, o uso de games na educação pode ser um fator de retorno da atenção dos alunos para o aprendizado da língua inglesa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As estratégias da utilização da gamificação na linguagem inglesa no período de ensino remoto utilizadas foram o uso das ferramentas virtuais relacionadas à língua inglesa, exibição de vídeo para os alunos de discursos falados no idioma referido, a aplicabilidade de games fora do ambiente escolar que colaboram muito para o aprendizado da língua, foi explicitado no período da pandemia.

O lecionamento de inglês foi muito abaixo do esperado, pois, até houve de ser deixado de ministrar a matéria pelas dificuldades do surto de contágio da covid, houve redução das matérias vistas para não sobrecarregar os alunos no ensino remoto, apesar disso a aplicação gamificada no ensino do respectivo idioma estrangeiro ainda se deu pelas metodologias vistas, na forma online de sites de ferramentas, exibição de vídeo de discurso na língua em questão, dependendo também da formação continuada dos professores na área da gamificação, para que possam transmitir o conteúdo baseado em games educacionais com qualidade.

O uso de mecânicas relacionado aos games deve ser moderado sendo monitorado pelos professores usando ferramentas, por exemplo: um exercício num site que é passada para todos os alunos num laboratório de computadores na escola onde exista um feedback de monitorar se os alunos estão realmente respondendo as atividades e mostrar quem já respondeu. E abrangendo o contexto de ensino remoto se utilizar uma ferramenta online ou um game que em casa os alunos respondam a tarefa proposta, acontecendo que o professor tem controle de quem dos alunos já respondeu.

A presente pesquisa, com abordagem de pesquisa bibliográfica, foi desempenhada por meio da análise sistemática de artigos, com foco exploratório para investigar quais benefícios e contribuições o uso da gamificação no ensino da língua inglesa tem na educação básica, de acordo com os artigos brasileiros desenvolvidos desde o início da pandemia do corona vírus.

As decorrências das buscas dos artigos examinados comprovam que a aprendizagem pelos jogos e as ferramentas atende às necessidades de alunos no

aprendizado da língua inglesa diante do âmbito escolar, sendo necessário que os professores ponham em prática a gamificação como mais uma forma de ensino, cuja utilização é muito relevante para que eles adquiram os conhecimentos básicos e avançados dessa língua.

A junção de todas essas contribuições nos mostra que os alunos puderam participar e desenvolver suas habilidades na língua inglesa, de modo a se tornarem protagonistas no processo ensino-aprendizagem, visando também o quanto a gamificação é acrescentadora para a formação docente, pois nela é possível perceber o quão desafiador é a missão de um potencial futuro professor.

Portanto, este artigo: O uso da gamificação no processo de ensino aprendizagem da língua inglesa, também apontou o aperfeiçoamento e a qualificação da formação docente por meio da necessária e importante articulação com os alunos, oferecendo viabilidades de desenvolvimento ao atuar na sua futura profissão.

Afinal, essas contribuições demonstram a série de riquezas aprendidas como destaque nesta pesquisa. Com isso, é possível afirmar o acordo dos alunos com as iniciativas de ensino que aproximem cada vez mais a gamificação da escola, motivando o desejo de uma educação mais crítica, democrática e contextualizada com a realidade tecnológica atual dos alunos.

Concluindo, os tipos de estratégias utilizadas no uso gamificação no ensino da língua inglesa no período do ensino remoto foram através de sites na forma de ferramentas digitais, exibição de discurso contextualizado de uma jovem na organização das nações unidas falado na língua inglesa, aproveitado para trabalhar o fator de tradução e método áudio-lingual, o usufruto de games na vida pessoal de alunos finlandeses no ensino médio na idade de 16-20 anos, onde os levaram a um melhor aprendizado na língua inglesa.

Analisando os limites e possibilidades do uso da gamificação, podemos dizer que se carece muito a capacitação dos professores para que haja um melhor ensino, direcionamento e planejamento partindo deles, causando um mais razoável efeito de aprendizagem nos alunos, é necessário ter moderação e foco nos temas importantes a serem vistos, dado que, o uso da tecnologia pode causar distrações, desviando da essência da aula proposta. Tendo todo o cuidado com o distanciamento social, tendo se um cenário perfeito de que cada aluno esteja em seu computador correspondente da classe ou laboratório, para que haja a participação de todos os alunos no aprendizado, em outros termos, uma experiência individualizada.

REFERÊNCIAS

ATARI. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari>. Acesso em 26 ago. 2022.

AZEVEDO, Jean. **Brasil é líder no mercado de games na América Latina e 13º no ranking mundial**, Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/mercado-de-games-brasil-lider-america-latina/> p.1, 2021.

BECK, Caio. **O bom educador está sempre atualizado**. Andragogia Brasil. Disponível em: <https://andragogiabrasil.com.br/o-bom-educador-esta-sempre-atualizado/>, p.1, 2014.

BELLO, Robson. **História e videogames**: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores, São Paulo, p.2, 2017.

CANI, Josiane, PINHEIRO, Ivana, SANTIAGO, Maria, SOARES, Gilvan. **Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras**, Belo Horizonte, p.8, 2017.

COSCARELLI, C. V. **Linkando as ideias dos textos**. In: ARAÚJO, J. C. A.; DIEB, M. (Org.). *Letramentos na web: gêneros, interação e ensino*. Fortaleza: UFC, p.13-20, 2009.

FADEL, Luciane, ULBRICHT, Vania, BATISTA, Claudia, VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**, São Paulo, p.76, 2014.

FERNANDES, Fábio Gonçalves; CALICCHIO, Fátima Christina. **Prática de ensino da língua inglesa I**. UNICESUMAR, Paraná, p.16, 2019.

FRANCO, C. **Autonomia e o uso de recursos digitais no ensino-aprendizagem de inglês, Bahia**, p.10, 2021.

GEE, James Paul. **Learning and Games**. In: SALEN, Katie. (Org.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, p.21–40, 2008.

JOGO eletrônico. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikipedia Foundation, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletrônico. Acesso em 26 ago. 2022.

MARECO, Raquel, ASSIS, André. **Prática de ensino da língua inglesa II**. UNICESUMAR, Paraná, p.7, 2018.

MAYARA, Jessica. **Uso de tecnologia em excesso pode ser prejudicial à saúde**, p1, 2020.

MURR Caroline; FERRARI Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Santa Catarina, p.10, 2020.

PRADO, Priscila. **Ensinar Inglês nos tempos de pandemia**. Belém, p.7, 2020.

SANTOS, Charles. **A gamificação e o Ensino de Sociologia: elementos para uma reflexão**, p.4, 2021.

UUSKOSKI, Olli. *Playing video games: A waste of time... or not? Exploring the connection between playing video games and English grades*. Tese de Doutorado. Doutorado em English Philology. Department of Modern Languages. University of Helsinki, Helsinki (Finlândia), p.69, 2011.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Como reinventar empresas a partir de jogos**. MJVPress: Rio de Janeiro, p.13, 2013.

VOGELMANN, Talisson, FERRAZ, Marcos, BRAWERMAN-ALBIN, Andressa. **Press start para aprender: videogames e aprendizagem de língua inglesa**, Rio de Janeiro, p.7, p.25, 2020.



Ensaio

AUTONOMIA E O USO DE RECURSOS DIGITAIS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS

Claudio Franco*

RESUMO: O presente artigo, organizado em duas partes, busca oferecer subsídios teóricos e práticos ao focalizar o uso de recursos digitais no desenvolvimento da autonomia dos agentes envolvidos no processo de ensino-aprendizagem de inglês. Na primeira parte, de natureza teórica, orientados pela teoria da complexidade, propomos oferecer uma breve visão do conceito de autonomia como sistema adaptativo complexo. Na segunda parte, de natureza prática, buscamos apresentar possíveis usos de diversos recursos digitais, disponíveis gratuitamente na internet, que possam contribuir positivamente para a promoção da autonomia de professores e aprendizes.

PALAVRAS-CHAVE: recursos digitais; ensino de inglês; autonomia; teoria da complexidade

Introdução

O termo “autonomia” é frequentemente associado ao aprendiz, e a expressão autonomia discente (do inglês *learner autonomy*), estabelecida por Carl Rogers em 1969, refere-se à habilidade, que todos os aprendizes possuem, em diferentes níveis, de desenvolver um planejamento de estudo pessoal, de encontrar materiais para pesquisar e de avaliar, por si mesmos, o progresso (ou não) de sua aprendizagem. Rogers afirma que um dos princípios para a aprendizagem, fundamental para o conceito de autonomia, é a liberdade de escolha. Podemos entender, portanto, que professores e alunos autônomos são aqueles indivíduos livres para decidir a maneira mais adequada de atingir seus objetivos de ensino e de aprendizagem, respectivamente.

Inseridos em contextos mediados por tecnologias digitais, docentes e alunos encontram inúmeras possibilidades para desenvolver sua autonomia. Segundo Tavares e Franco (2014), a internet é tanto fonte e veículo de distribuição de informação quanto meio de

* Doutor em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor Associado do Setor de Inglês do Departamento de Letras Anglo-Germânicas da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Pesquisador do Projeto LingNet (UFRJ).

ENSINAR INGLÊS EM TEMPOS DE PANDEMIA

RESUMO

Este trabalho objetiva uma reflexão sobre a pandemia do coronavírus e sobre a forma como ela deve impactar o ensino de inglês. Depois de serem apresentadas informações sobre a pandemia, são destacadas as propostas de três autores para pensar a pandemia, suas causas e consequências: Yuval Noah Harari (2020), Boa Ventura Sousa Santos (2020) e Ailton Krenak (2020). Depois, é apresentada a proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino médio, como um todo, e para o ensino de inglês, especificamente. A Base é o documento mais recente quanto a orientações para o ensino nacional. Por fim, é produzida uma proposta de ensino, que acorda com a reflexão dos autores e com a BNCC. Entende-se que é necessário um olhar globalizante e ambientalista para o mundo, pois cada decisão nacional traz consequências para o mundo todo, o que ficou bastante claro com a pandemia. Tal olhar deve fazer parte também do ensino escolar.

Palavras-chave: Covid-19. Globalização. Ambientalismo. BNCC. Ensino de inglês

TEACHING ENGLISH IN PANDEMIC TIMES

ABSTRACT

This study aims to reflect about coronavirus pandemic and about how it should impact English teaching. After showing informations about pandemic, it will be highlighted three proposes to thinking the pandemic times: Yuval Noah Harari (2020), Boaventura Sousa Santos (2020) e Ailton Krenak (2020). Afterwards, it will be shown Base Nacional Comum Curricular's proposal (BNCC) to high school, as well as the English teaching proposal. The Base is the more recent document to guide brazilian teaching. Then, it will be produced a teaching proposal that agrees with authors' reflections and with BNCC. It is understood that it is necessary a global and environmentalist view to the world, because every national decision makes consequences to the whole world, as it was clear with the pandemic. This view must be parto of school education.

Keywords: Covid-19. Globalization. Environmentalism. BNCC. English teaching

ENSEÑAR INGLÉS IN TIEMPOS DE PANDEMIA

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo una reflexión sobre la pandemia del coronavirus y sobre cómo ella podrá afectar la enseñanza de inglés. Tras la presentación de informaciones sobre la pandemia, se destacan las propuestas de tres autores para pensar la pandemia, sus causas y consecuencias: Yuval Noah Harari (2020), Boaventura Sousa Santos (2020) e Ailton Krenak (2020). Después, se presentará la propuesta de Basis Nacional Común Curricular (BNCC) para la escuela secundaria y para la enseñanza de inglés, en específico. La Base es el documento más reciente sobre directrices para la educación nacional de Brasil. Por fin, se produce una propuesta didáctica que concuerda con la reflexión de los autores y con la BNCC. Se comprende que es necesario mirar de manera global y ambientalista el mundo, porque cada decisión nacional tiene consecuencias para el mundo, tal como observado en la pandemia. Ese modo de observar el mundo debe de ser parte de la educación escolar.

Palabras-clave: Covid-19. Globalización. Ambientalismo. BNCC. Enseñanza de inglés.

Priscila Finger do Prado[i]



<http://dx.doi.org/10.1590/1984-6398201711880>

Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras

Analysis of digital games for foreign/second language learning in mobile devices

Josiane Brunetti Cani*
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Minas Gerais/ Brasil

Ivana Queiroz Pinheiro**
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Minas Gerais/ Brasil

Maria Elizabete Villela Santiago***
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Minas Gerais/ Brasil

Gilvan Mateus Soares****
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Minas Gerais/ Brasil

RESUMO: A pesquisa objetiva analisar três aplicativos de dispositivos móveis orientados à aprendizagem de língua estrangeira, identificando suas potencialidades e limitações: Lingualeo, English Grammar All Levels e Learning 2'Talk. Para alcançar tal objetivo, a pesquisa teve como fundamentação teórica os estudos sobre gamificação e aprendizagem de línguas pelo computador (CALL) a fim de analisar os dados obtidos nos três jogos de acordo com os seguintes critérios: i) teoria de aprendizagem; ii) nível de contextualização; iii) nível de personalização; iv) tipo de interação; v) conteúdo abordado; e vi) interface. Utilizou-se uma abordagem qualitativa, abrangendo aspectos tanto da linguagem verbal quanto gráfica, além dos elementos interativos das interfaces. A análise

* josicani@gmail.com

** ivanaqpinheiro@gmail.com

*** elizabetesantiago@unifei.edu.br

**** gilvanso@uol.com.br



Http://online.unisc.br/seer/index.php/signo
ISSN on-line: 0104-6578
Doi: 10.17058/signo.v4i85.15654.



Recebido em 28 de Agosto de 2020

Aceito em 10 de Dezembro de 2020

Autor para contato: jtonelli@uel.br

Perspectivas de professoras de inglês para crianças: (re)planejar, (re)pensar e (trans) formar durante a pandemia (Covid-19)

Perspectives of teachers of English to young learners: (re)plan, (re)think and (trans)form during COVID-19 pandemic

Juliana Reichter Assunção Tonelli 

Universidade Estadual de Londrina – UEL – Paraná – Brasil

Cláudia Jotto Kawachi Furlan 

Universidade Federal do Espírito Santo – UFES – Espírito Santo – Brasil

Resumo: O objetivo deste artigo foi analisar as perspectivas de professoras de inglês para crianças atuando no ensino remoto. Os dados foram gerados por meio de formulário online preenchido por 62 respondentes de vários Estados brasileiros. O foco de análise recaiu, em especial, sobre a questão que indagava se a ausência das aulas de inglês nos anos iniciais (educação infantil e primeiro ciclo do ensino fundamental), por conta da pandemia causada pela Covid-19, poderia causar algum prejuízo aos alunos. As análises indicam que, de modo geral, no entender das respondentes, a ausência de aulas implica na descontinuidade do contato com a língua o que comprometeria a aprendizagem de inglês. Com base nos resultados deste estudo, ressaltamos a importância da discussão sobre as razões para ensinar uma língua adicional para crianças, bem como a relevância da reflexão sobre concepções de língua(gem), de ensino e de aprendizagem, evidenciando a necessidade de formação docente e de debates nessa área.

Palavras-chave: Perspectivas de professoras. Ensino de inglês para crianças. Pandemia Covid-19. Educação linguística.

Abstract: The aim of this paper was to analyze perspectives of English teachers to young learners who were teaching remotely. Data was generated by means of an online questionnaire, which was answered by 62 participants from different Brazilian states. The focus of the analysis was especially on the question on whether the absence of English classes in the beginning years (Early childhood education and Elementary school) due to the COVID-19 pandemic could cause any loss to the students. The analyses indicate that, in general, according to the participants, the absence of classes implies on the discontinuity of the contact with the language, which could, according to them, compromise the learning process. Based on the results of this study, we highlight the importance of discussing the real reasons of teaching an additional language to young learners, as well as the relevance of reflecting on concepts of language, teaching, and learning, emphasizing the need for teacher education and debates in this area.

Keywords: Teachers' perspectives. Teaching English to young learners. COVID-19 pandemic. Linguistic education.



DOI: <https://doi.org/10.12957/redoc.2020.52630>

Revista Docência e Ciberultura

Press start para aprender:

videogames e aprendizagem de língua inglesa.

Press start to learn:

videogames and English language learning.

Press start para aprender:

videojuegos y aprendizaje de la lengua inglesa

Talisson Subtil Vogelmann¹
 Marcos Guilherme de Souza Ferraz²
 Andressa Brawerman-Albini³

RESUMO

A respeito dos processos de aquisição e aprendizado de segunda língua (L2), Krashen (1981) diferencia entre um processo espontâneo e um processo formal de aprendizado da língua, respectivamente. Dentro destes processos, encontram-se pessoas que afirmam que seu conhecimento de L2 vem única, ou primariamente, do seu contato com videogames. Esse tipo de afirmação levanta questionamentos acerca das diferenças entre o aprendizado formal e o processo de aquisição informal. Muitas dessas discussões destacam as relações entre a experiência propiciada pelos videogames e as motivações do aprendiz. Podemos entender esse elemento motivador dos games no ensino de L2 ao olharmos as ideias de Gee (2003) sobre como os videogames conectam a linguagem a significados específicos e contextualizados. No entanto, é necessário ressaltar que a língua se divide em diferentes habilidades. Sendo assim, a presente pesquisa procura lançar um olhar sobre como esses contextos de aprendizados, ensino formal e videogames, conversam com cada uma dessas habilidades linguísticas. Propondo um questionário nos moldes sugeridos por Dörnyei (2003), para aprendizes que afirmam ter tido experiência com os dois contextos, esta pesquisa tem por objetivo entender quais habilidades foram mais favorecidas por cada contexto. Os resultados mostram que algumas habilidades, como o *reading*, foram apontadas como mais produtivas através dos videogames, enquanto outras, como o *writing*, apareceram como mais produtivas dentro do ensino formal. Por fim, o trabalho procura estimular discussões sobre de quais maneiras e em quais momentos utilizar videogames no processo de ensino de inglês pode ser benéfico.

Submetido em: 10/07/2020 – **Aceito em:** 25/10/2020 – **Publicado em:** 24/12/2020

¹ Mestrando em Estudos de Linguagens pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: talisson.vogelmann@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0001-574X>.

² Graduado em Letras Inglês pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: marcosguilhermesouzaferaz@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1389-3034>.

³ Doutora em Letras pela Universidade Federal do Paraná. Professora do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: andbraw@utfpr.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1402-4145>.