

## O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

BÁRBARA GRZEGORCZYK DIAS<sup>1</sup>; ARIADNE SIQUEIRA MEDEIROS<sup>2</sup>; ENIRLETTE FIGUEIREDO CARRICONDE<sup>3</sup>; FLÁVIA MEDIANEIRA DE OLIVEIRA<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – [barbgrzegorczykdias@gmail.com](mailto:barbgrzegorczykdias@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – [ariadne.siqueira.medeiros@gmail.com](mailto:ariadne.siqueira.medeiros@gmail.com)

<sup>3</sup> Escola Municipal de Ensino Fundamental Francisco Caruccio – [enirlette@gmail.com](mailto:enirlette@gmail.com)

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pelotas – [olivafr@gmail.com](mailto:olivafr@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A pandemia da Covid19 gerou inúmeras mudanças e desafios em diversos contextos, dentre eles, o educacional. O fechamento das escolas em razão das medidas de isolamento social fez com que o ensino presencial sofresse adaptações e fosse substituído temporariamente pela modalidade remota.

Este trabalho tem como objetivo principal relatar uma experiência de ensino de Língua Inglesa na modalidade síncrona, desenvolvida na Escola Municipal de Ensino Fundamental Francisco Caruccio, como parte das atividades planejadas no Programa Residência Pedagógica<sup>1</sup>, da Universidade Federal de Pelotas. Este programa visa aprimorar a formação inicial de licenciandos com base no planejamento de atividades de ensino que estimulem a articulação entre teoria e prática, promovendo a imersão do graduando em escolas das redes públicas de educação básica.

Considerando que as Metodologias Ativas têm se constituído como uma das alternativas mais eficientes no contexto de ensino remoto e, também, como uma possibilidade de incentivar e desenvolver o protagonismo dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem, optamos pela utilização dessa metodologia na elaboração das atividades pedagógicas que foram ministradas durante os encontros realizados na modalidade síncrona.

Um dos grandes precursores das Metodologias Ativas foi William Glasser, psiquiatra e estudante de saúde mental, educação e comportamento humano. Glasser trouxe à educação uma nova maneira de se aprender, uma maneira mais ativa de aprendizagem.

De acordo com Berbel (2011, p. 29), as Metodologias Ativas consistem em “formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos”. Nessa metodologia, o processo de aprender se desenvolve por meio da problematização com o objetivo de alcançar e motivar o discente, pois diante do problema, ele se detém, examina, reflete, relaciona a sua história e passa a ressignificar suas descobertas (BERBEL, 2011).

Dentre as Metodologias Ativas, podemos citar a *Gamificação* que se constitui como uma alternativa no ensino-aprendizagem que visa aumentar a motivação, o engajamento e a participação dos alunos em atividades pedagógicas por meio da inserção de jogos no contexto educacional. Nesse sentido, segundo Kapp (2012, apud TOLOMEI, 2017, p. 150), a gamificação consiste na utilização de elementos dos games – tais como estratégias, pensamentos e problematizações – fora do contexto de games,

---

<sup>1</sup> Este trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES), código de financiamento 001.

com o intuito de promover a aprendizagem, motivando os indivíduos a alguma ação e auxiliando na solução de problemas e interação com outros indivíduos.

A utilização desse tipo de metodologia oferece inúmeros benefícios no processo de ensino-aprendizagem, principalmente no período de pandemia. A proposta da metodologia é proporcionar maior engajamento, motivação e interação dos alunos durante a aula, propiciando que o conhecimento seja construído de modo mais lúdico e de acordo com a realidade dos aprendizes.

Atualmente, inúmeras plataformas digitais podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem, dentre elas *Duolingo*, *Snaptube* e *Wattpad*. Escolhemos a *Wordwall* para a elaboração de nossas atividades, plataforma de jogos educativos que possibilita aos professores criarem novos jogos de acordo com o conteúdo a ser abordado, modelo de jogo, nível de dificuldade e quantidade de “vidas” que o jogador terá. A plataforma é gratuita, de fácil acesso aos alunos e conta com jogos prontos em diversas áreas de conhecimento.

## 2. METODOLOGIA

Visando minimizar o isolamento social e as dificuldades de aprendizagem durante o momento atípico atual, a escola E.M.E.F. Francisco Caruccio optou por ofertar aulas síncronas de Língua Inglesa para as três turmas do sétimo ano. As aulas eram ministradas por meio da plataforma *Google Meet*, além dos materiais semanais disponibilizados na modalidade assíncrona (pela rede social *Facebook*) e material impresso (para retirada e entrega na escola).

A preparação das atividades buscou atender as dúvidas dos discentes e os conteúdos previstos pelo Documento Orientador Municipal (DOM). Os encontros foram ministrados pelos residentes, com orientação da preceptora, fazendo uso de atividades de gamificação.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira aula síncrona com as três turmas de sétimo ano do ensino fundamental, tivemos como principal desafio a reduzida participação dos alunos nas interações que ocorriam em língua inglesa. Durante a explicação do conteúdo, fizemos perguntas aos alunos, de modo a diminuir a tensão da aula, mas não obtivemos sucesso.

Considerando que são alunos que começaram a ter contato com a língua inglesa durante a pandemia (em 2020 estavam no sexto ano) é compreensível esta reação de receio. Durante a segunda aula, propusemos uma reflexão sobre o motivo de estudarmos a língua inglesa na escola e apresentamos slides sobre a globalização da língua inglesa, bem como sua influência nos filmes, séries, animes e jogos. Isso atraiu a atenção dos alunos e fez com que alguns se sentissem mais confortáveis para participar nas atividades, mas ainda só quando questionados e apenas pelo *chat*.

A partir da terceira aula, questionamos os interesses dos alunos para que pudessemos planejar mais adequadamente as atividades. Percebemos que a maioria dos estudantes fazia uso de gírias e abreviações bem conhecidas por serem utilizadas em jogos.

A proposta de utilizar atividades gamificadas nas aulas síncronas foi posta em prática a partir da quarta semana de aula. Selecionamos a plataforma *WordWall* com um jogo disponibilizado para trabalhar com a estratégia de leitura de Palavras Cognatas. Foi disponibilizado um período de 10 minutos para que os alunos

realizassem as atividades previstas no jogo e o resultado foi melhor do que o esperado. Os alunos tornaram-se extremamente participativos, enviando no chat ou ligando o microfone para mostrar as pontuações no jogo.

Durante as aulas subsequentes, continuamos utilizando a plataforma para oferecer aos alunos mais oportunidades de aprimorar seus conhecimentos de maneira fluida e leve, fazendo com que a competitividade nos auxiliasse na obtenção de resultados positivos.

Em razão do espaço reduzido, faremos um recorte e exemplificaremos uma das atividades elaboradas. A utilização do jogo *Maze Chase* sobre o verbo *To Be*, disponibilizado pela plataforma, se configurou como a atividade que apresentou o melhor resultado durante os encontros síncronos. Esse jogo é bastante semelhante ao famoso *Pac-man*<sup>2</sup>, o que acabou trazendo aos alunos uma segurança maior haja vista que a maioria dos aprendizes conhecia as regras. As questões continham frases que deveriam ser completadas com o verbo *To Be* correto de acordo com o pronome utilizado. Os alunos conseguiram colocar em prática o conteúdo visto anteriormente de forma lúdica e foram estimulados a competir com os colegas, usando o que tinham aprendido nas aulas.

O objetivo da utilização da *Gamificação* nos encontros síncronos desde o princípio foi melhorar a participação e a interação dos alunos, buscando planejar atividades que despertassem o interesse e a curiosidade dos alunos pela língua inglesa. Obtivemos um resultado positivo nos dois primeiros trimestres do ano letivo e, durante os encontros, percebemos a evolução dos alunos não só com a participação durante os jogos, mas também o interesse em questionar e aprender mais sobre o conteúdo apresentado. Conforme Tolomei (2017, p. 151) aponta “por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras, trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível”.

#### 4. CONCLUSÕES

Concluimos que as Metodologias Ativas, em consenso com o que aponta Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), se constituem como uma alternativa para o ensino-aprendizagem, permitindo que os alunos assumam cada vez mais o protagonismo de seu aprendizado e rendimento escolar. Além disso, podemos afirmar que a utilização de atividades gamificadas no ensino de Língua Inglesa não só estimula a participação efetiva dos alunos, mas também incentiva à criatividade, a competitividade e a interação em grupo, esta última extremamente importante no momento de pandemia.

A pandemia da COVID19 nos mostrou que precisamos urgentemente investir em educação de qualidade e ofertar sempre o melhor ensino aos nossos alunos, de maneira a incentivar a autonomia, a capacidade criadora e o trabalho colaborativo.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERBEL, Neusi. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

---

<sup>2</sup> *Pac-Man* foi criado por Toru Iwatani, um jovem desenvolvedor da Namco na década de 1980. O jogo apresentou mecânicas originais e inventivas, como a introdução de labirintos, o uso de inimigos que perseguem o protagonista e itens que aumentam os poderes do herói.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

PAC-MAN. **Pac-Man completa 35 anos. Relembre a história do clássico dos videogames.** Disponível em:

[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2015/05/22/interna\\_tecnologia,484057/pac-man-completa-35-anos-relembre-a-historia-do-classico-dos-videogam.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2015/05/22/interna_tecnologia,484057/pac-man-completa-35-anos-relembre-a-historia-do-classico-dos-videogam.shtml). Acesso em: 05/08/2021.

PELOTAS. **Documento Orientador Municipal:** Referencial Curricular da Rede Municipal de Ensino de Pelotas. Secretaria Municipal de Educação e Desporto, 2020.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **Revista EaD em foco**, v. 7, n. 2, p. 145-156, 2017.