



USO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO NA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO

USE OF TECHNOLOGY AS A RESOURCE IN GAMIFICATION FOR TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE IN HIGH SCHOOL

USO DE LA TECNOLOGÍA COMO RECURSO EN GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN LA ESCUELA SECUNDARIA

Jéssica Borges Brussio

Graduada em Letras com habilitação em Português, Inglês, e suas respectivas literaturas (FACAM - 2021). Especialista em Metodologias do Ensino de Língua Inglesa (FACULDADE ÚNICA - 2022). Certificação nível avançado no curso de idiomas CII (2019). Possui experiência de Língua Inglesa e Língua Portuguesa em curso técnico e escolas das redes públicas e privadas de São Luís/MA. Atualmente leciona Língua Portuguesa e Inglesa no Instituto Federal do Maranhão (IFMA), Campus de Pinheiro e está como aluna especial do Mestrado em Letras (UFMA), na disciplina Narrativas Literárias, Memória e Identidade.

E-mail: jessicabbrussio@gmail.com

Josenildo Campos Brussio

Pós-Doutor em Turismo, pelo PPGTUR (Programa de Pós-graduação em Turismo) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), sob a supervisão da professora Titular Maria Lúcia Bastos Alves. Doutor em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2012), Mestre em Educação pela Universidade Federal do Maranhão (2008), Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Maranhão (2012) e Licenciado em Letras Português/Inglês e respectivas Literaturas pela Universidade Estadual do Maranhão (1998). Professor Associado II do Curso de Licenciatura em Ciências Humanas/Sociologia do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE-UEMA), da Universidade Estadual do Maranhão. Professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLEtras-UEMA), da Universidade Estadual do Maranhão. Professor colaborador do Curso de Turismo do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Meio Ambiente, Desenvolvimento e Cultura (GEPEMADEC) e coordenador da linha de pesquisa 1: "Imaginário, cultura e meio ambiente". Líder do LEI (Laboratório de Estudos do Imaginário) e coordenador da linha de pesquisa 1: "Imaginário, símbolos, mitos e práticas educativas".

E-mail: josenildo.brussio@ufma.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7721-9199>



RESUMO

O presente trabalho aborda o uso da tecnologia enquanto recurso na aplicação da gamificação no ensino da língua inglesa, tendo como público-alvo o ensino médio. Sabemos que nossa atual geração vive um meio moderno e tecnológico, em que ferramentas tecnológicas entram como recursos primordiais na educação. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de caráter exploratório e descritivo sobre a gamificação como uma metodologia ativa eficiente para utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta educacional. No referencial teórico, contamos com autores como Leffa e Castro (2019), Silva e Toassi (2021), Davi Martins (2019), entre outros, além de documentos oficiais como a LDB 9.394/96 e a nova BNCC. WhatsApp, Instagram, jogos mobile e outras plataformas são grandes exemplos de como a tecnologia já vem sendo inserida na vida dos jovens, principalmente, adolescentes, além de aplicativos que ajudam no dia a dia, como os de tradução. Tendo como base o uso dessas tecnologias para a necessidade do conhecimento da língua inglesa, é possível fazer a correlação entre o aprendizado desse idioma com jogos eletrônicos. Contudo, diante deste cenário, ainda temos muitas barreiras que impedem um processo de ensino-aprendizagem eficaz, como a desmotivação docente e a falta de preparo profissional, consequentemente, desmotivação por parte dos alunos.

Palavras-chave: Tecnologia, Gamificação, Metodologias Ativas, Jogos.

ABSTRACT

The present work approaches the use of technology as a resource in the application of gamification in the teaching of the English language, having secondary education as a target audience. We know that our current generation lives in a modern and technological environment, in which technological tools are essential resources in education. This is a bibliographic research, exploratory and descriptive about gamification as an efficient active methodology to use electronic games as an educational tool. In the theoretical framework, we have authors such as Leffa e Castro (2019), Silva and Toassi (2021), Davi Martins (2019), among others, in addition to official documents such as LDB 9.394/96 and the new BNCC. WhatsApp, Instagram, mobile games and other platforms are great examples of how technology is already being inserted in the lives of young people, especially teenagers, in addition to applications that help in everyday life, such as translation. Based on the use of these technologies for the need to know the English language, it is possible to correlate the learning of this language with electronic games. However, given this scenario, we still have many barriers that prevent an effective teaching-learning process, such as teacher demotivation and lack of professional preparation, consequently, demotivation on the part of students.

Keywords: Technology, Gamification, Active Methodologies, Games.

RESUMEN

El presente trabajo aborda el uso de la tecnología como recurso en la aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, teniendo como público objetivo la educación secundaria. Sabemos que nuestra generación actual vive en un entorno moderno y tecnológico, en el que las herramientas tecnológicas son recursos imprescindibles en la educación. Se trata de una investigación bibliográfica, exploratoria y descriptiva sobre la gamificación como metodología activa eficiente para utilizar los juegos electrónicos como herramienta educativa. En el marco teórico contamos con autores como Leffa e Castro (2019), Silva y Toassi (2021), Davi Martins (2019), entre otros, además de documentos oficiales como la LDB 9.394/96 y la nueva BNCC. WhatsApp, Instagram, juegos móviles y otras plataformas son grandes ejemplos de cómo la tecnología ya se está insertando en la vida de los jóvenes, especialmente de los adolescentes, además de aplicaciones que ayudan en la vida cotidiana, como la traducción. A partir del uso de estas tecnologías por la necesidad de conocer el idioma inglés, es posible correlacionar el aprendizaje de este idioma con los juegos electrónicos. Sin embargo, ante este escenario, aún tenemos muchas barreras que impiden un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz, como la desmotivación docente y la falta de preparación profesional, en consecuencia, la desmotivación por parte de los estudiantes.

Palabras clave: Tecnología, Gamificación, Metodologías Activas, Juegos.



INTRODUÇÃO

Em pleno terceiro milênio, vivemos a Era das Tecnologias, a sociedade da informação e isto pode ser observado em diversos campos sociais, seja profissional (com o uso de aplicativos que executam reuniões online), ou educacional (uso de tablets em sala), ou mesmo pessoal (smartphones e computadores de última geração). Nessas plataformas, utilizamos sites e aplicativos com recursos de rotina para ouvir músicas, aprender um conteúdo novo, navegar em redes sociais, seja para comunicação ou compartilhamento de uma ideia, e também, momentos de lazer, como, por exemplo, jogos digitais.

A rapidez com que nos comunicamos hoje se dá pelo advento da internet e as possibilidades ocasionadas pela globalização. Este é um termo que nos remete à modernidade, ao desenvolvimento da sociedade, que traz um meio de comunicação eletrônico onde sua existência altera a estrutura da vida social, independente de classes (GIDDENS, 2003, p. 22).

A cada dia surgem novos equipamentos com a função de tornar a rotina mais prática, rápida e objetiva, por questões de trabalho, necessidades domésticas ou lazer. Em contrapartida, temos o sistema de ensino escolar com conteúdos extensos e complexos dentro da língua inglesa no ensino médio. Esta é uma etapa, segundo a BNCC, voltada mais para tópicos contextualizados com o profissional e vida pessoal, conteúdos que proporcionem aos estudantes ter uma visibilidade social mais ampla e diversificada.

Dentro desse contexto, observamos certa dificuldade no que tange ao processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Existem bloqueios e travas que dificultam os alunos de se interessarem pela língua, seja pela dificuldade em si ou mesmo falta de contato. Por mais que possuam base vinda do ensino fundamental, ao lidarem com o ensino médio acabam deixando a língua inglesa em segundo plano e não buscando aprimorar mais seu conhecimento. Dessa forma, o professor incluir em sala de aula uma metodologia baseada em jogos que utilizem tecnologia, seja através de aplicativos ou jogos de plataformas, tornando as aulas mais dinâmicas e práticas. Diante dos problemas aqui citados, fazemos o seguinte questionamento: que estratégias de ensino podem ser integradas para que haja mais interesse por parte do aluno no aprendizado da língua inglesa?



A partir dos problemas apresentados, temos algumas hipóteses. A primeira, seria o professor enquanto mediador, sendo importante que ele seja o principal mediador desse conhecimento. Tendo o docente como parceiro do ensino da LI, é possível aprimorar melhores estratégias de ensino. Parte dele a motivação do aluno. Outra hipótese seria recursos e metodologias como principal meio de aprendizado do aluno, mas a falta deles pode ser resolvida com contextualização de conteúdo. Não havendo recurso momentâneo, é possível fazer referência ao que o aluno pode aplicar em seu cotidiano, como exemplo, aparelho celular, computador doméstico e aparelhos de videogames.

É com essa problemática que se faz presente o conhecimento de metodologias ativas que possam auxiliar o professor em sala de aula a tornar a língua inglesa mais dinâmica e presente na vida do aluno. Dentre elas, trazemos a Gamificação, como metodologia capaz de proporcionar dinamicidade no ensino da língua inglesa, podendo ser aplicada sob forma literária, aplicativos, jogos digitais, redes sociais, entre outros. Todos são rotinas e/ou situações do dia a dia que estão presentes na vida dos adolescentes, assim permitindo facilmente sua inclusão. Dessa forma, a gamificação se apresenta como sendo uma excelente forma de ensinar a língua inglesa de modo a destravar os alunos, fazendo-os perder o medo e insegurança, tornando-a mais atrativa, interessante e contextualizada.

Assim, no primeiro capítulo, apresentaremos a construção teórico-metodológica do presente trabalho, destacando o contexto e importância das TICs na educação, principalmente, o uso da gamificação no ensino da Língua Inglesa.

No segundo capítulo, serão abordados um pouco da história da língua inglesa e como ela chegou até nós hoje em dia, como se dá na escola e o papel da escola dentro do ensino desse idioma.

No terceiro capítulo demonstraremos alguns problemas enfrentados em sala de aula no ensino da língua inglesa, as tecnologias que possibilitam o uso da gamificação no âmbito educacional e as estratégias de gamificação que auxiliam nos problemas quanto ao ensino da língua inglesa.

2 DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA



Para a realização desta pesquisa, tivemos que nos aprofundar em um vasto material bibliográfico como fonte primordial de pesquisa. Por esta razão, tratou-se de uma pesquisa bibliográfica, de caráter exploratório-descritivo, em que investigamos livros, monografias, dissertações e artigos científicos sobre o tema.

Segundo Gil (2002), “o planejamento da pesquisa pode ser definido como o processo sistematizado mediante o qual se pode conferir maior eficiência à investigação para determinado prazo alcançar o conjunto das metas estabelecidas” (GIL, 2002, pág. 19).

A metodologia escolhida neste trabalho parte da perspectiva de realizar uma pesquisa puramente bibliográfica, pois “vincula-se à leitura, análise e interpretação de livros, periódicos, manuscritos, relatórios, teses, monografias, etc.”(MAZUCATO, 2018, p. 66), utilizando o método dedutivo, que segundo o mesmo autor “indica que a pesquisa seguirá o seguinte trajeto: partindo de constatações mais gerais (dados, informações, relações já existentes e conhecidas) examinam-se casos particulares para verificar se o mesmo se enquadra nestas constatações...” (2018, p. 55).

O presente trabalho foi elaborado mediante a análises de teorias fundamentadas que argumentavam cientificamente acerca do tema aqui proposto. O enfoque foi constituído sob pesquisa bibliográfica baseadas em artigos científicos, livros e publicações diversas.

Mediante os resultados obtidos após a pesquisa, foi possível chegar a uma possível solução para os problemas apresentados. Sobre este método de pesquisa, diz Pizzani et. al (2012) que a pesquisa bibliográfica se refere a revisão literária sobre teorias que abordam o trabalho científico; sendo essa revisão chamada de levantamento bibliográfico ou revisão bibliográfica, podendo ser feita através de livros, periódicos, artigos de jornais, sites da internet e outras fontes.

2.1 Referencial Teórico

A língua inglesa é uma língua derivada de diversos dialetos que ocupavam a região da Grã-Bretanha, tais como, o celta-britânico, o anglo-frísio, o saxão, o franco-normando e o latim. Durante o período de ocupação territorial dos povos celtas, houve influências de diferentes culturas europeias, sendo a de maior presença a da Inglaterra. Esse conhecimento foi passado por gerações, até chegar na língua inglesa que conhecemos hoje.



Já no Brasil, temos a língua inglesa como a língua estrangeira mais ensinada, presente em diversas circunstâncias sociais, profissionais e de usos pessoais e/ou coletivos, como eletrônicos, propagandas, programas, vestuário, alimentício e etc.

A sociedade vem evoluindo cada vez mais no que tange ao acesso tecnológico, tudo isso em prol de uma maior praticidade e interatividade entre diferentes povos. De acordo com Alves (2009), “a relação do homem com a natureza foi sempre mediada pela tecnologia, embora esta mediação seja mais marcante na sociedade contemporânea, pois o impulso tecnológico do século XX marca as instituições sociais e interfere em todos os setores da atividade humana.”. Desta forma, observamos que o processo de inserção da tecnologia na sociedade foi gradual, porém extremamente abrangente, acoplando-se na maior parte das áreas.

Através dessa relação entre sociedade e tecnologia, a educação assume um papel social crucial. Segundo a LDB (1996):

“Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.” (LDB, 1996, p. 9)

Tal afirmação nos reforça a importância da educação como instrumento formador de indivíduos em meio social, partindo daí seu caráter interativo com outros ambientes.

Segundo a BNCC, no que diz respeito ao ensino da língua inglesa:

Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias (BNCC, 2017, p. 241).

Diante desse contexto educacional, aprofundamos então no âmbito do ensino da língua inglesa no ensino médio, e sobre isto, a BNCC admite:

No Ensino Médio, a contextualização das práticas de linguagem nos diversos campos de atuação permite aos estudantes explorar a presença da multiplicidade de usos da língua inglesa na cultura digital, nas culturas juvenis e em estudos e pesquisas, como também ampliar suas perspectivas em relação à sua vida pessoal e profissional. Além disso, abrem-se possibilidades de aproximação e integração desses estudantes com grupos multilíngues e multiculturais no mundo globalizado, no qual a língua inglesa se apresenta como língua comum para a interação (BNCC, 2017, p. 484-485).

Observamos assim que quando o estudante chega ao ensino médio, suas perspectivas começam a tomar-se mais profissionais. Atualmente temos uma vasta oferta profissional onde é requerido o conhecimento da língua, mas ainda poucos que possuam



domínio dela. Muitas vezes, esse bloqueio linguístico se dá mesmo na escola, seja por pouco contato com a língua ou mesmo insegurança e medo de não conseguir desenvolver uma boa fluência no idioma.

A cultura local se torna cada vez mais globalizada, tendo a língua inglesa como principal instrumento de comunicação e aproximação com culturas estrangeiras. Os maiores usuários desse instrumento são os jovens, cada vez mais conectados e mergulhados dentro desse “oceano virtual” que mescla a língua inglesa com a língua portuguesa, trazendo cada vez mais estrangeirismos e neologismos para o vocabulário nacional.

É através dessa conexão que pode ser possível trazer mais interatividade com a língua. Como mencionado, ainda há um bloqueio considerável de estudantes nas escolas com relação a língua inglesa. Seja por ser uma disciplina com muitas regras e pouca contextualização, isto é, conteudista, ou mesmo um bloqueio individual por falta de afinidade e contato com o idioma.

No contexto apresentado neste trabalho, temos o uso da tecnologia para auxiliar no ensino da língua inglesa dentro de uma perspectiva da gamificação. Segundo Fardo (2013), os jogos são uma ferramenta de entretenimento muito utilizada entre os jovens atualmente, além de serem produtos midiáticos advindos da cultura digital que, consequentemente, influenciam diretamente o modo de agir e pensar dos indivíduos, e nessa influência existem métodos e elementos capazes de proporcionar conhecimentos úteis para diversos momentos da vida de forma eficiente e prazerosa.

É através dessa ideia que temos a gamificação como uma metodologia eficaz para o ensino da língua inglesa. Como diz o próprio nome, essa metodologia consiste em um aprendizado com base em jogos que desenvolvam estratégias e discernimento para se alcançar um determinado objetivo. Segundo Fardo (2013) “esse fenômeno consiste, em poucas palavras, no uso de elementos, estratégias e pensamentos dos games fora do contexto de um game, com a finalidade de contribuir para a resolução de algum problema.”

Tendo a tecnologia como aliada dentro das escolas, observamos que é possível desenvolver estratégias de ensino mais eficazes através da gamificação, melhorando o processo ensino-aprendizagem dos alunos do ensino médio. Fardo afirma que:

Nesse sentido, na cultura digital, a escola perde parte de seu papel de detentora dos saberes, pois eles estão disponíveis ao alcance de alguns cliques em um motor de buscas na internet. Em uma sociedade hiperconectada, a escola talvez devesse assumir



outro papel. Ela poderia, por exemplo, assumir a função de “orientar os percursos individuais no saber e de contribuir para o reconhecimento dos conjuntos de saberes pertencentes às pessoas (FARDO, 2013, p. 34).

Com base nessa teoria, podemos observar que é possível unificar os ideais tecnológicos junto aos educacionais, tendo a escola função de facilitadora para que haja essa conexão, e dessa forma, dinamizar o ensino da língua inglesa.

Para Leffa e Castro (2019) “A gamificação pode ser usada em vários contextos de prática e olhada de várias perspectivas teóricas”. Nessa perspectiva, foram pesquisados alguns jogos digitais para o aprendizado da língua inglesa, dentre eles sendo apresentados *The sims*. Após estudos e análises, alguns aspectos foram observados como positivos quanto ao aprendizado da língua inglesa na aplicação de um breve experimento com o jogo em questão, apresentado aos alunos. Para segundo Leffa e Castro, os resultados definidos foram:

[...] (1) a motivação por aprender uma língua executando uma atividade prazerosa; (2) a descoberta de oportunidades de aprendizagem com o uso de imagens que contribuem para a compreensão da língua usada no jogo; (3) integração da tecnologia digital na sala de aula; (4) exploração das possibilidades de agenciamento ao executar o jogo; (5) a simulação da vida real com o uso de vocabulário autêntico; (6) a retomada de termos já conhecidos reforçando e fixando a aprendizagem (LEFFA; CASTRO, 2019, p. 977).

Com base nos resultados apresentados por Leffa e Castro, observamos que houve êxito quanto ao processo de ensino-aprendizagem através do jogo *The sims*. Houve uma maior motivação, pois, os alunos viam-se diante de desafios propostos pelo game, e através dessa interação se davam os primeiros contatos com a língua inglesa. Quando se refere à descoberta de oportunidades, tal qual possibilidade de exploração no jogo, traz uma interdependência dos alunos para com a própria língua, onde eles começam a buscar formas e estratégias de conseguirem um melhor entendimento da língua por desconhecerem-na.

O jogo em si traz uma simulação da realidade, tanto em aspectos estruturais e gráficos, como no próprio vocabulário, o que é ótimo para aumentar o dicionário pessoal de cada aluno; além disso, há retomada de termos, ou seja, revisão de palavras já conhecidas e agora colocadas em contextos diferenciados para uma melhor imersão no aprendizado. Este é apenas um exemplo de jogo virtual e de como a tecnologia pode facilitar o aprendizado.

Todo o processo de ensino virtual que temos vivenciado com a pandemia só ratificou a importância das tecnologias no campo educacional. No mundo atual, marcado pela aceleração e pela transitoriedade das informações, o centro das atenções passa a ser o sujeito



que aprende, a despeito da diversidade e da multiplicidade dos elementos envolvidos nesse processo.

O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO BRASIL

A educação atualmente se torna fonte de crescimento e desenvolvimento econômico, social e cultural de um país. Quando se investe em políticas educacionais, é notório a posição à frente no que tange ao enfrentamento de dificuldades e barreiras que surgem nas sociedades modernas e globalizadas. Nessa questão, sabemos que diversas razões levam ao aumento exponencial do ensino de língua estrangeira pelo mundo, tal qual no Brasil, e esse crescimento se deve ao interesse no que chamamos de “cultura pop”, como músicas, filmes, jogos e, principalmente, tecnologias e mídias digitais. Segundo Polidório (2014):

Ela é língua oficial em mais de 55 países e organizações como a ONU e OTAN. Como segunda língua oficial ela é falada em mais de 60 países. O número de falantes nativos é de aproximadamente 430 milhões e de não nativos é de aproximadamente 950 milhões. Uma entre cinco pessoas no mundo fala inglês como língua nativa, segunda língua ou língua estrangeira (POLIDÓRIO, p. 340, 2014).

Leffa (2012) nos alerta ao papel da língua enquanto prática social, uma ação comunicativa, quando afirma que “não se pode perceber a língua se ela não estiver sendo usada por alguém em uma determinada interação social.”, o que pode concretizar a necessidade de aprendizagem das quatro habilidades básicas para conhecimento de uma língua: escrita, fala, escuta e leitura.

Com esse panorama inicial, podemos chegar ao ponto central: como se instalou o ensino de Língua Inglesa no Brasil? Para responder essa pergunta, precisamos remontar ao período Imperial da história do Brasil.

Percurso histórico do ensino da Língua Inglesa no Brasil

O ensino de língua inglesa como disciplina obrigatória no currículo escolar brasileiro teve início em 1809. Dom João VI decretara a implantação do ensino de duas línguas estrangeiras, a inglesa e a francesa, escolhidas estrategicamente, visando às relações comerciais que Portugal mantinha com a Inglaterra e a França (SANTOS, 2011, p. 1).



Neste período, havia estreitas relações comerciais entre Portugal, Inglaterra e França, por este motivo, havendo necessidade do ensino de línguas. Vale lembrar no filme Mauá: O Imperador e o Rei (1999), que o jovem Irineu para se tornar aprendiz do empresário Barão de Rothschild, recebeu como primeira incumbência de seu novo chefe, um dicionário português-inglês para que se dedicasse a estudar a Língua Inglesa, além dos livros dos grandes economistas clássicos da época, como Adam Schimdt e John Stuart Mill.

Todavia, precisaremos anteceder na linha temporal para chegar à origem da instalação da língua inglesa no Brasil, ou seja, traçar um percurso histórico do panorama educacional do ensino de línguas ao longo da história e das políticas da educação brasileira.

Durante séculos, do período colonial ao final do século XX, o método utilizado para o ensino da Língua Inglesa foi o Gramática-tradução ou o Método Clássico, onde as habilidades desenvolvidas eram leitura e escrita através da tradução de textos para aprendizado da gramática. Vale ressaltar que o professor em sala utilizava a língua materna para o ensino da Língua Inglesa, sem desenvolver diretamente a conversação. Nesse contexto, o objetivo básico do ensino da Língua Inglesa era somente formação de mão de obra (POLIDÓRIO, 2014, p. 341).

Após esse período, chegamos ao ano de 1931, com a Reforma de Francisco de Campos, que trouxe certa ênfase nas línguas contemporâneas, e com isso, o Método Direto. Neste método, temos a presença da contextualização do vocabulário conduzido somente na língua inglesa. Além disso, o professor também traz demonstrações, objetos, figuras que abordem o assunto, assim como práticas orais mais enfatizadas através de conversação e compreensão oral com correta pronúncia e gramática (POLIDÓRIO, 2014, p. 341).

Ao chegarmos no ano de 1942, a Reforma Capanema aparece como uma das maiores responsáveis pelo ensino da língua inglesa, onde destinou 35 horas semanais para sua aplicação. Além disso, instituiu as quatro habilidades básicas: ler, escrever, comunicação e compreensão oral, cujo objetivo eram contribuir para o desenvolvimento cognitivo e cultural.

Há muito tempo, o ensino da LI vem sofrendo mudanças, havendo mesmo um momento onde sua aplicação deixou de ser obrigatória na grade curricular pela LDB (Lei de Diretrizes e Bases) nos anos de 1961 e 1971. Já em 1996, a LDB modifica o ensino total, dividindo-o em ensino fundamental e ensino médio, consequentemente, tornando a língua



inglesa obrigatória em ambos os estágios. No ano de 1998, temos a instituição dos PCNs, conjunto de leis que funcionam como sugestões do ensino, neste caso, da língua inglesa.

Nesta última fase, notamos a divergência no que tange aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), que adotavam um ensino voltado para leitura no ensino fundamental e comunicação para o ensino médio. A problemática até então encontrada referia-se ao fato de que no ensino médio os alunos possuíam amplo desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, não focando somente na competência comunicativa, enquanto no ensino fundamental, restringia-se as habilidades de modo a se pensar que o aluno não utilizaria o idioma oralmente. Tais mudanças e situação atual do ensino da Língua Inglesa no que rege os PCN's veremos mais adiante no próximo tópico.

A BNCC diante do ensino da Língua Inglesa

Antes de discutirmos sobre as legalidades do ensino, deve-se fazer a seguinte indagação: Por que o inglês entre outras tantas línguas estrangeiras que poderiam ser ensinadas no Brasil? Viegas, para responder tal pergunta, afirma que:

[...] a justificativa pela escolha do inglês, e não de outro idioma, está relacionada com o seu papel na comunicação mundial. A língua é vista como franca e é utilizada por falantes espalhados por todo o mundo, com diferentes repertórios culturais e linguísticos. (VIEGAS, 2021)

Tal afirmação nos conduz a uma ideia atual e real: ter o inglês com uma língua universal, onde, através dela, pessoas de diferentes regiões podem se comunicar com diferentes repertórios linguísticos e culturais.

Daí entramos na atual proposta da BNCC, que coloca o ensino da língua inglesa a ser realizado tal qual nossa língua materna, o português, isto é, aprender o inglês por meios e práticas cotidianas que proporcionam contextualização com o português. Isso leva a um desenvolvimento cognitivo de independência por parte do aluno, deixando-o autônomo comunicativamente na língua nativa e estrangeira. Quanto a isso, a BNCC afirma que:

Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias. Assim, o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação



e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. É esse caráter formativo que inscreve a aprendizagem de inglês em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, na qual as dimensões pedagógicas e políticas estão intrinsecamente ligadas (BNCC, 2017, p. 241).

Quando falamos da construção curricular no ensino básico, temos divisões específicas para cada etapa educacional. O currículo dos alunos da educação básica no grupo é dividido em quatro grandes áreas do conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Ciências Humanas e suas Tecnologias. A Língua Inglesa está incluída no campo de Linguagens e suas Tecnologias. Para a BNCC:

O foco da área de Linguagens e suas Tecnologias está na ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens; na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais; e no uso criativo das diversas mídias (BNCC, 2017, p. 477).

Sabemos que a BNCC trabalha habilidades a serem desenvolvidas, sendo elas a oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural. Essa interculturalidade indica a finalidade do inglês enquanto língua franca que norteia diferentes sociedades e continentes, exigindo maior mentalidade e análise crítica no processo de ensino-aprendizagem. (MARTINS, 2019). Sobre essas habilidades, a BNCC (2017) traz seis competências específicas da língua inglesa que precisam ser colocadas em sala de aula:

a) Identificar o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da língua inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne ao mundo do trabalho.

b) Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.

c) Identificar similaridades e diferenças entre a língua inglesa e a língua materna/outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais e identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade.

d) Elaborar repertórios linguístico-discursivos da língua inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo a reconhecer



a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporâneas.

e) Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.

f) Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na língua inglesa, com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico-culturais

Assim, observamos que há uma necessidade de se trazer maior conhecimento externo para o aluno, induzindo-o a ampliar seus horizontes, buscar práticas que melhorem sua comunicação, há a valorização do social e da cultura.

Antes da BNCC, existiam os PCN, que já direcionavam o trabalho do educador de língua inglesa para o alcance das finalidades propostas pelas diretrizes curriculares nacionais para o ensino de LI. Sobre esses parâmetros, afirma-se que:

[...] foram elaborados procurando, de um lado, respeitar diversidades regionais, culturais, políticas existentes no país e, de outro, considerar a necessidade de construir referências nacionais comuns ao processo educativo em todas as regiões brasileiras. Com isso, pretende-se criar condições, nas escolas, que permitam aos nossos jovens ter acesso ao conjunto de conhecimentos socialmente elaborados e reconhecidos como necessários ao exercício da cidadania (PCN, 1998, p. 5).

Percebemos que a BNCC trouxe grandes modificações nas diretrizes para o ensino da LI em relação aos PCN, começando pela ênfase nas tecnologias digitais como ferramenta de aprendizagem, além da ênfase nos aspectos heterogêneos, híbridos e multimodais do ensino globalizante da atualidade.

Como marcos legais do ensino escolar no Brasil, também temos a LDB, que estabelece diretrizes e bases para a educação nacional. Segundo essas leis, a etapa do ensino médio tem como finalidade:

I - a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos; II - a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores; III - o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico; IV - a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina (LDB, 1996, p. 34).



Assim sendo, temos a educação como forma de conscientização e ampliação de saberes que vão auxiliar o jovem em seu convívio social. Para isso, necessitamos desenvolver nossa linguagem de acordo com necessidades e experiências de vida em sociedade (PCN, 1998, p. 20).

O ensino da Língua Inglesa no Ensino Médio

Ao decorrer do tempo, aprender um idioma novo tornou-se uma das necessidades essenciais para o indivíduo, tornando-se cada vez mais importante na formação do estudante.

Como visto no tópico anterior, o ensino da língua inglesa tornou-se obrigatório no currículo escolar por volta de 1809 com o decreto de Dom João VI, através da implementação do ensino de duas línguas estrangeiras: inglesa e francesa. Dessa forma, seu único intuito era ensinar a comunicação oral e escrita.

Com as diversas reformas nas leis quanto ao ensino da LI (Língua inglesa), chegamos ao sistema atual de ensino, onde temos a LDB (1996), que afirma que o ensino fundamental e médio (nos quais a língua inglesa é compulsória), são componentes da educação básica, sendo, segundo a Constituição vigente (art. 205), um direito de todo cidadão, sendo sua oferta um dever do estado (SANTOS, 2011, p. 2).

Quanto aos PCN do ensino médio, é sugerido que o ensino de língua estrangeira deve focar o desenvolvimento comunicativo (SANTOS, 2011, p. 2), uma vez que “(...) o estudante precisa possuir um bom domínio da competência gramatical, sociolinguística, da competência discursiva e da competência estratégica” (BRASIL, 1998, p. 30).

Porém, diante de tantos documentos apresentados, não se tem um resultado satisfatório no processo de ensino-aprendizagem do aluno. Segundo Santos (2011):

[...] não se tem notícia de ações concretas para suprir a carência pelo ensino de inglês para propósitos ocupacionais em instituições públicas de ensino, e o domínio da língua inglesa para uso em contextos profissionais específicos, uma importante ferramenta da empregabilidade, continua sendo um privilégio de poucos (SANTOS, 2011, p. 3).

Com este relato, observamos que ainda há muita crise na execução do ensino de língua inglesa nas escolas, sendo essa uma realidade tanto em instituições particulares quanto públicas. Mesmo em escolas particulares, conhecidas por oferecerem uma qualidade de ensino



superior às escolas públicas, por diversos fatores, melhor infraestrutura, diversidade de ferramentas pedagógicas, aparelhamento tecnológico-virtual, entre outros fatores, os alunos não saem do Ensino Médio com fluência em LI, exceto, aqueles que fazem cursos particulares de idiomas. Relata Santos (2011):

Em grande parte das escolas particulares de ensino fundamental e médio, o ensino de língua inglesa tem ficado restrito à explicação de regras gramaticais, a exploração de textos curtos não complexos e ao treinamento intensivo para resolução de questões de múltipla escolha, que no máximo, permitem resultados medianos nos processos seletivos de acesso ao ensino superior (SANTOS, 2011, p. 4).

Na citação acima, nos é mostrado uma realidade voltada para escolas particulares de ensino no Brasil, onde temos uma metodologia básica e insuficiente para a capacidade cognitiva dos estudantes. Esse é o grande gargalo no ensino da LI na educação básica brasileira, seja pública ou privada: não há uma preocupação com as quatro habilidades necessárias para a aprendizagem da língua: *Reading, Listening, Speaking e Writing*. Santos também nos traz uma realidade voltada para as redes públicas de ensino:

A proposta nas escolas públicas parece ser a mesma, mas na prática, os resultados são ainda mais modestos. Pesquisas revelam que o ensino da língua inglesa na maioria das escolas públicas está limitado à apresentação das regras gramaticais mais básicas, exemplificadas com frases curtas e descontextualizadas, treinadas em exercícios escritos de repetição e de substituição típicos do audioligualismo. Em 2002, professores de inglês, autoridades educacionais e representantes de associações brasileiras de professores de inglês reunidas no II Encontro Nacional sobre Políticas de Línguas Estrangeiras no Rio Grande do Sul, consideraram que as escolas brasileiras não têm sido capazes de garantir a aprendizagem de línguas, e que esta aprendizagem é desfrutada somente por pessoas que podem pagar um curso particular de idioma, contrariando o que determina a constituição brasileira em vigor (SANTOS, 2011, p. 4).

Essa visão defasada do ensino da língua inglesa no país não é algo que se restringe somente a aspectos estruturais, mas também a parte do profissional docente. Há um problema sério com a oralidade da língua com profissionais que deveriam dominá-la, o que consequentemente dificulta seu ensino. A língua deve ser ensinada não como forma de aculturar o aluno, mas trazer mais contextos externos para dentro da sala de aula, pois quando ensinamos diferentes culturas, enriquece o conhecimento do aluno e aumenta seu interesse pelo idioma (POLIDÓRIO, 2014, p. 342).

Além de problemas metodológicos, também é observado que a cobrança pela fluência resulta em travas constantes. Essa exigência faz com que muitos professores se abduquem da comunidade fluente por suporem precisar seguir um padrão imposto por uma



sociedade que ignora o ato de não existir falante perfeito em nenhuma língua (POLIDÓRIO, 2014, p. 343). Com esse pensamento, percebemos a importância de um ensino, não correto, mas preciso de acordo com as necessidades, do ensino da língua inglesa.

Muitas são as problemáticas enfrentadas pelo professor em sala de aula. A busca pelo método ideal, onde muitas vezes acabam optando pelo *Grammar Translator*, método tradicional de tradução; ou mesmo, a quantidade de alunos que não equivale a duração da aula; falta de fluência por parte dos profissionais; precariedade de recursos nas escolas, como por exemplo, um laboratório atualizado para ensino de línguas estrangeiras. Para Polidário (2014):

Não queremos dizer com isso que um aluno deva sair do Ensino Médio falando fluentemente a língua inglesa, mas que se nós tivéssemos turmas menores, mais carga horária, melhor infraestrutura, materiais didáticos mais adequados, teríamos a possibilidade de ter egressos com um melhor conteúdo de uma disciplina tão importante com a língua inglesa (POLIDÁRIO, 2014, p. 342).

A pergunta que fazemos é: por que não querer que o aluno saia do Ensino Médio com fluência em LI? É impossível? O que seria o padrão de ter egressos com um melhor conteúdo de LI?

A respeito dessas dificuldades encontradas em sala, Oliveira e Oliveira (2018) afirmam:

A aprendizagem da língua inglesa vem se tornando cada vez mais um desafio para os professores e os alunos, sobretudo nas escolas da educação básicas. Alguns exemplos são: a falta de material didático ou a presença de materiais que não estão coerentes com a faixa etária e com a série; as cargas horárias, que são insuficientes, tendo em vista o tempo necessário para que o professor passe o conteúdo com diligência e eficácia; a superlotação dentro de sala; e o próprio despreparo dos professores frente ao conteúdo (OLIVEIRA; OLIVEIRA, p. 196).

Todos os exemplos citados por Oliveira e Oliveira na citação acima são bem presentes no cotidiano das nossas escolas brasileiras, sobretudo, nas escolas públicas. Durante o estágio supervisionado obrigatório da faculdade, vivenciamos as duas realidades de sala de aula: uma escola pública no bairro do Bequimão, em São Luís (capital do Maranhão) e outra, em uma escola privada no bairro da Cohama (na mesma cidade). As diferenças estruturais entre uma escola e outra eram gritantes.

Na escola pública a qual executei meu período de estágio não havia estrutura suficiente para que pudesse ser aplicado metodologias mais atuais, que se utilizam de recursos tecnológicos. Havia precariedade tanto na questão estrutural (cadeiras quebradas, ventiladores que não funcionavam, lousas danificadas, falta de água), quanto em materiais discentes e



docentes (faltavam pincéis para quadro, alunos sem livro, impressoras danificadas). Problemas como esses geram desmotivação tanto por parte do aluno quanto por parte do professor.

Já na escola privada em que fizemos o estágio, todas as salas eram climatizadas e espaçosas, e não faltavam cadeiras para os alunos, nem água. Tinham toda a estrutura necessária para um bom processo de ensino aprendizagem. Havia Datashow disponível para os docentes e os próprios alunos possuíam seus smartphones, além de outros recursos tecnológicos que facilitavam a contextualização das aulas.

Martins (2019) também nos traz outro exemplo da realidade vivenciada em sala de aula pelos professores de língua inglesa:

Em muitas escolas do país, é perceptível que os alunos têm a opção de escolher qual língua estrangeira eles estudarão, dentre as opções de línguas modernas se encontram o inglês, espanhol e francês. Então é notável que a língua inglesa não é uma obrigatoriedade em algumas escolas do Brasil, tanto públicas quanto privadas. Por se assemelhar um pouco com o português, muitos alunos ainda escolhem a língua espanhola como disciplina. (MARTINS, 2019, p. 30)

Esse cenário nos faz observar como existe um dualismo na realidade educacional quanto ao ensino de línguas. Como já traz Oliveira e Oliveira (2018), em um lado possuímos documentos e decretos que norteiam o ensino da linguagem e por um outro lado, temos a realidade nua e crua da sala de aula que anulam a finalidade dessas leis. O ensino de línguas está se tornando cada vez mais interessante e contextualizados com a realidade do aluno, porém a ausência de métodos eficazes deixa a desejar, trazendo somente o tradicionalismo da gramática, sem qualquer ligação com a realidade vivenciada pelo aluno.

PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: relatos de experiência

A definição de tecnologia é bem generalizada. Para uns, ela provém do conhecimento científico especializado, mas não se deve entendê-la de modo limitado. Ela deve ser interpretada de modo mais amplo possível, como um método ou técnica criado pelo homem para facilitar seu trabalho, mobilidade, comunicação e a vida de modo geral. Dessa forma, a tecnologia não é algo novo, na verdade, ela é tão velha quanto o próprio homem (SANTOS et al., 2019, p. 1). Sobre o uso dessas tecnologias, Santos et al. afirma que:

A tecnologia está presente em todos os meios, os automóveis não são diferentes, alguns engenheiros preveem automóveis sem volante, acelerador, freio e o principal, sem a queima de combustível. Alguns carros poderão viajar sozinhos, já existem



alguns protótipos onde os motoristas serão dispensáveis. Uma tecnologia desenvolvida pela Jaguar Land Rover mostra que os carros do futuro irão aprender as rotinas do motorista, como as músicas que o condutor do veículo gosta de ouvir, o trajeto para o seu trabalho, até enviar SMS avisando que ele pode se atrasar por conta do trânsito (SANTOS et al., 2019, p. 1).

Ainda sobre a definição do termo tecnologia, Alves (2009) já nos afirma que “o termo tecnologia vem do grego tékhnê (arte, ofício) e logos (estudo de) e referia-se à fixação dos termos técnicos, designando os utensílios, as máquinas, suas partes e as operações dos ofícios.”

Assim, observamos os ambientes diversos onde a tecnologia está presente. Quando falamos de sua origem, devemos entender que a tecnologia sempre existiu e o que houve ao decorrer dos séculos foram inovações e avanços tecnológicos (SANTOS et al., 2019). Podemos ter inúmeros exemplos de como a tecnologia evoluiu durante as gerações, e Santos et al. (2019) nos traz algumas delas:

[...] há 3.500a.C, já na idade média os chineses inventaram a pólvora e os fogos de artifício, no século XVIII, mais precisamente no ano de 1712, Thomas Newcomen desenvolve o motor a vapor. Podemos dizer que a tecnologia e inovação sempre existiram, não foi uma criação de 20 anos, todas essas descobertas são cruciais para chegar à tecnologia que hoje existe e não para de se desenvolver. [...] A tecnologia evoluiu muito rápido, do momento em que foi criado o primeiro automóvel até a chegada do homem na lua houve um intervalo de 80 anos, isso mostra o quanto o ser humano evoluiu e ainda pode evoluir, é tão rápido que a geração atual não consiga se adaptar com as tecnologias que surgiram daqui quarenta ou cinquenta anos, o que pode se tornar até um problema, onde os cidadãos podem se sentir excluídos do meio em que vivem (SANTOS, et al., 2019, p. 1)

Todavia, apesar de termos sempre a tecnologia presente em nossas vidas, o termo só passa a ser concebido com seu real significado no final do século XVII, através da revolução industrial. A partir desse período, as tecnologias centradas no computador digital passaram a ter grande impacto na sociedade, sob forma de microcomputadores e interligação de redes. Depois disso, vem a evolução dessa tecnologia que processa informações para a tecnologia de comunicação, que é como vemos atualmente (SANTOS, 2019, p. 3).

A tecnologia no meio educacional

Ao falarmos de educação, podemos associar a tecnologia às TICS, que são tecnologias da informação e comunicação que nos apresentam novos paradigmas ou perspectivas educativas, permitindo que nos utilizemos do avanço do conhecimento virtual para



atingir progresso no processo de ensino-aprendizagem atual. (PEIXOTO & ARAUJO, p. 255, 2012)

Peixoto & Araújo (2012) trazem ideais a respeito dos discursos pedagógicos sobre o uso do computador na educação, onde têm-se a teoria apresentada em textos que sustentam o discurso e ideias sobre a educação e informática. Dessa forma, Peixoto & Araújo (2012) afirmam que:

O computador como recurso didático-pedagógico pode melhorar a qualidade do processo de ensino e de aprendizagem, o aluno é visto como construtor de conhecimento e o professor como mediador entre o aluno, o computador e o saber. Observando os autores que influenciam a formação deste discurso sobre os usos do computador, destaca-se Pierre Lévy. Ele é utilizado, principalmente, nos estudos que tratam da “Internet e Educação”, para designar conceitos como “ciberspaço”, “virtual e real”, “ecologia cognitiva”, e para explicar a relação espaço/tempo, entre outros. Pode-se afirmar que este teórico tem alicerçado o discurso pedagógico sobre os usos do computador (PEIXOTO & ARAUJO, 2012, p. 257).

Martins (2019) nos traz uma realidade existente na sala de aula quanto aos recursos utilizados pelo docente:

[...] o livro didático é o recurso mais utilizado nas aulas de inglês. Outros recursos poderiam ser mais utilizados, resultando em uma aula mais dinâmica e eficaz, tais como o projetor, TV, notebook e a própria internet. [...] os recursos que mais ajudam o professor e incentivam os alunos, o projetor de slides, computador, acesso à internet e músicas trabalhadas no idioma (MARTINS, 2019, p. 31)

Ademais, a tecnologia passa a ocupar um espaço importante na educação, sendo utilizada como instrumento que auxilia o docente no processo de ensino-aprendizagem nessa era de informação. Porém, para que a aula venha a se tornar satisfatória, é preciso que o professor reflita suas práticas pedagógicas para que suas ações sejam executadas junto ao uso da tecnologia a partir do conteúdo a ser trabalhado, uma vez que o uso indevido dessa ferramenta pode influenciar negativamente o aluno (CASSIANO, 2019, p. 17).

Ao adentrarmos o tópico da relação entre tecnologia e educação, podemos alcançar o ensino de línguas nesta realidade, mais especificamente, a língua inglesa. Sabemos que grande parte dos jovens dispõem de uso de celulares, computadores e diversos tipos de acessórios tecnológicos, e estes utilizam-se da língua inglesa como língua base.

Dessa forma, é preciso que o professor também se integre ao uso dessas tecnologias de comunicação para que possa contextualizar melhor a aula à realidade vivenciada pelos alunos. Todavia, ainda há certa resistência quanto ao avanço tecnológico dentro das escolas por



conta da aversão à mudança, o que impede a integração de mais recursos tecnológicos no âmbito escolar (CASSIANO, 2019, p. 20).

Portanto, vemos que a tecnologia na educação vem servindo como ferramenta de auxílio ao docente, todavia, seu uso não deve substituir a prática teórica do ensino, e dentro da LI, deve-se levar em consideração o idioma como língua global, e partindo disso o incentivo para o estudante junto ao uso de instrumentos tecnológicos, assim amplia o sucesso no progresso do ensino-aprendizagem do aluno. É preciso que ele entenda o porquê daquilo que está sendo visto em casa de aula e como ele pode aplicar no dia a dia com o auxílio das TICs.

Metodologias Ativas

A partir dos anos de 1980, as metodologias ativas foram utilizadas no intuito de dar respostas à variedade de fatores e questionamentos que permeiam o processo de aprendizagem e à obrigatoriedade de os alunos desenvolverem habilidades diversas. Elas surgem como um instrumento na resolução da problematização, como estratégia na melhoria da aprendizagem, tendo como objetivo alcançar e motivar o estudante, que detém, examina, reflete, relaciona a sua história e passa a ressignificar as suas descobertas.

A tecnologia na educação vem progredindo cada vez mais e provocando mudanças no processo de ensino-aprendizagem. Isso ocorre devido às alterações do mercado de trabalho e, por consequência, no perfil do aluno, que também vêm sofrendo transformações ao longo dos anos em decorrência da transformação digital. E, portanto, para se adequar a tudo isso, surge então a metodologia ativa. Entretanto, a ideia desse conceito é propor um novo ambiente e maneiras para que o aluno não seja apenas um ouvinte de seus professores, tornando-o responsável e protagonista da sua própria aprendizagem.

É nessa perspectiva que se situa o método ativo - tido aqui como sinônimo de metodologias ativas - como uma possibilidade de deslocamento da perspectiva do docente (ensino) para o estudante (aprendizagem), ideia corroborada por Freire (2015) ao referir-se à educação como um processo que não é realizado por outrem, ou pelo próprio sujeito, mas que se realiza na interação entre sujeitos históricos por meio de suas palavras, ações e reflexões.

Com base nessa ideia, é possível inferir que, enquanto o método tradicional prioriza a transmissão de informações e tem sua centralidade na figura do docente, no método ativo, os



estudantes ocupam o centro das ações educativas e o conhecimento é construído de forma colaborativa.

Na concepção de Vygotsky, a interação social é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, por provocar constantemente novas aprendizagens a partir da solução de problemas sob a orientação ou colaboração de crianças ou adultos mais experientes. Para melhor esclarecer esse pensamento de Vygotsky, convém analisar a citação de Nogueira e Leal:

[...] o professor deverá tomar como ponto de partida o que o aluno já conhece e domina para, então, atuar ou interferir na Zona de desenvolvimento potencial, levando a criança a alcançar novas aprendizagens, que, por sua vez, impulsionam o desenvolvimento e concretizam outras novas aprendizagens (NOGUEIRA e LEAL, 2015, p. 161).

Segundo a ideia do autor, o objetivo é fazer o aluno participar mais de seus estudos, saindo daquela aula expositiva e partindo para algo mais interativo, estimulando uma sala de aula inovadora.

Ao utilizar métodos que incentivem a interação do aluno com o professor, entre os colegas e por meio de materiais e recursos pedagógicos, ele desenvolve a autonomia do seu processo de aprender e tem uma aprendizagem mais significativa e contínua.

Para o utilizar metodologias ativas, o educador entra como facilitador no incentivo às discussões, às pesquisas e à troca de aprendizagem, seja dentro, seja fora da sala de aula. Isso torna o processo mais interessante e aumenta a concentração nos estudos já que o aluno é estimulado pela autonomia, se tornando focado e participativo.

É importante salientar que, em uma educação baseada no ensino de língua estrangeira, o professor tem o papel de curador e orientador, não mais sendo o transmissor do conhecimento. Curador porque escolhe o que é relevante a ser estudado naquele momento no meio de tanta informação presente na web; orientador porque cuida, ampara, acolhe e estimula o aluno a buscar sempre mais conhecimento (MORÁN, 2015a).

Portanto, tratando-se da docência de uma língua estrangeira (LE), consideramos que o uso consciente das ferramentas digitais, como um instrumental facilitador do processo de aquisição linguística, tenciona a promoção mais significativa do ensino à relativa equivalência da aprendizagem, na relação professor e aluno.

Levando em consideração o estudo de Silva (2018), evidenciamos que a gamificação parece ainda não ser prática difundida pelos docentes como um recurso



instrumental didático. Sob essa visão, denotamos a atenção para relevar a importância da busca de novas estratégias de ensino, e, novamente, destacamos a postura docente em se ater ao incremento de ricas significações didáticas, apesar dos desafios e possíveis desdobramentos que surjam nesse percurso.

De acordo com Silva e Toassi (2020, p. 267):

Os elementos apresentados no game incentivam a criatividade do jogador, pois é possível resolver os problemas apresentados com diferentes tipos de solução. Também ampliam o vocabulário do estudante, pois quando este se depara com uma situação em que é necessário invocar um objeto cujo nome em inglês não é conhecido, ele recorre ao dicionário. Em casos em que uma palavra tem mais de um significado, o jogo apresenta as opções de ambiguidade. Também, no caso de o jogador digitar uma palavra de forma equivocada, o jogo apresenta opções de palavras com escrita aproximada a que o jogador escreveu (SILVA; TOASSI, 2020, p. 267).

Em síntese, acreditamos que a proposta de gamificação sugere uma alternativa inovadora às abordagens de um ensino contextualizado. Entretanto, reforçamos a necessidade de uma aplicação consciente quanto à elaboração do plano de aula do docente envolvido.

A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) recomenda: “selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização”.

Ressalta-se que as metodologias ativas apresentam diversos benefícios para a educação básica. Entre eles:

- a) Melhoria na qualidade do aprendizado;
- b) Aumento da autonomia e protagonismo do aluno;
- c) Aprofundamento do senso crítico;
- d) Maior colaboração com colegas;
- e) Desenvolvimento do senso de responsabilidade;
- f) Compreensão da importância da participação na sociedade.

Logo, observa-se que o docente necessita de uma formação acerca das tendências de aplicação de metodologias ativas, nas quais, o aluno é protagonista do seu processo de conhecimento (ALMEIDA et al, 2019). Nessa perspectiva, ponderamos, no que diz respeito ao docente em LE que:



As ajudas tecnológicas para o ensino de línguas existem há algum tempo, é claro, mas, em nossa opinião, a tecnologia atingiu um ponto em que deveria ser considerada não só como complemento do ensino ou como recurso para professores, mas também como uma oportunidade para aprendizagem autônoma. Uma abordagem tecnológica para o ensino das línguas baseia-se em um conjunto de princípios únicos, incluindo uma nova compreensão da natureza da linguagem (LARS-ENFREEMAN; ANDERSON, 2011, p. 17 apud SALES; SOUZA, 2018, p. 35).

Nesse ínterim, podemos observar a facilitação das possibilidades de ensino que configurem o protagonismo do aluno, estimulando as habilidades desse aprendiz, ao passo que as estratégias aplicadas mesclam alternativas contextuais de progressão às formas de aprender. Portanto, refletimos que a relação docente e discente precisa ser desenvolvida sob a ótica da produção autônoma do educando.

Gamificação: relatos de experiência no ensino médio

A gamificação consiste na utilização da mecânica de games em situações non games, isto é, cenários que não se utiliza jogos de fato, onde se cria ambientes de aprendizagem guiados pela estratégia de desafio, prazer e entretenimento. O termo gamificação foi utilizado pela primeira vez pelo pesquisador britânico Nick Pelling. Podemos definir também essa metodologia como “construção de modelos, sistemas ou de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games” (ALVES et al., p. 77, 2014).

Ao falarmos dessa metodologia, é comum associarmos ao uso da tecnologia, e é neste ponto que traremos foco. A utilização de aplicativos na gamificação domina os smartphones e tablets. Como exemplos, temos Foursquare (figura 1), cuja função é qualificar serviços de um determinado local.

Outro aplicativo também muito comum é o Waze (figura 2), capaz de mapear o trânsito baseado na rede de usuários e compartilhamento de informações. Além desses, temos o Duolingo (figura 3), um aplicativo para aprendizagem de línguas onde você aprende uma língua gratuitamente enquanto traduz textos da web. Dessa forma, vemos como é capaz mudar o mundo usando jogos em atividades do dia a dia (ALVES et al., p. 82, 2014).

Figura 1



Fonte: techtudo.com.br

Figura 2



Fonte: waze.com

Figura 3



Fonte: datarain.com.br

Quando trazemos essa realidade gamificada para o âmbito escolar, devemos ter a visão de promover motivação e engajamento em diversos cenários de aprendizagem, tal qual na escola. Para Alves et al. (2014):

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de *rankeamento* e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (ALVES et al., p. 83, 2014)

Quando falamos do processo de gamificação, é preciso ter em mente etapas de estratégias que nos farão chegar de fato a um cenário de game.

Leffa e Castro (2019) nos trazem um contexto em que a gamificação pode ser vista sob várias perspectivas teóricas, o que torna possível uma categorização das formas de avaliar um game. Conforme Leffa e Castro (2019):

[...] usando como critério a relação do professor com os recursos usados na gamificação da atividade, do modo como a percebemos dentro de cada texto. Vemos nessa relação quatro possibilidades, que, metaforicamente, designamos como (1) *prêt-à-porter*, (2) sob medida (3) confecção artesanal e (4) degustação. Não há qualquer julgamento de valor nessas categorias, nada que envolva mais ou menos empenho, inteligência ou criatividade do professor. (LEFFA; CASTRO, p. 976, 2019)

Sobre esse método de categorização, “*prêt-à-porter*” trabalha textos os quais o processo de gamificação já tem pronto para o professor. Dentro deste método, é possível citar ferramentas como *Duolingo* (figura 4) e *The sims* (figura 5).

Figura 4: Duolingo



Fonte: <https://pt.duolingo.com/>

Figura 5: The Sims 4



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/>

Quando falamos em aprender um novo idioma, costuma-se pensar primeiramente na tradução de palavras e frases entre a língua nativa e a língua alvo, mas também há momentos para oralidade, onde o aluno escreve o que ouve da língua alvo, semelhante a um ditado de palavras.

Para trabalhar esse processo de gamificação com línguas, podemos utilizar vários aplicativos já disponíveis em plataformas digitais, dentre eles, o *Duolingo* (figura 4). O *Duolingo* surge como um aplicativo ideal para se trabalhar a gamificação, pois

há vários desafios a serem vencidos, incluindo os corações que o usuário não pode perder, os lingotes que ganha se ajudar um colega com alguma dificuldade na língua alvo e as competições com outros colegas ou, na falta desses, com o *Duobot*, o robôzinho do *Duolingo*, programado para ganhar e perder” (LEFFA, 2014, p. 3).

Outra ferramenta digital recomendada para se utilizar no aprendizado de vocabulários é o jogo *The sims* (figuras 6 e 7), que consiste em uma simulação da vida real.

Figura 6: Diferenças entre o jogo *The sims* (versão 1 e 4).



Fonte: <https://www.techtudo.com.br/>

Figura 7: Modo interação do jogo *The sims 4*.



Fonte: rpggames.com.br

Quanto ao método “sob medida”, o professor organiza suas aulas junto à ferramenta digital a ser trabalhada. Como sugestão de plataformas, Leffa e Castro (2019) nos trazem *Kahoot* (figura 7) e *Moodle* (figura 8), não para descrevê-las, mas para apresentar como funcionam enquanto ferramentas metodológicas na gamificação. Neste método, é incentivado de modo individual a motivação dos alunos, todavia, por outro lado o que incentiva mais é o conteúdo, devendo ser contextualizado de acordo com a realidade dos jogadores.

Figura 8



Fonte: play.google.com

Figura 9



Fonte: moodle.com



Além do Kahoot, Leffa e Castro (2019) também trazem um exemplo com o uso da plataforma Moodle (figura 9) como ferramenta de gamificação. A análise dos resultados obtidos se deu por aspectos positivos e negativos. Segundo Leffa e Castro (2019):

A análise – com base nos questionários enviados aos participantes, seu desempenho durante o curso e os relatórios do Moodle – mostrou aspectos positivos e negativos. Entre os positivos, destacaram-se o alto nível de satisfação dos alunos e determinadas características da atividade gamificada, como o uso de uma trilha de jogo (do tipo Devagar se Vai ao Longe), o enredo e o personagem. Entre os aspectos negativos, é interessante destacar algumas críticas feitas aos desafios (“parecia uma prova escolar”) (LEFFA; CASTRO, 2019, p. 979).

Quanto ao método gamificado de “Confecção artesanal”, podemos destacar a criação de alicerces, bases, onde o professor começa seu game do zero; iniciar tarefas como criar a plataforma digital que será utilizada pelos alunos, a tecnologia, preparar os docentes para lidar com os discentes, estabelecer normas e regras que serão utilizadas na gamificação (LEFFA; CASTRO, 2019).

Por fim, o último método categorizado por Leffa e Castro (2019), “Degustação”, onde são apresentados trabalhos que envolvem análise crítica, reflexão e avaliação, sem obrigatoriamente elaborar propostas a serem aplicadas e validadas na prática. Leffa e Castro (2019) nos trazem uma representação desse método através de seguintes mecânicas de jogo:

(1) “Rolagem dos dados”, iniciando com a provocação de que aquilo que designamos como gamificação não é gamificação, o que resulta na falta de consciência daqueles que refletem sobre o tema e que tem como consequência o despreparo de muitos professores em termos de letramento em games; (2) “Movimentos em grade”, onde amplia a provocação ao lembrar que os mais interessados em gamificação não são os desenvolvedores de games, mas os empresários do capitalismo tardio, interessados em expandir o mercado de seus produtos e formar novos consumidores; (3) “Simulação”, em que fala dos distópicos, para quem a gamificação leva à alienação, e dos utópicos, para quem os games contribuem para um mundo melhor; (4) “Cooperativo”, onde a autora faz um retrospecto da cultura de games e video games no Brasil para defender a necessidade de desenvolver o letramento em games; (5) “Jogo em equipe, onde conclui sua reflexão, ratificando a necessidade de letramento em games para professores (LEFFA; CASTRO, 2019, p. 981).

Dessa forma, observamos que os jogos podem fazer parte da vida estudantil do aluno no ensino da língua inglesa do ensino médio. Muitas são as metodologias, e dentro da gamificação é possível aplicar um processo de ensino-aprendizagem mais lúdico e dinâmico, e tendo a tecnologia como ferramenta principal, é possível introduzir essa forma de aprender em seu cotidiano com mais facilidade.



Apesar das maravilhas que esses instrumentos pedagógicos possam realizar o custo é muito alto e, por enquanto, somente os que podem pagar tem acesso a muitos destes softwares e aplicativos. Portanto, podemos imaginar o quão distante está o acesso dessas ferramentas pelos alunos das escolas públicas do país. Será necessário um investimento não só no aparelhamento das escolas, dos professores e dos alunos, mas também na própria formação dos docentes de Língua Inglesa, de maneira a desenvolver as competências necessárias, conforme a BNCC (BRASIL/MEC, 2017).

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BRASIL/MEC, 2017).

Para que os objetivos traçados pela BNCC sejam alcançados ainda há muito a ser feito pelo poder público. Mas enquanto as políticas públicas que favoreçam a educação não ocorrem como desejaríamos, não podemos negar os esforços que têm sido realizados por alguns profissionais comprometidos com o ensino da Língua Inglesa na criação de ferramentas pedagógicas tecnológicas que facilitam o processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho trouxe uma reflexão sobre o uso de tecnologias para o ensino da Língua Inglesa no ensino médio a partir dos relatos de experiências de outros docentes com o uso da gamificação durante o processo ensino-aprendizagem na sala de aula.

Observamos aspectos etimológicos, cronológicos e usuais da tecnologia: seu significado, surgimento e como é usado no cotidiano da sociedade atual. A tecnologia sempre nos acompanhou à sua maneira, mudando apenas as ferramentas de uso, ou seja, o homem inovava e evoluía cada vez mais seu conhecimento tecnológico. Esse avanço digital alcança a educação, seja em módulos EAD (Ensino à distância) ou mesmo ferramentas de trabalho mais práticas para o processo de ensino-aprendizagem.

Computadores, tablets, celulares, tudo isto serve de base para tornar a aquisição de conhecimento mais prática, dinâmica e instantânea. Programas, plataformas e softwares vêm



auxiliando na educação de modo a despertar mais interesse nos jovens que já vivem e consomem diretamente essa fonte digital, então, ao trazer essa tecnologia para dentro da sala de aula, o aluno se sente integrado no processo de ensino-aprendizagem, se sente contextualizando naquele campo, além de facilmente ter acesso a informações em qualquer lugar, a qualquer momento, sobre qualquer coisa.

Quando falamos da tecnologia e relacionamos com o processo de globalização, trazemos um idioma em comum: a língua inglesa. Todos os sistemas operacionais do ocidente utilizam como linguagem computacional de programação a língua inglesa.

Como foi visto no presente trabalho, o inglês passou por muitos processos para se instalar no Brasil enquanto grade curricular nas escolas, mas através de todas essas etapas, é possível observar as influências que foram deixadas pelos estrangeiros e como ela nos vem avançar em diversos aspectos, principalmente aqueles relacionados diretamente com a tecnologia.

Atualmente, com o advento da tecnologia tornou-se mais fácil aplicar o ensino de línguas nas escolas. Temos tradutores instantâneos e aplicativos para as mais diversas plataformas e ferramentas tecnológicas que facilitam a aquisição de conhecimento no dia a dia. Todavia, mesmo com tantas facilidades, ainda há uma certa trava nesse processo de ensino-aprendizagem: insegurança no idioma, falta de preparo profissional para o docente, pressão com fluência em excesso, falta de recursos nas escolas, dentre outros citados anteriormente. Todas essas questões afetam diretamente a forma como o aluno entende e vê a língua inglesa.

Com base nesses aspectos, trouxemos a gamificação como metodologia ativa eficaz no processo de ensino da língua inglesa. A gamificação, como vista anteriormente, deve ser trabalhada em um cenário que apresente regras, premiações, incentivos, desafios e competitividade sadia. Neste trabalho, apontamos o uso dessa gamificação em plataformas digitais que auxiliam o professor no processo de ensino, testes e experimentos trabalhados em sala que nos dão o resultado necessário para entendimento do funcionamento dessas metodologias.

Seguindo os preceitos da BNCC (2017), podemos assumir uma visão plural, singular e integral da criança, do adolescente, do jovem e do adulto – considerando-os como sujeitos de aprendizagem – e promover uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades.



Este trabalho nos conscientiza de que escola possui a missão de formar cidadãos éticos atuantes no mundo, que saibam respeitar as diferenças, valorizar a alegria da vida, construindo sua identidade de acordo com princípios e valores norteadores para essa formação. Dessa forma, sabemos que nem sempre conseguiremos responder às exigências da sociedade que se caracteriza pelo dinamismo de suas transformações em todos os níveis: o social, o político, o tecnológico e o ético. Criar as melhores condições para ajudar na transformação de um cidadão consciente, crítico e feliz é a grande tarefa educativa que perseguimos. A ação educativa espera o engajamento de todos que fazem parte da Escola.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz.

Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.

ALVES, Taíses Araújo da Silva. **TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) NA ESCOLA: da idealização à realidade, Estudos de Casos múltiplos avaliativos realizado em escolas públicas do Ensino Médio do interior paraibano brasileiro.** Dissertação de

mestrado. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 2009.

BRASIL/MEC. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

_____. **Portaria do MEC 383 de 17 de março de 2020.** Brasília/DF: MEC, 2004.

_____. **Lei Darcy Ribeiro - LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional.** Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. – 13. ed. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2016.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua estrangeira.** Brasília: MEC, 1998.

CASSIANO, RITHELLY COSTA DE GOIS. **O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS**

APLICADAS AO ENSINO DE LÍNGUA INGLÊS: uma reflexão acerca da contribuição das Tecnologias de Informação e Comunicação na formação autônoma de aluno de língua estrangeira da Educação Básica. Orientador: Prof. Dr. Josenildo Campos Brussio. 2019. Monografia (Graduação) - UFMA, São Bernardo, Maranhão, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia.** Saberes necessários à prática educativa. 51ªed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4ª Edição. Editora Atlas. São Paulo. 2002.



LEFFA, Vilson J.; CASTRO, Rafael Vetromille. Gamificação. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras**, Pelotas, v. 22, n. 4, p. 975-981, 1 out. 2019.

LEFFA, Vilson J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: **Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação**. Buenos Aires. **Anais**. 2014. p. 1-12.

MARTINS, Davi Ferreira. **O ensino da língua inglesa no ensino médio**: a realidade da escola pública Centro de Ensino Paulo VI. 2019. 76 p. Monografia (Graduação) - Faculdade do Maranhão (Facam), São Luís, Maranhão, 2019.

MAZUCATO, Thiago. **Metodologia de Pesquisa e do Trabalho Científico**. 1ª Edição. Editora Funepe. Penápolis. 2018.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C. A. de;

NOGUEIRA, Melin O. G. LEAL, Daniela. **Teorias de aprendizagem** - um encontro entre os pensamentos filosófico, pedagógico e psicológico. 2 ed. Curitiba: Inter Saberes, 2015.

PEIXOTO, Joana; ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos. Tecnologia e educação: algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. **Educação & Sociedade**, v. 33, n. 118, p. 253-268, 2012.

PIZZANI, L.; SILVA, R. C. da; BELLO, S. F.; HAYASHI, M. C. P. I. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, SP, v. 10, n. 2, p. 53-66, 2012. DOI: 10.20396/rdbci.v10i1.1896. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1896>. Acesso em: 22 nov. 2020.

POLIDÓRIO, VALDOMIRO. O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO BRASIL. **Travessias**, Cascavel, v. 8, n. 2, nov. 2014. ISSN 1982-5935. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/10480>>. Acesso em: 15 mar. 2021.

REZENDE, Sérgio. **Mauá – o Imperador e o Rei**. Barueri/SP: Europa Filmes, 1999.

SALES, J. T. L.; SOUZA, K. F. de. **O Ensino de Gramática em Língua Inglesa**. 1ª ed. Fortaleza: EdUece, 2018.

SANTOS, Bruno Rodrigues dos et al. **A EVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA: VIVENDO UMA NOVA ERA**. 2019.

SANTOS, E. S. DE S. E. O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO BRASIL. **Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, v. 1, n. 1, p. 39-46, 10 dez. 2011.

SILVA, M. M. C. da. **Tecnologia digital e língua inglesa**: gamificação como proposta didática na perspectiva do construcionismo. 2018. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Língua Inglesa) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: <http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=89132>. Acesso em: 14 jun. 2021



SILVA, F. W. da C.; TOASSI, P. F. P. **O papel dos jogos eletrônicos na aquisição da língua inglesa.** Revista do GEL, v. 17, n. 1, p. 259-283, 2020. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/rg/article/view/2757>. Acesso em: 14 jun. 2021.