



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Roberto Wagner Araujo Amaral

BARROSO / MG

JUNHO, 2021

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Roberto Wagner Araujo Amaral

Universidade Federal de Juiz de Fora

Instituto de Ciências Exatas

Departamento de Ciência da Computação

Licenciatura em Computação

Orientadora: Profa. Alessandra Marta de Oliveira Julio

BARROSO / MG

JUNHO, 2021

Roberto Wagner Araujo Amaral

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

MONOGRAFIA SUBMETIDA AO CORPO DOCENTE DO INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA, COMO PARTE INTEGRANTE DOS REQUISITOS NECESSÁRIOS PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO EM COMPUTAÇÃO.

Aprovada em 01 de julho de 2021

BANCA EXAMINADORA

Alessandreia Marta de Oliveira Julio
Doutora em Ciência da Computação

Rodrigo Luis de Souza da Silva
Doutor em Engenharia Civil

Liamara Scortegagna
Doutora em Engenharia de Produção

BARROSO / MG

JUNHO, 2021

Agradecimentos

Aos meus filhos, Edgard e Pietro.

À minha irmã, Simone.

Ao meu tutor, Tiago Carbonaro.

Resumo

A necessidade de aprender a língua inglesa no mundo globalizado de hoje se defronta com as dificuldades encontradas nos métodos tradicionais de ensino e cria uma demanda por métodos mais atrativos e engajadores. A gamificação traz uma possibilidade de renovação com recursos que envolvem e motivam os alunos a alcançarem suas metas. Este trabalho tem como objetivo estudar os principais conceitos da gamificação e verificar sua aplicação e eficiência. Através dos resultados obtidos a partir de uma atividade gamificada proposta aos alunos do ensino fundamental e médio pode-se concluir que realmente existe uma necessidade de se introduzir metodologias mais modernas que utilizem novas tecnologias e conceitos mais novos, como a gamificação, que possam motivar os alunos com práticas mais interessantes, engajadoras, interativas e dinâmicas.

Palavras-chave: Gamificação. Língua inglesa. Motivação

Abstract

The need to learn the English language in today's globalized world faces the difficulties found in traditional teaching methods and creates a demand for more attractive and engaging methods. Gamification brings a possibility of renewal with resources that involve and motivate students to reach their goals. This work aims to study the main concepts of gamification and to verify its application and efficiency. Through the results obtained from a gamified activity proposed to elementary and high school students, it can be concluded that there really is a need to introduce more modern methodologies that use new technologies and newer concepts, such as gamification, which can motivate students with more interesting, engaging, interactive and dynamic practices.

Keywords: Gamification. English language. Motivation

Sumário

Introdução	8
Apresentação do Tema	8
Justificativa	9
Objetivos	10
Objetivos Específicos:	10
Metodologia	10
Organização do trabalho	11
Pressupostos Teóricos	12
Introdução	12
Os principais elementos da gamificação	12
Gamificação na educação	13
Gamificação no ensino de línguas	14
Aplicativos para gamificação no ensino de línguas estrangeiras	15
Considerações Finais	17
Proposta	19
Planejamento	19
Os alunos	19
A disciplina e o conteúdo	20
As plataformas	21
Google Forms	21
Kahoot	22
Aplicação	24
Avaliação	24
Considerações finais	25
Resultados	26
Apresentação da atividade	26
Apuração dos resultados	28
Opinião dos alunos	35
Considerações finais	37
Conclusão e trabalhos futuros	39
Referências	41
Anexo	43

Lista de Figuras

Figura 1	Tela do Google Forms com um exemplo de uma das questões	27
Figura 2	Tela do Google Forms com o registro das respostas obtidas	29
Figura 3	Participação dos alunos por idade	30
Figura 4	Participação dos alunos por ano escolar	31
Figura 5	Alunos da 3ª série do ensino médio participando da atividade gamificada	32
Figura 6	Tela do Kahoot com os 5 primeiros colocados	33
Figura 7	Resultado final com a pontuação e ranking de todos os alunos da 3ª série EM	34
Figura 8	Alunos participando da atividade gamificada através da plataforma Zoom	35

1. Introdução

Aprender uma segunda língua no mundo globalizado de hoje é uma necessidade tanto em termos profissionais quanto pessoais. Por outro lado, muitas vezes os alunos de língua estrangeira não conseguem acompanhar métodos tradicionais de ensino e aprendizagem, métodos esses que geralmente são entediantes e difíceis. Neste contexto é introduzida a gamificação que, aproveitando o sucesso da aplicação de elementos de jogos que cativam e motivam os usuários, leva esses elementos ao ambiente acadêmico, fazendo com que a experiência de aprendizado seja interessante e emocionante. Tem-se, assim, conseguido excelentes resultados no ensino e aprendizado de línguas estrangeiras, principalmente da língua inglesa, que podem ser vistos em plataformas como Kahoot¹ e aplicativos como Duolingo² e Busuu³.

Este trabalho visa verificar a tendência desse modelo de ensino sendo aplicado em diferentes métodos usados tanto em sala de aula quanto em aplicativos de aprendizado de língua estrangeira, destacando-se a língua inglesa.

1.1. Apresentação do Tema

Uma das metas cruciais hoje em dia de qualquer pessoa que almeja uma carreira profissional de sucesso ou mesmo bons relacionamentos sociais, viagens e entretenimento diferenciado de qualidade é aprender uma segunda língua, principalmente a língua inglesa, que é considerada a língua universal, usada para todo tipo de comunicação, desde jogos e bate-papos até contratos comerciais e leis internacionais [7].

Aprender uma segunda língua é uma tarefa complexa que afeta a pessoa na medida que ela luta para incorporar não somente uma nova língua, mas toda uma carga cultural e uma nova maneira de pensar, agir e sentir [1]. Muitas vezes métodos tradicionais de ensino adotam procedimentos e técnicas não muito eficientes e, com

¹ Kahoot. Disponível em <<https://kahoot.com/company/>>. Acesso em: setembro de 2020.

² Duolingo. Disponível em <<https://schools.duolingo.com/>>. Acesso em: setembro de 2020.

³ Busuu. Disponível em <<https://www.busuu.com/>>. Acesso em: setembro de 2020.

certeza, pouco cativantes e para se adquirir uma segunda língua, motivação é um fator essencial [2].

Mas talvez seja incorreto se referir aos métodos tradicionais de ensino como tal, pois novas técnicas e tecnologias sempre foram incorporadas ao ensino de idiomas. E agora uma proposta de tornar esse aprendizado mais fácil e motivante é através da gamificação. A gamificação sendo definida como o uso de elementos da arquitetura de jogos fora do contexto de jogo [10], tem elementos motivantes, como um objetivo a ser alcançado, regras para se alcançar esses objetivos, um *feedback* imediato e uma classificação de desempenho, que promovem o engajamento e a participação e motivam os alunos ao aprendizado de uma maneira lúdica, mas com objetivos cognitivos claros [1].

Recentemente a Internet e aplicativos em *smartphones* estão sendo amplamente usados com o objetivo de tornar o aprendizado mais interativo, intuitivo e dinâmico. Neste cenário, a gamificação tem se destacado tanto no meio empresarial quanto no meio acadêmico, no ensino de diferentes disciplinas, inclusive no ensino de línguas estrangeiras.

1.2. Justificativa

O contato com a Internet e a tecnologia que dá acesso a ela, começa desde cedo nas gerações atuais, tão cedo que não se percebe quão dependentes as pessoas se tornam. Geralmente o primeiro contato que os jovens têm com o mundo virtual é através dos jogos eletrônicos, seja através de consoles, tablets, computadores ou, e principalmente, telefones celulares. Esses jogos são projetados para serem empolgantes e prazerosos e ao mesmo tempo são intuitivos e desafiadores, com estímulos visuais e sonoros que instigam a superação, a competição e a sensação de conquista. E são esses os elementos que caracterizam a gamificação e a implementação sistemática da gamificação na sala de aula de línguas estrangeiras, com competições saudáveis, através de elementos como o *feedback* imediato de desempenho e posição no *ranking* de participantes, que gera uma sensação de capacitação e engajamento, motivando a crescente participação do indivíduo para alcançar metas [2].

Através da gamificação voltada para o ensino de línguas, além do idioma em si, as habilidades motoras, o raciocínio lógico, o planejamento, a estratégia, as relações interpessoais e as tomadas de decisões também fazem parte das habilidades e conhecimentos que se pretende desenvolver no ensino e aprendizagem desta temática. A motivação é o personagem mais importante no ensino de uma segunda língua. Dessa forma, é importante fomentar todas essas características no ensino de um novo idioma. Com este recurso é possível transformar aulas entediadas, assuntos desinteressantes, tópicos sem interesse prático em atividades que estimulam a imaginação, a criatividade, a competitividade e tragam resultados mais sólidos através de uma prática que já é conhecida pelo aluno na sua vida fora da sala de aula [1].

1.3. Objetivos

O objetivo deste trabalho foi verificar como os ambientes educacionais voltados para o ensino de línguas estrangeiras utilizam a gamificação e qual é a eficácia desse recurso a partir de um estudo de casos com os alunos da disciplina de língua inglesa do 6º ao 9º ano do ensino fundamental e dos alunos da 1ª à 3ª série do ensino médio da Escola CEC - Centro Educacional Construir, da cidade de Itapeçerica, MG.

Objetivos Específicos:

- definir o que é gamificação e como é utilizada na educação de uma forma geral;
- verificar como o recurso da gamificação é utilizado mais especificamente no ensino de línguas estrangeiras;
- pesquisar resultados obtidos com o uso da gamificação no ensino da língua inglesa.

1.4. Metodologia

A pesquisa foi realizada de forma básica com caráter exploratório visando obter resultados de experiências já realizadas e apresentá-los como base. Possui também

o caráter qualitativo visando expor todas as informações coletadas e demonstrar os aspectos positivos e negativos do tema em questão.

O material foi coletado de fontes bibliográficas disponíveis no Google Acadêmico com enfoque na utilização dos recursos de Gamificação no ensino de línguas estrangeiras.

Foram citados e analisados recursos de fácil acesso como, sites e aplicativos gratuitos, que possibilitem trabalhar com a gamificação no ensino e aprendizado de uma língua estrangeira dentro ou fora da sala de aula.

Foi também desenvolvida e aplicada uma atividade gamificada para verificar de forma prática os fundamentos teóricos pesquisados para este trabalho.

1.5. Organização do trabalho

Adiante este trabalho de conclusão de curso está organizado da seguinte maneira. O Capítulo 2 apresenta alguns conceitos básicos com embasamento teórico. O Capítulo 3 fala da proposta relacionada ao tema. O Capítulo 4 detalha os resultados obtidos. O Capítulo 5 conclui o trabalho e sugere futuras pesquisas.

2. Pressupostos Teóricos

2.1. Introdução

Este capítulo tem como objetivo apresentar os principais conceitos de gamificação bem como a aplicação da gamificação na educação e em especial no estudo da língua inglesa, seja nas aulas de inglês ou através de plataformas e aplicativos.

Cada vez mais se faz necessário a procura por métodos mais modernos que envolvam o uso de novas tecnologias que possam engajar e envolver mais efetivamente os alunos para que consigam alcançar o objetivo de dominar um segundo idioma. Uma das estratégias usadas pelos educadores que têm a preocupação de atender essa demanda é através da gamificação.

Para se adquirir uma segunda língua, motivação é um fator essencial [1]. A gamificação sendo definida como o uso de elementos da arquitetura de jogos fora do contexto de jogo, é um recurso que reúne elementos que promovem motivação [10]. A motivação direciona o foco do aluno que consegue melhores resultados uma vez que na atividade gamificada toda sua atenção fica voltada aos objetivos. Muitas vezes até se esquece de se tratar de uma atividade com fundo didático e cognitivo, dedicando um tempo maior a esse tipo de atividade que dedicaria a um outro tipo de tarefa escolar [11].

2.2. Os principais elementos da gamificação

A gamificação proporciona a sensação de capacitação e engajamento, através de um objetivo a ser alcançado, regras para se alcançar esse objetivo, *feedback* do progresso e do desempenho. Esse *feedback* é essencial para se entender os objetivos, as regras e valorizar os esforços, orientando o aluno a se manter na mesma linha se estiver certo ou evitar os mesmos erros se estiver errado [3].

Os elementos básicos dos jogos aplicados nas atividades gamificadas levam a eficácia do uso da gamificação para se conseguir o objetivo de assimilação dos conteúdos propostos. Entre esses elementos estão a pontuação, que é o resultado dos objetivos alcançados definidos numericamente. Geralmente os pontos são

usados para se conseguir uma posição, mudar de estágio, conquistar premiações e desbloquear fases da atividade. Outro elemento é o troféu ou medalha, que é uma representação visual das conquistas alcançadas e melhorias em desempenho. Há também a tabela de classificação (*Ranking*), onde é mostrada a posição do aluno em relação aos pontos conquistados (troféus e medalhas) e em relação aos outros alunos. Esta tem o intuito de promover e estimular a competição saudável como incentivo a se empenhar mais. Também podem ser usadas barras de progresso ou gráficos, para demonstrar os estágios já superados e os desempenhos conquistados. Outro elemento básico é a missão, que consiste em tarefas com objetivos específicos que, ao serem conquistados, proporcionam o ganho de troféus específicos ou liberam uma próxima fase ou missão. Com essas conquistas o aluno muda de nível, ganhando mais experiência e acumulando um maior número de pontos. Também é um elemento bem comum encontrado nos jogos e que pode ser empregado em atividades didáticas gamificadas é a presença de avatares, que são as representações visuais digitais dos jogadores dentro do jogo, e no caso, na atividade gamificada. Geralmente esses avatares podem ser personalizados de acordo com o gosto pessoal e o participante pode usar seus pontos conquistados para conseguir personalizações mais elaboradas. Os avatares também proporcionam uma maneira de interagir com outros usuários adicionando assim um elemento social à atividade, promovendo o trabalho em equipe. Outro elemento é o de motivação através da recompensa, que ao completar uma missão, é conferida ao participante. Finalmente, um elemento marcante é o ambiente descontraído e relaxante criado pelos jogos que é um fator crucial em um ambiente didático [2].

2.3. Gamificação na educação

Para alcançar todos os objetivos almejados com o emprego da gamificação no ambiente na educação, seja em sala de aula ou extraclasse, é necessário conhecer os alunos e definir os objetivos a serem vistos e aprendidos e deve haver uma combinação certa dos elementos a serem empregados nas atividades [12]. São vários os fatores que influenciam uma melhora na atuação do aluno, como foco, motivação, habilidades e fatores físicos, emocionais e psicológicos [8]. Esses fatores

também devem ser levados em conta quando implementando os elementos a serem utilizados nas atividades propostas. As atividades que usam de elementos de gamificação devem ser estruturadas de forma a iniciar com um menor nível de complexidade e gradativamente elevar esse nível para que o aluno se mantenha interessado e engajado. Disparidades muito grandes, tanto muito difícil ou muito fácil, podem ser fatores desmotivantes, que podem levar a sentimentos de frustração ou de tédio, fazendo com que em ambos os casos ocorra o abandono da tarefa [4].

As atividades se desenrolam de uma maneira que após completar uma tarefa, o aluno libera um próximo estágio ou outras atividades, geralmente com um maior grau de dificuldade promovendo um maior interesse e conseqüentemente maior engajamento. Os troféus e medalhas são geralmente exibidos aos outros participantes, assim como a posição na tabela de *ranking*, gerando um sentimento de motivação e aceitação para continuar a se superar e superar os obstáculos e dificuldades para conseguir se posicionar em níveis cada vez mais elevados. Essa escalada de nível é um fator muito importante como elemento incentivador e deve ser continuamente mostrado e acompanhado pelo participante [9]. Na medida que esse desempenho é acompanhado pelo aluno ele passa a ter um histórico que será seu referencial tanto do aprendizado já alcançado quanto das metas ainda a serem atingidas.

2.4. Gamificação no ensino de línguas

Diferentemente do aprendizado da língua nativa, onde a criança é, por muitos anos, constantemente exposta à língua, a dificuldade de se aprender uma segunda língua já começa pelo fato que isso se faz de uma maneira mais artificial, geralmente em um ambiente de sala de aula e geralmente o aluno sendo exposto às regras gramaticais e textos não muito condizentes com sua realidade [1].

Existe uma diferença entre aprendizado e aquisição de uma língua estrangeira. A aquisição se faz de uma forma mais natural, geralmente se dá quando um dos pais da criança é estrangeiro ou quando a pessoa está vivendo em outro país, ficando assim exposta à nova língua. Já o aprendizado se dá de uma forma consciente, proposital, com um objetivo e, geralmente, não de uma forma natural,

mas de uma forma que se é exigido esforço por parte do aprendiz. Muitas vezes tenta-se duplicar em sala de aula um ambiente mais natural, como por exemplo, proibindo-se o uso da língua nativa e obrigando o aluno a tentar se comunicar no novo idioma [5]. Essa estratégia fica mais fácil com o uso de elementos da gamificação que, neste contexto, tentam suavizar essas dificuldades. Também é possível vencer dificuldades concentrando o esforço e o foco na atividade em si, nas conquistas alcançadas e no avanço das etapas, e não nos obstáculos gerados pelo estudo de pontos gramaticais e de vocabulário, que seriam mais visíveis em exercícios tradicionais.

Os métodos regulares de ensino de línguas estrangeiras adotam estratégias que ajudam a aquisição e memorização de estruturas linguísticas, gramaticais e vocabulário. Essas estratégias associadas aos elementos presentes nas técnicas utilizadas na gamificação tornam-se mais atraentes e conseqüentemente mais eficientes. Tudo isso contribui não somente ao aprendizado da nova língua, e ao aperfeiçoamento da fluência escrita e oral, mas também desenvolve outros traços de personalidade como confiança, autoestima e desinibição [4].

2.5. Aplicativos para gamificação no ensino de línguas estrangeiras

A gamificação é uma importante ferramenta no aprendizado de línguas estrangeiras e desenvolvimento de habilidades como leitura, escrita e conversação, além de proporcionar interação emocional e social [2]. Alguns aplicativos mais conhecidos que são usados como ferramentas diretamente no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras são o Kahoot, Duolingo, Memrise⁴, Clozemaster⁵, Busuu e Mondly⁶.

O Kahoot é uma plataforma online que visa ensinar qualquer tipo de disciplina através de um jogo de perguntas e respostas de múltipla escolha, assim, pode ser adaptado e usado para a prática de qualquer disciplina, inclusive idiomas. O professor monta um conjunto de perguntas que ele utilizará e também ficará disponível para outros professores, ou utiliza algum *quiz* previamente montado por

⁴ Memrise. Disponível em <<https://www.memrise.com/>>. Acesso em: setembro de 2020.

⁵ Clozemaster. Disponível em <<https://www.clozemaster.com/>>. Acesso em: setembro de 2020.

⁶ Mondly. Disponível em <<https://www.mondly.com/>>. Acesso em: setembro de 2020.

outro professor e já disponibilizado na plataforma. Em sala de aula o professor acessa o jogo em um computador. É fornecido um número PIN e com esse número os alunos, após baixarem e instalarem o aplicativo em seus aparelhos celulares, se conectam no jogo. Na tela do computador é exibida uma pergunta com 4 opções de respostas das quais apenas uma é verdadeira. Essas respostas têm cores e formas geométricas correspondentes a elas que aparecerão na tela dos celulares e o aluno escolherá a resposta que achar correta. Existe um tempo predeterminado para responder as questões e os alunos são pontuados de acordo com o tempo e acertos. As respostas corretas são exibidas no final de cada rodada, assim como a pontuação e o *ranking* dos alunos.

O Duolingo é um dos aplicativos mais usados no mundo para o aprendizado de línguas e possui elementos de gamificação como *feedback* imediato, recompensas e personalização. Oferecido gratuitamente, pode ser acessado pelo computador e dispositivos móveis. Podendo ser acessado em mais de trinta línguas, possui inclusive uma versão para ser usada em sala de aula. O aplicativo possui uma interface amigável, as lições ensinam e praticam a leitura e a escrita além de treinar a parte oral com áudios e gravações. Os exercícios são baseados na língua nativa com traduções na língua alvo e são organizados de forma progressiva em relação ao nível de dificuldade e pontos são adquiridos para passagem de nível.

O Memrise é um concorrente do Duolingo com basicamente as mesmas características. Uma das diferenças é que possui uma versão paga que libera mais recursos. Também possui uma história com o tema de exploração espacial que guia o usuário em seu progresso que é dividido em níveis de dificuldade do básico ao mais avançado. O aprendizado é feito tendo como base um vocabulário de palavras e frases prontas, não existe uma prática em termos de gramática.

O Clozemaster, de acordo com o próprio site, seria o próximo passo depois de passar pelo aprendizado de vocabulário feito no Duolingo. As palavras são vistas dentro de frases proporcionando conteúdo e contexto para um aperfeiçoamento da língua que se deseja praticar. Trata-se de uma série de exercícios com frases incompletas que devem ser preenchidas pelo usuário com palavras que o ajudarão a assimilar e praticar a habilidade de entender o contexto. O aplicativo é gratuito

porém o usuário deve criar uma conta para ter seu progresso gravado e poderá optar por pagar uma mensalidade para ter acesso a mais recursos.

O nome Busuu vem do idioma Busuu de Camarões na África Central, que está em extinção. O aplicativo se diferencia pelo fato da versão paga oferecer também lições em gramática. Outro recurso interessante é a possibilidade de se fazer um teste ao concluir o curso e obter um certificado que valida o aprendizado de acordo com os níveis estipulados pelo Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR em inglês) que reconhece a proficiência de um idioma e é aceito mundialmente.

O Mondly não é muito diferente dos outros aplicativos exceto por um recurso que simula uma conversa proporcionando a oportunidade de praticar em uma situação real. O mesmo recurso pode ser usado para criar um professor virtual para guiar o usuário durante as lições.

Esses são alguns dos muitos aplicativos que podem ser utilizados por educadores como ferramenta durante as aulas ou como tarefa para enriquecer conteúdos vistos em sala. Além disso, esses aplicativos podem ser utilizados por usuários para aprenderem ou aprimorarem uma língua estrangeira independentemente de estarem matriculados em um curso tradicional.

2.6. Considerações Finais

O método de ensino tradicional vem sendo questionado e não é somente as técnicas que estão ultrapassadas por terem sido criadas em uma época que não havia a presença das tecnologias atuais e o fácil acesso à elas. O que isso gerou foi uma mudança nas novas gerações, e não uma mudança como as anteriores quando se mudava os estilos de roupas ou gírias, as mudanças agora são mais complexas pois envolvem o relacionamento que se tem com as novas tecnologias e o mundo digital. A geração de hoje nasceu cercada de computadores e outros aparelhos que lhes dão acesso à internet, aplicativos e jogos que fazem com que seu raciocínio e visão do mundo seja muito diferente das gerações anteriores. O uso desses recursos na educação passa a ser a opção óbvia uma vez que já faz parte do desenvolvimento

natural dos alunos e o uso de atividades gamificadas seria a ponte ideal entre o ensino tradicional e as demandas das novas gerações [6].

Mas existem desafios, pois ainda há muito o que se pesquisar na área da gamificação cujo principal atributo é estimular o interesse e a participação do aluno, porém se não for bem elaborado e executado pode ter o efeito contrário para aqueles que se sintam intimidados por um baixo desempenho causando um sentimento de desânimo e conseqüentemente limitando o aprendizado da língua [2].

3. Proposta

Este capítulo tem como objetivo apresentar a proposta feita para verificar de forma empírica toda a teoria estudada durante a pesquisa bibliográfica conduzida neste trabalho e para atestar a importância e eficácia dos elementos de gamificação em ambientes educacionais e se os elementos de gamificação em atividades acadêmicas podem ser realmente eficazes em criar estímulos e motivação para executar tarefas escolares.

3.1. Planejamento

Foi proposto formatar e aplicar uma atividade de duas formas diferentes e aplicá-la em uma escola de ensino fundamental e médio. Primeiramente a atividade foi feita em formato tradicional de um questionário de múltipla escolha no Google Forms⁷. Então foi aplicada a mesma atividade porém estruturada em uma plataforma com elementos de gamificação, a plataforma Kahoot, que é utilizada em ambiente educacional com o intuito de usar elementos de jogos, tais como competição, pontos, *ranking* e troféus, para tornar as atividades mais lúdicas e estimular a participação e o engajamento dos alunos.

3.1.1. Os alunos

Esta atividade foi proposta para os alunos da disciplina de língua inglesa do 6º ao 9º ano do ensino fundamental e dos alunos da 1ª à 3ª série do ensino médio da Escola CEC - Centro Educacional Construir. O CEC é uma escola particular, estabelecida na cidade de Itapeçerica-MG há 25 anos e que atua na educação infantil, ensino fundamental e ensino médio, na qual sou professor de língua inglesa. São 96 alunos na faixa etária de 11 a 18 anos distribuídos da seguinte forma:

- 6º ano - 17 alunos (idades entre 11 e 12 anos);
- 7º ano - 14 alunos (idades entre 12 e 13 anos);
- 8º ano - 18 alunos (idades entre 13 e 14 anos);

⁷ Google Forms: Disponível em <<https://www.google.com/forms/>>. Acesso em: maio de 2021.

- 9º ano - 11 alunos (idades entre 14 e 15 anos);
- 1ª série - 13 alunos (idades entre 15 e 16 anos);
- 2ª série - 10 alunos (idades entre 16 e 17 anos);
- 3ª série - 13 alunos (idades entre 17 e 18 anos).

De forma geral, por se tratar de uma escola privada, os alunos são de classe média e média alta e possuem acesso à Internet de alta velocidade e a computadores e dispositivos móveis. São nativos digitais que utilizam as novas tecnologias em todos os momentos, inclusive para estudar em casa e, quando das aulas presenciais, em sala de aula. Desde março de 2020 as aulas na escola estavam sendo regidas de forma remota com cem por cento de presença e participação dos alunos. A maioria acessando as aulas através de computadores ou celulares, alguns utilizam iPods ou *tablets*. Atualmente, as aulas são ministradas de forma híbrida, o ensino médio com aulas presenciais e o ensino fundamental com aulas através da plataforma Zoom⁸, que também é usada para a aplicação da atividade formatada no Kahoot proposta neste trabalho. A escola também criou grupos de WhatsApp⁹ para os alunos e professores de cada turma, que são usados como um canal para marcar aulas, atividades e provas e esclarecer as dúvidas dos alunos. Sendo também o canal de comunicação utilizado para convidar os alunos a participarem desta atividade e para instruí-los como participar.

Os alunos, de forma geral, estão adequados ao ano escolar que se encontram, mas nota-se uma carência em relação à sua participação e envolvimento nas atividades, que são geralmente consideradas desinteressantes por eles. Pode-se encontrar na gamificação a resposta da busca de formas alternativas de propor o efetivo engajamento dos alunos nas atividades, principalmente de maneira cooperativa entre eles.

3.1.2. A disciplina e o conteúdo

Como a temática do presente trabalho é a gamificação no ensino de línguas estrangeiras, a disciplina escolhida foi a língua inglesa, e o conteúdo escolhido para

⁸ Zoom: Disponível em <<https://zoom.us/>>. Acesso em: maio de 2021.

⁹ WhatsApp: Disponível em: <<https://web.whatsapp.com/>>. Acesso em: maio de 2021.

ser trabalhado foi a aquisição e a fixação de vocabulário. Este conteúdo geralmente é visto de uma forma tradicional onde o aluno simplesmente faz uma pesquisa em um dicionário, ou mais recentemente, faz uso do Google Tradutor para obter a tradução dos termos procurados. Com recursos gamificados esperasse ter opções mais interativas, dinâmicas e envolventes.

O objetivo primário da proposta foi verificar se há indícios da eficiência dos elementos de gamificação em relação ao engajamento e participação dos alunos e como objetivo secundário verificar a eficiência na aquisição do conhecimento exposto. A escolha do conteúdo se deu por se tratar de um tema que pode ser trabalhado em todas as séries escolares e com alunos de qualquer faixa etária como é a proposta aqui apresentada.

3.1.3. As plataformas

Para a escolha das ferramentas a serem usadas na atividade foi levado em consideração, primeiramente, o fato de serem plataformas educacionais, de acesso aberto e gratuito. E mesmo tendo em mente que os alunos têm acesso a Internet e equipamentos de qualidade, considerou-se que as exigências em relação à conexão e hardware necessários para a participação na atividade não fossem um fator impeditivo. Tanto o Google Forms quanto o Kahoot são plataformas acessíveis por computador, *tablets* ou *smartphones*. Podem ser acessadas em equipamento usando sistemas operacionais Windows, iOS ou Android. As configurações mínimas não exigem tanto de equipamentos ou banda larga. Também não exigem instalação, podendo ser usados diretamente de qualquer um dos navegadores de internet mais populares como Firefox, Chrome, Safari e Edge. O Kahoot pode ser também usado através de aplicativo baixado no Google Play ou Apple Store.

3.1.3.1. Google Forms

O Google Forms foi escolhido por se tratar de uma ferramenta gratuita, de simples acesso e uso. Para o professor é fácil criar formulários que podem ser usados como exercícios ou como testes avaliativos. Para o aluno também tem um uso intuitivo e

amigável. O aplicativo possui muitos recursos e pode utilizar textos e imagens além de aceitar outros tipos de arquivo e fazer a interação com outros aplicativos como o Google Docs, o Google Sheet e o Google Slides.

Através de um *link* disponibilizado pelo professor, o aluno tem acesso ao questionário, inicialmente preenchendo seus dados como email e nome. A plataforma coleta o endereço de email e permite que o questionário seja respondido apenas uma vez por cada usuário. Esta atividade constou de um questionário de múltipla escolha que teve o intuito de checar o conhecimento dos alunos em termos do vocabulário apresentado. O questionário foi dividido em seções. A primeira seção fez uma associação do vocabulário com imagens, a segunda com definições do dicionário, a terceira e a quarta com frases e palavras contextualizadas.

As questões foram disponibilizadas de várias formas, como múltipla escolha, caixas de seleção e menu suspenso. Também seria possível gamificar a atividade no Google Forms adicionando elementos de gamificação ao processo, mas optou-se por não fazê-lo pois o objetivo era comparar a forma tradicional disponibilizada nesta plataforma com a forma gamificada disponibilizada no Kahoot.

A correção da atividade é automática, feita pela própria plataforma e ao terminar todas as questões o aluno pode optar por receber uma cópia do formulário através de email. Também é possível fazer a revisão do teste onde a plataforma mostra os acertos e erros e a pontuação conseguida. O aluno pode rever a atividade e obter as respostas corretas podendo avaliar seus erros e acertos.

Além de fazer a correção automática e fornecer a pontuação dos alunos para o professor, a plataforma também gera gráficos com os resultados obtidos de forma geral, individual e por perguntas. Esse relatório serve para identificar a atuação e aproveitamento dos alunos, além de ser um referencial para o professor criar novas atividades.

3.1.3.2. Kahoot

Da mesma forma que o Google Forms, o Kahoot é uma ferramenta online com o intuito educacional, porém apresenta elementos de gamificação. Em princípio, a atividade no Kahoot tem a mesma formatação básica do Google Forms, ou seja, um

questionário de múltipla escolha, porém oferece o diferencial que é o acréscimo de elementos de gamificação tais como uma ambientalização em uma plataforma atraente, música ao fundo que lembra videogames, o clima de competição e distribuição de pontos com direito a troféu e pódio.

Tudo isso gera uma atmosfera de competição que torna a atividade mais dinâmica e atraente. O Kahoot oferece a ambientação e o sentimento gerado pela participação e competição para ver quem sabe as respostas certas e é capaz de responder de forma mais rápida, conquistando mais pontos e, no final, estar entre os melhores que sobem ao pódio, conquistam o troféu e têm seus nomes entre os melhores do *ranking*.

Para se utilizar a plataforma basta ter acesso a internet e um aparelho celular, tablet ou computador. O professor acessa a página do Kahoot através de um computador e compartilha sua tela. A tela pode ser compartilhada também de forma online através da plataforma Zoom. Na tela compartilhada do professor são exibidas as perguntas e as opções de respostas que o aluno escolhe através de formas geométricas e cores que correspondem às respostas mostradas na tela do seu aparelho celular. O aluno então escolhe a opção e toca na imagem correspondente e sua resposta é registrada, juntamente com o tempo de resposta. De acordo com o resultado, se escolheu a resposta correta ou não, e o tempo levado para responder, é atribuída uma pontuação. Os alunos que responderem corretamente em menor tempo ganham mais pontos. Ao final de cada questão é mostrado a resposta correta, neste momento o professor tem uma oportunidade de discutir a questão e tirar as dúvidas dos alunos, em seguida é mostrado a pontuação de todos os participantes e suas posições no *ranking*. Este *feedback* imediato também constitui um dos importante elementos de gamificação que incentiva e desafia o aluno a tentar melhorar seu desempenho na próxima questão.

Tudo isso cria uma situação que leva o aluno a estar mais confortável e aberto a entender o que é exposto a ele em termos de vocabulário e estrutura gramatical da língua e ser capaz de criar ou reproduzir na segunda língua, conseguindo alcançar o objetivo principal que é o de promover a comunicação [5].

Ao término da atividade a plataforma gera um relatório com dados gerais, individuais e por questão, além de ser possível rever o pódio com os primeiros três

colocados. Entre os dados fornecidos estão a pontuação de cada aluno, o tempo de resposta, alunos que não terminaram ou deixaram de responder alguma questão, as questões nas quais tiveram mais dificuldades, entre outros. Da mesma forma que o Google Forms, esse relatório serve tanto para avaliar os alunos quanto para avaliar a própria atividade.

3.2. Aplicação

Os alunos foram convidados a participar de forma voluntária como uma atividade extracurricular que não acarretou em pontos na disciplina. Devido à atual situação de pandemia que estamos vivenciando, o convite e toda a atividade foi programada para ser feita de forma remota, utilizando-se os aplicativos Zoom para a reunião e o compartilhamento da tela da página do Kahoot, e do WhatsApp para a comunicação entre o professor e os alunos. No entanto com a volta das aulas presenciais do ensino médio a atividade também foi realizada em parte de forma presencial.

A atividade formatada para o Google Forms ficou disponibilizada dentro de um período de tempo de alguns dias para dar a oportunidade para os alunos escolherem um horário mais adequado para fazerem. Já o Kahoot, que implica na participação conjunta de todos em um mesmo momento, inclusive do professor como orientador e aplicador da atividade, foi escolhido um horário no domingo à tarde para possibilitar a participação de um maior número de alunos. E os alunos da 3ª série do ensino médio fizeram a atividade durante uma aula presencial.

3.3. Avaliação

Após a aplicação da atividade nos dois formatos, foi disponibilizado aos alunos, também no Google Forms, um questionário para avaliarem e opinarem sobre sua participação nos dois formatos da atividade.

Com os resultados apresentados no próximo capítulo foi identificado uma apatia por partes dos alunos em querer participar das atividades, porém entre os que se dispuseram a participar foi notado um grande interesse e engajamento como esperado em uma atividade gamificada

Com os relatórios gerados pelas plataformas e com as respostas do questionário respondido pelos alunos foi possível fazer uma comparação e uma análise das participações e resultados obtidos.

Ao comparar um mesmo tipo de conteúdo sendo trabalhado de forma tradicional e depois com um aplicativo com ferramentas de gamificação foi possível verificar os principais pontos defendidos pelo uso de gamificação que são o interesse e o engajamento dos alunos e, conseqüentemente, uma melhora no aproveitamento de aquisição de conhecimento.

No ensino e aprendizado de língua estrangeira, em especial do inglês, o uso de atividades alternativas é sempre um fator de extrema importância. Não se aprende um novo idioma se não houver um contato, ou várias formas de contato, com a língua e a cultura, ou culturas, relacionadas àquele idioma. Além da experiência dentro de sala de aula, o aluno necessita da interação com a língua através de leitura, música, filmes e até mesmo o convívio com nativos da língua. A gamificação fornece a oportunidade de se ter esse contato com a segunda língua tanto em sala de aula quanto fora.

3.4. Considerações finais

Com a gamificação se defende a ideia de que, com elementos de jogos inseridos em atividades e exercícios, pode-se ter atividades mais lúdicas e, principalmente no estudo de línguas estrangeiras, conseguir um envolvimento maior dos alunos fazendo com que haja uma maior interação e vivenciamento do idioma. A importância da aplicação da atividade gamificada proposta é verificar se os elementos de gamificação em ambientes educacionais possuem valor e podem promover uma melhoria no ensino de língua inglesa, cativando a participação e interesse dos alunos, para que possam ser aplicados nas escolas e cursos livres, conseguindo-se melhores resultados na construção de conhecimentos do idioma.

4. Resultados

Este capítulo apresenta os resultados da aplicação da proposta do capítulo anterior onde o resultado principal foi constatar que realmente existe uma resposta positiva em relação ao uso de uma atividade gamificada. Principalmente porque, constatou-se, também, uma apatia muito grande por parte dos alunos, o que comprova uma necessidade de se ofertar atividades diferentes como incentivo para estimular um maior interesse e uma maior participação.

4.1. Apresentação da atividade

Como planejado, os alunos foram convidados a participar das atividades durante as aulas remotas através do Zoom e o convite foi repetido através dos Grupos de WhatsApp de cada turma, onde foram enviados os *links correspondentes*. Os alunos foram informados que a participação seria voluntária e não implicaria em ganho de pontos para o bimestre caso participassem, e nem em perda, se não quisessem participar. O intuito de fazer a atividade voluntária era de medir o interesse e participação dos alunos.

A atividade formatada no Google Forms constituiu-se de 6 seções. A primeira seção com o título da atividade onde o aluno deveria preencher seu endereço de e-mail. O Google Forms possui um recurso que limita apenas uma resposta por endereço de email, porém isso só é possível se o participante entrar com um endereço de email do Google, assim, para não restringir as participações, esse recurso foi desabilitado. Na segunda seção os alunos deveriam preencher sua identificação com nome completo, idade e ano escolar. As demais seções constituíram o *quiz* propriamente dito.

Todas as questões foram de múltipla escolha. As seis primeiras questões foram de associação de palavras do vocabulário com imagens. Quatro palavras do vocabulário de nível básico com objetos comuns, animais e cores e duas de nível intermediário com falsos cognatos. As próximas duas questões foram de associação de frases com imagens, uma de nível básico e a outra de nível intermediário. As três próximas questões, de nível intermediário, faziam a associação das palavras do

vocabulário com suas definições tiradas de dicionário. As cinco últimas questões de nível avançado pediam por associações feitas entre o vocabulário escolhido e frases mais elaboradas.

O questionário foi idealizado para ser aplicado em alunos do 6º ano do ensino fundamental à 3ª série do ensino médio, com idades variando entre 11 e 18 anos, dessa forma foi elaborado com o objetivo de ter níveis abrangendo do mais fácil até o mais desafiador. Assim, o questionário foi formado por algumas palavras geralmente mais conhecidas e simples como “book” e “table” e alguns animais e cores, como visto na Figura 1, mas também foram acrescentados alguns falsos cognatos, como “*fabric*” e “*lunch*”, bem como algumas frases e definições formais e mais complexas de dicionário.

Sentences

Escolha a melhor opção para preencher a frase corretamente.

He was watching the _____ flying over his house. * 1 point

Choose

- cats
- dogs
- horses
- birds

_____ movie, but I prefer the _____. * 1 point

Back Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

Google Forms

Figura 1 - Tela do Google Forms com um exemplo de uma das questões

O questionário foi proposto de forma opcional e disponibilizado por um período de 4 dias. O convite foi feito verbalmente durante as aulas remotas e também através do grupo do WhatsApp de cada turma, onde o link foi disponibilizado.

A atividade transportada para a plataforma digital do Kahoot seguiu a mesma linha porém sendo acrescentados alguns elementos de gamificação como o formato de jogo com os alunos participando como jogadores e competindo entre si, pontuação e *ranking*. A plataforma dispõe de um visual com cores vibrantes e fundo musical com efeitos sonoros que induz os participantes a entrarem em um clima animado. As questões, assim como as opções de respostas, foram apresentadas em formas de texto ou imagens. Para cada questão é dado um tempo determinado para as respostas e é exibido na tela um cronômetro em contagem regressiva. Existem as opções “Clássica” e “*Team mode*”. Na opção clássica os jogadores participam de forma individual enquanto na outra opção podem formar times.

Para participar da atividade não é necessário criar uma conta, ao iniciar o jogo um número PIN é gerado e mostrado aos participantes através da tela compartilhada pelo professor. Os alunos acessam o aplicativo em seus celulares e digitam o PIN e seus nomes.

Todos os alunos participaram demonstrando grande interesse e entusiasmo. Se mostraram preocupados com os pontos conquistados e os perdidos, questionando os resultados e as questões. Também se envolveram e vibraram com sua posição no placar e no pódio final.

4.2. Apuração dos resultados

A atividade no Google Forms ficou disponível por 5 dias. Os 96 alunos receberam vários avisos e o link foi disponibilizado no grupo de WhatsApp das turmas. No entanto, como mostra a Figura 2, apenas 39 respostas válidas foram registradas. Respostas duplicadas, como as de uma aluna que respondeu o questionário 4 vezes e outros 4 alunos que responderam duas vezes cada, foram excluídas. Os alunos se justificaram dizendo que pelo fato do link ter sido postado mais de uma vez no grupo do WhatsApp eles ficaram em dúvida se a primeira resposta havia sido gravada.

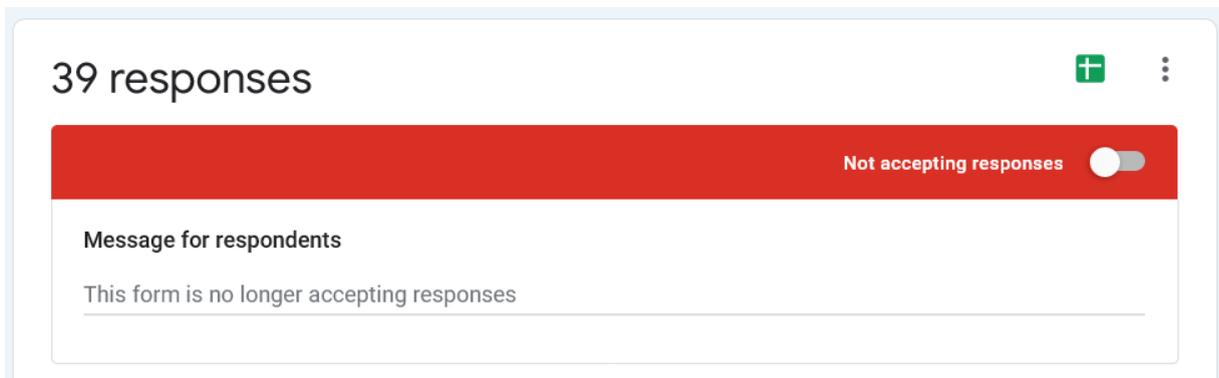


Figura 2 - Tela do Google Forms com o registro das respostas obtidas

Desinteresse é o motivo mais provável de apenas cerca de 40% dos alunos terem participado. Nenhum dos 10 alunos da 2ª série do ensino médio submeteu uma resposta. Os alunos que responderam por faixa etária:

- 30,8% (12 alunos) - 12 anos;
- 30,8% (12 alunos) - 15 anos;
- 15,4% (6 alunos) - 11 anos;
- 10,3% (4 alunos) - 13 anos;
- 7,7% (3 alunos) - 14 anos;
- 2,6% (1 aluno) - 16 anos;
- 2,6% (1 aluno) - 17 anos.

A Figura 3 ilustra melhor a participação dos alunos por faixa etária.

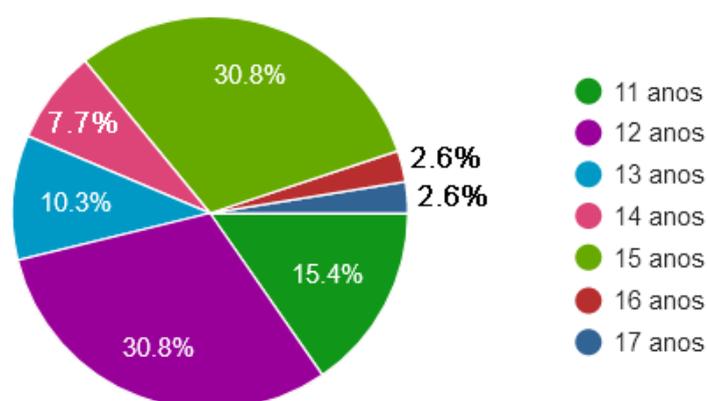


Figura 3 - Participação dos alunos por faixa etária

As respostas de acordo com o ano escolar foram:

- 30,8% (12 alunos) - 1ª série do Ensino Médio;
- 28,2% (11 alunos) - 7º ano do Ensino Fundamental;
- 23,1% (9 alunos) - 6º ano do Ensino Fundamental;
- 10,3% (4 alunos) - 9º ano do Ensino Fundamental;
- 5,1% (2 alunos) - 8º ano do Ensino Fundamental;
- 2,6% (1 aluno) - 3ª série do Ensino Médio;
- 0% - 2ª série do Ensino Médio.

A Figura 4 ilustra melhor a participação dos alunos por ano escolar.

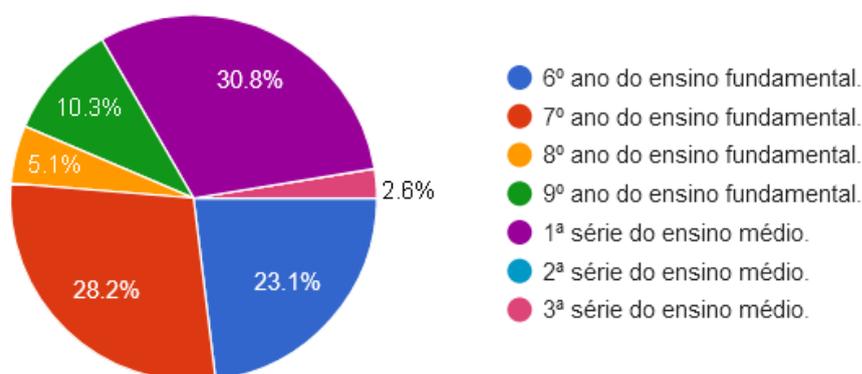


Figura 4 - Participação dos alunos por ano escolar

Em relação ao conteúdo, não foi encontrada nenhuma dificuldade maior em nenhum dos níveis apresentados, sendo a questão que envolveu falsos cognatos a que apresentou maior número de respostas erradas.

Vale a pena notar também que apenas 1 aluno enviou mensagem através do WhatsApp mostrando-se interessado em discutir as questões e os resultados.

A ideia inicial era ter a participação de todos os alunos em um mesmo momento, por isso foi escolhido o domingo à tarde para possibilitar a participação do maior número possível de alunos. Apesar disso, a atividade acabou tendo dois momentos bem distintos.

O primeiro momento se deu devido ao retorno dos alunos da terceira série do ensino médio às aulas presenciais. Ao serem convidados no início da aula para

participarem da atividade no domingo, foi sugerido por eles mesmos fazermos a atividade naquele momento durante a aula. Essa atitude já é uma demonstração que pode ser interpretada como curiosidade e interesse pela atividade alternativa e diferente da esperada naquela aula ou como uma desculpa para evitar a mesma. De qualquer forma a surpresa se deu pelo fato da turma ser geralmente bem apática e pouco participativa e naquele momento eles demonstrarem interesse. A Figura 5 mostra os alunos da 3ª série do ensino médio participando da atividade gamificada Kahoot durante uma aula presencial. Na foto tiveram seus rostos descaracterizados para proteger sua privacidade,



Figura 5 - Alunos da 3ª série do ensino médio participando da atividade gamificada

A plataforma Kahoot foi acessada pelo professor através de um laptop que foi conectado a um data show e sua tela compartilhada para toda sala. Os alunos conectaram através de seus aparelhos celulares. Como todos possuíam celulares, pudemos entrar na atividade utilizando a versão clássica sem a necessidade de

formar times. O Kahoot proporciona uma atmosfera de um *game show* onde os alunos são os contestantes e o professor é o anfitrião.

Durante a atividade todos se envolveram chegando ao ponto de levantar de seus lugares, vibrando muito, discutindo tanto as respostas quanto os pontos conquistados e a chance de subirem ao pódio. Os alunos receberam feedback individual em seus dispositivos com sua pontuação e posição no pódio. Ao final de cada questão as respostas eram discutidas e comentadas sendo também uma oportunidade para o professor fazer algum comentário sobre o vocabulário que estava sendo estudado. No final da atividade uma tela com os primeiros cinco colocados foi exibida sendo que os três primeiros recebem uma posição no pódio, juntamente com as medalhas de ouro, prata e bronze. A imagem vibrante com holofote e papel picado virtual é acompanhada de sons de cornetas e aplausos como visto na Figura 6.

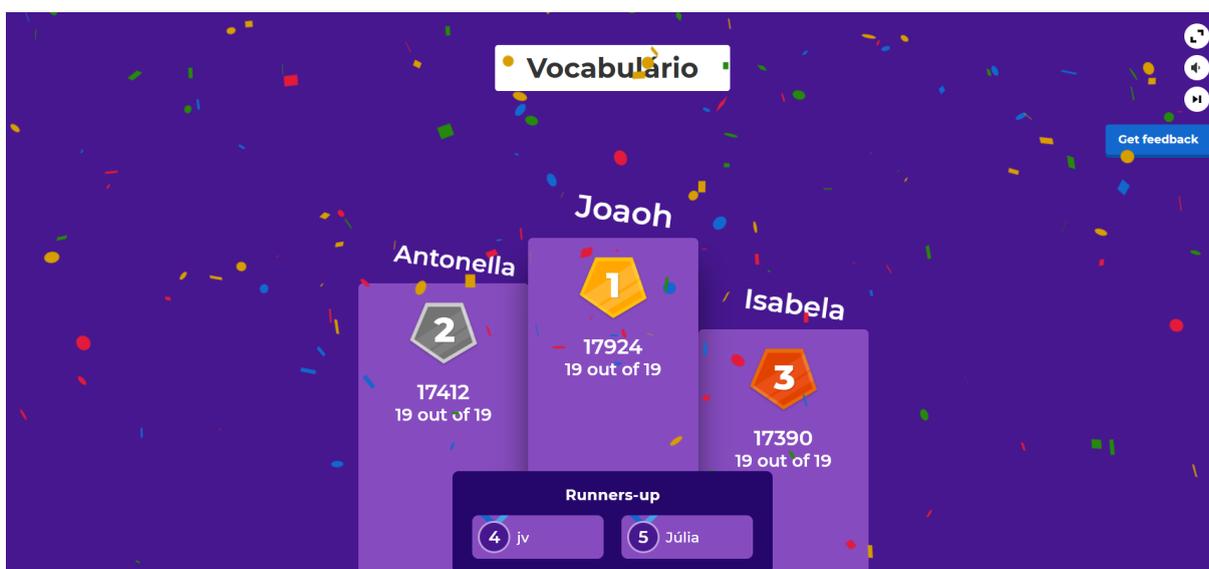


Figura 6 - Tela do Kahoot com os 5 primeiros colocados.

Os 13 alunos da sala estavam presentes e participaram da atividade. No relatório gerado pelo Kahoot constam 17 alunos. Isso ocorreu porque 4 dos alunos fizeram o login inicialmente com nomes inapropriados e tiveram que desconectar e conectar novamente com seus nomes. A Figura 7 mostra o relatório gerado pela plataforma, os nomes foram alterados para proteger a privacidade dos alunos.

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Jr	1	100%	—	17 804
Al	2	95%	—	16 903
L	3	95%	—	16 109
C	4	89%	—	15 990
G	5	89%	1	15 512
M	6	95%	—	15 461
A	7	89%	—	15 064
Jr	8	89%	—	15 045
P	9	84%	2	14 235
Jr	10	79%	3	13 707
Jr	11	79%	1	13 315
L	12	74%	1	12 513
Mi	13	68%	1	10 808

Figura 7 - Resultado final com a pontuação e *ranking* de todos os alunos da 3ª série EM

Da mesma forma que ocorreu com o questionário no Google Forms, a questão de maior dificuldade foi a que envolveu os falsos cognatos.

Já no segundo momento, que deveria ser o principal para qual todos os alunos foram convidados, bem diferentemente do que se imaginava, a quantidade de alunos que se interessaram em participar da atividade foi bem menor do que o esperado. Dos 96 alunos convidados apenas 9 se conectaram na reunião agendada. Já fica claro aqui que mesmo a promessa de uma atividade dinâmica, interativa e lúdica não desperta o interesse na grande maioria dos estudantes, que se preocupam em realizar somente as tarefas pelas quais são formalmente avaliados e sua pontuação contará para a aprovação no final do ano letivo. Qualquer atividade extracurricular e opcional não é de interesse para a maioria deles.

No entanto, o foco deve ser nos 10% que se propuseram a participar da atividade. Eles se demonstraram bem participativos e animados com a atividade, sendo receptivos inclusive durante os comentários e discussões a respeito das

questões e das respostas. A atividade se desenvolveu da mesma forma que com os alunos da 3ª série, exceto pelo fato da reunião ter sido online através da plataforma Zoom como mostra a Figura 8 - os rostos e nomes foram descaracterizados para proteger a privacidade dos alunos. Todos os outros procedimentos foram os mesmos, com os alunos respondendo as questões em seus computadores ou celulares e recebendo feedback individual em seus aparelhos e acompanhando as questões e o placar geral pela tela compartilhada do professor. Ao final se mostraram satisfeitos com a atividade e pediram para que houvesse outras oportunidades como essa.

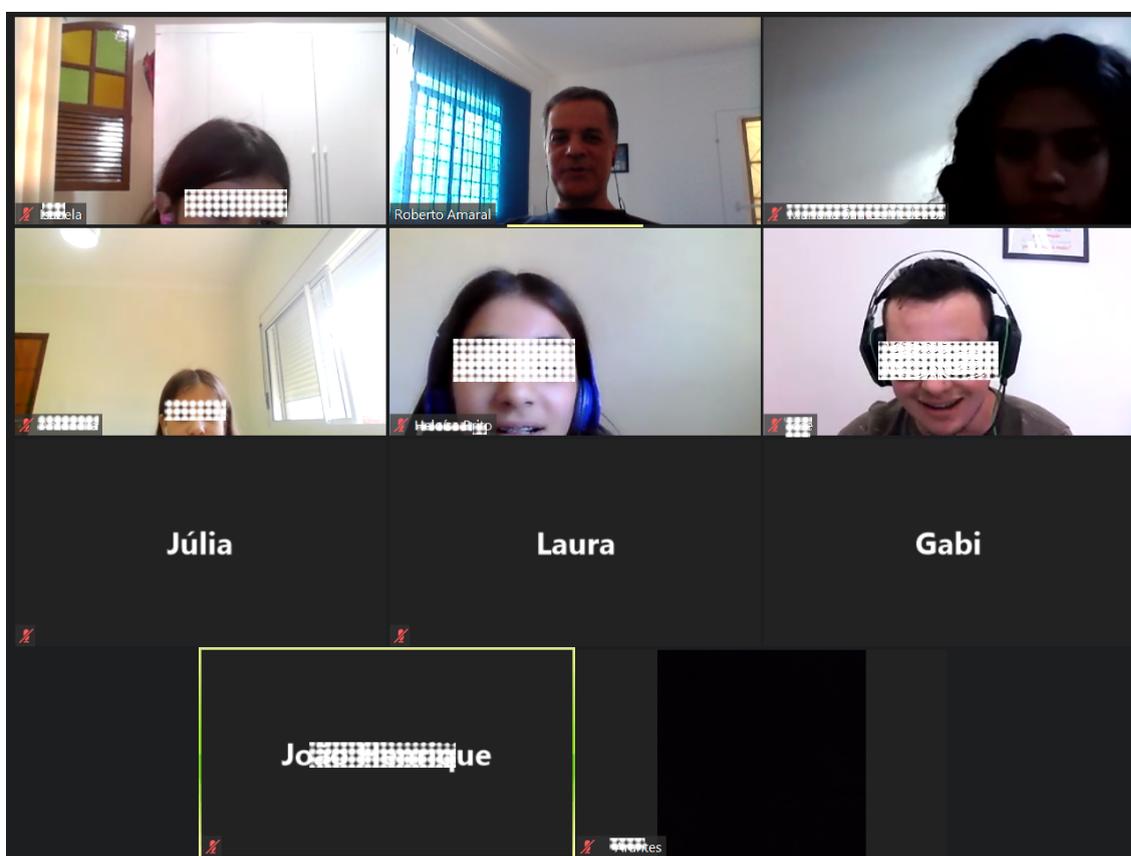


Figura 8 - Alunos participando da atividade gamificada através da plataforma Zoom

4.3. Opinião dos alunos

Após a conclusão da atividade foi feita uma pequena pesquisa para saber a opinião dos alunos em relação a atividade e sua participação. A maioria dos alunos

respondeu apenas com afirmativas e negativas, mas foram coletadas algumas opiniões como mostra a Tabela 1.

Tabela 1 - Opiniões dos alunos em relação à atividade gamificada

Perguntas	Respostas
O que você mais gostou em relação à atividade do Kahoot?	Gosto das atividades do Kahoot porque elas são divertidas e dá para aprender coisas que eu não sabia; É uma forma boa de aprender, porque você tem que ser rápido para ganhar mais pontos; O mais gostei, é que aprendemos novas palavras em inglês de uma maneira divertida; A atividade do Kahoot é muito legal, gostei que além de se divertir, aprendemos; Gostei, porque é uma forma de descontrair e aprender a matéria ao mesmo tempo; Quando jogamos Kahoot, aprendemos de um jeito mais leve e divertida; Achei que foi um jeito de aprender inglês de uma maneira divertida; Saber meu conhecimento em relação a várias coisas; É você se divertir e aprender ao mesmo tempo; É uma forma de aprender Inglês divertidamente; interação e competição;
Você achou que conseguiu assimilar melhor o conteúdo da disciplina através da atividade no Kahoot? Por que?	Sim, porque como na resposta acima nesse tipo de atividade aprendemos de forma leve; Sim, porque memorizamos com mais facilidade a matéria dessa forma; Sim, pois eu fui uma decepção em muitos mas aprendi com os erros; Sim, pois era como uma prova com perguntas de várias partes da matéria estudada; Sim pois é bem legal usar o kahoot e todo mundo se diverte e aprende; Sim, é muito mais legal do que atividades comuns; Sim, pois aprendemos as palavras através do jogo; Sim, pois como aprendemos novas palavras, acabamos por saber mais sobre o conteúdo; Dependendo das perguntas escolhidas sim, mas também como muitas das perguntas não estão relacionadas a matéria pode acabar nos confundido; Sim, pois como é uma atividade divertida aprendemos mais rápido; Sim, porque é uma forma de praticar Inglês; Sim, pois geralmente é mais fácil aprender se divertindo um pouco; Depende, pois acho que a explicação do professor ajuda bastante no entendimento.
Você encontrou alguma dificuldade ao participar da atividade no Kahoot? Qual?	Encontrei dificuldade no tempo sugeridos para responder; Muita das vezes pode ser um pouco difícil responder todas as perguntas a tempo, pois o tempo que temos para responder às perguntas do jogo é muito curto; Não encontrei dificuldades
Você tem sugestões para melhorar esse tipo de atividade?	Gostaria que o tempo para responder as perguntas seja um pouco maior; Nada a reclamar, uma sugestão é fazer mais aulas assim;

O que ficou mais claro foi o entusiasmo e a facilidade que tiveram em participar da atividade. Este momento da aula mistura a sensação de prazer com a satisfação de estar aprendendo e participando de uma atividade didática contudo prazerosa. Citando um dos alunos: “Nada a reclamar, uma sugestão é fazer mais aulas assim”.

4.4. Considerações finais

Como proposto, foi aplicado uma atividade de duas formas diferentes com o objetivo de verificar alguns pontos estudados durante a leitura das obras a respeito de gamificação. O principal ponto sendo o aumento do interesse e engajamento dos alunos quando do emprego dos elementos de gamificação em atividades didáticas.

Para se ter um parâmetro de comparação foi inicialmente aplicado um exercício de forma mais tradicional, onde os alunos responderam um questionário relacionado a palavras do vocabulário da língua inglesa. Havia uma grande expectativa em relação à aplicação da atividade e de seus resultados e grande também foi o desapontamento ao ver o desinteresse da maioria dos alunos em querer participar. Entretanto o resultado obtido com os alunos que participaram foi bem animador e provou o potencial que tem a gamificação sendo usada no meio acadêmico.

Conclui-se também que para se ter validade e obter o esperado retorno desse tipo de técnica é necessário mais do que apenas algumas atividades esporádicas. É necessário montar toda uma estratégia e ter uma preparação mais ampla e abrangente, estabelecendo critérios usando os elementos de gamificação para todo um curso e não apenas usar uma plataforma como o Kahoot em uma atividade isolada.

Essa experiência de promover uma atividade gamificada demonstrou que gamificação não é apenas um jogo, mas todo um procedimento que usa de recursos tecnológicos e elementos de jogos para estabelecer um vínculo entre o professor e os alunos e para apresentar os conteúdos das disciplinas de uma forma mais ativa e participativa. Uma atividade pontual envolvendo uma plataforma de fins acadêmicos tem sim seu valor, mas buscar o envolvimento dos alunos e incorporar elementos de

jogos em situações que não são jogos, principalmente na educação, envolve muito mais pesquisa, cuidados, envolvimento com a disciplina e com os conteúdos e objetivos a serem alcançados. Também é necessário deixar claro que o objetivo a ser alcançado é o aprendizado e esse é o grande troféu.

A apatia por parte de muitos alunos em querer participar da atividade reflete o atual sentimento de descrença e desinteresse por parte dos alunos em relação aos métodos tradicionais de ensino, provando a necessidade urgente de se introduzir metodologias mais modernas que utilizem novas tecnologias e conceitos mais novos, como a gamificação, que possam motivar os alunos com práticas mais interessantes, interativas e dinâmicas.

5. Conclusão e trabalhos futuros

Este trabalho teve o objetivo de conceituar gamificação e conhecer seus principais elementos. Esses elementos têm o intuito de motivar e engajar os alunos de uma forma mais lúdica. Foi estudado, também, como eles são empregados em aplicativos que promovem o estudo e o aprendizado de línguas estrangeiras, principalmente da língua inglesa.

Foi visto durante este estudo que os métodos tradicionais criados em uma época anterior às tecnologias disponibilizadas atualmente já não atendem as demandas da nova geração. Essa geração tem a necessidade de aprender a língua inglesa devido ao mundo globalizado em que vivem. Eles cresceram cercados por novas tecnologias e acostumados ao uso da Internet e têm uma maneira própria de pensar que muitas vezes não é mais atendida pelos métodos tradicionais de ensino. Tudo isso gera dificuldades de adaptação e cria-se a necessidade de se adequar as metodologias de ensino às novas realidades.

Uma vez que motivação é um componente crucial no aprendizado de um idioma, uma maneira de suprir e tentar adequar os alunos, e principalmente os educadores, a essa nova realidade é através da gamificação. Foi visto que a gamificação é o emprego de elementos de jogos fora do contexto de jogo, elementos esses que estimulam o interesse e o engajamento. Dessa forma, na pesquisa acadêmica feita neste trabalho foram estudados alguns autores que defendem a gamificação como uma alternativa para tornar as atividades acadêmicas mais motivantes e engajadoras. Algumas plataformas como Kahoot e aplicativos como Duolingo e Busuu são referências de seu uso bem sucedido.

Foram estudados os elementos da gamificação e sua importância no meio acadêmico para estimular e engajar os alunos e motivá-los a superar seu próprio desempenho. Também foi visto que é importante conhecer os objetivos a serem alcançados bem como os alunos e as circunstâncias que estão. Além disso, os elementos de gamificação ajudam a superar dificuldades geradas com os métodos tradicionais e promovem, além do aprendizado da língua, outros fatores como auto confiança, desinibição, autoestima e trabalho em equipe.

Foi verificado que estão disponíveis, e podem ser acessados através de computadores e dispositivos móveis, vários aplicativos que utilizam elementos de gamificação tanto para o aprendizado individual de diferentes línguas estrangeiras, principalmente o inglês, quanto para serem usados como recursos didáticos por professores em sala de aula.

No presente trabalho também foi feito um estudo de caso no qual, para verificar as teorias estudadas, foi proposta e aplicada uma atividade na plataforma digital Kahoot para os alunos de uma escola do ensino fundamental e médio. Para servir de referencial também foi aplicada a mesma atividade em forma de questionário (*quiz*) no aplicativo Google Forms e foi feita uma pequena pesquisa para apurar a opinião dos alunos que participaram das atividades.

Devido à baixa participação dos alunos na atividade, a primeira conclusão foi de que existe uma apatia geral dos alunos em relação às aulas e às tarefas escolares. Mesmo a oportunidade de participação em uma atividade de cunho não-tradicional não despertou muito o interesse dos alunos em participar.

Por outro lado, aqueles que se dispuseram a participar demonstraram grande interesse e engajamento durante a aplicação da atividade. Isso demonstra que o uso de gamificação no meio acadêmico pode sim trazer um maior envolvimento e melhores resultados no ensino da língua inglesa, desde que seja trabalhado de forma mais consistente e regular.

Como trabalhos futuros sugere-se o desenvolvimento de uma plataforma mais específica para o ensino da língua inglesa. Nessa plataforma poderia se estruturar não somente uma, mas todas as atividades de forma gamificada. Os alunos poderiam receber avatares e terem suas pontuações convertidas em algum tipo de moeda virtual que poderiam usar para receber dicas em atividades. As tarefas avaliativas e provas poderiam ser convertidas em missões e desafios. Poderia se estabelecer um ranking onde todos, inclusive o professor, poderiam acompanhar o progresso de cada um, estimulando uma competição saudável entre os alunos.

Outra sugestão é que isso poderia ser trabalhado de forma interdisciplinar, envolvendo os outros professores a participarem na criação dessa plataforma. Isso seria uma forma de se divulgar e conscientizar da importância e do potencial do uso de gamificação na educação.

Referências

- [1] Brown, H. Douglas. Principles of Language Learning and Teaching (3rd ed.). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1994.
- [2] Figueroa-Flores, Jorge. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Digital Education Review. 27. 32-54, 2015.
- [3] Quadros, Gerson Bruno Forgiarini de. A Gamificação No Ensino De Línguas Online. Universidade Católica De Pelotas Programa De Pós-Graduação Em Letras Doutorado Em Letras Área De Concentração: Linguística Aplicada. Pelotas, 2016.
- [4] Apetrei, Teodora C. "Achievement unlocked": improving second language learning with educational gamification, 2018. Disponível em <<https://repositori.upf.edu/handle/10230/36113>>. Acesso em outubro de 2020.
- [5] Krashen, Stephen D. Acquiring A Second Language. World Englishes, 1: 97-101. doi:10.1111/j.1467-971X.1982.tb00476.x, 1982
- [6] Prensky, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon, MCB University Press. Bingley, United Kingdom, 2001.
- [7] BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- [8] Skinner, Burrhus Frederic. About Behaviorism. New York: Knopf; distributed by Random House, 1974.
- [9] Chomsky, Noam. Language and Mind. New York: Harcourt, Brace & World, 1968.
- [10] Deterding, Sebastian; Nacke, Lennart; Dixon, Dan. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 2011.

- [11] Sailer, Michael; Hense, Jan; Mandl, Heinz; Klevers, Markus. Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A*, N.19, pp. 28-37, 2013.
- [12] Quast, Karin. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. *Rev. bras. linguist. Apl.*, Belo Horizonte , v. 20, n. 4, p. 787-820, Dec. 2020 . Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-63982020000400787&lng=en&nrm=iso. Acesso em 14 de Março de 2021.

Anexo

Autorização

Autorizamos Roberto Wagner Araujo Amaral, aluno do curso de Licenciatura em Computação da Universidade Federal de Juiz de Fora, a desenvolver e aplicar um estudo de caso entre nossos alunos do ensino fundamental e médio na disciplina de língua inglesa, para seu Trabalho de Conclusão de Curso, assim como a publicação dos resultados em seu TCC citando o nome da escola, CEC – Centro Educacional Construir.

Itapecerica, 17 de abril de 2021


Neiva Conceição Pedrosa Gussen
Diretora
Aut. 842457/2020