

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA**

TATIANA RAMALHO BARBOSA

**USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA PARA
APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

**JOÃO PESSOA/PB
2020**

TATIANA RAMALHO BARBOSA

**USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA PARA
APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Inglês, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:



Profa. Dra. Laurênia Souto Sales – UFPB
Orientadora/Presidente



Profa. Dra. Márcia Travassos Saeger – UFPB
Membro da Banca Examinadora



Profa. Dra. Juliene Paiva de Araújo Osias – UFPB
Membro da Banca Examinadora



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
 UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD
 CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADA E EDUCAÇÃO - CCAE
 LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA



USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA PARA APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Tatiana Ramalho Barbosa – UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA/UFPB –
 e-mail: tatiramalho@hotmail.com

Profa. Dra. Laurênia Souto Sales (Orientadora)– UNIVERSIDADE FEDERAL DA
 PARAÍBA/UFPB – e-mail: laureniasouto@gmail.com

Profa. Dra. Márcia Travassos Saeger (Membro da banca) – UNIVERSIDADE FEDERAL DA
 PARAÍBA/UFPB – e-mail: marciatsaeger@yahoo.com.br

Profa. Dra. Juliene Paiva de Araújo Osias (Membro da Banca) – UNIVERSIDADE
 FEDERAL DA PARAÍBA/UFPB – e-mail: julieneosias@gmail.com

RESUMO

O século XXI trouxe avanços tecnológicos que transformaram a forma como interagimos uns com os outros, como buscamos informações, como nos entretemos. É natural que haja mudanças também na maneira de ensinar e de aprender, notadamente no que diz respeito ao ensino da língua inglesa, cada vez mais usada em todo o mundo e não apenas por nativos do idioma. Neste sentido, as gerações Z e alpha estão adquirindo conhecimentos significativos de uma maneira completamente diferente da geração de seus pais e professores. Encontrar práticas inovadoras e eficazes para entregar conteúdos em sala de aula para essas gerações tem sido uma tarefa árdua, sobretudo em tempos de ensino remoto devido à pandemia de Covid-19. Nesse contexto, o objetivo desta pesquisa, portanto, foi relatar uma experiência com o uso de tecnologias educacionais, especialmente com a utilização da sala virtual – *Google Classroom* –, de jogos interativos e da gamificação através do *Classcraft*, como suporte para a aplicação da metodologia ativa *Flipped Classroom* (sala de aula invertida). Quanto à metodologia adotada, trata-se de uma pesquisa-ação, elaborada a partir de uma sequência didática de 16 horas-aulas, aplicadas em uma turma de 8º ano do ensino fundamental de uma escola particular da capital do estado da Paraíba, João Pessoa. Os resultados apontaram para um maior protagonismo dos alunos, provocado pela sala de aula invertida. Há ainda indícios de uma maior motivação e mais interação entre os envolvidos.

Palavras-chave: Sala de aula invertida. Gamificação. *Classcraft*. Jogos digitais interativos. *Google Classroom*.

ABSTRACT

The 21st century brought technological advances that transform the way we interact with each other, seek information, and entertain ourselves. Naturally, there are also changes in the way

we teach and learn, mainly regarding to the teaching of English, which has become more used each day worldwide, and not only by native speakers. In this sense, the generations Z and alpha are acquiring knowledge in a completely different way than the generation of their parents and teachers. Finding innovative and effective practices for delivering classroom content to these generations has been an arduous journey, especially in times of remote education due to the Covid-19 pandemic. Therefore, the objective of this research was to report an experience with the use of educational technologies, particularly with the use of the virtual room - Google Classroom -, of interactive games and of gamification through Classcraft, as support for the application of the active methodology Flipped Classroom. As of the methodology chosen, this is an action research, created from a didactic sequence of 16 class hours applied to a class of 8th grade of elementary school in a private school in the capital of the state of Paraíba, João Pessoa. The results pointed to a greater role for students, caused by the inverted classroom. There is also evidence of greater motivation and more interaction between those involved.

Keywords: Flipped Classroom. Gamification. Classcraft. Digital Interactive Games. Google Classroom.

1 INTRODUÇÃO

A velocidade das mudanças que acontecem no mundo atual tem aumentado exponencialmente. Se fizermos uma comparação com a disseminação da informação no passado, é possível identificar como este processo evoluiu. Tomemos como exemplo a invenção da imprensa. Acredita-se que por volta do século VIII os chineses inventaram a primeira técnica de impressão, baseada em blocos de madeira. Somente sete séculos depois, possivelmente em 1450, o alemão Johannes Gutemberg desenvolveu e difundiu a prensa de tipos móveis, que ainda levou algumas décadas para se disseminar pela Europa e para o Novo Mundo.

Em contraste, foram necessárias pouco mais que quatro décadas desde a invenção do computador até a sua popularização e utilização por bilhões de pessoas em todo mundo. E não seria exagero dizer que avanços tecnológicos surgem diariamente, mudando, de certa forma, paradigmas que há pouco apresentavam características completamente distintas.

Neste contexto, é possível dizer que os modelos de ensino, em geral, têm acompanhado tais transformações na mesma velocidade? Fava (2014) afirma que o modelo de ensino tradicional não consegue suprir as necessidades dos alunos que estão cada vez mais digitais. Para ele, os educadores não estão conseguindo estimular de forma satisfatória seus estudantes. O grande desafio, portanto, dos professores do século XXI é encontrar saídas para conseguir bons resultados com as aulas.

Patela (2016) acredita que há um jeito de ensinar para cada geração. Considerando que os alunos que estão na educação básica atualmente são da geração Z e alpha, conhecidos por "nativos digitais" ou Geração M (mobile), deve haver uma preocupação constante, por parte

dos professores, em acrescentar recursos tecnológicos para se aproximarem mais da maneira como estas gerações aprendem.

Com relação à língua inglesa, a mudança na quantidade de exposição cotidiana e as possibilidades de uso da língua pelos alunos de hoje também é bastante significativa. Se antes o contato com o idioma acontecia majoritariamente em sala de aula, hoje ocorre o inverso. Fora do ambiente escolar, as crianças e adolescentes estão cada vez mais assistindo a vídeos no *YouTube* ou filmes na *Netflix*, utilizando jogos de console ou de celulares, ouvindo música pelo *Spotify*, interagindo com pessoas de todo o mundo através do *Tik Tok*, etc. Tudo isso envolvendo o inglês tanto na forma escrita como falada. As aulas, portanto, precisam acompanhar essas transformações.

De uma forma ou de outra, os educadores que estão tentando mudar o estilo tradicional de ensino parecem estar seguindo o caminho das metodologias ativas de aprendizagem. Tendo em vista que diversos autores (MORÁN, 2015; VALENTE, 2018; SILVA; SANADA, 2018; BACICH; MORÁN, 2018) apontam que a característica central da educação do século XXI é o deslocamento do foco do professor, durante as aulas, para o aluno, as metodologias ativas apresentam-se como bastante eficazes neste contexto, pois as aulas tendem a ser menos expositivas e passam a ser cada vez mais colaborativas.

Neste sentido, Valente (2018, p. 27) argumenta que “as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas.” Com uma maior participação do discente, este passa a ter mais compromisso com o aprendizado, interferindo inclusive no conteúdo e na forma como os assuntos são abordados. Espera-se, com isso, mais efetividade na retenção de conteúdo de forma a consolidar o aprendizado. Paiva et al (2016) acreditam que ensinar não significa ter apenas a habilidade para dar aulas, e sim envolve também a efetivação de levar o aluno a aprender.

Diante do exposto, partindo do pressuposto de que a tecnologia tem se tornado cada vez mais presente não só na vida das pessoas, mas também dentro das salas de aula, coube-nos fazer a seguinte indagação: de que forma é possível utilizar tecnologias educacionais como ferramentas para aplicar efetivamente metodologias ativas no ensino de língua inglesa na escola?

Este artigo pretende, portanto, relatar uma experiência com o uso de tecnologias educacionais, especialmente com a utilização da sala virtual – *Google Classroom* –, de jogos interativos e da gamificação através do *Classcraft*, como suporte para a aplicação da metodologia ativa *Flipped Classroom* (sala de aula invertida). Quanto à metodologia adotada,

trata-se de uma pesquisa-ação, elaborada a partir de uma sequência didática de 16 horas-aulas, aplicadas em uma turma de 8º ano do ensino fundamental de uma escola particular da capital do estado da Paraíba, João Pessoa.

Este artigo está estruturado em mais quatro seções, além destas considerações introdutórias. A primeira diz respeito à fundamentação teórica, onde são detalhados os princípios norteadores da pesquisa, tais como metodologias ativas, em especial a sala de aula invertida; o uso do *Google Classroom* e do processo de gamificação. Em seguida, delineou-se todo o percurso metodológico da pesquisa-ação e de como ela foi realizada neste em sala de aula. Ademais, são apresentados e discutidos os resultados obtidos. Por fim, são tecidas as considerações finais sobre esta pesquisa.

2 METODOLOGIAS ATIVAS EM SALA DE AULA: UMA VISÃO ACERCA DE ALGUNS INSTRUMENTOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS

O uso de metodologias ativas na educação vem sendo estimulado há bastante tempo, pois elas tiram o protagonismo do professor e focam no aprendiz, que participa ativamente do processo de aprendizagem. Porém, a prática nem sempre corresponde à realidade. Thadei (2018, p.91) alerta que “há relatos de práticas que se distanciam do verdadeiro sentido de mediação ou revelam uma compreensão rasa do conceito”. Para o autor, é preciso que o professor abandone a postura de transmissor de informações e passe a atuar como mediador entre o sujeito, o aluno, e o objeto do conhecimento.

Observa-se, portanto, uma enorme distância entre o que o docente estuda durante sua formação acadêmica em termos de práticas pedagógicas e o que este efetivamente realiza como professor. Neste sentido, Silva e Sanada (2018) apontam que um dos fatores que podem explicar o baixo desempenho dos estudantes brasileiros na educação básica é a dificuldade que os professores têm em conduzir processos de ensino-aprendizagem inovadores e centrados no estudante.

Segundo Morán (2015), a educação formal precisa evoluir diante das profundas mudanças que a sociedade vem enfrentando. Para o autor (2015, p.15), “os processos de organizar o currículo, as metodologias, os tempos e os espaços precisam ser revistos”. Ele afirma que a escola tradicional privilegia a transmissão de informação através professor. No entanto, diferentemente do que acontecia no passado, quando apenas o professor era detentor das informações, hoje em dia a internet disponibiliza de forma fácil e muitas vezes gratuita uma grande quantidade de materiais acessíveis para o aprendizado de qualquer pessoa.

Destarte, os estudos em práticas pedagógicas entendem que as metodologias ativas de ensino proporcionam a inversão dos papéis de professor e aluno a fim de privilegiar formas de aprendizados mais efetivas para os estudantes do século XXI. Estes princípios encontram respaldo significativo na taxonomia proposta por Bloom que, no contexto educacional, estimula os educadores a fazer com que os discentes percebam que precisam dominar primeiramente competências mais simples para, em seguida, dominar habilidades mais complexas (FERRAZ; BELHOT, 2010).

Nessa direção, esta pesquisa utilizou como alicerces a sala de aula invertida, também conhecida pelo termo em inglês *Flipped Classroom*, a ferramenta *Google Classroom* que já estava em uso na escola e o sistema de gamificação através da utilização da plataforma *Classcraft*, os quais serão abordados nos subitens a seguir.

2.1 FLIPPED CLASSROOM

Flipped Classroom ou sala de aula invertida é uma metodologia ativa cuja premissa é inverter os papéis e atitudes existentes na sala de aula. Tradicionalmente, as aulas funcionam mais ou menos assim: o professor passa quase a totalidade do seu tempo em sala explicando o conteúdo – aula expositiva com protagonismo dele/dela – e os alunos vão para casa com a tarefa sobre o assunto para fazerem sozinhos. A *Flipped Classroom* propõe exatamente o contrário: que o tempo de aula seja dedicado a debates e interação entre os discentes, que terão feito previamente a parte expositiva em casa. Valente (2018, p. 27) explica: “o conteúdo e as instruções recebidas são estudados online, antes de o aluno frequentar a aula, usando as TDIC¹, mais especificamente, os ambientes virtuais de aprendizagem”.

Bergmann (2018) explica que, na aprendizagem invertida, o estudante tem contato com um material introdutório – em geral um vídeo criado ou proposto pelo docente – antes da aula presencial. A ideia, segundo o autor, é que este conteúdo substitua a aula expositiva. “O tempo em sala é, então, relocado para tarefas que, no velho paradigma, teriam sido enviadas para casa” (BERGMANN, 2018, p.11).

É necessário compreender que não basta enviar um vídeo ou material escrito previamente para o aluno, conforme adverte Milman (2014, p.9): “It is important to note that the strategy should involve more than just the ‘take home’ video lecture (or screencast or

¹ TDIC = Tecnologias Digitais de Informações e Comunicação

podcast). It should also incorporate formative and summative assessment, as well as meaningful face-to-face learning activities”².

Para isso, o uso de uma plataforma de sala virtual, como o *Google Classroom*, torna a aprendizagem invertida fácil de ser executada de forma organizada e simplificada. Principalmente porque ela comporta diversos tipos de arquivos, tais como: vídeos, áudios, textos etc. Além disso, é possível anexar um formulário para que os alunos deixem suas impressões, escrevam comentários ou respondam a perguntas sobre o material enviado. Com isso, é possível que, antes mesmo de se iniciar a aula, o professor avalie a compreensão do aluno sobre o assunto e direcione as atividades em aula de forma mais personalizada, enfatizando os aspectos que causaram dificuldade de compreensão.

2.2 GOOGLE CLASSROOM

Google Classroom é uma sala virtual que permite aos participantes conversarem entre si de forma assíncrona e facilita o envio pelo professor de materiais, sugestões, pesquisas e textos em geral. De acordo com o desenvolvedor³, a sala é gratuita para escolas e inclusa quando se assina o *G-Suite for Education* – um conjunto de ferramentas interligadas que podem ser usadas pelos professores e alunos. Ftakhar (2016) aponta que esta ferramenta foi implantada em 2014 junto com outros itens que compõem o *Google Apps for Education*, referenciados por alguns autores pela sigla GAFE. Ftakhar (2016) considera que a plataforma

is considered as one of the best platforms out there for enhancing teachers' workflow. It provides a set of powerful features that make it an ideal tool to use with students. Classroom helps teachers save time, keep classes organized, and improve communication with students (FTAKHAR, 2016, p.12)⁴.

Esta melhora no fluxo de trabalho exortada pelos autores faz com que o planejamento das aulas se torne mais rápido na medida em que é possível visualizar todo o conteúdo que está sendo dado e as atividades que estão sendo feitas, além de oportunizar espaço para um feedback pontual e individual, algo mais difícil no contexto de ensino tradicional.

² Tradução: “é importante perceber que a estratégia deve envolver mais do que apenas o vídeo palestra (ou gravação de tela, ou podcast) ‘para casa’. Ela deve incorporar alguma avaliação formativa e somativa, assim como atividades de aprendizagem presenciais significativas”

³ Disponível em: https://edu.google.com/intl/pt/products/classroom/?modal_active=none (Acesso em 09/05/2020)

⁴ Tradução: “é considerada uma das melhores plataformas que há para melhorar o fluxo de trabalho dos professores. Ela provê uma série de características poderosas que a tornam uma ferramenta ideal para usar com estudantes. A Sala de Aula ajuda os professores a economizar tempo, manter as aulas organizadas e melhorar a comunicação com os alunos.”

Além de promover uma melhor interação entre os envolvidos, Al Maroof e Al-Emran (2018) acrescentam como benefícios a oportunidade que os discentes têm para enviar seus trabalhos dentro de uma data limite previamente estipulada, para que o professor avalie online e dê o retorno apropriado de forma individual. Desta forma, também os docentes se beneficiam por conseguirem uma visão completa do progresso de seus estudantes e da sala como um todo.

Outra vantagem da plataforma apontada por Schiehl e Gasparini (2016) é que, mesmo que não tenha participado da aula presencial, o aluno recebe uma mensagem por e-mail avisando sobre as atividades que devem ser realizadas. Os autores acrescentam que “o professor pode convidar os responsáveis dos estudantes, cadastrando seus e-mails, para acompanhar o desenvolvimento de seus filhos nas atividades, agendas e avisos pertinentes - um vínculo que aproxima família e escola” (SCHIEHL; GASPARINI, 2016, p. 6). Geralmente é possível fazer essa inclusão de dados tanto de alunos quanto de responsáveis vinculando o *Classroom* ao sistema já existente nas escolas, sem a necessidade de digitação de cada um. Ou seja, a escola já utiliza algum software para armazenamento dos dados dos estudantes e de seus responsáveis, então associa-se estas informações à sala virtual. Desta forma, o professor terá acesso a todos os dados disponíveis.

O uso do *Google Classroom* é potencializado com a integração das ferramentas do GAFE, pois permite a utilização de recursos como: aula síncrona online através do *Meet*, avaliações formativas através do *Forms*, entre outros. Através de extensões adicionadas ao navegador – *Google Chrome* - também é possível registrar a presença, dividir telas, selecionar alunos aleatoriamente para responder uma atividade, etc.

2.3 GAMIFICAÇÃO

Bastante usado na atualidade não só na área de educação, mas também no meio empresarial, a gamificação pode ser definida como: o uso de elementos, mecânica, estética e pensamento de jogos, fora deste contexto, de forma a inspirar e engajar pessoas em um processo de aprendizagem. Fardo (2013, p.2) detalha mais este conceito:

a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.

A grande vantagem do uso da gamificação é a criação de espaços de aprendizagem fomentados pelo desafio, pelo prazer e pela diversão (FISHER; GRIMMES; VICENTINI,

2019). Os autores também defendem que ela desenvolve habilidades, muda comportamentos e aprimora a vida das pessoas.

Ao trazer jogos para o contexto formal de sala de aula, o professor pode conseguir mais participação e motivação por parte dos alunos, visto que sua linguagem e metodologia são bastante atrativos, especialmente para os jovens do século XXI. Neste sentido, Márquez e Torralbo (2019, p.57) reforçam que “la actividad del juego es tan preponderante en la existencia de todos los niños que podemos afirmar que es la razón de ser de la infancia. El juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad”⁵.

A gamificação se potencializa com a adoção de uma sala de aula virtual – como o *Google Classroom*. Assim, além de organizar os jogos à medida que forem sendo usados, a sala pode apresentar os *badges* – conquistas – ou os *leaderboards* – classificação dos alunos por desempenho nos jogos. Desta forma, ao invés de utilizar jogos de forma isolada, todas as ações podem ser inseridas em um mesmo local, interligadas e complementares.

2.3.1 Classcraft

Para dar forma ao processo de gamificação, foi escolhida a plataforma *Classcraft* que, segundo o próprio desenvolvedor⁶, trata-se de uma abordagem de ensino baseada em jogos e criada para encorajar a participação dos alunos de forma a desenvolver habilidades do século XXI, tais como uso de ferramentas digitais, colaboração e comunicação. Além disso, seu uso permite desenvolver a motivação para o aprendizado e promover o bom comportamento.

Trata-se de um instrumento educacional que permite uma imersão em uma realidade de aprendizagem alternativa onde os alunos assumem papéis de personagens diferentes: mago, guerreiro ou curandeiro. Para avançar no jogo, é preciso realizar tarefas propostas pelo professor e ter a colaboração dos colegas da turma. Uma das grandes vantagens do uso desta plataforma é que o professor pode seguir o conteúdo normalmente, mudando apenas a experiência do aluno (MARQUEZ; TORRALBO, 2019).

Ficher, Grimes e Vicentini (2019) destacam que o *Classcraft* simula um jogo de RPG (*role-playing game*) online e gratuito utilizando elementos tradicionais a qualquer jogo, tais como subir de nível, trabalhar em equipe e ganhar poderes que podem trazer consequências para mundo real. “Todas as atividades do *Classcraft* são gamificadas, conferindo às atividades

⁵ Tradução: A atividade de jogo é tão preponderante na existência de todas as crianças que podemos afirmar que é a razão de ser da infância. Jogar é vital, condiciona um desenvolvimento harmônico do corpo, a inteligência e a afetividade.

⁶ <https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/217890088-What-is-Classcraft->

elaboradas características de games: pontuação, ranking de classificação, montagem e escolha de avatar, avanço de fases, narrativas, trabalho em equipe etc.” (FICHER; GRIMES; VICENTINI, 2019, p. 1171).

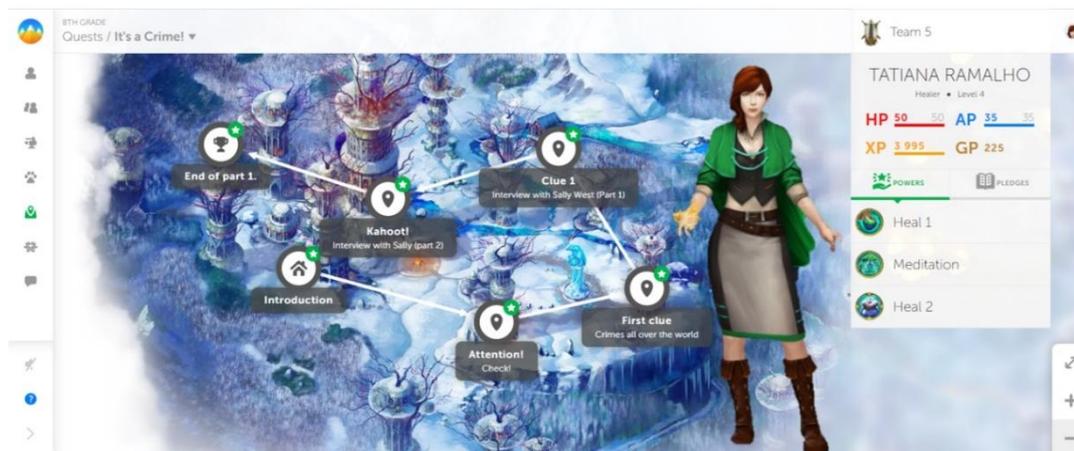
Vários fatores contribuíram para a escolha do *Classcraft*: primeiramente por se tratar de uma plataforma que conta com bastante recursos gratuitos. Outro fator importante foi o fato de ela poder ser interligada ao *Google Classroom*, plataforma já usada pela escola. Finalmente, a plataforma permite algo crucial para esta pesquisa: a customização quase completa da experiência, de acordo com a necessidade de cada turma.

Ao cadastrar-se, o aluno opta por um dos três personagens possíveis: o guerreiro, o curandeiro ou o mago. Cada um com poderes e habilidades diferentes, escolhidas pelo professor. Por exemplo, o guerreiro ganha mais pontos de experiência – XP – ao participar de forma ativa na aula, porém perde muitos pontos de vida – HP – quando falta à aula ou deixa de realizar uma atividade. Além disso, a quantidade máxima de pontos de ação AP, e de pontos de ouro GP, variam para cada personagem. Com todas as informações disponíveis e apresentadas previamente, os alunos são alocados em times e escolhem seus personagens e avatares.

Cabe ao professor escolher os comportamentos que deseja incentivar ou combater, estabelecendo pontos a serem somados ou subtraídos de cada jogador. Além disso, as atividades de aula são elaboradas em forma de missões. À medida que avançam, os participantes vão recebendo mais pontos. Marquez e Torralbo (2019) explicam que o *Classcraft* não se trata de um jogo em si, mas um pano de fundo que permite ao docente dirigir um *role-playing* seguindo seu próprio ritmo de ensino e transformando a maneira como os estudantes vivem o processo de aprendizagem.

Na figura a seguir, expõe-se a visão do aluno no momento que ele está participando:

Figura 1 – Visão do aluno no *Classcraft*



Fonte: Dados da Pesquisa (2020).

A Figura 1 mostra as conquistas do aluno: quantidade de HP, XP, AP e GP, pontos de ação e pontos de ouro; nível; poderes alcançados e equipe que participa. Ao fundo vê-se a primeira *Quest* (similar a uma missão) elaborado para este estudo, com objetivos localizados em pontos do mapa. Cada objetivo tem uma tarefa a ser feita, como, por exemplo, realizar uma leitura, resolver um exercício, participar de um jogo, debater com os colegas, etc. Ao cumprir cada objetivo, o aluno avança para o próximo até concluir a *Quest*.

3 METODOLOGIA

Quanto à sua finalidade, esta é uma pesquisa de natureza aplicada, pois objetiva gerar conhecimento para aplicação prática. Trata-se também de uma pesquisa-ação que, de acordo com Thiollent (1986, p. 14) “é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.

Visto que a pesquisa-ação educacional “é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos” (TRIPP, 2005, p.445) entendemos, diante do contexto apresentado pelas respostas dos alunos, que esta deveria ser a metodologia norteadora desta pesquisa.

A opção pela pesquisa-ação deu-se pela necessidade de realizar uma avaliação tanto a respeito da prática docente, quanto do aprendizado durante o período de ensino remoto. Neste período, observou-se uma menor participação dos alunos e maior percentual de ausência durante as aulas, além da diminuição da média geral nas avaliações.

A realização desse estudo se deu em uma turma do 8º ano do ensino fundamental anos finais de uma escola privada do município de João Pessoa/PB. Vale ressaltar que as aulas aconteceram na modalidade de ensino remoto, das quais participaram 54 alunos.

Como instrumento de coleta de dados, foram utilizados questionários aplicados através do *Google Forms*, além da gravação das aulas para posterior análise.

Antes de iniciar esta pesquisa, o ensino remoto, em vigor desde abril de 2020, imposto por um decreto estadual como medida de prevenção do coronavírus⁷, já estava acontecendo

⁷ Pandemia de Covid-19, doença provocada pelo vírus *Sars-Cov-2*, conhecido por coronavírus, que provocou o fechamento de escolas, empresas, bares, restaurantes, etc.

havia cinco meses ininterruptos. Apesar da utilização de ferramentas adicionais, tais como jogos, a motivação dos discentes, de uma maneira geral, diminuía a cada dia. Ao refletir sobre como reverter o quadro, desenhou-se a possibilidade de realização deste estudo.

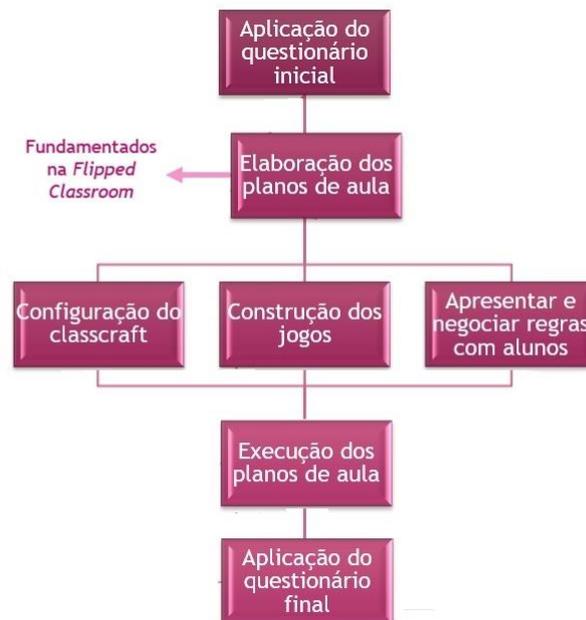
Para compreender a motivação para o aprendizado e percepção dos alunos sobre a abordagem realizada nas aulas até então, foi aplicado um questionário em duas turmas do mesmo segmento. Os resultados desta investigação, que serão detalhados posteriormente, se tornaram a mola propulsora para a realização da experiência.

3.1 O PERCURSO DA PESQUISA: METODOLOGIAS ATIVAS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Visando demonstrar a eficácia do processo de ensino-aprendizagem através do uso de tecnologias educacionais, foram elaborados 16 planos de aula com sequências didáticas que foram aplicadas durante o mês de outubro com uma turma de 8º ano de uma escola privada da cidade de João Pessoa, estado da Paraíba.

Com base no objetivo proposto para a pesquisa, foi elaborado um fluxograma com o percurso a ser seguido, conforme a Figura 2, abaixo:

Figura 2 – Percurso da Pesquisa



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

O questionário inicial (Apêndice A) foi aplicado com duas turmas: o 8º e 9º anos, pois ainda não se tinha clareza sobre em qual das duas a experiência seria realizada. Ao todo, obteve-

se 86 respostas e, com base nelas, optou-se por fazer o estudo com o 8º ano devido a maior quantidade de respostas negativas sobre o andamento do ensino remoto. Outro fator levado em consideração foi a possibilidade de ministrar mais aulas, visto que esta série tem quatro aulas semanais enquanto o 9º tem apenas duas.

O passo seguinte foi a elaboração dos planos de aulas, cujo resumo está representado no Apêndice B; em seguida, passou-se à preparação do ambiente, com a configuração do *Classcraft*, incluindo a elaboração das missões (*quests*) e a construção dos jogos. Na sequência, a proposta foi apresentada e as regras de comportamento negociadas com os estudantes.

Após a realização das aulas, foi aplicado um questionário através do *Google Forms* visando verificar alterações na motivação dos alunos pelo aprendizado da língua inglesa com a utilização das ferramentas propostas.

Ressalte-se que o conteúdo abordado nos planos foi o mesmo que já estava previsto no plano tradicional de ensino para o 8º ano: foi trabalhada a unidade 7 do livro Metro 2, adotado pela escola. Ou seja, tal como prevê a utilização da gamificação, não foi necessário interromper a sequência de conteúdo planejada no início do ano letivo. A mudança se deu apenas no modo de repassar o conteúdo em estudo.

Outra questão a ser destacada diz respeito ao papel da professora-pesquisadora no processo de realização das atividades, pois, segundo (THIOLLENT, 1986) é fundamental que sua presença não cause interferência nem na pesquisa em si, nem nas atitudes dos envolvidos. Analogamente, Tripp (2005) reforça que cooperação e colaboração devem ser conquistadas de forma que todos os envolvidos possam participar melhor do processo. Neste sentido, o fato de esta pesquisadora ser professora da turma desde o início do ano também foi um ponto relevante para a escolha metodológica e para o sucesso da pesquisa.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Manter a motivação e participação dos alunos tem sido um desafio para os professores que estão ministrando suas aulas através do ensino remoto. Esta modalidade representou, na maioria das vezes, algo inédito tanto para alunos como para professores, visto que se tratou do primeiro contato com esta modalidade de ensino.

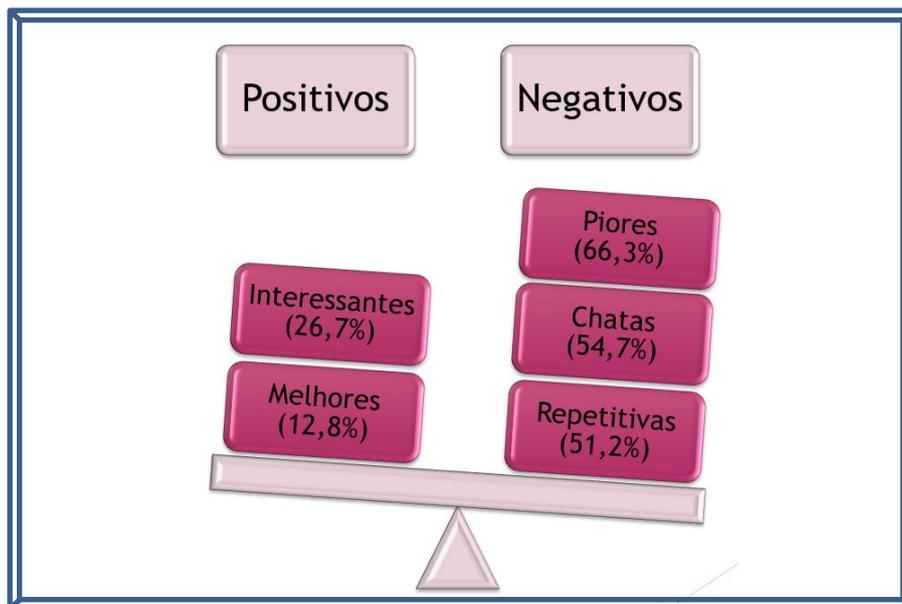
Nas respostas dadas aos questionários aplicados antes e depois das atividades desenvolvidas, pode-se perceber o quanto o desenvolvimento de práticas diferenciadas com o uso de metodologias ativas pode trazer resultados positivos, pois a percepção dos alunos sobre as aulas melhorou consideravelmente, conforme demonstra-se nos subitens a seguir.

4.1 DIAGNÓSTICO INICIAL OBTIDO COM A APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Conforme anunciado no tópico anterior, este estudo teve início com a aplicação de um questionário inicial (Apêndice A), composto por 10 questões, porém apenas 05 (cinco) delas interessam à consecução do objetivo da pesquisa. São elas: questão 4, questão 5, questão 6, questão 9 e questão 10. Passemos, então, à análise das respostas dos alunos.

Solicitados a emitirem opinião acerca das aulas remotas que vinham sendo ministradas no período de pandemia (questão 9), os 86 alunos que responderam a atividade assinalaram mais de uma resposta e/ou acrescentaram alguma opinião que não constava das respostas possíveis ao questionamento feito. Diante disso, as aulas aplicadas até aquele momento foram adjetivadas conforme exposto no quadro a seguir:

Figura 3 – Questionário inicial: Percepção sobre as aulas remotas

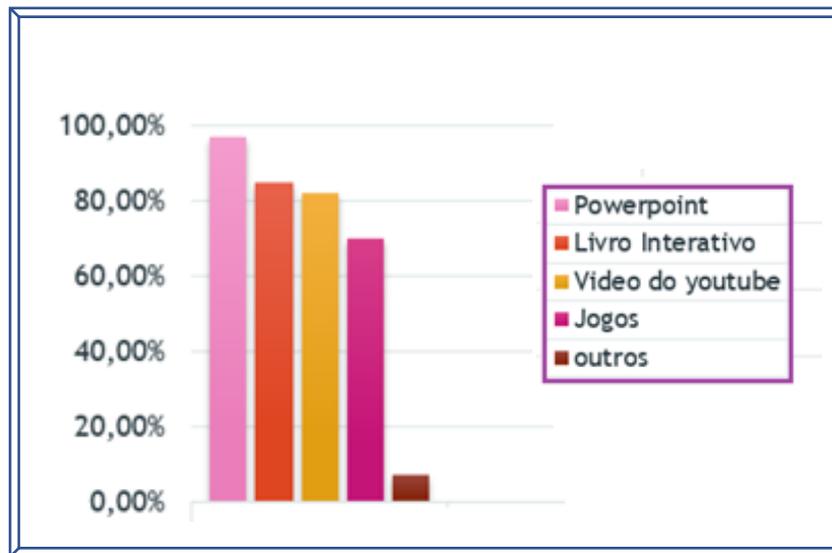


Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Como se pode observar, a análise dos dados evidencia a percepção negativa das aulas remotas por parte dos alunos, sendo taxadas de “piores” (do que as presenciais), “chatas” e “repetitivas”. Foram poucos os discentes que as consideram “interessantes” e “melhores” (do que as presenciais). É importante destacar que, no questionário inicial, ao se fazer referência às aulas, a pergunta foi direcionada a todas as disciplinas que constituem o currículo do 8º ano, e não apenas ao componente curricular Língua Inglesa. Já em relação ao questionário final, cujas respostas serão analisadas mais adiante, o foco se dá em relação à disciplina Língua Inglesa.

Outro questionamento apresentado aos alunos pode nos levar à compreensão dos motivos pelos quais eles apresentaram opiniões tão negativas sobre as aulas remotas. Trata-se da questão 4 (Apêndice A), que indagou sobre os recursos utilizados pelos professores durante este período. Como opções, foram dadas: (01) vídeos do *Youtube*; (02) apresentações de powerpoint; (03) livro digital; (04) jogos interativos; (05) outros a serem indicados por eles. Obteve-se como resposta os dados apresentados na Figura 4, a seguir:

Figura 4 – Questionário Inicial: Recursos utilizados pelos professores

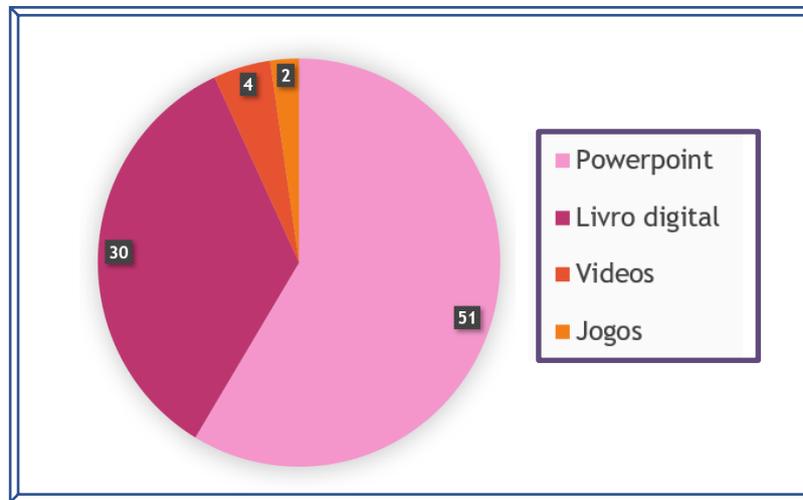


Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Todos os alunos assinalaram mais de um item entre os propostos e ainda acrescentaram: *Paint* (programa de desenho), *Sketchbook* (aplicativo para escrita livre/desenho), Netflix e questionários. Percebe-se nas respostas uma predominância das apresentações através do Powerpoint, item marcado pela quase totalidade dos alunos da turma (96,5%), seguido do livro interativo digital com 84,9%.

Ressalta-se que a escola utiliza o sistema SAS de ensino, que disponibiliza os livros digitais para todos os professores, portanto, esperava-se um percentual maior de utilização desta ferramenta. Em terceiro e quarto lugar foram indicados: vídeos do *Youtube* (81,4%) e Jogos interativos digitais (72,1%).

Em seguida, a questão 5 (Apêndice A), aberta, se relaciona com a anterior e pede para que os alunos mencionem quais os recursos usados com mais frequência, ou seja, quais eram utilizados na maioria das aulas pelos professores. Neste ponto, percebe-se uma alteração nos itens da questão 4, conforme demonstra a Figura 5:

Figura 5 – Questionário Inicial: Recursos mais frequentes

Fonte: Dados da pesquisa (2020).

De acordo com os resultados da análise, a utilização de jogos educativos, ferramenta mais desejada pelos alunos, aparece apenas em 4º lugar entre os recursos utilizados pelos professores durante este ano, conforme Figura 4. Não obstante, a frequência de utilização dos jogos foi escassamente mencionada na pergunta aberta (questão 5, Apêndice A), conforme Figura 5. Foram cinquenta e uma (51) menções ao Powerpoint, trinta (30) ao livro digital, quatro (04) aos vídeos e apenas duas (02) menções aos jogos. Ou seja, primeiramente os alunos mencionaram sua utilização, mas quando indagados pela frequência com que foram utilizados, o item foi pouquíssimo apontado.

Ademais, o item “jogos”, mencionado pelos estudantes como pouco frequente, representa outro contraste ao analisar as respostas da questão 6 (Apêndice A): quando perguntados sobre o recurso utilizado do qual mais gostaram, questão 6 (Apêndice A), 38,5% dos alunos apontaram os jogos, 32% o powerpoint, 19% os vídeos do Youtube, 10,5% os livros digitais.

Além do alto percentual de opiniões negativas acerca das aulas remotas que vinham sendo ministradas e da indicação de ferramentas que não eram consideradas as mais desejadas pelos discentes, chama a atenção também as respostas dos alunos à questão 10 (Apêndice A): Qual elemento gostaria que estivesse mais presente nas aulas remotas?, como se pode observar na Figura 6, a seguir:

Figura 6 – Questionário Inicial: O que deveria ter ou como deveriam ser as aulas remotas



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

A nuvem de palavras feita através do *Mentimeter*⁸ com as respostas dos alunos para a questão 10, representada na figura acima, mostra que “jogos”, “jogos interativos” e “mais interação” foram os itens mais mencionados por eles como aqueles que gostariam que estivessem presentes nas aulas. Isso demonstra que as aulas apenas expositivas não atraem os alunos na modalidade de ensino remoto e que aulas mais lúdicas e mais interativas possibilitariam maior envolvimento por parte da turma:

Ciente das percepções dos discentes acerca dos seus desejos para as aulas, realizou-se a elaboração de planos didáticos em que seriam utilizadas metodologias ativas e jogos digitais, conforme se pode observar no tópico a seguir.

4.2 O PLANEJAMENTO DAS AULAS COM O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS

Após ser realizado o diagnóstico inicial acerca das percepções dos estudantes sobre como vinham sendo ministradas as aulas remotas, passou-se à elaboração dos planos de aula fundamentados na sala de aula invertida, que favorece a interação e participação, privilegiando também a gamificação e o uso de jogos digitais. Através destes recursos, o planejamento objetivou colocar em prática o desenvolvimento de atividades em que os conteúdos de língua inglesa constantes do capítulo 7 do livro Metro 2 fossem ministrados de forma mais interativa. A Figura 7 mostra uma síntese dos planos de aula postos em ação ao longo de 16 aulas. Para melhor visualização, a imagem também foi inserida no Apêndice B.

⁸ <https://www.mentimeter.com/>

Figura 7 – Síntese do planejamento das aulas

	Conteúdo	Preparação Prévia	Atividade de Sala	Ferramentas Utilizadas	Consolidação
AULA 01 QUINTA-FEIRA 01/out/2020	Apresentação do Classcraft e negociação das regras	Escrever propostas de regras	Configuração dos personagens dos alunos e negociação das regras	Classcraft - Google Classroom	Leitura das informações sobre o classcraft (PDF no Google Classroom)
AULA 02 TERÇA-FEIRA 06/out/2020	Verbos relacionados a crimes: arrest; chase; catch; break into; steal; investigate; commit a crime; rob	Video com comentário escrito Blind Kahoot!	Leitura Resolução das atividades	Google Classroom + Forms Classcraft - kahoot	Listening activity
AULA 03 QUARTA-FEIRA 07/out/2020	Plural irregular de Thief = thieves Practice vocabulary	Wordwall game sobre plurais irregulares	Resolução dos exercícios	Classcraft - Wordwall	Atividades na plataforma Metro
AULA 04 QUINTA-FEIRA 08/out/2020	Vocabulário: police department; undercover; report; suspicious; CCTV; screen; criminal	Leitura do texto e respostas das atividades da pág. 82 no Forms	Collaborative checking Students ask students	Classcraft - Google Classroom	Questionário no Forms
AULA 05 QUINTA-FEIRA 08/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle - batalha de perguntas	Classcraft	Kahoot com revisão de conteúdo visto
AULA 06 TERÇA-FEIRA 13/out/2020	Simple Past X Past Continuous	Preparação para explicação do Tópico gramatical (8 alunos)	Alunos sorteados ensinam e respondem os exercícios com os demais	Classcraft - Google Classroom	Exercícios extras sobre o tema (Respostas no Forms)
AULA 07 QUARTA-FEIRA 14/out/2020	Atividades de correção e reforço	Video gravado pela professora revisando o conteúdo gramatical	Wordwall game (multiplayer Quiz)	Classcraft - Wordwall	Atividades na plataforma Metro
AULA 08 QUINTA-FEIRA 15/out/2020	Vocabulário: click on links; install software; log out of sites; share information; use different passwords; phishing mail	Escrever no Classcraft uma dica sobre segurança digital (em inglês)	English only: Talk about cybercrimes and online security + Kahoot	Classcraft - kahoot	Listening activity (pág. 84)
AULA 09 QUINTA-FEIRA 15/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle-batalha de perguntas Ramdon event	Classcraft Video do Youtube	Video sobre segurança digital
AULA 10 TERÇA-FEIRA 20/out/2020	Vocabulário: slowly; carefully; quickly; easily; well; late; fast	Blind Kahoot!	Gartic game com advérbios de modo	Classcraft - Kahoot Gartic	Exercícios pág 85 (respostas no Forms)
AULA 11 QUARTA-FEIRA 21/out/2020	Use of an English-English dictionary	Pesquisar em algum dicionário uma palavra que não conhecia	English time: Alunos (sorteio) apresentam suas palavras	Classcraft - Google Classroom	Exercícios extras sobre adv de modo (respostas no Forms)
AULA 12 QUINTA-FEIRA 22/out/2020	Reading and understanding practice	Leitura do texto da pág 87 (Early hackers)	Quizziz game sobre o texto Alunos sorteados respondem as questões da pág 86	Classcraft - Quizziz	Escrever respostas dos exercícios no Assignment do Classcraft
AULA 13 TERÇA-FEIRA 27/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle - batalha de perguntas	Classcraft - Google Classroom	Workbook pág W32 (Respostas no Forms)
AULA 14 QUARTA-FEIRA 28/out/2020	VideoClass (Sherlock Holmes)	Pesquisar sobre Sherlock Holmes	Assistir video e responder questões pág 88	Classcraft	Ver vídeo novamente e postar comentário no Classcraft (debate)
AULA 15 QUINTA-FEIRA 29/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Analisar as pistas e concluir quem cometeu o assassinato da QUEST	Alunos sorteados lêem as pistas exatas que receberam	Classcraft	Escrever quem cometeu o crime e por quê no Classcraft
AULA 16 QUINTA-FEIRA 29/out/2020	Encerramento e resultado do classcraft	Revaliação do assassino (QUEST) e dos vencedores	English time: Class discussion about murderer + Gartic Game	Classcraft - Quizziz Gartic	Quizziz game (revisão Geral)

Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Com os planos de aula propostos, objetivou-se propiciar o conhecimento sobre conteúdos como: advérbios de modo, *Simple Past x Past Continuous*, além do vocabulário novo, por meio de aulas mais atrativas para os alunos e privilegiar o momento síncrono com

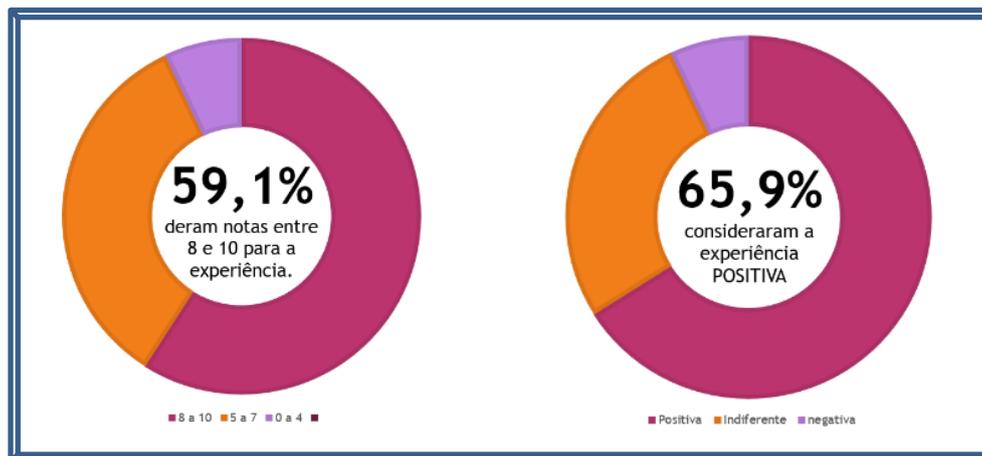
participação e interação entre os estudantes. Por isso, para cada aula havia uma preparação prévia a ser feita por eles, antes do encontro virtual. Estas atividades prévias ou preparatórias foram realizadas através de vídeos do próprio material didático da escola e outros produzidos pela professora. Além disso, o jogo Kahoot do modelo *blind*⁹ complementou esta preparação de forma lúdica.

4.3 DIAGNÓSTICO FINAL OBTIDO COM A APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

Ao final da pesquisa foi aplicado um novo questionário, desta vez apenas com os alunos participantes e com perguntas específicas sobre as aulas de inglês ministradas durante este período. A participação geral e percepção dos discentes sobre o ensino foi visivelmente transformada com o uso de metodologias ativas e dos jogos. Isto ficou confirmado nas respostas ao questionário final (Apêndice C), que foi aplicado através do *Google Forms* e respondido por 44 dos 54 alunos envolvidos, ao final da experiência. Passemos, então, à análise das respostas.

Ao serem solicitados a classificarem a experiência de 0 a 10, sendo “0” igual a “muito ruim” e “10” igual a excelente, mais de 50% da turma atribuiu notas acima de 8, conforme Figura 8, a seguir:

Figura 8 – Questionário final: Recorte 1



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

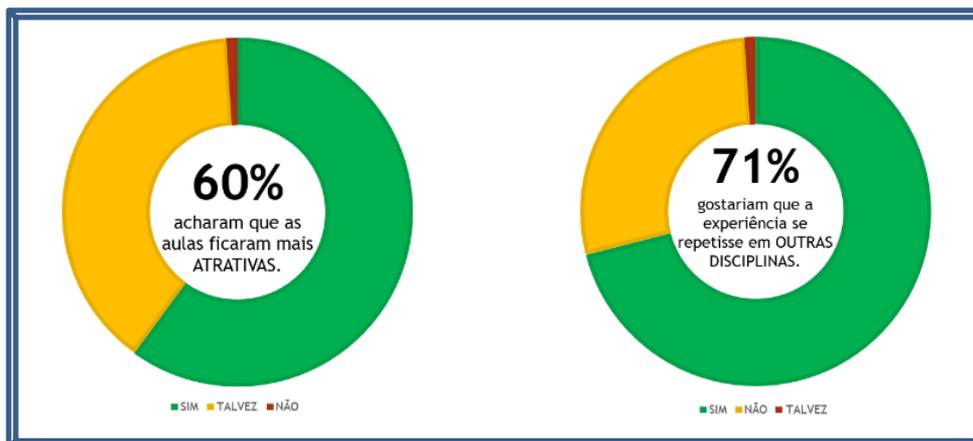
Foram 16 notas 10 e apenas sete (07) notas abaixo de 5, sendo 3 a menor nota atribuída à experiência realizada. Além disso, 29 participantes consideraram a experiência positiva. Chama a atenção o percentual de “indiferentes”: 27,3%. Ou seja, 12 estudantes não

⁹ *Blind Kahoot* se refere a um modelo disponibilizado pela plataforma para que o jogo seja utilizado para ensinar e não apenas para revisar ou testar conteúdo.

classificaram a experiência nem como “positiva” nem como “negativa”. Uma provável explicação para este fato é a desmotivação prévia de parte dos alunos, que não foram sensibilizados durante o período desta pesquisa. Vale salientar que, no questionário inicial, 66,3% afirmaram que as aulas no ensino remoto eram piores que as presenciais. Ademais, 54,7% classificou como “chatas” e 51,2% como “repetitivas”. Desta forma, infere-se que o tempo de realização da pesquisa não foi suficiente para atingir a todos, que já estavam bastante insatisfeitos com o ensino remoto.

Dois outros pontos relevantes foi o fato de que pouco mais de dois terços dos discentes gostariam de que esta experiência fosse ampliada para outras disciplinas e mais da metade disseram que as aulas ficaram mais atrativas com os jogos, conforme dados apresentados na Figura 9:

Figura 9 – Questionário final: Recorte 2



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

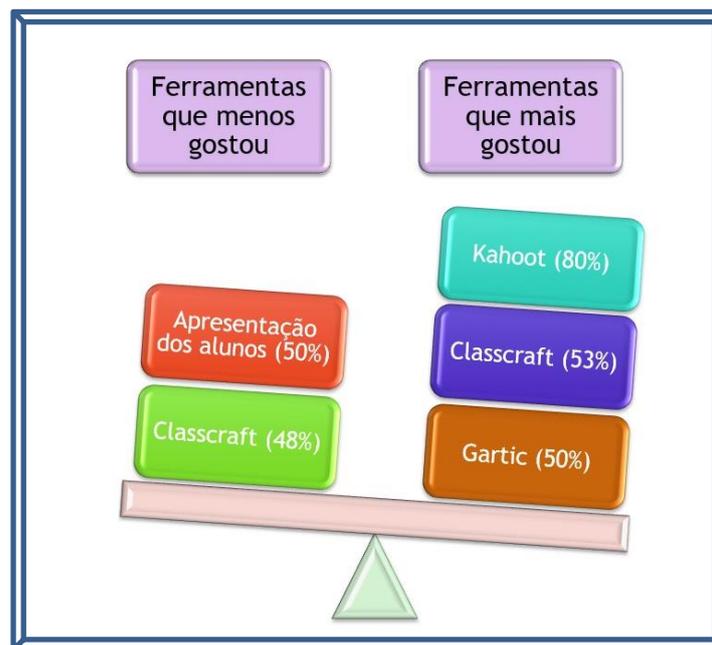
O gráfico da direita refere-se à questão 8, que apesar de ser aberta e opcional, foi respondida por todos os alunos, embora nem todos justificaram. Algumas das respostas dadas pelos que responderam não foram: Aluno 1¹⁰: “Eu acho que inglês é a única que se encaixa de verdade”. Aluno 2: “porque se tivesse mais disciplinas com essa experiência, teria mais preocupação na entrega de atividades nessas disciplinas”.

A plataforma de jogos *Kahoot!* foi considerada a melhor ferramenta utilizada durante a pesquisa por 80% dos participantes (questão 4, Apêndice C), além disso, não obteve nenhuma votação entre as piores ferramentas. Já o *Classcraft*, teve opiniões bem antagônicas: 52% assinalaram a plataforma entre as que mais gostaram e 48% entre as que menos gostaram,

¹⁰ Nome omitido para preservar a identidade do aluno.

conforme Figura 10. A avaliação negativa provavelmente deve-se ao fato de não ser de fácil utilização, principalmente devido ao vocabulário empregado em língua inglesa não ser muito comum entre os alunos. Além disso, o aplicativo para celular tem recursos limitados, o que forçava o uso através de um desktop ou notebook. Todos os outros recursos e jogos podem ser utilizados apenas pelo celular, *gadget* preferido entre os adolescentes.

Figura 10 – Questionário final: Ferramentas utilizadas



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

A utilização da Sala de Aula Invertida foi realizada com relativo sucesso, visto que nas respostas à questão 12 (Apêndice C), 57% apontaram que os estudantes participaram mais com o andamento das aulas e 28% acharam que tiveram mais oportunidades de expressarem seus entendimentos sobre o tema. Porém, por outro lado, o item “apresentação dos alunos”, uma das estratégias utilizadas na metodologia invertida, teve um índice significativo de rejeição: 50% marcaram esta opção como a que menos gostaram durante o período. Apenas dois alunos apresentaram justificativa para esta escolha negativa na questão aberta. O aluno 1¹¹ escreveu: “O sorteio de alunos para uma discussão é algo que eu não gostei, principalmente para os alunos que têm ansiedade e são tímidos e inseguros, a espera é algo que deixa aflição dos ansiosos”; já o Aluno 2 respondeu: “às vezes os alunos colocam coisas não referentes à aula e isso atrapalha bastante”.

¹¹ Nomes omitidos para preservar a identidade dos participantes

Constata-se, pelas respostas mencionadas, que os apontamentos que justificaram a rejeição ao item “apresentação dos alunos” são de foro particular. Ou seja, não há uma evidência geral para este ponto. Acredita-se, no entanto, que a sala de aula invertida, incluindo a preparação prévia dos alunos é, ainda, algo novo para os alunos, que podem não ter segurança em expor seus pontos de vista aos colegas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo visou relatar uma experiência com o uso de tecnologias educacionais como suporte para a utilização da metodologia ativa sala de aula invertida. O percurso da pesquisa se estendeu desde a aplicação do questionário inicial, cujas respostas contribuíram para a elaboração e execução dos planos de aula até a aplicação do questionário final. Com a análise dos dados, pode-se entender que o objetivo da pesquisa foi cumprido e que os jogos interativos educacionais tiveram boa aceitação por parte dos alunos que, motivados pela metodologia da sala de aula invertida, assumiram o protagonismo dos encontros semanais por via remota, constatando assim um momento de mudança no modelo educacional tradicional.

Acredita-se, ainda, que a aplicação da gamificação nas aulas, utilizando elementos do universo que permeia a vida dos discentes fora da escola trouxe mais participação e interação entre os envolvidos no processo. No entanto, reconhece-se aqui a limitação desta pesquisa em avaliar mais claramente a ferramenta *Classcraft*, visto que a percepção negativa dela pelos alunos pode ter sido motivada pela falta de instruções mais claras.

Ratifica-se, portanto, que o trabalho com a sala de aula invertida obteve êxito, pois transferiu o foco central da aula para o aluno. A experiência comprovou que é possível ensinar conteúdo didático sem a exposição direta pelo professor e durante o horário das aulas, aproveitando melhor o espaço para a interação e participação, fatores fundamentais para o sucesso de aulas de qualquer componente curricular, mas especialmente para a disciplina de língua inglesa, onde a habilidade de *speaking* geralmente é pouco desenvolvida no ensino tradicional.

Por fim, acredita-se que a proposta inicial de proporcionar uma experiência diferente através da utilização dos jogos interativos e da gamificação obteve uma avaliação positiva por parte dos alunos, melhorando a relação entre estes e a professora, e notadamente colaborando para a aprendizagem da língua inglesa.

REFERÊNCIAS

- AL-MAROOF, Rana A. Saeed; AL-EMRAN, Mostafa. Students Acceptance of Google Classroom: An Exploratory Study using PLS-SEM Approach. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)**, [S.l.], v. 13, n. 06, p. pp. 112-123, may. 2018. Disponível em: <<https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/8275>>. Acesso: 12 Jun. 2020.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BERGMAN, Jonathan. **Aprendizagem invertida para resolver o problema do dever de casa**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018
- FARDO, Marcelo Luis. A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**. UFRGS: Porto Alegre, v.11 N.1, julho/2013.
- FAVA, Rui. **Educação 3.0**. São Paulo: Saraiva, 2014.
- FERRAZ, Ana Paula do Carmo Marcheti; BELHOT, Renato Vairo. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gestão e Produção**. v. 17, n. 2, p. 421-431, São Carlos, 2010.
- FICHER, Adriana; GRIMES, Camila; VICENTINI, M. Aparecida. A Escrita Gamificada de *fanfictions* com o apoio de tecnologias digitais em um clube de inglês. **Trab. Linguist. Apl.**, Campinas, n(58.3): 1164-1196, set./dez. 2019
- FTAKHAR, Shampa. Google Classroom: what works and how? **Journal of Education and Social Sciences**, V. 3, 2016.
- MARQUEZ, Manuel Mora; TORRALBO, Jesús Camacho. Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. **Apertura**, Guadalajara, v. 11, n. 1, 56-73, abr. 2019
- MILMAN, Natalie B. The flipped classroom strategy: How is it and how it can best be used? IN: SIMONSON, Michael. **Distance learning ... for educators, trainers and leaders**. Washington, DC, United States Distance Learning Association – USDLA, 2014. v.11 issue 4. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=NgYoDwAAQBAJ&dq=flipped+classroom&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso: 02 nov. 2020
- MORÁN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação hoje. IN: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.
- PAIVA, Marlla Rubya Ferreira *et al.* Metodologias Ativas De Ensino-Aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE**. Sobral, v.15 n.02, p.145-153, jun.-dez. 2016.
- PATELA, Nelma O Perfil Geracional dos Alunos de Hoje: repto à emergência de novas teorias educativas. **E-Revista de Estudos Interculturais do CEI**. n.4. Mai, 2016.

SCHIEHL Edson Pedro; GASPARINI, Isabela. Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**. UFRGS: Porto Alegre. v. 14 n. 2, dez, 2016.

SILVA, Ivaneide Dantas; SANADA, Elizabeth dos Reis. Procedimentos metodológicos nas salas de aula do curso de pedagogia: experiências de ensino híbrido. IN: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

THADEI, Jordana. Mediação e educação na atualidade: um diálogo com formadores de professores IN: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação transformadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez Editora, 1986.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 31, n.3, p. 443-466, set-dez 2005

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. IN: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs). **Metodologias ativas para uma educação transformadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

APÊNDICE A

20/11/2020

Aulas Remotas

Aulas Remotas

Prezado aluno:

Devido à pandemia de Covid-19, desde o mês de abril de 2020 estamos em aulas remotas. Gostaria de saber sua opinião sobre este período. As respostas são anônimas e não necessariamente devem se referir à disciplina de inglês, que eu leciono, mas sim a todo o período de aulas remotas.

***Obrigatório**

1. 1) Qual ano escolar você está cursando em 2020? *

Marcar apenas uma oval.

8º

9º

2. 2) Durante o ano de 2020, devido à pandemia de Covid-19, as aulas passaram a ser remotas. Na sua escola, foram utilizadas duas plataformas de ensino diferentes. Qual delas pareceu mais fácil para utilização? *

Marcar apenas uma oval.

Moodle

Google Classroom

Nenhum das duas

Ambas

indiferente

3. 3) Gostaria de deixar algum comentário sobre as plataformas utilizadas?

20/11/2020

Aulas Remotas

4. 4) Quais recursos abaixo foram utilizados pelos professores da sua escola durante este período de aulas remotas? (marque todas as opções possíveis) *

Marque todas que se aplicam.

- Vídeos do Youtube
 Apresentações de Powerpoint
 Livro digital
 Jogos interativos

Outro: _____

5. 5) Dentre os recursos mencionados na questão 4, qual o mais frequente (utilizado pela maioria dos professores na maioria das aulas)? *

6. 6) Ainda sobre os recursos a que se refere a questão 4, qual/quais você mais gostou?

20/11/2020

Aulas Remotas

7. 7) As aulas durante o período de pandemia estão acontecendo de forma síncrona, através da internet. Ou seja, você tem assistido aulas ao vivo, com o mesmo professor e com os outros alunos participando ao mesmo tempo. Dentro deste contexto, você percebeu que houve mudanças significativas na forma de exposição do conteúdo por parte do professor? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não
 Não sei dizer

8. 8) Caso tenha respondido SIM à questão 7, quais as mudanças que você mais percebeu?

9. 9) Na sua opinião as aulas durante este período são... (marque todas que se aplicam) *

Marque todas que se aplicam.

- chatas
 interessantes
 iguais às presenciais
 repetitivas
 diversificadas
 diferentes das presenciais, porém piores.
 diferentes das presenciais, porém melhores.

Outro: _____

20/11/2020

Aulas Remotas

10. 10) Que elementos você gostaria que estivessem (mais) presentes nas aulas durante este período remoto? *

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE B

Planejamento de aulas

AULA	Conteúdo	Preparação Prévia	Atividade de Sala	Ferramentas Utilizadas	Consolidação
AULA 01 QUINTA-FEIRA 01/out/2020	Apresentação do Classcraft e negociação das regras	Escrever propostas de regras	Configuração dos personagens dos alunos e negociação das regras	Classcraft - Google Classroom	Leitura das informações sobre o classcraft (PDF no Google Classroom)
AULA 02 TERÇA-FEIRA 06/out/2020	Verbos relacionados a crimes: arrest; chase; catch; break into; steal; investigate; commit a crime; rob	Vídeo com comentário escrito Blind Kahoot!	Leitura Resolução das atividades	Google Classroom + Forms Classcraft - kahoot	Listening activity
AULA 03 QUARTA-FEIRA 07/out/2020	Plural irregular de Thief = thieves Practice vocabulary	Wordwall game sobre plurais irregulares	Resolução dos exercícios	Classcraft - Wordwall	Atividades na plataforma Metro
AULA 04 QUINTA-FEIRA 08/out/2020	Vocabulário: police department; undercover; report; suspicious; CCTV; screen; criminal	Leitura do texto e respostas das atividades da pág. 82 no Forms	Collaborative checking Students ask students	Classcraft - Google Classroom	Questionário no Forms
AULA 05 QUINTA-FEIRA 08/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle - batalha de perguntas	Classcraft	Kahoot com revisão de conteúdo visto
AULA 06 TERÇA-FEIRA 13/out/2020	Simple Past X Past Continuous	Preparação para explicação do Tópico gramatical (8 alunos)	Alunos sorteados ensinam e respondem os exercícios com os demais	Classcraft - Google Classroom	Exercícios extras sobre o tema (Respostas no Forms)
AULA 07 QUARTA-FEIRA 14/out/2020	Atividades de correção e reforço	Vídeo gravado pela professora revisando o conteúdo gramatical	Wordwall game (multiplayer Quiz)	Classcraft - Wordwall	Atividades na plataforma Metro
AULA 08 QUINTA-FEIRA 15/out/2020	Vocabulário: click on links; install software; log out of sites; share information; use different passwords; phishing mail	Escrever no Classcraft uma dica sobre segurança digital (em inglês)	English only: Talk about cibercrimes and online security + Kahoot	Classcraft - kahoot	Listening activity (pág. 84)
AULA 09 QUINTA-FEIRA 15/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle-batalha de perguntas Ramdon event	Classcraft Vídeo do Youtube	Vídeo sobre segurança digital
AULA 10 TERÇA-FEIRA 20/out/2020	Vocabulário: slowly; carefully; quickly; easily; well; late; fast	Blind Kahoot!	Gartic game com advérbios de modo	Classcraft - Kahoot Gartic	Exercícios pág 85 (respostas no Forms)
AULA 11 QUARTA-FEIRA 21/out/2020	Use of an English-English dictionary	Pesquisar em algum dicionário uma palavra que não conhecia	English time: Alunos (sorteio) apresentam suas palavras	Classcraft - Google Classroom	Exercícios extras sobre adv de modo (respostas no Forms)
AULA 12 QUINTA-FEIRA 22/out/2020	Reading and understanding practice	Leitura do texto da pág 87 (Early hackers)	Quizziz game sobre o texto Alunos sorteados respondem as questões da pág 86	Classcraft - Quizziz	Escrever respostas dos exercícios no Assignment do Classcraft
AULA 13 TERÇA-FEIRA 27/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle - batalha de perguntas	Classcraft - Google Classroom	Workbook pág W32 (Respostas no Forms)
AULA 14 QUARTA-FEIRA 28/out/2020	VideoClass (Sherlock Holmes)	Pesquisar sobre Sherlock Holmes	Assistir vídeo e responder questões pág 88	Classcraft	Ver vídeo novamente e postar comentário no Classcraft (debate)
AULA 15 QUINTA-FEIRA 29/out/2020	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Analisar as pistas e concluir quem cometeu o assassinato da QUEST	Alunos sorteados lêem as pistas exatas que receberam	Classcraft	Escrever quem cometeu o crime e por que no Classcraft
AULA 16 QUINTA-FEIRA 29/out/2020	Encerramento e resultado do classcraft	Revelação do assassino (QUEST) e dos vencedores	English time: Class discussion about murderer + Gartic: Game	Classcraft - Quizziz Gartic	Quizziz game (revisão Geral)

APÊNDICE C

20/11/2020

Questionário Final - Gamification Experience

Questionário Final - Gamification Experience

Desde o dia 01/10, você participou de uma experiência de gamificação proposta pela professora de inglês Tatiana Ramalho. Este questionário visa a conhecer sua opinião sobre este período e sobre as atividades propostas.

***Obrigatório**

1. Como você classificaria a experiência com gamificação realizada nos últimos 30 dias? (0 = muito ruim e 10 = excelente). *

Marcar apenas uma oval.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>										

2. Qual dos adjetivos melhor descreve sua percepção pessoal das atividades realizadas nesse período? *

Marcar apenas uma oval.

- Para mim foi indiferente
- Para mim foi positiva
- Para mim foi negativa

3. Qual a principal razão para a escolha da questão anterior?

20/11/2020

Questionário Final - Gamification Experience

4. Quais das atividades abaixo, usadas durante este período, você MAIS gostou? (marque todas que se aplicam) *

Marque todas que se aplicam.

- Classcraft
 Kahoot
 Quizziz
 Gartic
 Wordwall
 Apresentações dos alunos

Outro: _____

5. Justifique suas escolhas da questão anterior. Por que você gostou dos itens selecionados?

6. Sobre essas mesmas atividades, usadas durante este período, qual você MENOS gostou? (marque todas que se aplicam) *

Marque todas que se aplicam.

- Classcraft
 Kahoot
 Quizziz
 Gartic
 Wordwall
 Apresentações dos alunos

Outro: _____

20/11/2020

Questionário Final - Gamification Experience

7. Justifique suas escolhas da questão anterior. Por que você não gostou dos itens selecionados?

8. Você gostaria que esta experiência fosse expandida para outras disciplinas? Justifique.

9. Você considera que as atividades/ferramentas usadas durante este período tornaram as aulas mais atrativas? *

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- TALVEZ

10. Como você percebeu a participação das outras pessoas envolvidas durante este período? *

Marque todas que se aplicam.

- Os alunos estavam mais preocupados com a execução das tarefas propostas.
- Os alunos pareciam mais interessados em participar da aula.
- A professora demonstrava mais entusiasmo nas aulas.
- Tanto os alunos quanto a professora estavam mais participativos e/ou entusiasmados.
- Não houve mudança significativa na participação dos envolvidos durante este período.

11. E qual das alternativas melhor descreveria A SUA participação durante este período? *

Marcar apenas uma oval.

- Gostei, mas queria que tivesse sido menos tempo/menos atividades.
- Gostei muito, gostaria de participar novamente.
- Não gostei, pois achei difícil de compreender a maioria das atividades.
- Não gostei, pois não gosto de jogos.
- Indiferente.

12. Na sua percepção, durante este período... *

Marcar apenas uma oval.

- As aulas ficaram mais centralizadas na professora
- A professora falou mais que os alunos na maioria das aulas.
- Os alunos tiveram mais oportunidades de expressarem seus entendimentos sobre os temas.
- Os alunos participaram mais colaborando com o andamento das aulas.
- Outro: _____

20/11/2020

Questionário Final - Gamification Experience

13. Deixe seu comentário final sobre esta experiência de gamificação. Gostaria de saber sua opinião sobre este período e sobre as atividades propostas.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários