



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



ALINE DE FARIAS ARAÚJO DA SILVA

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DA PANDEMIA DA COVID-19

**MAMANGUAPE/PB
2021**

ALINE DE FARIAS ARAÚJO DA SILVA

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DA PANDEMIA DA COVID-19

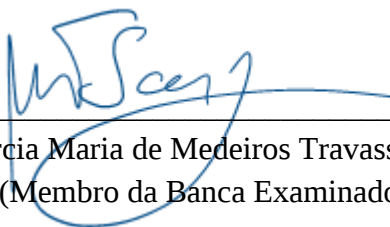
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Inglês, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:



Prof. Dr. Fábio Pessoa da Silva – UFPB
(Orientador/Presidente)



Profa. Dra. Luana Francisleyde Pessoa de Farias – UFPB
(Membro da Banca Examinadora)



Profa. Dra. Márcia Maria de Medeiros Travassos Saeger – UFPB
(Membro da Banca Examinadora)

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DA PANDEMIA DA COVID-19

Aluna: Aline de Farias Araújo da Silva – UFPB – aline.alisos@hotmail.com

Orientador: Prof. Dr. Fabio Pessoa da Silva – UFPB – fpessoa@ccae.ufpb.com

Avaliador(a): Profa. Dra. Luana Francisleyde P. de Farias – UFPB – luana@ccae.ufpb.br

Avaliador(a): Profa. Dra. Márcia Maria de Medeiros T. Saeger – UFPB – marciatsaeger@yahoo.com.br

RESUMO

As aulas remotas no cenário brasileiro da pandemia da Covid-19 evidenciaram que é preciso mais do que nunca uma nova forma de ensinar que cativa e inspire os alunos, pois eles estão em uma fase de modernidade e tecnologia que a escola muitas vezes não dialoga, tornando-se ultrapassada, entediante e tediosa para o alunado. O objetivo dessa pesquisa é compreender como a gamificação tem auxiliado professores e alunos em tempos de pandemia da Covid-19 nas turmas do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão- PB. Como fundamentação teórica, tem-se principalmente (KAPP, 2012); (KLOCK, 2015) e (MORAN; BACICH, 2018). Esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa que se utiliza da pesquisa de campo, a qual obteve resultados satisfatórios, uma vez que a professora colaboradora e os alunos mostraram que a gamificação torna o processo de ensino-aprendizagem mais divertidos, prazerosos e motivante para os alunos, facilitando assim na compreensão dos conteúdos. A gamificação se mostrou ser uma alternativa inovadora que vem obtendo bons resultados na escola pública do município de Gurjão-PB.

Palavras-chave: Gamificação. Tecnologia. Educação. Pandemia.

ABSTRACT

The remote classes in the Brazilian scenario of the Covid-19 pandemic showed that it is necessary more than ever a new way of teaching that captivates and inspires students, because they are in a phase of modernity and technology that the school often does not talk, becoming outdated, boring and tedious for the students. The objective of this research is to understand how gamification has helped teachers and students in times of the Covid-19 pandemic in 9th grade classes (final years of elementary school) in a public school in the municipality of Gurjão-PB. We used as theoretical foundation several authors such as: (KAPP, 2012); (KLOCK, 2015) and (MORAN; BACICH, 2018). This is a qualitative research that uses field research, which obtained satisfactory results, since the cooperating teacher and the students showed that gamification makes the teaching-learning process more fun, enjoyable, and motivating for students, thus facilitating the understanding of the content. Gamification proved to be an innovative alternative that has been obtaining good results in public schools in the municipality of Gurjão-PB.

Keywords: Gamification. Technology. Education. Pandemic.

1 INTRODUÇÃO

Com o impacto da pandemia na educação, as escolas foram obrigadas a fecharem suas portas, uma vez que o isolamento social era uma regra primordial para amenizar os efeitos colaterais do vírus da covid-19. Em vista disso, os sistemas de ensino buscaram alternativas para levar o conhecimento até a casa dos alunos, seja através de atividades impressas, seja por meio de aulas virtuais, entre outros recursos. E assim, as aulas remotas têm sido uma alternativa viável diante do cenário de uma pandemia mundial que tem matado idosos, adultos e jovens cruelmente¹. As aulas remotas também foram desafiantes para educadores, gestores, pais e alunos. As próprias dificuldades de acesso à internet têm sido uma barreira, pois as atividades de ensino, principalmente aquelas por meio de plataformas virtuais do tipo *Google Meet*, só são realizadas com uma internet razoável.

A parceria entre pais e escola é muito importante para a educação dos filhos nas aulas remotas, a necessidade de um apoio da família é indispensável, pois os alunos precisam que os pais apoiem e deem todo o suporte, como também cobrar dos filhos a realização das tarefas e a participação nas aulas. Além desses fatores, temos da mesma forma, a necessidade de que os professores se capacitem e se atualizem, buscando ferramentas educacionais que promovam uma aprendizagem mais inclusiva, didática e divertida.

As aulas remotas evidenciam que é preciso mais do que nunca uma nova forma de ensinar que cativa e inspire os alunos, pois eles estão em uma fase de modernidade e tecnologia que a escola muitas vezes não tem e se torna obsoleta, chata e enfadonha para o alunado. Desse modo, é preciso que esse cenário seja mudado para que possamos atingir os alunos. Existem várias possibilidades de aulas remotas, mas todas dependem da internet e de ferramentas virtuais, como o *WhatsApp*, o *Google Classroom* e o *Google Meet*.

Em vista disso, na cidade de Gurjão - PB, por exemplo, as aulas são *on-line* e seguem um cronograma diário. Os encontros *on-line* são feitos pelo aplicativo *Google Meet* e os professores postam as atividades pelo *WhatsApp* e, às vezes, criam as atividades pelo *Google forms*. As avaliações são obrigatoriamente pelo *Google forms* e muitos professores estão buscando alternativas para engajar os alunos e tornar o ensino mais dinâmico, através de vídeos, jogos e animações para cativar os alunos a permanecer nesse novo formato de aula. Ademais,

¹ A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou que vivemos uma pandemia do novo coronavírus, chamado de Sars-Cov-2. A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo novo corona vírus (SARS-CoV-2) e tem como principais sintomas febre, cansaço e tosse seca. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/medicina/oms-decreta-pandemia-do-novo-coronavirus-saiba-o-que-isso-significa/>; <https://pebmed.com.br/coronavirus-tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-a-nova-pandemia/>; <https://www.paho.org/pt/covid19> Acesso em 20 jul. 2021.

é um município pequeno no qual percebemos que há diversas maneiras de ensinar, no entanto, ainda compreendemos que não conseguimos atingir todo o público-alvo, porque há muitos alunos que não têm celular, não tem acesso à internet ou simplesmente não têm o apoio dos pais.

Em decorrência disso, nota-se a necessidade de abordagens pedagógicas que estimulem as experiências cognitivas dos alunos. A gamificação, também conhecida como *gamification*, tem como base a estratégia de aumentar o engajamento de um determinado público. Vianna et al. (2013) considera que a gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação. Para os autores, não é necessariamente a participação em um jogo, mas a aplicação das regras como mecânicas, dinâmicas e estética – com a finalidade de reproduzir os mesmos proveitos em um ato de jogo.

Por isso, o objetivo dessa pesquisa é compreender como a gamificação tem auxiliado professores e alunos em tempos de pandemia da Covid-19 nas turmas do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão - PB. Utilizamos como metodologia de pesquisa a aplicação de um questionário, a partir das seguintes perguntas de investigação: “Como a gamificação tem auxiliado professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem em tempos de pandemia?” e “Quais contribuições e/ou empecilhos em usar a gamificação como recurso pedagógico?”. Logo, esta pesquisa tem os seguintes objetivos específicos: 1) demonstrar como a gamificação pode ser um aliado no processo de ensino-aprendizagem em tempos de aula virtual e/ou remota; 2) discutir sobre as possibilidades de ensino mais humano, interativa, inclusiva e lúdica através da gamificação; 3) problematizar as vantagens e os empecilhos de usar a gamificação como recurso pedagógico.

Uma pesquisa como esta consiste em tentar levar conhecimento e alternativas que estão dando certo no município de Gurjão - PB para outras cidades e, assim, contribuir na construção de outro cenário escolar: um palco de conhecimento, diversão e vontade de ensinar e aprender. Em tempos de pandemia no qual professores, pais e alunos estão mental e fisicamente exauridos, sobrecarregados com tarefas excessivas, horas em frente a uma tela de celular ou computador, um tema como este se torna necessário, porque possibilita inovações na educação neste momento difícil ao qual enfrentamos. Este estudo se justifica por divulgar/apresentar como a gamificação pode contribuir com o ensino e a aprendizagem em tempos de distanciamento social uma vez que é uma metodologia que cativa e inspira os alunos, tornando as aulas mais dinâmicas, atraentes, divertidas e sobretudo, próxima da realidade dos adolescentes. Na esfera da Academia, esta pesquisa pode apresentar contribuições para as

teorias educacionais e/ou metodologias pedagógicas, e para além destas questões, fomentar novas pesquisas sobre o tema uma vez que é ainda pouco explorado e que deve ser aprofundado.

O artigo organiza-se da seguinte forma: além desta introdução, apresentamos na seção dois, “Uso das tecnologias no ensino-aprendizagem de línguas”, uma discussão sobre a utilização de ferramentas tecnológicas como recurso didático nas aulas de línguas. E na seção três, “Metodologias ativas”, esboçaremos uma discussão sobre as metodologias ativas que são práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional, possibilitando um ensino mais libertador no qual o aluno tem um papel protagonista. Em seguida, apresentamos a metodologia, a análise e discussão dos dados e as conclusões da pesquisa.

2 USO DAS TECNOLOGIAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

As mudanças são fundamentais para a formação integral dos alunos e para modificar nossa sociedade tão impotente. São diversos os mecanismos a nossa disposição para aprender e para ensinar, e com isso promovendo melhorias no processo de ensino-aprendizagem. Atualmente, as inovações tecnológicas têm impactado de forma positiva o cotidiano de professores e alunos uma vez que são utilizadas ferramentas tecnológicas como recurso didático em sala de aula. Esses novos recursos têm gerado novas maneiras de ensinar e aprender, agregando valores e competências nas atividades educacionais.

Vivemos na era da internet e essa facilidade de acesso à informação, e sobretudo a facilidade de acesso à internet, possibilitou a criação de programas que coordenam grupos e oportunizam a propagação de materiais que oferecem viabilidades de ferramentas e recursos didáticos que eram inacreditáveis a épocas anteriores. Conforme Oliveira Netto (2005):

As mudanças tecnológicas transformaram o modo pelo qual nos comunicamos e nos relacionamos. Antigamente a gente mandava carta, telegrama, fazíamos pesquisa em uma enciclopédia impressa e hoje a gente envia e-mail, mensagens de texto pelo celular e usamos a internet para nos ajudar em nossas pesquisas, esse salto tecnológico vem alterando a maneira de como criamos o sentido de uma mensagem, uma vez que mudamos os meios e os recursos que utilizamos (OLIVEIRA NETTO, 2005 *apud* LOPES, 2012, p. 6).

Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) são destaques na atualidade através de equipamentos móveis: *notebooks*, cada vez mais leves, celulares inteligentes, *tablets* e conexão à Internet sem fio com banda larga. Como afirma Lipponen (2010, p.52):

“[...] novas ferramentas culturais cada vez mais medeiam nossas atividades diárias, especialmente por meio de tecnologia da informação. Nos locais de trabalho, e cada vez mais nas escolas, as pessoas usam as tecnologias de informação e comunicação para produzir, armazenar, planejar, controlar e comunicar informações”.

Dessa forma, compreendemos que os alunos administram o mundo das tecnologias, quando apresentam competências e maestrias na aplicação dos recursos tecnológicos. Prematuramente, essa geração de jovens tem a disponibilidade informações rápidas, a exemplo da televisão e do celular com acesso à internet, entre outros.

De acordo com Beaugrande (2002), a tecnologia sempre se fez presente na educação para facilitar a apresentação da informação. O autor enfatiza que, associados aos ambientes convencionais para o ensino de línguas, os novos laboratórios educacionais ofertam aos alunos um recinto mais agradável para a aprendizagem da língua.

Todavia, trabalhar com as mídias ainda é um desafio para boa parte dos professores. A sua inserção em sala de aula requer grandes mudanças pedagógicas e de postura frente ao conteúdo, tanto por partes dos docentes, quanto por parte dos discentes. Entretanto, com a rápida difusão dos avanços tecnológicos do século XXI, a escola não pode ignorar a necessidade de se adequar ao desenvolvimento tecnológico e das possibilidades de utilizar a tecnologia como uma ferramenta para a aprendizagem (BARBOSA, 2012, p. 26).

No caso do ensino de idiomas, em especial da língua inglesa, novas tecnologias podem ser grandes aliadas, propiciando práticas educativas integradas a várias mídias, tornando as matérias bem mais atraentes para o aluno (LOPES, 2012). É fundamental reconsiderar a maneira como se propõe o ensino de língua inglesa no ambiente escolar, refletir e delinear tanto os currículos como as práticas pedagógicas, acrescentando as tecnologias em seu contexto, conforme já prevê a BNCC (BRASIL, 2017).

O ensino de línguas necessita da elaboração perspicaz de métodos que favoreçam a contextualização da língua estudada, ao passo que evidencie no processo de aquisição de línguas, a funcionalidade usual dos mecanismos de aprendizagem. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN):

Assim, caracterizar o objeto de ensino significa caracterizar os conhecimentos e os usos que as pessoas fazem deles ao agirem na sociedade. Portanto, ao ensinar uma língua estrangeira, é essencial uma compreensão teórica do que é a linguagem, tanto do ponto de vista dos conhecimentos necessários para usá-la quanto em relação ao uso que fazem desses conhecimentos para construir significados no mundo social (BRASIL, 1998, p. 27).

Leffa (2006) evidencia que a internet permitiu ao aluno usar a língua-alvo para se integrar em comunidades autênticas de usuários e trocar experiências com pessoas do mundo todo que estudassem a língua utilizada. Por consequência, a telecomunicação é utilizada no ensino de línguas como um fundamento proativo, que proporciona a inclusão de todas as tecnologias avançadas, como da escrita, de vídeo e áudio, televisão, rádio, telefone, em um único mecanismo: o computador.

Paiva (2008) frisa que nem o livro, nem o computador farão milagres no processo de aprendizagem, se o aprendiz não estiver inserido em práticas sociais da linguagem. Assim sendo, o uso de tecnologias proporciona fatos que viabilizem interatividade e construção de conceitos em múltiplos âmbitos de formação para o progresso de um entendimento mais crítico, o que se torna um objetivo pedagógico instantâneo e efetivo.

Como exemplo, podemos citar o aplicativo *Duolingo*, disponível na *Play Store*² para celulares:

Oferece opção de ensino de uma grande variedade de línguas estrangeiras em forma de jogo com fases e desafios. Além do uso individual do aplicativo como um instrumento de estudo, a plataforma do aplicativo oferece o ‘Duolingo para escolas’, no qual os professores podem monitorar a aprendizagem dos seus alunos. As atividades do aplicativo se baseiam em traduções da língua nativa para a língua alvo. São contempladas as habilidades de compreensão oral e escrita e de produção oral e escrita. A correção das atividades do aplicativo é disponibilizada de modo imediato, o que também é um ponto positivo para a aprendizagem e motivação do usuário. A sua versão gratuita oferece uma ampla possibilidade de utilização (DA SILVA, *et al*, 2020, p. 237-238).

É importante entender que as tecnologias educacionais são um suporte/apoio no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que, para o processo educacional acontecer de fato, é necessário a interação entre o aluno e o professor. É preciso ponderar que todos os participantes do processo educacional precisam ter uma mente aberta e criativa, e sobretudo estar disposto a conhecer o novo e querer aprender.

As tecnologias digitais hoje são muitas, acessíveis, instantâneas e podem ser utilizadas para aprender em qualquer lugar, tempo e de múltiplas formas. O que faz a diferença não são os aplicativos, mas estarem nas mãos de educadores, gestores (e estudantes) com uma mente aberta e criativa, capaz de encantar, de fazer sonhar, de inspirar. Professores interessantes desenham atividades interessantes, gravam vídeos atraentes. Professores afetivos conseguem comunicar-se de forma acolhedora com seus

² A Google Play Store — ou simplesmente Play Store, como é popularmente conhecida — é a loja de aplicativos oficial do Google. É por ela que os usuários Android podem fazer download de apps de forma gratuita ou paga — ou, ainda, baixar um programa gratuitamente, mas usá-lo mediante pagamento de assinatura. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/10/o-que-e-google-play-loja-de-apps-do-android-oferece-filmes-e-livros.ghml> Acesso em 05 dez. 2021.

estudantes através de qualquer aplicativo, plataforma ou rede social (MORAN, 2017, p.1).

É relevante formar um grupo de inovação com docentes, alunos e pais, para que juntos possam interagir, inovar, buscar soluções e se relacionar, onde os gestores devem liderar o processo de sensibilização dos docentes, compartilhando as melhores práticas e experiências de quem está inovando, envolvendo o estudante no apoio à formação continuada docente, principalmente no uso de tecnologias digitais. É importante frisar que o professor é o mediador entre o conhecimento e o uso das tecnologias digitais, promovendo experiências de troca de conhecimento, porém é importante dizer que o professor precisa estabelecer vínculos afetivos com a turma para tornar as aulas mais dinâmicas, criativas e atraentes para os alunos. Nenhuma ferramenta digital substitui um professor que tem uma aula dinâmica e um bom relacionamento com seu alunado assim como nenhuma ferramenta digital vai fazer milagres naquela aula de um professor que não tem criatividade e nem entrosamento com seus alunos.

3 METODOLOGIAS ATIVAS

As metodologias ativas são muito importantes no processo de ensino-aprendizagem, tornando uma educação inovadora, mostrando viabilidades de transformar aulas em experiências de conhecimentos mais claras e consideráveis para os discentes da cultura digital, cujas possibilidades em junção ao ensino, à aprendizagem e ao respectivo desenvolvimento e construção são opostos do que discurrem as gerações antecedentes.

As metodologias ativas são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Na metodologia ativa, o aluno assume uma postura de protagonista, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento. Logo, “São muitos os métodos associados às metodologias ativas com potencial de levar os alunos a aprendizagens por meio da experiência impulsora do desenvolvimento da autonomia, da aprendizagem e do protagonismo” (MORAN; BACICH, 2018, p.18).

A respeito de uma sala de aula com metodologias de ensino aprendizagem significativas, é necessário que professor e aluno sejam mais ativos, de modo que estimulem o processo de aprendizado. Para Libâneo (2007, p. 309), “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”.

Compreendemos que, gradativamente, somos capazes de acrescentar e desenvolver novos conhecimentos (método indutivo), e entendemos que a partir de definições ou conceitos é possível experimentar no perceptível (método dedutivo), “[...] não apenas para nos adaptarmos à realidade, mas, sobretudo, para transformar, para nela intervir, recriando-a” (FREIRE, 1996, p. 28).

É necessário apoiar metodologias que incentivem os alunos a serem mais proativos, fazendo com que eles se envolvam nas atividades enigmáticas, em que tenham que tomar providências e analisar rendimentos com incentivos de ideias pertinentes.

O professor, ao usar as metodologias ativas, se torna um mediador entre o conhecimento e seus alunos, participando de um processo de aprendizagem mais flexível, atrativo e dinâmico.

Para desenvolver uma metodologia ativa em sala de aula, é necessário transformar objetivos de ensino do educador em expectativas de aprendizagem para os estudantes. As metodologias ativas de aprendizagem devem propiciar aos educadores recursos e práticas didáticas que permitam o “ensinar” diante de cenários, ambientes e clientela – estudantes e comunidades – com necessidades diversificadas e o “educar” para a compreensão do mundo em que vivemos (SENNA *et al*, 2018, p. 400).

As metodologias ativas têm o objetivo de transformar o aluno em protagonista do próprio aprendizado e pelo desenvolvimento da autonomia, da aprendizagem e do protagonismo. Logo, com as metodologias ativas, os alunos têm mais possibilidades de se tornarem mais criativos, empreendedores e protagonistas, uma vez que participam ativamente e efetivamente do processo de ensino-aprendizagem e, assim, aprendam melhor e no seu tempo. “A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem” (MORAN; BACICH, 2018, p. 17).

Quanto aos processos de ensino-aprendizagem, Moran & Bacich (2015, p.39) afirmam que:

São múltiplos, contínuos, híbridos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais. O ensino regular é um espaço importante, pelo peso institucional, anos de certificação e investimentos envolvidos, mas convive com inúmeros outros espaços e formas de aprender mais abertos, sedutores e adaptados às necessidades de cada um.

Entendemos também que para alcançar os objetivos pretendidos, de forma eficaz, são necessárias inúmeras técnicas e estratégias. A aprendizagem ativa amplia a nossa flexibilidade

cognitiva, que é a habilidade de pensar e efetivar diferentes funções, em busca de soluções menos “óbvias” e de adequar-se a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes no dia a dia. Neste sentido, Moran (2015), indica que:

O ensinar e o aprender acontecem em uma interligação simbiótica, profunda e constante entre os chamados mundo físico e digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente (MORAN, 2015, p. 39).

Logo, a escola precisa articular diversos saberes e práticas metodológicas de ensino para garantir a aprendizagem de seus estudantes para promover uma educação mais próxima do cotidiano do alunado.

Um exemplo de metodologia ativa é a *Gamificação*. Trata-se de um recurso que utiliza estratégias típicas de jogos em atividades para fins de ensino. É importante salientar que a gamificação não substitui outras metodologias educacionais como a aula expositiva, mas se apresenta como uma metodologia que enriquece o processo de ensino-aprendizagem, construindo ambientes escolares desafiadores, dinâmicos, que ajudem os alunos a se tornarem protagonistas na escola, incentivando-os a buscar conhecimento. Partindo dessas ideias apresentadas, serão pontuadas algumas considerações teóricas importantes para a construção deste trabalho.

Elkonin (*apud* TOLOMEI, 2017) frisa que os jogos surgiram nas sociedades como forma de iniciar o trabalho em grupo e de explicar o uso de ferramentas e artefatos para as crianças e jovens. Os jogos serviram como meio de iniciação para os jovens sobre sua própria cultura e seu meio social.

De acordo com Kapp (2012), a gamificação consiste na utilização de elementos dos jogos fora do seu contexto, com a finalidade de mobilizar os sujeitos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagem. A gamificação serve para engajar as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e solucionar problemas. Já Vianna *et al* (2013) frisa que a gamificação é o uso de mecanismos jogos que objetiva em auxiliar na resolução de algum problema ou simplesmente engajar um público-alvo em alguma atividade.

Burke (2015) pontua que a gamificação é importante para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos e pondera que o principal objetivo da gamificação é: “Motivar as pessoas para que elas alterem seus comportamentos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação” (BURKE *apud* ALVES, 2018, p. 45).

Devemos observar que “o planejamento da gamificação no contexto educativo apresenta

características específicas, e para que seja realizado de forma assertiva deve considerar, dentre outros elementos, os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados esperados” (KLOCK, 2015, p. 1309).

Segundo Burke (2015), a motivação é importante para a gamificação e existem três elementos essenciais de motivação no campo da gamificação: a autonomia, o domínio e o propósito. Autonomia é o desejo de comandar nossas próprias vidas, ou seja, os jogadores fazem escolhas de como proceder diante dos desafios para atingir os objetivos; O domínio é a necessidade de progredir e se tornar melhor em algo que importa, isto é, os jogadores recebem o *feedback* de suas ações, motivando-os sempre a buscar o melhor e avançar de nível; Propósito é o desejo de agir a serviço de algo maior que si mesmo, que dizer, os jogadores executaram tarefas para alcançar o propósito estabelecido, no qual é maior que eles mesmos.

Pensando em um ambiente escolar, quando o aluno, envolvido em uma atividade/projeto, consegue ter o comando dos passos a seguir, sente-se motivado a permanecer e concluir os objetivos propostos [...] todos nós temos uma grande necessidade de aprimoramento em algum aspecto de nossas vidas. A gamificação busca dar um *feedback* positivo, demonstrando assim que uma certa habilidade foi aprimorada, e que a partir disso, houve um avanço em um campo específico (ALVES, 2018, p. 59-60).

A gamificação nas escolas se apresenta como uma estratégia cativante e inspiradora para jovens, promovendo a aprendizagem e desenvolvendo habilidades importantes para construção de um ser humano:

Mediante esse cenário, o game pode ser uma estratégia motivadora nas escolas e ambientes de aprendizado. O prazer e o engajamento podem estar associados à aprendizagem, em uma linguagem e comunicação compatíveis com a realidade atual. Isto é, diversão e seriedade caminham lado a lado nesse cenário [...] jogar influencia diversos outros aspectos positivos além da aprendizagem, tais como: cognitivos, culturais, sociais e afetivos. Por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras e adiar o prazer imediato. É possível trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível. Todas essas características são sustentadas pelos jogos, e isso veremos mais adiante (TOLOMEI, 2017, p. 151).

É importante salientar que, “embora o uso da gamificação esteja relativamente no início no campo da educação e necessite de mais estudos, esse recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do engajamento e da motivação dos alunos de cursos *on-line* e presenciais” (TOLOMEI, 2017, p. 154); uma vez que, promove construção de conhecimentos por meio de elementos lúdicos, atraentes e apreciados pelos adolescentes, assim, a “[...] proposta é inovadora a partir do momento que transforma elementos de um game em um meio de

comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividade” (TOLOMEI, 2017, p. 154).

Quando estamos fazendo uma atividade lúdica ou que gostamos de fazer porque é divertida ou do nosso agrado, normalmente não percebemos o tempo passar, uma vez que as atividades divertidas proporcionam imersão e engajamento ao ponto da sensação de tempo se tornar despercebida. A diversão, o engajamento e o prazer são fatores relevantes para o ensino, pois conquista a atenção e o envolvimento do aluno seja para cumprir um desafio ou realizar uma atividade prazerosa.

Considerando o fato de que as atividades prazerosas, que levam as pessoas a uma imersão, fazendo com que o próprio tempo passe despercebido, unido de situações que impõe desafios, nos remetemos diretamente aos jogos. Tendo em vista, que discutimos previamente possíveis recursos em sala de aula que motiva-se os alunos e que fizesse da experiência de ensino algo mais prazeroso e desafiador, os jogos são possíveis alternativas como recursos de apoio. Nesse âmbito, podemos pensar também nos jogos digitais, chamados popularmente de games, que utilizam do meio digital para a realização de atividades lúdicas (ALVES, 2018, p.31).

Kapp (2012) compreende que a gamificação é uma abordagem emergente e importante para instrução que facilita a aprendizagem e incrementa a motivação, através da utilização de elementos, mecânicas e pensamentos baseados nos jogos. Por meio dos jogos, os alunos participam de atividades que incluem elementos como ganhar pontos, superar desafios, e receber medalhas ou troféus conforme a realização e o cumprimento de desafios. A ideia básica é integrar esses elementos baseados em jogos aplicados em contextos escolares: “visto a relação entre a atratividade dos jogos, a implicação de desafio e do lúdico, tais fatores podem também ser testados no ensino, utilizando os recursos atuais da internet e dos ambientes virtuais” (ALVES, 2018, p. 31-32). É importante afirmar que os adolescentes podem ser motivados pelo desejo de vencer um desafio e pela concorrência, aspectos que os jogos podem oferecer em sala de aula.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Diante do cenário educacional contemporâneo brasileiro, subitamente atingido pela pandemia da Covid-19, diversas metodologias têm sido utilizadas pelos professores para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. A gamificação, voltada para a realidade escolar e inserida de maneira contextualizada às práticas pedagógicas, apresenta-se como uma ferramenta muito poderosa para a motivação e engajamento dos estudantes dentro do processo

de ensino-aprendizagem. Consideramos que a gamificação na educação pode ser um dos caminhos promissores para promover uma educação interativa e lúdica dentro da era pós-moderna e no contexto da pandemia da Covid-19.

Considerando a situação de aula virtual ou remota, a gamificação pode ser útil para levar o aluno ao papel de protagonista do aprendizado e tornar tudo mais divertido. A gamificação pode promover maior engajamento entre professores e alunos por meio de elementos lúdicos e muitas vezes, visto que é algo que faz parte da vida dos adolescentes. A educação necessita de ferramentas e metodologias que inspirem e cativem os alunos para continuar nos trilhos do ensino e da aprendizagem.

O presente trabalho, conforme dito, tem como objetivo compreender como a gamificação tem auxiliado professores e alunos em tempos de pandemia da Covid-19 nas turmas do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão-PB. Esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa que utiliza o método de pesquisa de campo, a respeito de estratégias aplicadas para educar, numa instituição pública de ensino fundamental (anos finais).

A pesquisa qualitativa é conhecida também como "estudo de campo", "estudo qualitativo", "interacionismo simbólico", "perspectiva interna", "interpretativa", "etnometodologia", "ecológica", "descritiva", "observação participante", "entrevista qualitativa", "abordagem de estudo de caso", "pesquisa participante", "pesquisa fenomenológica", "pesquisa-ação", "pesquisa naturalista", "entrevista em profundidade", "pesquisa qualitativa e fenomenológica", e outras [...]. Sob esses nomes, em geral, não obstante, devemos estar alertas em relação, pelo menos, a dois aspectos. Alguns desses enfoques rejeitam total ou parcialmente o ponto de vista quantitativo na pesquisa educacional; e outros denunciam, claramente, os suportes teóricos sobre os quais elaboraram seus postulados interpretativos da realidade (TRIVIÑOS, 1987, p. 124).

No primeiro momento, fizemos um levantamento teórico sobre o conceito de gamificação e seu emprego no contexto educacional. No segundo momento, realizamos consulta com o (a) professor (a) e com 18 alunos dos anos finais do ensino fundamental da turma do 9º ano no mês de setembro de 2021. Esta pesquisa deu-se por meio de dois questionários com perguntas específicas para os alunos e para o (a) professor (a), a fim de coletar dados sobre o processo de ensino-aprendizagem por meio da gamificação através de olhares distintos: o olhar do docente e o olhar do discente. Em seguida, foi feito um levantamento de dados de acordo com questionários, utilizando tabelas com as respostas do questionário, cruzando as respostas que aparecem com frequência, ponderando com ética todas as respostas e opiniões expressas dos colaboradores, a fim de produzir uma pesquisa transparente e confiável, sem manuseio arbitrário de informações.

Na parte textual, iremos apresentar as informações coletadas, intermediando com a teoria escolhida para apresentar como a gamificação tem contribuído (de forma positiva e/ou negativa) no processo de ensino-aprendizagem em tempos de distanciamento social na turma do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão- PB.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1 Análise do questionário da professora

O questionário da pesquisa foi aplicado em setembro de 2021 e foi composto por 09 questões (Apêndice A). Apenas uma professora que leciona na escola pública municipal na cidade de Gurjão-PB foi selecionada para responder ao questionário, tendo em vista que a docente costuma empregar a gamificação em sala de aula, a qual forneceu as informações necessárias para se alcançar os objetivos deste estudo.

Primeiramente, a partir das questões 1 até 5, foi traçado o perfil da colaboradora que foi nomeada de Professora (P), permitindo assim, uma análise individual das respostas, conforme descrito no quadro a seguir:

Quadro 1 – Perfil da professora colaboradora

Colaboradora	Sexo (M/F)	Idade	Formação Acadêmica	Tempo de atuação como Professor (a)
P	F	25 anos	Graduação em História (UEPB), Mestrado em História (PPGH-UFCG)	03 anos

Fonte: Elaborado pelo autor.

A pergunta 5 questiona a etapa do ensino em que a professora leciona, cuja resposta foi o ensino fundamental (anos iniciais e anos finais). A questão 6 é aberta e de resposta livre. Na pergunta foi questionado o que levou a professora a usar GAMIFICAÇÃO em sua sala de aula e ela expôs o seu pensamento da seguinte forma:

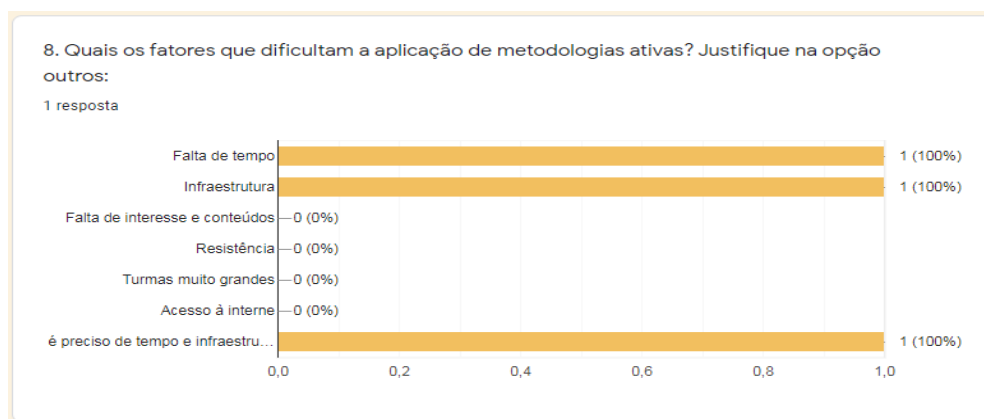
“Eu gosto de games e acredito que eles despertam o interesse nas pessoas seja pela competição ou desafio, então levei para sala de aula para tornar a aula dinâmica e engajar os alunos. Acredito veemente que nós, professores, precisamos promover um ensino humano, flexível e mais próximo da realidade do discente. Se os adolescentes gostam de jogos, por que não aposta nisso para ensinar? O ensino se torna mais prazeroso e eles buscam os jogos sejam para competir com o colega, para superar um desafio ou para revisar o conteúdo de forma mais divertida. Logo, eu quero que os alunos aprendam, torne-se cidadãos críticos que conhecem a sua história e questione sua realidade, porém também desejo que o processo de ensino e aprendizagem seja mais leve, divertido e engajador por este motivo apostei na gamificação” (Dados da pesquisa, 2021).

Por meio da resposta da professora percebemos que ela acredita em uma educação mais engajadora, prazerosa e próxima da realidade do alunado, isso reflete na utilização dos jogos na sala de aula como alternativa para tornar o ensino e a aprendizagem mais divertida e que sobretudo, prenda a atenção e desperte o interesse do discente.

A questão 7 indaga como os alunos se manifestam durante a aplicação dos recursos de gamificação nas atividades. A professora colaboradora respondeu que os alunos são participativos.

Quanto aos fatores que dificultam a aplicação de metodologias ativas, bem como a justificativa na opção, pergunta 8, a professora julga que a falta de tempo e infraestrutura dificultam a aplicação e explica que “é preciso de tempo e infraestrutura para elaborar um jogo, pois, preciso conseguir sites e aprender manuseá-los, em seguida, selecionar os conteúdos que são importantes e viáveis no suporte game”.

Figura 1 – Questão 8 – Formulário para professores



Fonte: gráfico disponibilizado pelo *Google forms*. Dados da pesquisa (2021)

Observamos que a falta de tempo e infraestrutura são fatores que prejudicam ou dificultam o uso de jogos ou ferramentas tecnológicas na sala de aula, uma vez que é necessário tempo de estudo e uma infraestrutura adequada para isso. Tal fato se torna relevante, porque a maioria dos professores brasileiros são sobrecarregados com uma carga horária exaustiva, chegando a trabalhar em mais de uma escola para ter um salário que garanta a sua sobrevivência (e da sua família). Essa realidade se torna mais assustadora no cenário brasileiro da pandemia, onde os professores foram ainda mais sobrecarregados com trabalho adicionais nas aulas remotas/*on-line*. A pesquisa “Realidade Docente 2021”, apresentada no dia 12 de abril pela consultoria FlamingoEDU mostrou que:

Os professores revelaram que a pandemia também trouxe um acúmulo de atividades, funções e/ou responsabilidades à categoria sem o respectivo acréscimo desse trabalho na sua carga horária semanal. Para 57%, a sala de aula foi o principal fator que gerou essa sobrecarga e 30% responderam que não perceberam esse aumento. As aulas demandaram até 50% de esforço adicional para 64% dos entrevistados e 27% responderam que esse esforço foi até o dobro da demanda de tempo³.

Essa pesquisa reflete o comentário da professora colaboradora feito na questão 08: “Acredito que os professores com carga horária exaustiva e tantas cobranças (intensificadas com o ensino remoto/on-line) dificulta porque falta ânimo e tempo já que estamos todos sobrecarregados”. Podemos observar essa realidade posta no gráfico a seguir:



Fonte: pesquisa Realidade Docente 2021.

<https://www.extraclasse.org.br/educacao/2021/04/professores-estao-trabalhando-em-dobro-e-recebendo-menos-na-pandemia-revela-pesquisa/> acesso em 26 out. 2021

A última questão é aberta e de resposta livre, sobre a opinião da professora em relação ao uso de Gamificação na sala de aula e se contribuiu no ensino-aprendizagem, cuja resposta foi:

“A gamificação contribuiu de forma intensa e positiva no ensino-aprendizagem uma vez que tornaram os alunos mais participativos e colaborativos pois se sente desafiados e motivados a aprender. Acredito que a competição, o desafio e o tempo cronometrado e sobretudo, o desejo de ser melhor que o colega instiga os alunos a jogarem, e por conseguinte, aprender e revisar um conteúdo. Eu percebo que eles gostam quando acertam, ficam bravos quando erram, ansiosos pelos desafios e dificuldades promovidas pelo jogo. Além disso, quando geram uma tabela de classificação, ficam curiosos para ver quem acertou mais, e porque ele errou aquela questão e tal. Por isso, gosto de usar a gamificação uma vez que vejo resultados positivos seja pelo desejo de vencer ou pela vontade de revisar a matéria. É claro que não consigo atingir todos, mas percebo que tem melhorado a participação e o engajamento dos alunos da disciplina, como também o desempenho dos alunos.”

³ (<https://www.extraclasse.org.br/educacao/2021/04/professores-estao-trabalhando-em-dobro-e-recebendo-menos-na-pandemia-revela-pesquisa/> acesso em 26 out. 2021)

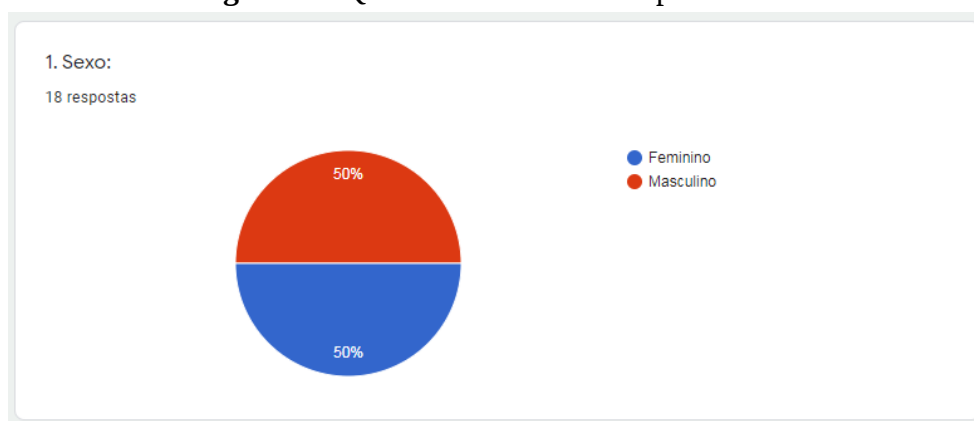
A partir da resposta da professora colaboradora percebemos que a gamificação tem um papel fundamental no ensino-aprendizagem, desafiando os alunos a superar um desafio ou revisar o conteúdo de forma mais lúdica. A professora indaga “se os adolescentes gostam de jogos, por que não apostar nisso para ensinar? ” E isso reflete justamente na ideia de que precisamos entender o universo das crianças e adolescentes para utilizar metodologias e ferramentas mais próximas da realidade deles e que, sobretudo, despertem neles o interesse em estudar. Passemos a seguir à análise e discussão das respostas dos questionários para os alunos.

5.2 Análise dos questionários dos alunos

Os dados coletados e apresentados abaixo compreendem o entendimento dos alunos referente à gamificação (APÊNDICE B). A primeira e segunda dimensão, respectivamente, objetiva conhecer o sexo e a idade do aluno.

Na turma do 9º ano, aproximadamente 25 participam ativamente das aulas *on-line* via *Google Meet*, e assim, 18 alunos responderam ao questionário. Podemos observar que a turma é 50% do sexo feminino e 50% do sexo masculino.

Figura 2 – Questão 1 – Formulário para alunos



Fonte: gráfico disponibilizado pelo *Google forms*. Dados da pesquisa (2021)

A questão 2 é voltada para a faixa etária dos alunos. Constata-se que a maioria dos alunos (55,6%) têm 14 anos, (39%) 15 anos e (5,4%) 18 anos. Na terceira pergunta do questionário, os alunos foram questionados se sabiam o que é gamificação. Sabemos que a gamificação é um fenômeno emergente e ainda bastante desconhecido. Dos 16 alunos que responderam, 10 disseram acreditar saber o que é gamificação, 8 descreveram com suas palavras. Tivemos respostas como: “usar técnicas e aprimorar técnicas em jogos, como por exemplo cooperação, passar fases, jogos mentais e etc.”; “a prática consiste em aplicar

elementos de jogos no processo de aprendizagem” e “uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos”. Observamos que alguns alunos têm uma noção mínima do que é a gamificação, mostrando que não é algo que é vivenciado apenas na prática, mas também no conceito.

O gráfico a seguir é o resultado da pergunta: “No seu ponto de vista, o que faz as pessoas se sentirem atraídas por jogos?”

Figura 3 – Questão 4 – Formulário para alunos

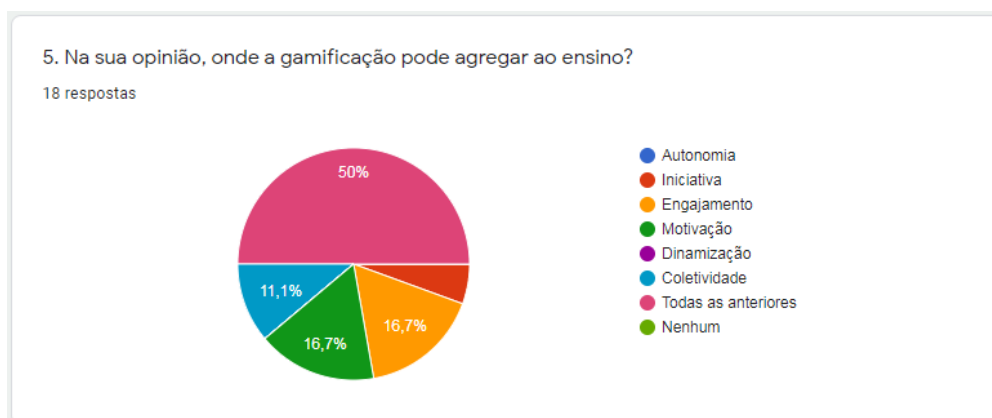


Fonte: gráfico disponibilizado pelo *google forms*. Dados da pesquisa (2021)

Os alunos consideraram que aquilo que mais explica a atração das pessoas por jogos é a diversão, com 50% de votos, esse sentimento gera a motivação necessária que leva o indivíduo a se sentir atraído por jogos. A competição ficou em segunda colocação nas respostas dos alunos com 37%, e em terceiro o desafio, o que mostra que a maioria dos alunos percebe os elementos potenciais dos jogos, entretanto, não enxergam os elementos que se pretende alcançar com o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Podemos observar que, além da diversão, a gamificação na educação pode estimular a competição e o desafio de sempre buscar resultados melhores.

A quinta pergunta sugeria aos alunos diversos elementos dos games que podem ser utilizados na educação. A maioria dos alunos acredita que todas as alternativas agregam ao ensino que são elementos advindo da gamificação com maior potencial educacional. Em segunda posição está o engajamento com 16,7% e para 16,7% dos alunos a gamificação não agrega ao ensino e 11,1% disseram que a coletividade é um potencial educacional.

Figura 4 – Questão 5 – Formulário para alunos

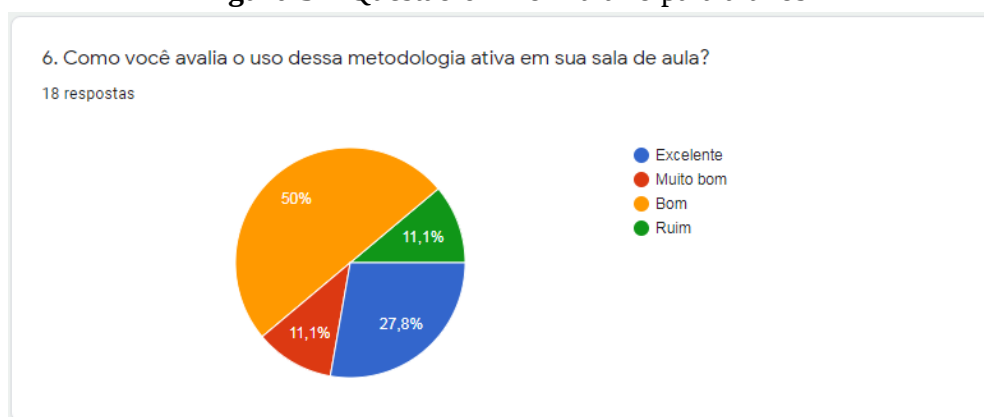


Fonte: gráfico disponibilizado pelo *google forms*. Dados da pesquisa (2021)

Observamos que, para a maioria dos alunos, a gamificação agrega ao ensino promovendo várias habilidades como: autonomia, iniciativa, engajamento, motivação, dinamização e coletividades. Este é um ponto positivo e que deve ser considerado como um avanço na utilização dessa ferramenta na educação. Porém, é preciso ponderar que para 16,7% dos alunos a gamificação não agrega ao ensino, a porcentagem significativa não deve ser ignorada uma vez que é necessário ver e entender por que esses alunos não enxergam na gamificação uma maneira de agregar habilidades.

A sexta pergunta foi: “como você avalia o uso dessa metodologia ativa em sua sala de aula?”. As respostas dos alunos foram bastante positivas expondo que a gamificação está sendo utilizada de forma satisfatória para os alunos. Isso reflete que os alunos gostam dessa ferramenta e sobretudo que eles estão aprovando a utilização da gamificação em sala de aula.

Figura 5 – Questão 6 – Formulário para alunos



Fonte: gráfico disponibilizado pelo *Google forms*. Dados da pesquisa (2021)

Na nona questão, havia a seguinte pergunta: “cite exemplos de atividades/situações que você considera que tornam as aulas desmotivantes”, duas respostas chamaram bastante atenção. A primeira é a seguinte: “passar o tempo todo na frente do celular vendo o professor falar, falar,

falar... e não ter nenhuma coisa diferente, por exemplo: uma dinâmica legal, algum jogo ou algo do tipo e eu também acho que é bem melhor colocar as atividades no chat”, o(a) aluno(a) comenta que uma aula expositiva na qual o professor só tenta transmitir o conteúdo sem nenhuma interação do aluno e sem utilização de metodologias ativas tende a tornar a aula mais chata e desmotivante, para esse discente é importante tornar a aula “mais diferente, dinâmica” citando o jogo como exemplo. Observamos que, para o aluno, o jogo é algo mais dinâmico, motivante e que pode tornar a aula “diferente” do modelo tradicional de ensino (o professor fala, o aluno escuta.) A segunda resposta: “quando não há um jeito de colocar o assunto para ser mais divertido, com a utilização do quiz, o uso dos "memes" para deixar o assunto mais divertido e explicativo!”, expõe a necessidade do discente em ter uma aula mais prazerosa e divertida, uma vez que isso deixa o assunto mais entendível e interessante para a realidade do alunado. Em ambas as respostas, é evidente a necessidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso e divertido para o aluno.

Na décima segunda pergunta: “Com o uso da gamificação, você consegue aprender melhor o conteúdo?”, obtemos algumas respostas positivas que refletem o poder da gamificação na educação: “Sim, pois utilizando a aplicação de formas eficientes e eficazes pode ser mais fácil para o aluno compreender certos assuntos”; “Sim! Pois acho superdivertido de modo que consigo aprender.”; “Motivando os alunos a se superarem e ter mais interesse.”; “Sim, assim os alunos conseguem se interessar mais”. As respostas frisam que a gamificação promove um ensino divertido, interessante e motivante que facilita a compreensão dos conteúdos, refletindo em uma aprendizagem mais significativa, prazerosa e engajadora.

Os resultados desta pesquisa mostram que a gamificação é uma ferramenta poderosa que pode auxiliar o trabalho dos professores e o processo de aprendizagem dos discentes de uma forma mais fluída, leve e dinâmica que despertem a atenção, a paixão e sobretudo motivem os alunos a continuarem estudando através da tela de um celular e consigam compreender os conteúdos das disciplinas de forma eficiente, eficaz e divertida.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No âmbito educacional, esta pesquisa visa contribuir com as metodologias de ensino-aprendizagem que se apresentam como alternativas para a educação remota e/ou virtual. E sobretudo entender como a gamificação tem um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem do aluno, promovendo uma educação de qualidade, lúdica e cativante para alunos

e professores. Esperamos que os futuros resultados desta pesquisa permitam que alunos e professores possam construir uma educação real e que inspirem jovens a continuar estudando e não se sentirem presos a cadeiras, quadros e canetas, sobretudo perguntando-se “para que estudar? ”.

A realidade educacional na pandemia mostrou problemas de outrora, como a distância entre a academia e a escola. Considerando isto, entendemos que esta pesquisa qualitativa realizada a partir de experiências escolares possibilite estreitar laços entre o âmbito acadêmico e escolar, contribuindo de uma educação de qualidade e sobretudo, humana, lúdica e interativa. A pesquisa tem pretensões de não ficar restrita apenas ao universo acadêmico, mas também levar conhecimentos e experiências para dentro da escola, para casa dos professores e dos alunos.

Nesta pesquisa nos propomos a investigar como a gamificação tem auxiliado professores e alunos em tempos de pandemia da Covid-19 nas turmas do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão- PB. A professora colaboradora ponderou que levou os jogos e os elementos da gamificação para a sala de aula como uma alternativa de ensinar conteúdos da disciplina de História de forma fluída, divertida e atrativa para os alunos. Os resultados da pesquisa tanto as respostas fornecidas pela (P) quanto pelos discentes apontaram que a gamificação é uma ótima metodologia para o ensino remoto em tempos de pandemia da Covid-19.

Os dados da pesquisa mostraram que a gamificação, na visão dos alunos, desenvolve várias habilidades como autonomia, engajamento, dinamização, coletividade, motivação, pontuando que a gamificação é um elemento prazeroso e divertido no ensino, além disso é uma possibilidade de propagar conhecimento e habilidades através de uma linguagem lúdica e divertida para os alunos. A maioria dos discentes acreditavam que a gamificação é utilizada de forma excelente, bom ou regular. Isto é um dado importante para frisar a importância da gamificação para os alunos e professores da escola pública do município de Gurjão-PB, uma experiência feliz que deu certo e que pode ser experimentada em outras vivências escolares.

7 REFERÊNCIAS

BARBOSA, Lucélia da Silva Rodrigues; SILVA, Ana Cristina Teodoro da. **A educação infantil proposta por meios de comunicação**: Relatório de projeto de iniciação científica PIC, Universidade Estadual de Maringá. 2009.

BEAUGRANDE, R. **Cognition and technology in education**: knowledge and information language and discourse. International Journal of cognitive Technology. Vol. 1, n. 2, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, 120 p.

DA SILVA, Mirella Mota Cavalcante; TOASSI, Pâmela Freitas Pereira; HARVEY, Myrcea Santiago dos Santos. **Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira**: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação. Revista Linguagem em Foco, v.12, n.2, 2020. p. 227 - 247. Disponível em: [ht-tps://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732](http://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732).

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 27. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KAPP, K. (2012). **“The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”**. Pfeiffer. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2048>

KLOCK, A. C. T. et al. (2015). Um modelo conceitual para a gamificação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem. In: Renote – **Novas Tecnologias na Educação**. UFRGS, Porto Alegre. V. 13 nº 1.

LEFFA, V. J. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: Vilson J. Leffa. (Org.). **Pesquisa em linguística Aplicada**: temas e métodos. Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36.

LIBÂNEO, José Carlos. **Educação escolar**: políticas, estrutura e organização. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LIPPONEN Lasse. In: Lloyd Annernaree, Talja Sanna, eds. **Practising information literacy**: bringing theories of learning, practice and information literacy together. Wagga Wagga, New South Wales: Centre For Information Studies; 2010.

LOPES, Diana Vasconcelos. **As Novas Tecnologias e o Ensino de Línguas Estrangeiras**. Disponível em: <http://www.unibrattec.edu.br/tecnologus/wp-content//tecnologus/edicao/06/artigo/01.pdf.htm>>. Acesso em: 2021

MORAN, J.M. **Tecnologias Digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acesso em 21 de set. 2021.

MORAN, J. BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática: Introdução.** [Recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. E-PUB

MORAN, J.; BACICH, L. **Aprender e ensinar com foco na educação híbrida.** Revista Pátio, n. 25, jun. 2015. Disponível em: Acesso em: setembro 2021.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica.** Disponível em <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>>. Acesso em: agosto, 2021.

SENNA, C. FERNANDEZ, A. ROSA, D. MORAIS, S. **Metodologias ativas de aprendizagem: elaboração de roteiros de estudos em “salas de paredes”.** In: MORAN, J. BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico]. Porto Alegre:Penso, 2018. e-PUB. P. 395- 430.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação.** In: EAD em foco. Niterói-RJ: 2017, 7 (2), p. 145-156.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In: _____. **Introdução à pesquisa em ciências sociais.** São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

VIANNA, Y et al. Gamification, Inc: **Como reinventar empresas a partir de jogos.** Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

XAVIER, A. C. **As tecnologias e a aprendizagem (re) construcionista no Século XXI.** Artigo, disponível em: <http://hipertextus.net/volume1/artigo-xavier.pdf>

_____, A. C. **Letramento digital e ensino.** Artigo, disponível em <http://nehte.com.br/artgos/LetramentoDeigitalDaavier.pdl>

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO VIA GOOGLE FORMS PARA PROFESSORES

Caro(a) professor(a),

Este questionário é parte de uma pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso de Letras Língua Inglesa e que visa compreender como a gamificação tem auxiliado professores e alunos em tempos de pandemia da Covid-19 na turma do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão- PB.

Desde já agradeço a sua colaboração.

Dados pessoais

1. Sexo:

() Feminino () Masculino

2. Idade: _____

3. Formação Acadêmica: _____

4. Tempo de atuação como professor (a): _____

5. Etapa do ensino que leciona:

() Ensino Fundamental () Ensino Médio () Ensino Fundamental e Médio

6. O que te levou a usar GAMIFICAÇÃO em sua sala de aula?

(Resposta aberta)

7. Como os alunos se manifestam durante a aplicação dos recursos de Gamificação nas atividades?

() Participativos () Apáticos () Indiferentes () Críticos () Cooperativos () Resistentes

8. Quais os fatores que dificultam a aplicação de metodologias ativas? Justifique:

() Falta de tempo () Infraestrutura () Falta de interesse e conteúdos () Resistência ()

Turmas muito grandes () Acesso à internet

9. Na sua opinião, o uso de Gamificação na sala de aula contribuiu no ensino-aprendizagem? Por quê?

(Resposta aberta)

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO VIA GOOGLE FORMS PARA ALUNOS

Caro(a) aluno(a),

Este questionário é parte de uma pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso de Letras Língua Inglesa e que visa compreender como a gamificação tem auxiliado professores e alunos em tempos de pandemia da Covid-19 na turma do 9º ano (anos finais do fundamental) em uma escola pública do município de Gurjão- PB.

Desde já agradeço a sua colaboração.

Dados Pessoais:

1. Sexo:

☐ Feminino ☐ Masculino

2. Idade: _____

3. Você sabe o que é GAMIFICAÇÃO?

(Resposta aberta)

4. No seu ponto de vista, o que faz as pessoas se sentirem atraídas por jogos?

☐ Sentimento de superação ☐ Competição ☐ Desafio ☐ Autonomia ☐ Diversão

5. Na sua opinião, onde a gamificação pode agregar ao ensino?

☐ Autonomia ☐ Iniciativa ☐ Engajamento ☐ Motivação ☐ Dinamização ☐ Coletividade

☐ Todas as anteriores ☐ Nenhum

6. Como você avalia o uso dessa metodologia ativa em sua sala de aula?

☐ Excelente ☐ Muito bom ☐ Bom ☐ Ruim

7. Caso a gamificação venha a ser utilizada na sua escola, você considera que exista algum impasse para a utilização deste tipo de ferramenta? Marque uma ou mais justificativas.

☐ Sim ☐ Não

Justificativas:

☐ Falta de iniciativa do professor ☐ Falta de capacitação do professor ☐ Falta de planejamento escolar ☐ Falta de interesse dos alunos

8. Você se sente motivado com o modelo de ensino atual? Ou você considera que pode melhorar?

☐ Me sinto motivado ☐ Me sinto desmotivado ☐ Por vezes me sinto desmotivado

9. Cite exemplos de atividades/situações que você considera que tornam as aulas desmotivantes.

(Resposta aberta)

10. Você considera que o uso de gamificação poderia tornar as aulas mais motivantes?

☐ Sim ☐ Não ☐ Talvez

11. Você considera que o ensino nas escolas precisa ser atualizado, com o uso de ferramentas inovadoras e tecnologias? Ou que o modelo atual é eficiente?

☐ Precisa ser atualizado ☐ O modelo atual supre as necessidades dos alunos

12. Com o uso da gamificação, você consegue aprender melhor o conteúdo?

(Resposta aberta)