

Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa¹

Gamification: approach for an English class

Andersen Caribe de Oliveira²

Carmen Alice Silva³

Gilvânia Neves⁴

Uéverson Mendes Oliveira⁵

RESUMO: Este artigo teve como objetivo analisar e mostrar como a gamificação pode contribuir para o aprendizado de língua inglesa. Foram desenvolvidas três atividades com o princípio da gamificação e, todas, fazendo o uso do *quick response* (QR – resposta rápida) para trazer a atmosfera do desafio que era preciso para desenvolver as propostas. Cada docente ficou responsável por elaborar, aplicar e analisar os resultados das aplicações para, posteriormente, apresentar os resultados obtidos pela gamificação na sala de aula de língua inglesa. Propôs-se criar, analisar e aplicar todas as propostas em diferentes campos da língua inglesa e, posteriormente, foi identificado com a gamificação das atividades potencializou o ensino e aprendizagem nas aulas de língua inglesa. Percebeu-se que o uso da tecnologia tem uma forte influência sobre a geração que, em sua maioria, procuram por respostas e atividades mais dinâmicas. Concluiu-se que a gamificação em conjunto com atividade de *quick response* é uma forte ferramenta didática para as aulas de língua inglesa, uma vez que permite que os alunos estejam em contato com algo que já é sua realidade, sendo papel do professor e da escola adaptar os materiais e, se possível, o currículo escolar para que a tecnologia seja devidamente implementada nas salas de aula.

Palavras-chave: Gamificação; QR Code; Língua Inglesa.

ABSTRACT: This article aimed to analyze and show how gamification can contribute to English language learning. Three activities were developed with the gamification principle and all using the quick response (QR) to bring the atmosphere of the challenge that was needed to develop the proposals. Each teacher was responsible for designing, applying and analyzing the results of the applications and later presenting the results obtained in the English-language classroom. It was proposed to create, analyze and apply all the

¹ Artigo apresentado ao curso Especialização em Língua Inglesa da Universidade Salvador – UNIFACS, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Língua Inglesa.

² Graduado em História pela Universidade Católica do Salvador (1996). Especialista em História do Brasil (2002) pela PUCMINAS. Mestre em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação (GESTEC-UNEB). E-mail: andersen.caribe@gmail.com

³ Graduada em Letras com Habilitação para o Ensino de Língua Portuguesa e Inglesa pela UCSAL - Universidade Católica do Salvador. Concluinte do curso de Especialização em Ensino de Língua Inglesa, pela Universidade Salvador – UNIFACS. E-mail: carmenalice@gmail.com

⁴ Graduada em Letras com Habilitação para o Ensino de Língua Portuguesa e Inglesa pela UNIJORGE - Centro Universitário Jorge Amado. Concluinte do curso de Especialização em Ensino de Língua Inglesa, pela Universidade Salvador – UNIFACS. E-mail: gill_neves@hotmail.com

⁵ Graduado em Letras com Habilitação para o Ensino de Língua Portuguesa e Inglesa pela União Metropolitana de Educação e Cultura - UNIME (2014). Concluinte do curso de Especialização em Ensino de Língua Inglesa, pela Universidade Salvador – UNIFACS, na área de Tecnologia Aplicada a Educação (2019). Professor de Língua Inglesa na Secretaria de Educação do Estado da Bahia. E-mail: ueverson_oliveira@hotmail.com

proposals in different fields of the English language and, later, was identified that by gamifying the activities, it increased the teaching and learning in the English language classes. It has been noticed that the use of technology has a strong influence on the generation that, for the most part, seek for a more dynamic answers and activities. It was concluded that gamification and quick response working together can contribute to the learning and teaching in English language classes, since it allows students to be in contact with something that is already their reality. It's teacher and school's role to adapt the materials and when possible the school curriculum so that the technology is properly implemented in classrooms.

Keywords: Gamification; QR Code; English language.

INTRODUÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) vêm sendo incorporadas ao ensino de línguas, promovendo uma revolução do processo de ensino e aprendizagem, bem como o acesso direto à informação e o contato com a língua estudada por meio do uso de ferramentas e dispositivos tecnológicos.

Sendo assim, no mundo contemporâneo, essas ferramentas possibilitam trazer à sala de aula um conjunto de novos recursos que favorecem uma interface com o ambiente atual em que vivemos - mundo globalizado - onde os estudantes estão, por natureza, sempre conectados e rodeados das TIC, estando assim mais informados, compartilhando e construindo conhecimento.

A interação com as TIC é importante no processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea, uma vez que, o contexto atual é, para os profissionais de ensino, um desafio diário. Estudantes do século XXI necessitam de aulas dinâmicas, ousadas, criativas e, entre outros muitos aspectos que lhes permitam sentir vontade de aprender e que, acima de tudo, os tornem protagonistas no processo de aprendizagem. Em meio a tudo isso, temos a tecnologia digital, cada vez mais emergente, e que aqui pode ser encarada como uma via de mão dupla, com o poder de potencializar o ensino e aprendizagem mas que também pode ser um elemento limitador quando nos deparamos com questões de adequação da proposta pedagógica, na falta de formação de professores aptos a lidarem com os recursos tecnológicos digitais, na disponibilidade destes recursos por parte das escolas e, em algumas ocasiões, por parte dos alunos. Estes são problemas reais e corriqueiros no âmbito escolar.

Com a evolução tecnológica, novas formas de interação com as TIC surgiram e com elas o espaço educacional sofre adaptações significativas para se manter ao alcance da clientela exigente e competitiva do mundo moderno. São exemplos: livros digitais, a

educação à distância, a videoconferência, os *e-mails*, *WhatsApp*, entre outros. A cada ferramenta que surge, uma nova situação didática de ensino de Língua Inglesa se apresenta, incorporando às TIC para potencializar o aprendizado, tornando-o mais interessante e significativo, uma vez que a interseção do real e do virtual exige o desenvolvimento de forma mais dinâmica, participativa e descentralizada das práticas pedagógicas, promovendo a autonomia dos discentes.

Dias (2009) defende que as tecnologias de informação e comunicação podem influenciar positivamente na interação do aluno com a informação, auxiliando assim no processo de aprendizagem de uma língua, além de propiciar o desenvolvimento do “letramento digital” do aluno, que poderá explorar o meio virtual para seu próprio crescimento educativo.

Diante de tais fatos, o presente trabalho é uma pesquisa qualitativa, com observação participativa, com professores de Língua Inglesa de três diferentes escolas de ensino fundamental II de escolas públicas e seus alunos, com o objetivo de analisar, a interação com as TIC, mais especificamente a gamificação em sala de aula, mostrando que o uso de TIC e da técnica de gamificação na sala de aula de Língua Inglesa de escola públicas não é algo utópico e que as mesmas podem influenciar positivamente o processo ensino e aprendizagem nestas instituições.

O QUE É GAMIFICAÇÃO?

Ao contrário do que se pensa, a gamificação não se restringe à aprendizagem baseada exclusivamente a tecnologia de alto custo ou mesmo a utilização de jogos digitais ou analógicos. A ludicidade de forma simples associada à crença no protagonismo do estudante consegue superar os desafios. Frequentemente, professores conseguem fazer o uso dos recursos multimídia para diversificar suas aulas, mas isso não deve ser tomado como uma proposta de gamificação (do inglês *gamification*) da aula, visto que, o termo não se delimita ao uso específico de jogos.

A palavra *game*, por si só, já nos leva a uma atmosfera diferente. É comum associarmos o termo a uma imagem confortável, de diversão ou, até mesmo, a associação a um elemento que nos traga paz, relaxamento, conforto, diversão etc. Então,

por que não transformar o ambiente escolar com a proposta de gamificação das aulas de língua inglesa?

Segundo Alves (2008, p. 41),

em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance.

Tem-se, então, a possibilidade de tornar a experiência prazerosa e motivadora, se colocar em pauta o contexto de ensino da língua inglesa atualmente, onde a desmotivação faz-se presente. A intenção da gamificação, por tanto, nesse trabalho, é promover maior interação entre os envolvidos e proporcionar uma experiência dinâmica e diferente do que vem sendo apresentado cotidianamente nas aulas de inglês.

A geração atual, aqui será chamada de Geração C, que de acordo com Bauman (2007) é composta de jovens conectados, criativos, críticos, confiantes, curiosos, capazes de criar conceitos, congregar pessoas e confrontar ideias, além do compartilhar e colaborar, tendo ainda o poder de se adaptar de forma rápida e fácil às novidades que a sociedade sugere no decorrer dos anos.

Essa mudança de perfil estudantil sugere uma mudança no currículo escolar, na proposta pedagógica da escola e no professor, sobre a premissa básica de que o aluno que temos hoje é um contraste do que tivemos há muitos anos. Eles necessitam de informação rápida e a objetiva.

Partindo dos desafios encontrados nessa experiência docente, ficou clara a necessidade de uma proposta educativa baseada nas técnicas de games para potencializar as aulas de língua inglesa.

ENTENDENDO A GERAÇÃO C

Observando-se que jovens dessa geração já nascem e crescem num mundo cercado de tecnologia, é possível ver que a influência da cultura digital faz com que os mesmos sejam intitulados de Geração C, sendo muitas vezes definidos como Geração V ou Geração Virtual.

Essa Geração contempla pessoas que estejam conectadas ao perfil que caracteriza este grupo. Não necessariamente, pertencentes a data ou período específicos.

Geração e suas Características

Geração	Ano de Nascimento	Características
Geração Y	Nascidos entres 78 - 83	Y, de Yahoo. Caracteriza-se por ser individualista, consumista, informada e absolutamente digital.
Geração Z,	Nascidos entre 84 - 2000	“Z” de zapear, que significa ficar trocando de canais de televisão a cada cinco segundos. São pessoas que buscam informação a todo o momento. Também conhecidos com geração: “on-line”, “net”, “digital”, ou “pontocom”.
Geração C	Não é regida por ano de nascimento	Também é conhecida como geração “V” ou geração Virtual. É composta de pessoas de múltiplos grupos demográficos e idades, que participam de comunidade virtuais, games online e de redes sociais.

Fonte: *Rainmaker Thinking Inc.*, site Marketing Professional e site: *IDG NNOW*

Esta geração é definida pela criatividade, conectividade, pela curiosidade, a confiança existente entre os que fazem parte desse movimento, a criticidade, o compartilhamento e a conexão - a Geração C não existe sem conexão - congregando as pessoas e adaptando-as a um mundo de novidades e de informações que se modificam rapidamente. “Grupo de pessoas que interagem com as tecnologias digitais e telemáticas e produzem colaborativamente e conectivamente conteúdos”. (ALVES, 2010, p. 2).

Para permitir que esses jovens sintam-se engajados e confortáveis no processo ensino aprendizagem faz-se necessário a produção de materiais dinâmicos com atividades desafiadoras assim como aulas diversificadas e lúdicas, de forma a motivá-los na aquisição de novas habilidades e competências.

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: ALGUMAS PROPOSTAS

A produção de material didático não passou por alterações significativas a ponto de interessar ou mesmo entreter os nativos desse mundo digital. Livros didáticos utilizados em sala de aula e escolhidos pelo professor, por serem incompletos no que se refere a conteúdos e atividades, têm alguns capítulos ignorados ou substituídos por atividades atualizadas direcionadas a este público alvo.

Percebendo que a partir da adaptação à contemporaneidade nos quais os avanços tecnológicos têm promovido um deslocamento no papel do professor frente à incorporação das tecnologias em seu trabalho pedagógico, as atividades em sala de aula poderão tomar forma no processo de ensino e aprendizagem de jovens da geração C e, convictos de que as transformações passam pelo crivo do professor e agente transformador responsável por remontar componentes e apresentar aos discentes o novo, propõem-se neste trabalho que haja mudanças a partir da gamificação e que estas atendam às necessidades tanto do professor quanto do aluno nas escolas, no que diz respeito ao aprendizado da língua inglesa.

Convictos de que a ludicidade é capaz de promover contextos significativos além da interação do grupo, apresenta-se aqui três propostas aplicadas utilizando o mesmo aplicativo *QR CODE READER*⁶:

QR Code significa *quick response*⁷ ou leitura rápida. É um código de barras bidimensional que pode ser rapidamente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Esse código é convertido em texto interativo.

Inicialmente empregado para catalogar peças na produção de veículos, hoje o *QR Code* é usado no gerenciamento de inventário e controle de estoque em indústrias e comércio. Desde 2003, foram desenvolvidas aplicações que ajudam usuários a inserir dados em telefone celular usando a câmera do aparelho. Os códigos QR são comuns também em revistas e propagandas, para registrar endereços e *URLs*, bem como informações pessoais detalhadas. Em cartões de visita, por exemplo, o código QR facilita muito a inserção desses dados em agendas de telefones celulares.

⁶ QR CODE READER: aplicativo leitor de códigos de barras.

⁷ Resposta rápida.

Facilmente escaneado e lido a partir do download de diversos aplicativos específicos disponíveis em *stores*⁸, a utilização do QR Code tornou-se popular juntamente com o uso da internet em celulares, o que ocasionou familiarização de maneira simples e direta, como também uma temática diversificada e fora dos padrões em que se colocam a Língua Inglesa.

A **primeira** proposta foi realizada pela professora Carmem, na qual mediu a construção de um poema em Inglês com alunos do nono ano do Ensino Fundamental utilizando o aplicativo QR Code.

A proposta inicial é que os alunos já conheçam o *Present Perfect*⁹ e o vocabulário proposto voltado ao tema: *Love* (Amor). Compreendendo que os *Perfect Tenses*¹⁰ são formados com o presente simples do verbo *to have*¹¹ (*have / has*), que, neste caso, funciona como verbo auxiliar, seguido do particípio passado do verbo principal. O particípio passado dos verbos regulares tem a mesma forma que o passado, ou seja, terminam em *-d*, *-ed* ou *-ied*, a depender da sua terminação. Os verbos irregulares que têm forma própria, não obedecem uma regras para se flexionarem no passado.

Além disso, devem compreender que poema e poesia não são sinônimos.

é necessário, afirmar que ambos os vocábulos não se afirmam enquanto sinônimos, haja vista que poesia é estado de alma, ou seja, podemos encontrar resquícios de poesia em toda comunicação cujo sentido pode ser interpretado de múltiplas formas. Traduzindo em outras palavras, a poesia se constitui de uma intenção definida: a de emocionar, despertar sentimentos por parte do interlocutor já o poema, haja vista que ele se constrói realmente com palavras, mas não com aquelas palavras ditas com precisão absoluta, proferidas de modo objetivo, como ocorre num texto informativo, por exemplo. Elas, ao contrário desse aspecto, fazem com que nos sintamos enlevados, envolvidos na magia do fazer literário, que nos sintamos à vontade para dar a elas o sentido que lhes couber (e até aquele que não lhes couber, também). (DUARTE, 2015).

Os adolescentes criaram um grupo no aplicativo *WhatsApp*, no qual as orientações foram passadas em língua inglesa somente. Alguns discentes tiveram a dificuldade inicial, porém foram incentivados a arriscarem-se e o entendimento se estabeleceu.

O grupo recebeu orientações ao que se referia à quantidade de estrofes e as páginas do módulo com o vocabulário proposto. Orientou-se também a instalação, em seus celulares, do aplicativo leitor de QR Code.

⁸ Lojas (nesse trabalho fala-se de lojas virtuais).

⁹ Presente Perfeito (trata-se de um tempo verbal em língua inglesa).

¹⁰ Tempos verbais

¹¹ Verbo em língua inglesa que em língua portuguesa significa “ter”.

O trabalho foi composto por seis etapas. A primeira de conhecer o *Present Perfect Tense*, seu uso e emprego em atividades orais e escritas. A segunda de conhecer o vocabulário que nos remetia ao amor e ao romance, além da fixação do mesmo.

A terceira, de conhecer o aplicativo *QR Code* e entender o quão ele era essencial para o desenvolvimento do trabalho. A quarta foi a etapa de produção dos poemas individualmente como atividade de casa, que foi corrigida posteriormente pelo professor. A quinta, de produção em grupo a partir de pistas espalhadas pela escola em formato *QR Code*. A sexta e última foi a socialização desses textos na sala de aula.

A **segunda** proposta apresentado pela professora Gilvania Neves, teve como objetivo consolidar o aprendizado de *directions*¹². A ideia inicial era que os alunos já conhecessem alguns vocábulos relacionados ao tema.

O trabalho foi composto de quatro etapas/aulas: 1) o assunto foi apresentado através de *flashcards*¹³ com os vocábulos que remetessem a localização, utilizando-se de atividades orais e escritas; 2) trabalhou-se os comandos sobre *directions* através de atividades orais e escritas, abordando a gramática a ser utilizada que neste caso é o *imperatives*¹⁴; 3) foi revisado o vocabulário e a gramática estudada nas aulas anteriores através de diálogos apresentados pelo material didático e foi produzidos pelos próprios alunos algumas *role-plays*¹⁵; 4) foi sistematizado o conhecimento adquirido através da atividade com o *QR Code*¹⁶. A metodologia aplicada seguiu os seguintes passos:

1. Solicitou aos alunos que baixassem em seus celulares o *app QR Code*;
2. Preparou o ambiente para a realização da atividade: com os códigos já prontos, colou em diversos lugares pela instituição (lugares distintos, criando assim a curiosidade e um certo grau de dificuldade para a atividade proposta)
3. Dividiu a turma em grupos de 3-4 alunos;
4. Entregou a cada grupo um mapa *Littleburg Town Center Map*;
5. Deu as instruções sobre a atividade. O Objetivo era preencher o mapa formando assim a cidade *Littleburg*;

¹² Direções.

¹³ Cartões com texto escrito ou imagético que auxiliam no ensino e aprendizagem.

¹⁴ Imperativos.

¹⁵ Encenação.

¹⁶ Códigos.

- 5.1 – Os alunos deveriam descobrir os QR Code espalhados pela instituição, decifrar os códigos.
- 5.2 – Usou o “hospital” como base para preencher os demais espaços em branco com os nomes dos estabelecimentos que faltam.
6. Não puderam usar dicionário, pois os mesmos já conheciam todo o vocábulo, e termos gramaticais utilizados nesta atividade;
7. No entanto, a atividade era colaborativa e, portanto, eles poderiam trocar informações entre si/grupo;
8. Ao finalizar o preenchimento da atividade, toda a turma fez a autocorreção comparando os mapas deles com o *answer key map*¹⁷.

A **terceira** proposta, realizada pelo professor Uéverson Oliveira, consistiu em uma atividade para engajamento *just for fun*¹⁸ com a finalidade de criar um ambiente propício a aula de inglês.

Primeiramente foi certificado que todos os alunos possuíam smartphones e, aqueles que não o tivessem, teriam a oportunidade de desenvolver a atividade em conjunto, oportunizando, assim, a interação de toda a classe. Em seguida foi solicitado que baixassem o aplicativo *QR Code reader* ou outro aplicativo similar com função equivalente – ler códigos em *quick response* – para que na aula posterior fosse realizada uma atividade, atividade essa que não era do conhecimento dos alunos, criando assim um clima de suspense entre os envolvidos. Antes do final da aula foi solicitado, também, que os alunos preenchessem uma lista com nome, *email* e número de telefone.

Na aula seguinte, iniciou-se a atividade antes mesmo que os alunos chegassem à escola, enviando mensagens para os alunos e informando de qual equipe eles fariam parte e desejando-os boa sorte.

Logo que o professor chegou à escola, os códigos em QR foram distribuídos, mas de forma que nenhum ficasse aparente, obedecendo a um dos princípios da gamificação - motivação pelo desafio -. Desta forma, os participantes não tiveram acesso aos mesmos, criando assim o fator “desafio”.

Com todos os alunos em sala, foi explicado como funcionaria e o que deveria ser feito para chegar ao final do jogo.

¹⁷ Mapa de resposta.

¹⁸ Apenas para diversão e engajamento da turma.

Os alunos se juntaram em equipes, previamente organizadas, e receberam a segunda mensagem, disparada pelo aparelho móvel do professor, com as instruções para o desenvolvimento correto do restante da dinâmica. A partir daí, as pistas foram autoguiáveis, com instruções claras e em inglês, de acordo com o nível dos alunos, dos próximos passos a serem dados pelas equipes.

Apesar de ter sido uma atividade apenas para diversão, sem cunho gramatical, os alunos precisavam do *background*¹⁹ das aulas anteriores.

O final da atividade deu-se quando os alunos, ou melhor, quando uma das equipes encontrou a última pista que a direcionava para a sala do coordenador para um diálogo curto sobre viagem, em inglês. O coordenador ficou encarregado de mandar o material que o professor usaria para dar a aula daquele dia.

Neste trabalho, escolhemos para uma análise mais específica, a primeira proposta, desenvolvida pela professora Carmen. Porém destacamos a semelhança nos resultados obtidos nas três atividades executadas.

EXECUTANDO A ATIVIDADE GAMIFICADA

Inicialmente foi feita uma sondagem na sala de aula sobre o *Present Perfect*. Posteriormente foi explicado detalhadamente o uso deste tempo verbal e seu uso em ações num tempo não equivalente ao da Língua Portuguesa brasileira e a conjugação de verbos regulares e irregulares, a partir de uma lista. Esta explicação inicial ajudou o aluno a entender o tempo verbal proposto.

Com o aplicativo baixado nos celulares, os grupos utilizaram a rede *WiFi* da escola para ler as pistas codificadas espalhadas pela instituição e, em seguida, cientes do vocabulário sugerido, iniciaram o processo de construção da escrita colaborativa. Utilizou-se dicionários *off-line*, instalados nos celulares, com a finalidade de viabilizar a compreensão e inserir novos termos a serem acomodados nos versos e harmonização da rimas. Ficou acertado com os estudantes que apesar do tempo *Present Perfect* ser o nosso alvo, outros tempos verbais estudados nesta ou em séries anteriores poderiam fazer parte da construção da composição.

¹⁹ Conjunto das condições, circunstâncias ou antecedentes de uma situação, acontecimento ou fenômeno.

Os grupos se reuniram em salas com o objetivo de socializar o que foi encontrado. As traduções e as interpretações das pistas eram necessárias para que os grupos compreendessem bem o que fariam ao escrever os poemas.

Findado o momento de socialização, foi solicitado que cada equipe iniciasse sua produção. A intervenção do professor somente ocorreu quando solicitada.

Para finalizar, os trabalhos foram enviados através do celular para o e-mail do professor e foram feitas as correções devidas.

ANALISANDO OS RESULTADOS DA GAMIFICAÇÃO

Concluída a primeira etapa, foram levadas algumas cópias dos *e-mails* com os poemas para a sala de aula. No momento seguinte, a partir da leitura das respostas dadas no questionário previamente enviado para o grupo através do aplicativo *WhatsApp*, foi iniciada as discussões incluídas no projeto. Os estudantes trouxeram suas contribuições ao grupo, e os pontos negativos e positivos foram elencados e todas as informações e correções foram escritas no quadro.

Segundo os discentes, aspectos como a diversão e o prazer foram partes integradas à essa atividade e os grupos tomaram consciência de que o interesse e o sentido da proposta para eles promoveram a real motivação. Sugeriram que os trabalhos a serem desenvolvidos tenham esses aspectos motivacionais para que haja significado na aprendizagem. Acima de tudo, foi importante a percepção, por parte dos alunos, de que nada foi feito somente por fazer.

Todos os grupos fizeram a leitura para os demais colegas de sala. Aspectos como entonação e pronúncia foram pontuados e efetivamente corrigidos. Alguns destacaram trechos de suas produções individuais e somaram às produções feitas pelo grupo. Tiveram alguns critérios de avaliação e um deles foi o uso do *Present Perfect* associado a outros tempos verbais aprendidos nas séries anteriores. No entanto, apesar de todos produzirem os poemas, somente um dos cinco grupos seguiu as orientações de forma harmônica.

No final, os poemas foram impressos e apresentados para toda escola na Mostra de Cultura e Artes. Os trabalhos foram recitados pelos alunos em língua inglesa e, posteriormente, foi feito um resumo de cada obra em língua portuguesa. Os alunos se

mostraram orgulhosos ao exporem com segurança os poemas nos quais foram colocadas as ideias a partir de orientações passadas em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas três atividades realizadas acima, apesar de terem sido feitas por professores diferentes, tinha-se como objetivo geral se beneficiar do interesse natural dos alunos para despertar novas aptidões e habilidades, combatendo, ao mesmo tempo, a falta de interesse e a dispersão dos alunos em sala de aula.

No âmbito escolar ainda é grande o preconceito no que se diz respeito ao uso de aparelhos celulares em sala de aula. Não é estranho ouvirmos ou presenciarmos cenas em que professores reclamam do uso de celulares, atribuindo aos mesmos o papel de vilão no processo de ensino e aprendizagem. São pertinentes as reclamações, porém, após estudos, análises e experiências na área de educação, é possível perceber claramente que existe um “mau uso” das tecnologias em sala de aula. Notou-se que quando bem usadas, as tecnologias mais ajudam do que prejudicam o processo.

O uso de tecnologias digitais em sala de aula significa, como temos defendido ao longo deste trabalho, ir além, superar as concepções de que as tecnologias não servem pra nada e apenas atrapalham, tirando a atenção dos discentes ou, para alguns, a crença de que a tecnologia apenas facilita a vida do professor “preguiçoso”. Aprendemos que no mundo atual tais tecnologias estão e precisam estar inseridas em todos os ramos sociais e que na educação não pode ser diferentes, pois sabemos que a revolução não está simplesmente no uso das TIC, e sim pelo uso crítico e consciente.

A disseminação e uso de tecnologias digitais, marcadamente dos computadores e da internet, favoreceu o desenvolvimento de uma cultura de uso das mídias e, por conseguinte, de uma configuração social pautada num modelo digital de pensar, criar, produzir, comunicar, aprender – viver. E as tecnologias móveis e a web 2.0, principalmente, são responsáveis por grande parte dessa nova configuração social do mundo que se entrelaça com o espaço digital (ALMEIDA & SILVA, 2011, p. 4).

Portanto, o trabalho apresentado tem como objetivo socializar com os demais colegas, de áreas afins, a possibilidade de transformar as aulas comuns em aulas interativas através da *gamificação*, propondo a interação com o celular como ferramenta potencializadora, contribuindo para a melhoria na qualidade de ensino, possibilitando assim a união entre a educação e o entretenimento, tornando as aulas mais

experimentais e atraentes tanto para os alunos quanto para o professor e, desta forma, melhorar os resultados da aprendizagem e comportamento. Encorajar os educandos e educadores a explorarem essas novas tecnologias e técnicas, importantes “armas” de interação que trarão resultados expressivos no ensino e na aprendizagem.

as mudanças ocorrem cada vez mais rápidas, aceleradas na constante transformação, evolução e expansão da informação e do conhecimento, interferindo e dimensionando diretamente nossa realidade atual e colaborando para a transformação e mesmo a melhoria das pessoas nas formas de se comunicar e de interagir com os meios e com o mundo trazendo assim a curiosidade e a vontade de criar novos hábitos, de conviver, de se adaptar e de acompanhar esta evolução. (FRANÇA, 2010, p. 110).

Entretanto, apenas o “usar” não é o suficiente, pois usar as novas tecnologias e técnicas por si só garantem apenas a novidade por certo tempo e não a melhoria significativa na educação.

por ser um objeto de investigação recente, nos defrontamos com as dificuldades metodológicas que devem ser delineadas considerando as especificidades dessas novas mídias exigindo do pesquisador uma imersão empírica no locus de investigação (ALVES, 2008, p. 226).

Assim sendo, há um longo caminho para percorrer até que cheguemos a um denominador comum, que é uso consciente e efetivo das tecnologias como forma de maximizar os recursos educacionais que está disponível nas instituições. Por isso, o professor/mediador precisa utilizá-los com a inteligência de quem aprende. Para Richards e Renandya (2002, p. 361) “não devemos perder de vista o fato de que é o professor, não a tecnologia, que determina a qualidade da aprendizagem que ocorre na sala de aula”.

O simples fato de trazer uma ferramenta tecnológica para a sala de aula não garante o sucesso do processo de aprendizagem da língua inglesa, o professor é a chave do sucesso, uma vez que ele é quem escolhe as ferramentas corretas que serão utilizadas, define metas e guia o percurso seguido pelo o educando.

Desta forma a junção das três vertentes: professor, a gamificação e as TIC devem sim estar presentes em aula de Língua Inglesa, pois, através delas, o aprendizado torna-se ainda mais efetivo. Não é possível continuar ensinando da mesma forma, se valendo da mesma prática pedagógica de outras épocas. É preciso transformar o ensino de Língua Inglesa, passando de uma perspectiva tradicional de transmissão de conhecimento para uma perspectiva comunicativa, de interação entre as partes e, sobretudo, real e significativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E.; SILVA, M. G. **Currículo, Tecnologia e Cultura Digital**: espaços e tempos de web currículo. Revista e-Curriculum (PUCSP), São Paulo, v. 7, 2011.

ALVES, Lynn R. G. (2010) **Geração C e Jogos Digitais**: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos. XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – ENDIPE. Belo Horizonte, Minas Gerais.

ALVES, Lynn R. G. **Games e educação** – a construção de novos significados. Revista Portuguesa de Pedagogia. Disponível em:
<<http://iduc.uc.pt/index.php/rppedagogia/article/view/1245>>. Acesso em: 10 Nov. 2015.

ALVES, Lynn. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V.C. Gamificação; diálogos com a educação. In FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.R.; VANZIN, T (orgs.) Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BAUMAN, Zygmund. **Vida líquida**. Trad.: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referências para formação de Professores**. Brasília, 1999.

DELORS, Jacques e outros. **Educação**: Um tesouro a descobrir – Relatório para Unesco da Comissão Internacional sobre educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez/Unesco, 1998.

DIAS, Marina. **Celular na sala de aula**: você ainda vai usar um. Disponível em:
<<http://www.veja.abril.com.br/videos/educacao>>. Acesso em: 10 Set. 2015.

DIAS, Reinildes. **Integração das tic ao ensino e aprendizagem de língua**. (Faculdade de Letras – UFMG). 2009. Disponível em:
<<http://www.reinildes.com.br/incorporacaodasticsmoara2008.pdf>>. Acesso em: 19 Jan. 2019.

DUARTE, Vânia Maria Do Nascimento. "O poema – características específicas; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://www.brasilecola.com/literatura/o-poema-caracteristicas-especificas.htm>>. Acesso em: 10 Nov. 2015.

ESQUEÇA as gerações x e y: vem aí a geração v de consumidores. IDG NOW. Computerworld/EUA, 19 nov. 2007. Quadro 1. Disponível em:
<<http://idgnow.com.br/internet/2007/11/16/idgnoticia.2007-11-16.4875869620/>>. Acesso em: 19 Jan. 2019.

FRANÇA, T. B. **A gestão educacional e as novas TICs aplicadas à educação**. Armário da Produção Acadêmica Docente, v. 4, n. 8, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Sabres Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em: 01 Nov. 2015.

PIMENTEL, K; TEIXERA, K. (1995) **Virtual Reality – through the looking glass**. 2^a edição. Nova York: McGraw-Hill.

PORTILHO, EML; PAROLIN, I. **Conhecer-se para Conhecer**. IN: Psicopedagogia. Um portal para a inserção social. São Paulo: Vozes, 2003.

RICHARDS, Jack & RENANDYA, Willy. **Methodology in language teaching. An anthology of current practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

SILVA, Jacqueline Felix da. **Geração C: Conectados em novos modelos de aprendizagem**. Universidade Federal de Alagoas, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Brasil. Rio de Janeiro, 2009.

Recebido em: 05/06/2019
Aprovado em: 01/12/2019