

START AND PLAY: AS REPRESENTAÇÕES DOS ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS

START AND PLAY: AS REPRESENTATIONS OF STUDENTS IN THE ENGLISH TEACHING AND LEARNING PROCESS

COMIENZE Y JUEGA: COMO REPRESENTACIONES DE ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE INGLÉS

Roselma Vieira Cajazeiraⁱ
Daniela de Jesus Limaⁱⁱ

Resumo: Este trabalho tem por objetivo apresentar o resultado de uma pesquisa desenvolvida com alunos do nono ano do Ensino Fundamental II, estudantes de inglês de uma escola pública na cidade de Eunápolis. Na ocasião, a pesquisa contou com a participação de nove estudantes (13 a 16 anos) que se disponibilizaram para falar de suas experiências nas aulas de inglês a partir do uso dos jogos online como possibilidade de aprendizagem desse idioma. Esta pesquisa é de cunho etnográfico e se utilizou da aplicação de questionário para coletar e analisar os dados com base nas discussões de autores tais como Leffa (2012), Celani (2006), Campos (2011), dentre outros. O estudo conclui que o uso dessa estratégia metodológica fez com que os alunos se sentissem mais entusiasmados para aprender e interagir com a língua, visto que, no jogo, além da amplitude de vocabulário, eles interagem com os personagens e aprendem o idioma de forma mais prazerosa.

Abstract: This work aims to present the result of a research developed with students of the ninth grade of Elementary School II, English students from a public school in the city of Eunápolis. At the time, the research counted on the participation of nine students (13 to 16 years old) who made themselves available to talk about their experiences in English classes from the use of online games as a possibility to learn that language. This research is ethnographic and used a questionnaire to collect and analyze data based on discussions by authors such as Leffa (2012), Celani (2006), Campos (2011), among others. The study concludes that the use of this methodological strategy made the students feel more enthusiastic to learn and interact with the language, since, in the game, in addition to the breadth of vocabulary, they interact with the characters and learn the language more pleasant.

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo presentar el resultado de una investigación desarrollada con estudiantes de noveno grado de la Escuela Primaria II, estudiantes de inglés de una escuela pública en la ciudad de Eunápolis. En ese momento, la investigación contó con la participación de nueve estudiantes (de 13 a 16 años) que se pusieron a disposición para hablar sobre sus experiencias en las clases de inglés a partir del uso de juegos en línea como una posibilidad para aprender ese idioma. Esta investigación es etnográfica y utilizó un cuestionario para recopilar y analizar datos basados en discusiones de autores como Leffa (2012), Celani (2006), Campos (2011), entre otros. El estudio concluye que el uso de esta estrategia metodológica hizo que los estudiantes se sintieran más entusiasmados por aprender e interactuar con el idioma, ya que, en el juego, además de la amplitud del vocabulario, interactúan con los personajes y aprenden más el idioma. agradable.

Palavras Chave: Jogos online; Ensino de Inglês; Representação; Estudantes do Ensino Fundamental II; Professores.

Keywords: Online games; English teaching; Representation; Elementary School Students II; Teachers.

Palabras clave: Juegos online; Enseñanza de inglés; Representación; Estudiantes de primaria II; Maestros

INTRODUÇÃO

O ensino e aprendizagem da Língua Inglesa tem sido um assunto bastante discutido no âmbito educacional, sobretudo na escola básica, porque os professores vêm enfrentando dificuldades em inovar nas práticas educativas que estimulem os estudantes para o aprendizado da língua. Com efeito, cria-se uma concepção equivocada de que o idioma é difícil de aprender e, por conseguinte, os estudantes não conseguem convergir o aprendizado adquirido na escola para o seu dia a dia.

Por outro lado, com o advento da internet, os jovens e, principalmente, os adolescentes, procuram o entretenimento e interação nos jogos online e se sentem motivados a aprender sobre essas ferramentas cada dia mais. Alguns trabalhos recentes publicados sobre essa temática, tais como: Silveira (2012), Santana (2014), Zonta; Keese; Nagao; Pilan (2017), apontam que, atualmente, os estudantes das escolas básicas se sentem mais engajados para a aprendizagem do idioma quando o conteúdo são passados de maneira lúdica e dinâmica.

Neste cenário, um caminho promissor tem sido a inserção nas estratégias metodológicas de vocabulários, regras e ferramentas dos games. Tais práticas são conhecidas na literatura especializada por gamificação. O termo é utilizado para designar a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos, neste caso, no ensino de inglês.

Para fins desta análise, optamos pela investigação do uso dos jogos online enquanto ferramenta pedagógica para inovar as práticas de ensino em inglês. A opção por este recurso deu-se, pois estes, além de melhorar o contexto sala de aula, possibilitam aos estudantes refletirem acerca das dificuldades de compreender o idioma, ao mesmo tempo em que vivenciam novas experiências, isto é, aprendem a língua de forma prazerosa.

Com este intuito, delimitou-se a seguinte questão de investigação: quais as representações dos estudantes, do ensino Fundamental II, sobre o uso dos Jogos online nas aulas de inglês? A opção em investigar a referida temática surgiu pela lacuna em pesquisas que fomentem mudanças na prática docente que contribuam para um aprendizado significativo e prazeroso dos estudantes nesta disciplina. Nesse sentido, motivada pela formação no curso de Especialização em Mídias para a Educação Online, ofertada pela Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, despertou-me o interesse em pesquisar a inserção de tais metodologias na minha prática docente em Língua Inglesa.

Do ponto vista metodológico, trata de uma investigação que estruturou-se a partir de um estudo de caso de abordagem qualitativa. A coleta de dados deu-se através da

utilização de questionário que foi analisado à luz das contribuições teóricas de Paiva (2012), Valente (1993), Leffa (2012), dentre outros.

A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS ONLINE NA EDUCAÇÃO

A educação é o principal caminho para o desenvolvimento socioeconômico de um país. Por esta razão, a Lei de Diretrizes e Bases Nacional N° 9394/96, no seu Artigo 2, preconiza a educação como um dever da família e uma obrigação do Estado, com a finalidade de promover o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Dessa forma, a oferta de um serviço de qualidade para crianças, jovens e adultos configura-se como um direito público subjetivo de adquirir conhecimento científico, obter postura cidadã que possibilite provocar mudanças sociais no país (BRASIL, 2006).

Esse pressuposto legal tem sido responsável por impulsionar os gestores da educação, bem como os professores a se empenharem para oferecer uma educação de qualidade. De acordo com Santos (2012), isso inclui além de conhecimento científico, aulas dinâmicas, nas quais os estudantes possam ser motivados a participar e o uso de equipamentos tecnológicos que ajudem a promover um aprendizado autônomo. No âmbito da língua estrangeira, soma-se a isso o desafio de um currículo no qual o estudante consiga ultrapassar as barreiras do limitado conhecimento sobre o uso da língua materna para apreender os complexos mecanismos de funcionamento de uma língua estrangeira.

Desse modo, o ensino de línguas estrangeiras, mais especificamente a língua inglesa, requer uma proposta de aula que possa ser prazerosa ao aluno, a fim de oferecê-lo um aprendizado dinâmico e significativo para a sua vida.

O estímulo à capacidade de ouvir, discutir, falar, escrever, descobrir, interpretar situações, pensar de forma criativa, fazer suposições, inferências em relação aos conteúdos é um caminho que permite ampliar a capacidade de abstrair elementos comuns a várias situações, para poder fazer generalizações e aprimorar as possibilidades de comunicação, criando significados por meio da utilização da língua, constituindo-se como ser discursivo em língua estrangeira. (BRASIL, ANO, p.55)

Para tanto, Campos e Oliveira (2009) afirmam que há uma necessidade frequente de modificação e atualização no ensino-aprendizagem de inglês, de maneira que este esteja fundamentado nos documentos oficiais, tais como: Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para que abordagens possam se modificar e aprimorar, apresentando novos métodos e técnicas de ensino. Sob este aspecto, Valente (1993) salienta que:

A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim de criar condições de aprendizagem. Isso significa que o professor precisa deixar de ser repassador de conhecimento [...] e passar a ser criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno. (p. 6).

Neste cenário, um dos pontos de destaque, na literatura especializada, tem sido o enfoque nas abordagens referentes ao uso de ferramentas não tradicionais que facilitam e motivam a aprendizagem de inglês como, por exemplo, séries, jogos e outras manifestações da cultura. Isso porque o perfil do jovem na modernidade tem sido cada vez mais tecnológico e dinâmico e, seu tempo livre, é utilizado, em maior escala, no manuseio do celular, em especial, no entretenimento por meio dos jogos online.

Com efeito, cria-se um campo em potencial para o aprendizado do inglês. No meio virtual, especialmente nos jogos online, o jogador assume uma postura alternativa, incorporando virtualmente um personagem com qualidades e características próprias, ou seja, o jogador se torna um avatar, o que se assemelha ao uso de uma marionete. O fato do jogador desvincular-se de sua identidade real permite que pessoas mais introspectivas sintam-se mais confortáveis a expressar suas ideias. Logo, em relação ao desenvolvimento de uma língua, tais ambientes podem suprimir o bloqueio emocional muitas vezes encontrado nos alunos tímidos em salas de aula e, portanto, podem se comunicar na língua alvo com mais liberdade.

Segundo Celani (2006, p. 224) “[...] o processo reflexivo não acontece sozinho. É na verdade, um trabalho ativo, consciente que pressupõe esforço”. Quando um professor de inglês se propõe a refletir sobre sua prática de ensino, ele tem a oportunidade de se auto-analisar, identificar as necessidades linguísticas/comunicativas do seu aluno e buscar maneiras para vencer as barreiras existentes entre a língua estrangeira e o seu ensino nas escolas públicas.

Quando falamos em prática pedagógica, conforme Leffa (2012), o ponto de partida é pensar na prática do professor e nas reflexões feitas por eles diante das necessidades que os seus alunos têm sobre aprendizagem, nesse caso, de inglês. Ao avaliar sua prática constantemente o educador pode se questionar sobre as mudanças na forma de ensinar e não encará-las como enfrentamento e sim ser desafiado mudar sua prática, questionando sobre situações tais como: qual a importância do uso de jogos online na Educação? Como meu aluno poderá associar a diversão com o aprendizado?

Tais perguntas podem influenciar nas variáveis tais como cultura, política e identidade, visto que estas são base da metodologia escolhida pelo professor. Nesse sentido, o método empregado faz a diferença entre o sucesso e a insuficiência da

aprendizagem. Dentro da mesma visão, afirma Hostetter (2004), que os jogos online podem ser utilizados com muito sucesso na educação, porque mudam as habilidades cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga enorme de informação ao mesmo tempo.

Nessa perspectiva a internet, e mais especificamente os jogos online se tornam importantes aliados na prática pedagógica do professor de inglês, pois a partir desse uso os alunos podem se envolver mais nas aulas e ver o aprendizado desse idioma um momento de diversão bem como algo necessário à sua formação social, acadêmica e profissional.

AS REPRESENTAÇÕES DOS ALUNOS ACERCA DO USO DE JOGOS ONLINE NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Os estudos acerca do ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira em sua maioria obtém resultados da pesquisa com base nas representações que alunos e professores concebem diante das dificuldades de aprender e ensinar. Esse tipo de trabalho se insere na pesquisa etnográfica, com foco na pesquisa qualitativa e mais especificamente na pesquisa narrativa com a aplicação de questionários para posteriormente análise de dados de acordo a linguagem usada pelos pesquisados para representar suas ideias . Ao pensar um trabalho que quer entender o que os alunos têm a dizer sobre o papel da LI (língua inglesa), um estudo das representações torna-se apropriado para.

A representação é uma concepção com um fundo cultural. Segundo Barcelos (1995), ao entender isso, pode-se compreender que as falas dos alunos não representam apenas sua individualidade, mas uma esfera organizacional maior. Os alunos constroem uma “cultura de aprender que, mais tarde, influenciará, quando professores, na cultura de ensinar restabelecendo um “círculo de recorrência” (BARCELOS, 1995, p. 44). Em pesquisas que trabalham com representação os dados são coletados de relatos de pessoas e estes dados precisam ser analisados sob a ótica do pesquisador sob a perspectiva sócio culturais.

Nesse sentido, este trabalho se propõe analisar os questionários respondidos pelos alunos do Ensino Fundamental II na disciplina de Inglês em uma escola básica no município de Eunápolis. Espontaneamente 9 participantes se disponibilizaram a falar de suas representações enquanto estudantes nas aulas de inglês. Além disso, foram convidados a participar de um documentário relatando suas experiências nas aulas de inglês após a inserção dos jogos online nessas aulas.

Diante da análise dos dados podemos observar que dentre os pesquisados, a maioria diz gostar de estudar inglês, porém esses mesmos alunos afirmam que os fazem desmotivados nas aulas de inglês em sua escola é a metodologia adotada pelo professor.

Nesse sentido eles concordam que o professor de inglês da escola possui um conhecimento linguístico e cognitivo muito expressivo da Língua, porém o que os fazem estar desmotivados nas aulas é o fato do uso de estratégias metodológicas com base na gramática da língua.

É necessário que se compreenda a finalidade do ensino da língua inglesa para que este processo passe a fazer sentido no seio escolar, assumindo o seu verdadeiro valor educativo, que vai muito além de simplesmente capacitar o aluno a usar uma determinada língua para fins comunicativos ou cumprir exigências legais. (ANJOS, 2011, p. 233)

Ao contrário disso, os alunos relatam que o interesse pelas aulas de inglês tomou uma posição contrária quando o professor da escola onde eles estudam começou a inserir o uso dos jogos online para mediar o aprendizado. Nessas aulas, os alunos se envolviam mais nas aulas, estudam de forma colaborativa e utilizavam a língua de forma mais espontânea, pronunciando as palavras que fazem parte do vocabulário dos jogos e frases de comando.

uma cadeia de significações, construídas nas constantes negociações entre os participantes da interação e as significações, as expectativas, as intenções, os valores e as crenças referentes a: a) teorias do mundo físico; b) normas, valores e símbolos do mundo social, c) expectativas do agente sobre si mesmo como ator em um contexto particular (CELANI E MAGALHÃES, 2002, p. 321)

Os jogos mais utilizados pelos alunos nessas aulas eram jogos que poderiam ser jogados em conjunto, embora cada jogador estivesse manuseando os seus aparelhos de celular. Essas informações foram reforçadas no documentário onde os alunos falaram positivamente de dois jogos, “Let's to park” e “King of thieves”, nesses jogos os alunos citam que desde o título já foi possível aprender a Língua Inglesa, pois o vocabulário do título foi explorado e, além disso, a gramática foi analisada, como por exemplo, a palavra “thieves” que se refere ao plural da palavra “thief” e significa ladrão/ladões.

“...de alguma forma, esses jogos conseguem prender a atenção do jogador enquanto eles tropeçam pela “curva de aprendizagem” e, após isso, continuam por reter a atenção dos jogadores enquanto esses se aproximam do domínio das habilidades. (...) Jogos são tão envolventes precisamente porque eles tocam em alguns dos mais eficientes métodos de aprendizagem. Jogos que obtêm sucesso nos ensinam a jogar da maneira que aprendemos melhor.”(BECKER, 2007, p. 23, tradução nossa) ¹

¹ ... somehow these games can hold the player's attention as they stumble across the “learning curve” and then continue to retain the player's attention as they approach the mastery of skills. (...) Games are so engaging precisely because they tap into some of the most efficient learning methods. Successful games teach us how to play the way learn best.

Dessa forma, os jogos digitais são elementos cada vez mais presentes e marcantes no cotidiano das plataformas digitais. O fascínio e estímulo intuitivo dos jogos pode ser um aliado estratégico com diferentes funções, tornando o processo de ensino e aprendizagem muito mais gratificante para a execução de inúmeras tarefas. O ambiente escolar pode ser uma solução efetiva para envolver os alunos em um processo de aprendizado mais funcional e desafiador.

Conforme Werbach Hunter (2012), a gamificação consiste na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens. Dentre esse conjunto de funções favoráveis a metodologia de ensino, o educador, sobretudo do século XXI, não pode ser resistente ao uso da internet e suas ferramentas que tanto são atrativas aos alunos e podem auxiliá-los a aprender de forma mais prazerosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar os questionários respondidos pelos estudantes do ensino fundamental II, podemos perceber que os discentes passaram a sentir prazer nas aulas de inglês a partir da inserção dos jogos online, além disso, desenvolveram, ainda de modo tímido, autonomia na fluência e escrita. Como contribuição para outros estudos na área, a produção deste artigo poderá encorajar outros educadores a fazer com que suas aulas passem a ser mais dinâmicas e façam sentido para vida cotidiana de seus alunos.

Diante do que foi discutido nesse trabalho é possível compreender que é necessário que o ensino de Língua Inglesa seja algo prazeroso e prático na vida do aluno, pois esse conjunto de práticas faz com que esses educandos se envolvam nas aulas, participando de forma autônoma e que tenham um aprendizado significativo da língua. Ao interpretar os questionários dos alunos, a luz dos teóricos tais como Leffa (2012), Celani (2006), dentre outros, foi possível perceber que inicialmente as habilidades linguísticas comunicativas deles não eram manifestadas nas aulas de inglês. Isso porque os estudantes se viam inibidos diante da metodologia de ensino adotada pelo professor, a qual dava prioridade ao ensino de gramática e vocabulários descontextualizados. A partir dos usos dos jogos online o olhar dos alunos sobre as aulas de inglês passou a ser afetuoso e com apreço frente a um aprendizado autônomo, crítico e ativo.

Por ser este um trabalho realizado com base nas experiências identificadas no questionário respondido pelos alunos, esperamos que este artigo sirva como auxílio e motivação para que os professores reflitam sobre sua prática e revejam algumas ações que

venham contribuir para um aprendizado mais significativo do idioma. Conforme Barcelos (2006), os relatos sobre experiências de professores e alunos são representações importantes e podem servir de auxílio para reflexão sobre a prática de ensino de outros educadores.

Sabe-se que trabalhos como este está longe de obter respostas acabadas ou de produzir uma metodologia de trabalho que garanta o sucesso e a satisfação de professores e aprendizes. Porém, os docentes que almejam conviver com seus questionamentos encarando-os como desafios constantes que alimentam sua atitude crítico-reflexiva na vida e na sala de aula, poderão obter metodologias e práticas de ensino cada vez mais repletas de significado.

Na tentativa de apresentar contribuições positivas para o ensino de inglês, consideramos que é necessário ao professor estar atento com as formas de ensinar e aprender. Isto é, o professor deve assumir a posição tanto de educador quanto de aprendiz para que de forma responsável a sua metodologia de ensino, ao ser aplicada, não inclua o aluno apenas como objeto da prática, mas que cumpra com o seu papel de mediar a aprendizagem e que através disso seus alunos sintam prazer em aprender.

REFERÊNCIAS

ANJOS, F. A. **Qual a verdadeira finalidade do ensino da língua inglesa na escola?. Sociedade de Linguística Aplicada, Cultura Digital e Educação (SALA)**, jun. 2011. Disponível em <<http://www.sala.org.br/textos-em-la/qual-a-verdadeira-finalidade-do-ensino-da-lingua-inglesa-na-escola>>. Acesso em 01 de Junho 2018.

BRASIL. **Orientações curriculares para o Ensino Médio: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: MEC, 2006. v.1.

CAMPOS, M. S. F; OLIVEIRIA, K. S. **Aprendizagem de língua inglesa através de jogos não didáticos**. Trabalho apresentado no XX CELLIP, Londrina, 2011.

CAMPOS, L. M. L., BORTOLOTO, T. M., FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para ensino de ciências e biologia: Uma proposta para favorecer a aprendizagem**. São Paulo: UNESP, Botucatu, 2001. Anais.

CELANI, M.A.A. & MAGALHÃES, M.C.C. 2002. **Representações de professores de inglês como língua estrangeira sobre suas identidades sociais: uma proposta de reconstrução**. In: MOITA LOPES, L.P. e BASTOS, L.C. (orgs.). *Identidades: recortes multi e Interdisciplinares*. Campinas: Mercado de Letras.

CELANI, Maria Antonieta Alba (Org.). **Professores e formadores em mudança: Relato de um processo de reflexão e transformação da prática docente**. São Paulo: Pontes, 2006.

CORACINI, M. J. R. F. **A teoria e a prática: a questão da diferença no discurso sobre e da sala de aula**. DELTA, São Paulo, v. 14, n. 1, fev. 1998 . Disponível em

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010244501998000100003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 24 julho 2018.

HOSTETTER, Obe. Video Games - **The Necessity of Incorporating Video Games as part of Constructivist Learning**. Game Research. Disponível em: Acesso em: 24 de julho 2018.

KUMARAVADIVELU, B. **BeyondMethods**: Macro strategies for Language Teaching. New Haven & London: Yale University Press, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Atlas, 1991.

LEFFA; BOHN; DAMASCENO; MARZAR. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula**. In: Rev. Est. Ling., Belo Horizonte, v . 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012.

SANTOS, D. **Ensino de Língua Inglesa: foco em estratégias**. Barueri: Disal, 2012.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.

VALENTE, J. A. **Diferentes usos do computador na Educação**. In: Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

VIEIRA ABRAHÃO, M. H.; PAIVA, V. L. M (2012) **Repensando o curso de Letras: habilitação em Língua Estrangeira**. In: Leffa, V.J [Compilador]. TELA [Textos em Linguística Aplicada] [CD- ROM], Pelotas: Educat



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA - UFBA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO - FACED

SUPERINTENDÊNCIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – SEAD

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PRODUÇÃO DE MÍDIAS PARA EDUCAÇÃO
ONLINE

Questionário

Querid@s alun@s,

O presente questionário é parte dos instrumentos de coleta de dados para a elaboração de um artigo de conclusão do curso de Especialização em Produção de Mídias para Educação Online promovido pela Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, intitulado START AND PLAY: AS REPRESENTAÇÕES DOS ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS, tem por objetivo analisar as representações dos alunos acerca do uso de jogos online no ensino de Língua Inglesa.

Os respondentes desse questionário não serão identificados.

Sua participação neste processo é muito esperada.

Desde já agradeço sua participação!

Roselma Vieira Cajazeira

Questionário de Pesquisa

1- O que você acha do ensino de Língua Inglesa na sua escola?

() Insatisfatório () Razoável () Satisfatório () Plenamente
satisfatório

2- Como é o desempenho do seu professor de inglês em relação ao domínio de
conteúdo dessa língua?

() Insatisfatório () Razoável () Satisfatório () Plenamente satisfatório

3- Em relação à metodologia de ensino do seu professor de inglês você a considera?

() Insatisfatório () Razoável () Satisfatório () Plenamente satisfatório

4- Nas aulas de inglês, os conhecimentos sobre a cultura americana é abordado?

() Insatisfatório () Razoável () Satisfatório () Plenamente satisfatório

5- O que seu professor ensina nas aulas de inglês contempla o que você de fato gostaria de aprender?

() Insatisfatório () Razoável () Satisfatório () Plenamente satisfatório

6- Nas aulas de inglês como você costuma se sentir?

() Entusiasmado para aprender () Desmotivado

7- Fora da sala da sala de aula, você usa o inglês no seu dia a dia?

() Usa pouco () Usa muito () Não usa

8- O que você acha sobre aprender inglês por meio de jogos online?

() Interessante () Muito bom () Não gosta

9- Como você se sente quando as aulas de inglês são dinâmicas com uso de jogos online, brincadeiras e etc?

() satisfeito () muito satisfeito () pouco satisfeito

10- Quando são utilizados os jogos online nas aulas de inglês como é a reação da turma?

() os alunos se envolvem e ficam animados () alguns alunos se envolvem mas não se animam muito () alguns não se envolvem

ⁱ Doutoranda em Língua e Cultura - UFBA, Mestre em Letras: linguagens e representações - UESC (2015), graduada em Letras Português/Inglês - UESC (2011), Especialista em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa - UNEB Campus VXIII (2015), Especialista em Produção de Mídias para Educação online - UFBA (2018). Professora de Língua Inglesa da rede pública Estadual e Municipal de Ensino. Reside na Rua São João, 484, Bairro de Fátima, Itabuna-BA. E-mail: roselmajazeira@hotmail.com. Telefone: (73) 988324427. Participa do Grupo de pesquisa LINCE – Núcleo de Estudos em Língua, Cultura e Ensino - (UFBA/CNPQ). Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/5743778974318249>.

ⁱⁱ Mestra em Educação, Universidade Federal da Bahia. Docente do Curso de Especialização Produção em Mídias para Educação Online, Universidade Federal da Bahia. Membro do Fórum de Educação de Jovens e Adultos da Bahia (2008-2013). Os temas de interesse de pesquisa e publicações são: Currículo, Multiculturalismo, Alfabetização e Letramento, Formação Docente, Educação Infantil e Educação de Jovens e Adultos. Possui experiência com Educação a Distância com Coordenação de Tutoria, Docência, Produção de Material Didático e Orientação de TCC. Reside na Av. Luis Viana Filho N. 1831 Condomínio Amazonas Paralela, Salvador-BA. E-mail: daniela_ufba@hotmail.com. Telefone: (71) 992227430. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/4659076815234471>.