



O USO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM: Estudo de caso de Língua Inglesa no 6º ano do Ensino Fundamental.¹

THE USE OF GAMIFICATION IN LEARNING: A case study of the English Language in the 6th year of Elementary School.

Marta Rejane Nunes Madureira²
Ederson Wilcker Figueiredo Leite³
Rosana do Socorro Campos Lima⁴

RESUMO: O artigo é um estudo de caso sobre o uso da gamificação como ferramenta de auxílio à aprendizagem de língua inglesa, com alunos do 6º ano do ensino fundamental II, em uma escola pública no distrito do Carmo do Macacoari, localizado no Município de Itaubal, bem como identificar as concepções que esses alunos possuem a respeito da inclusão e utilização desses recursos nas aulas de inglês. Pretende-se também avaliar a forma como os usos dessas ferramentas influenciam a motivação dos estudantes para aprender e realizar as tarefas propostas além de analisar os benefícios que a interação dos alunos jogadores pode trazer para o ensino e aprendizagem de língua inglesa. Por isso, percebemos que a popularização da tecnologia e o aumento da quantidade e qualidade de jogos e recursos digitais encontraram resistência quanto ao emprego desses recursos tecnológicos como ferramentas de auxílio à aprendizagem. Sendo assim, torna-se relevante o estudo da inserção desses recursos nas práticas de sala de aula para avaliarmos seus benefícios e potencialidades que carregam. Concluiu-se que a gamificação como ferramenta didática é recurso educacional necessário para as aulas de língua inglesa, uma vez que permite que os alunos estejam em contato com algo que já é sua realidade.

Palavras-chave: gamificação; aprendizagem; língua Inglesa; ensino fundamental.

ABSTRACT: The article is a case study on the use of gamification as a tool to help English language learning, with students in the 6th year of elementary school II, in a public school in the district of Carmo do Macacoari, located in the municipality of Itaubal, as well as how to identify the conceptions that these students have regarding the inclusion and use of these resources in English classes. It is also intended to evaluate how the use of these tools influence the students' motivation to learn and perform the proposed tasks, in addition to analyzing the benefits that the interaction of student players can bring to the teaching and learning of the English language. Therefore, we perceive that the popularization of technology and the increase in the quantity and quality of games and digital resources have encountered resistance regarding the use of these technological resources as tools to aid learning.

1 Artigo apresentado ao Instituto Federal do Amapá como requisito para a obtenção do título de Pós-Graduado em Informática na Educação.

2 Acadêmica do Curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. E-mail: mar_tare@hotmail.com.

3 Orientador, Mestre em Educação. Docente do Instituto Federal do Amapá. E-mail: ederson.leite@ifap.edu.br.

4 Coorientadora, Especialista em Informática na Educação. Docente da Universidade Estadual do Amapá. E-mail: camposrosana534@gmail.com.

Therefore, it becomes relevant to study the insertion of these resources in classroom practices in order to assess their benefits and potentialities. It was concluded that gamification as a teaching tool is a necessary educational resource for English language classes, as it allows students to be in contact with something that is already their reality.

Key-words: gamification; learning; english language; elementary school.

Data de Apresentação: 19/12/2022.

1 INTRODUÇÃO

O uso dos jogos educativos se tornou uma ferramenta interativa e poderosa tanto para a publicidade quanto para a educação, pois, proporcionam dimensões alternativas técnicas e mágicas, tornando-se irresistível para as pessoas participarem, interagirem e aprenderem dentro da língua inglesa, desempenhando um papel no desenvolvimento educacional, e adaptação na educação com a inovação de práticas pedagógicas.

Hoje podemos observar que os seres humanos são capazes de aprender, descobrir e apropriar-se do novo/desconhecido para construir e contribuir com o próprio conhecimento, desde a época da pré-história o homem demonstrava facilidade na adaptação da sobrevivência através da interação e apropriação do desconhecido garantindo a participação na sociedade.

Dentro do processo educacional o uso da gamificação permite que o professor desafie seus alunos a criarem seus próprios jogos, permitindo a interação com seus colegas, além de criarem novas perguntas e ao mesmo tempo respondendo ou subindo de fases.

A localidade da pesquisa foi no Distrito do Carmo do Macacoari, localizada no Município do Itaúbal do Piriri. A referida escola atende crianças de 10 (dez) à 16 (dezesseis) anos de idade, dividida em turmas que vão do 6º ano ao 8º ano do ensino fundamental. Nessa investigação foi realizado um estudo de caso experimental, onde os alunos eram o protagonista.

Pensando nessa realidade a qual as crianças estão inseridas, foi observada a importância do aprendizado na disciplina da língua inglesa, tendo em visto a falta de oportunidade das crianças a aprenderem uma nova linguagem.

Por falta de acesso a meios tecnológicos de comunicação como computadores e tablets, escolheu-se o uso da gamificação no processo educacional, em prol de transformar a aula em um ambiente mais atrativo e agradável. O jogo educacional escolhido nesta pesquisa é o Tabuleiro o qual permite a produção de fases pelos próprios alunos, os quais inseriram assuntos didáticos da disciplina de Língua inglesa.

Dentro do tabuleiro, existem vários ícones especificando as regras a serem dotada no decorrer do jogo que foram usadas como etapas, por exemplo: letras maiúscula e minúscula, cores, números, antecessores e sucessores, números ordinais, formas geométricas, contagem e leitura sequenciada, perguntas e respostas etc. Tudo conectado aos subtemas trabalhados em sala de aula, como animais, meios de transporte, alimentação, em cima e embaixo, etc. Basta o professor escolher o tópico correspondente a atividade planejada para o dia e com isso o jogo abre um leque de opções de atividades que podem ser exploradas, com sons e falas programadas que o jogo possui, estimulando o interesse e participação dos alunos, mesmo quando erra, o jogo avisa e com isso dá outra chance para que os alunos continuem a aprendizagem através da memorização a forma correta da ortografia da língua inglesa.

2 MÉTODO DE ENSINO DA GAMIFICAÇÃO

Os jogos nos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas, acumulativo de nota que os desafios são superados. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. (MCGONIGAL, 2011, APUD PASOLD; SÁ, 2020).

Muitos pesquisadores vêm trabalhando com a perspectiva do potencial dos jogos para fins educacionais, evidenciando entre outros pontos a relação dos jogos com a motivação e o engajamento dos indivíduos. Alves (2015) relata que:

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações em *PowerPoint* intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus *smartphones*. (ALVES, 2015, p.2).

A expressão gamificação é derivada da palavra em inglês “gamification”, caracterizado no século 21 pela utilização de técnicas, mecânicas e dinâmicas de design de jogos a fim de alcançar um único objetivo motivar; incentivar e envolver o público em desenvolver práticas interativas que possibilite a elaboração de ideias; a modificação do comportamento; desenvolvimento de criatividade e autonomia, além de promover diálogo para a resolução de problemas aplicada em diversos ambientes de trabalhos como, por exemplo, na educação; saúde; política e no mundo dos negócios. “Pois além do divertimento, o jogo envolve competição entre os participantes, bem como regras que devem ser observadas por eles”, para Távora et al (2006), a palavra “jogo” abrange significados distintos.

Para Kishimoto (1997, p.13) “quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, advinha, contar estórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, [...]”, os jogos têm como função constituir mecanismos de criatividade; reflexos; competência; competitividade/desafios; comunicação e prazer/lazer estimulantes para o crescimento do esforço mental e físico na projeção de uma dimensão alternativa e virtual.

Esse uso de elementos e mecânicas de jogos em uma situação cotidiana sala de aula de língua inglesa, por exemplo, remete à noção de Gamificação (Do inglês *Gamification*). A maioria dos jovens gosta de coisas que os divirtam, entretenham. Obviamente, segundo Gee (apud Quadros, 2014), os jogos são os mecanismos que possuem essa função de entreter e, geralmente, lançam desafios, metas e objetivos que os mantém estimulados a jogar o jogo. Os professores já utilizam técnicas de jogo há muito tempo, incorporando histórias na forma de estudos de caso para envolver experiências dos alunos de modo a criar desafios para mantê-los envolvidos. De algum modo, os docentes definem metas e fornecer feedback sobre o progresso, proporcionando um ambiente seguro para os alunos para a prática de suas habilidades. Todos estes são elementos de gamificação.

2.1 O Objetivo do Jogo e da Gamificação

O objetivo é o de criar uma situação ou um sistema em que os alunos se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback* que resulta num resultado quantificável idealmente eliciar uma reação emocional. O objetivo é criar um jogo em que as pessoas querem investir partes do cérebro, tempo e energia. Kapp (apud Quadros, 2014) cita como exemplo o jogo Monopoly, que imita um pouco da essência de transações imobiliárias e negócios, mas não é um retrato fiel dessas transações.

O mecanismo desse jogo pode ser entendido como uma forma de atribuir pontuação ao conteúdo. Mead (apud Navarro, 2013) cita que se ele for bom, mais contatos irão interagir e mais satisfeita ficará a pessoa responsável pela publicação. Nesse caso, os mecanismos de jogos de videogame transportados para a esfera social on-line são a interatividade, a pontuação e o sistema de feedback em tempo real.

A aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicos e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo, como foi visto nas situações reais citadas acima, é compreendida como gamificação, que é a tradução do termo gamification criado pelo programador britânico Nick Pelling, em 2003. (MEAD APUD NAVARRO, 2013).

Dessa forma, se propõe a analisar o processo de transformação do conceito do termo de jogo no contexto da sociedade e do indivíduo pós-moderno que culmina na gamificação, deslocando o jogo do contexto de distração e o colocando como principal atividade das esferas profissional, escolar e social da vida.

2.1.1 O processo de ensino aprendizagem na gamificação?

O processo de ensino e aprendizagem no sistema gamificado geralmente vem em forma de jogos de palavras, com uma estrutura em módulos-fase.

Conforme os usuários avançam em suas lições vão adquirindo pontos que elevarão o grau de representatividade dentro do jogo e recebe o prêmio a liberação de atividades complementares da língua que está aprendendo. Além disso, ele é recompensado com pontuação e reconhecimento conforme sua progressão.

2.1.2 A utilização da gamificação como complemento educacional

Conforme o entendimento retirado do referencial teórico, jogar não significa gamificar. Simplesmente se constitui em aplicar um jogo na sala de aula. A gamificação baseia-se em jogos, porém, é mais que isto.

Para Vygotsky (apud Pellegrine, 2007, p. 18), a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança: “o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”.

Entretanto, mais importante que isso é definir os objetivos que se deseja alcançar, para que este momento seja, de fato, significativo. “Ensinar brincando”, de forma a mediar ações na zona de desenvolvimento proximal é uma forma de promover o crescimento de seu aluno. Kishimoto (apud Santos, 2013, p. 18) em suas obras contribui com o seguinte relato: “A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa” (p. 67).

2.1.3 A gamificação como forma de atividade avaliativa

Conforme Perrenoud (apud Santana; Fonseca, 2019, p. 4) “as novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagens ricas como forma avaliativa, complexas, diversificadas”. Uma vez que o professor adapte o jogo ao seu conteúdo e crie situações de aprendizagem, as situações de gamificação podem dinamizar e aperfeiçoar o ensino/aprendizagem como uma atividade avaliativa. Alves (2001, apud CORDAZZO, 2007) aponta para a simplicidade do tema afirmando que o “Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em

brinquedo e seduz o aluno a brincar” (p. 21). Pode-se considerar que todos os jogos são educativos.

A educação, por meio do processo ensino e aprendizagem, têm como objetivo o grande desenvolvimento pessoal, adequando o aprendiz ao meio no qual ele está inserido. O meio dos jovens de hoje é o virtual, o digital, portanto os profissionais da educação precisam incluir-se e promover a inclusão dos alunos neste processo.

Nesse contexto os jogos educativos, deve tentar explorar o processo completo de ensino-aprendizagem. E eles são ótimas ferramentas de apoio ao professor na sua tarefa de sala de aula.

Exigem concentração e organização por parte do aluno, permite que o aluno veja o resultado de sua ação de maneira imediata facilitando a autocorreção, estimulando a sua autoestima.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Quanto aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa classifica-se como um estudo de caso de experiência vivenciado durante a aula de língua inglesa, vale ressaltar algumas considerações sobre aspectos que foram discutidos na fundamentação teórica da pesquisa.

3.1 Local e abrangência da pesquisa

Este estudo de caso foi realizado em uma Escola do Estado do Amapá, localizado no município do Itaubal do Pírim, com a série 6º ano do ensino fundamental, na disciplina língua inglesa, os quais foram analisados a aprendizagem escolar na disciplina da língua estrangeira, utilizando metodologias de Gamificação contendo etapas cíclicas de elaboração de material didático (MD) os quais foram produzidas pelos próprios alunos com a orientação da professora de língua inglesa, permitindo a observação e produção do material para, o desenvolvimento linguístico, a aplicabilidade e participação das atividades pelos participantes da pesquisa.

3.2 Sujeitos da pesquisa

Os participantes da pesquisa são alunos da turma do 6º ano, composto por 29 alunos na faixa etária de 10 a 16 anos de idade. Os mesmos sortearam temas que seriam a bordado nos jogos.

Foram propostos 3 temas, “meios de comunicação, cores e números”, cada equipe sorteio um tema para desenvolver.

3.3 Instrumentos de coleta e análise dos dados da pesquisa

Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram, questionário de perguntas e resposta, a busca de material reciclado, e reunião de equipes para desenvolverem seus jogos, os quais foram elaborados com papelão, pincel, cola, tesoura, cartolina.

Para análise dos dados, primeiramente realizou-se a tabulação das informações coletadas por meio dos questionários QD e QA, o que permitiu a categorização em temas que emergiram dos dados, após foram classificados como: interesses dos participantes, frequência que jogam expectativas com relação à disciplina e avaliação, sugestões e críticas após término das experiências. Esses dados permitiram que o estudo dos jogos transformasse o interesse dos alunos no aprendizado da língua estrangeira.

Ao final da intervenção do uso da Gamificação como forma de aprendizagem na disciplina de Língua Inglesa, foi realizada uma pesquisa com os alunos, através de um questionário qualitativo para avaliar o desempenho dos alunos na escrita e fala da língua estrangeira, a utilização da ferramenta pesquisada e a experiência de cada aluno com auxílio do jogo na aprendizagem dos assuntos disciplinares.

3.4 Período da pesquisa

Pesquisa ocorreu durante o período de 08 meses, entre o mês de outubro a dezembro de 2021. Dentre esses meses, o uso dos jogos por turma ficou com dias intercalados, para não ficarem 100% dependentes dos jogos em sala de aula e permitindo aos autores e pesquisadores a observação se os sujeitos da pesquisa questionariam ou comentariam sobre a falta da brincadeira com os jogos e sobre a expectativa de aproveitamento da aula.

3.5 Da escolha do jogo *Tabuleiro*

Para a escolha do jogo educacional a ser executado e pesquisado, aconteceu em conjunto com a professora da disciplina e alunos, chegou-se ao consenso de que o jogo educacional necessitaria estar em consonância com as normas da nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC), trabalhando a interdisciplinaridade dentro do processo de execução. E por esse motivo, dos diversos aplicativos de jogos educacionais pesquisados, o escolhido foi o *tabuleiro*.

O jogo *tabuleiro* busca ensinar de forma dinâmica e divertida através da interação por meio de perguntas e respostas, com os conteúdos propostos e que devem ser trabalhados em sala de aula de acordo com o planejamento diário, como: letras, números, formas geométricas, cores, palavras soltas, entre outros.

Dentro das regras, existem vários ícones especificando que área pode ser avançada para perguntas e resposta de forma organizada, como por exemplo: cores e suas derivações, números e meio de transporte. Tudo conectado aos subtemas trabalhados em sala de aula.

Basta o professor sortear o tema a ser trabalhado, correspondente a atividade planejada para o dia e com isso o jogo abre um leque de opções de atividades que podem ser exploradas, com sons e falas programadas que o jogo possui, estimulando o interesse e participação dos alunos, mesmo quando erra, o jogo avisa e com isso dá outra chance para os alunos continuar a memorizar a resposta correta.

4 GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM NA LÍNGUA INGLESA

No estudo de caso desta pesquisa os alunos criaram vocabulários gamificados contendo formas mais adequadas de se apresentar para outra pessoa falando em inglês, exemplificando: “*Apresente-se para um colega e obtenha 10 pontos*”. O objetivo desta etapa do jogo é a promoção uma rápida apresentação pessoal dos alunos em língua estrangeira, exemplificando: “*Vocês têm 15 segundos e as cinco duplas mais rápidas elevarão o seu nível de aprendizagem, subirão no ranking dos alunos destaques e quem obtiver mais pontos ganhará a pontuação e terá o título de aprendiz da semana*”.

No jogo da gamificação no processo de ensino aprendizagem da Língua Inglesa, ocorre com teoria e prática.

Na aula foi elaborado um questionário de perguntas e respostas, de acordo com conteúdo trabalhado em sala de aula.

Foram estipuladas regras para o desenvolvimento da atividade, cada equipe tinha 10 segundo para responder o que estava escrito na etapa sorteada, caso a equipe não responde-se a equipe adversaria acumulava um ponto.

“Exemplo de conteúdo trabalhado: color”

1 etapa- a professora sortearia os membros para cada equipe.

2 etapa- a professora cria 2 grupos, A e B.

3 etapa- foi distribuído o questionário pra cada grupo com perguntas e respostas, para que ambas equipes possam estudar.

“Exemplo de perguntas: What color is this?”

4 etapa- após as equipes formadas, foi sorteado pelos membros da cada equipe um representante.

5 etapa- após o sorteio dos membros representantes por equipe, foi feito um sorteio pelo professor para definir qual equipe iniciaria o jogo.

A dinâmica do jogo é: o aluno ao joga o dado ele terá que responder a pergunta que o dado sinalizar o número na casa que ele foi sorteado, lá estará a pergunta que ele ira responder dentro de 10 segundo.

Figura 1 - Alunos em sala de aula desenvolvendo a gamificação.



Fonte: própria (2021).

5 ANÁLISES DE RESULTADOS E DISCUSSÃO

A gamificação foi escolhida com o objetivo de facilitar o planejamento de conteúdos do professor regente tornando-se um auxílio metodológico, pois muitas vezes o profissional é sobrecarregado de trabalhos extras e com isso acaba ficando com um tempo escasso e reduzido para pesquisar conteúdos tradicionais e atividades diversas para seu planejamento e aplicação.

Dessa forma a utilização de jogos, introduzido no planejamento escolar se torna uma ferramenta poderosa e positiva. Após a escolha do público-alvo a ser trabalhado, iniciou-se a pesquisa com a utilização do conteúdo mais adequado para o aluno, voltado a atender ao professor em seu planejamento, pois segundo Vasconcelos (1995) o professor deve assumir o seu papel e planejar suas atividades, pois o planejamento é uma organização de intencionalidades, ou seja, o professor não deve apenas se deter em improvisado, “achismo” ou em uma aula engessada onde não se pode questionar, ele deve sim estar bem planejado com metodologia alternativa preparada para promover um bom processo de ensino e aprendizagem.

A utilização da gamificação oportunizou novas visões metodológicas por parte dos alunos propiciando várias situações benéficas como interatividade, assiduidade, absorção do conteúdo, desenvolvimento da capacidade motora, socialização construtiva entre os sujeitos envolvidos neste ambiente, a ansiedade através da manutenção da saúde emocional, dentre outros. Tal análise foi permitida após citações positivas realizadas pelos sujeitos, conforme relatos a seguir:

5.1 Interesse e assiduidade

Discente 1: *“Adorei jogar e ao mesmo tempo aprender as palavras em Inglês”.*

Discente 2: *“As aulas de Inglês normalmente são chatas. Hoje já gosto de vir pra escola”.*

Pôde-se perceber no relato acima, que a recepção foi muito boa por parte dos alunos, estimulando a curiosidade em se fazer presente para participar e conhecer mais sobre o que estava sendo trabalhado e isso faz a diferença, segundo o, Kapp et al (2014), afirma que é preciso criar sistemas gamificados que atenda tanto as motivações intrínsecas quanto extrínsecas e até gerar recompensas externas podem envolver os alunos quando eles não consideram a atividade interessante.

5.2 Socializações e Motivação

Discente 3: *“Perguntar ao outro grupo ‘em inglês’ me fez falar em sala, pois tenho vergonha de falar e ainda mais em inglês”.*

Discente 4: *“Minha motivação maior foi de perguntar ao outro grupo coisas que eles não saberiam responder”*

Analisando essas observações, percebeu-se que quando motivados, os alunos ultrapassam barreiras, e utilizar a gamificação neste processo permite mudar o comportamento das pessoas, fato este já comprovado por Kapp et al (2014).

5.3 Aprendizagens significativas

Discente 5: *“Os alunos conseguiram aprender mais rápido dessa forma, comparado com o método tradicional”.*

Discente 6: *“Até a pronúncia de algumas palavras eles conseguiram aprender de forma correta”.*

É difícil não perceber o quanto a associação do uso da gamificação na aprendizagem de língua inglesa foi atrativo aos alunos, pois permitiu maior engajamento, com feedbacks imediatos de suas ações dentre as várias possibilidades de solucionar os desafios propostos, e fizeram com que o discente atingisse um grau de experiência ideal que o deixasse totalmente envolvido e imerso nas experiências. Zichermann e Cunningham (2011) relataram que a gamificação promove engajamento, imersão, prazer em aprender, de modo que o discente entre num estado de fluxo a tal ponto que atinja um grau de envolvimento com o que for proposto em sala de aula.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se a gamificação é apenas uma onda com os dias contados ou é um fenômeno que vai impactar sobre boa parte dos serviços educacionais, e inclusive no estudo da língua estrangeira, isso somente o tempo poderá responder. O que faz deste um fenômeno que merece atenção é a sua atual situação emergente, que parece ainda estar em ritmo de subida, o

que se verifica pelas crescentes utilizações e consequentes pesquisas e estudos sendo publicados. A popularidade dos games só aumentou até hoje, o que justifica o fato de que a incorporação da gamificação nesses serviços, não pareça forçada, mas sim natural.

Entendemos que a sua utilização nesse contexto requer uma boa dose de compreensão por parte dos professores, e que esse é particularmente um dos grandes desafios em nossa realidade. Porém, a ideia é que a gamificação possa ser vista como mais um caminho em busca das soluções que a educação no século XXI demanda.

O Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) ficará marcado historicamente nos anais da Secretaria de Estado da Educação (SEED) como um dos melhores investimentos na educação. O PDE propiciou a capacitação de professores valorizando sua prática, contribuindo para o aumento da qualidade da educação.

Talvez uma de suas grandes vantagens seja a de proporcionar um sistema em que os estudantes consigam visualizar o efeito de suas ações e aprendizagens, na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo, como acontece nos games. Da mesma forma, um dos objetivos principais de introduzirmos uma experiência assim é para que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para algo maior e mais importante, que suas ações fazem sentido dentro de uma causa maior, que é o que os elementos dos games podem proporcionar se utilizados de forma cuidadosa, da mesma forma que conseguem dentro dos mundos virtuais.

O entendimento também se faz necessário para não tomar a gamificação como um simples método de estímulo à mudança de comportamento através da introdução de um sistema de feedback mais eficiente, por exemplo. Com os elementos dos games, dispomos de ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois ela pode fornecer um contexto para a construção de um sentido mais amplo para a interação, tanto nas escolas como em outros ambientes de aprendizagem, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes.

As discussões e reflexões teórico-metodológicas que ocorreram trarão transformação nas salas de aula, contribuindo qualitativamente com o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. O material didático construído fundamentou-se no estudo dos gêneros e teve uma boa aceitação tanto pelos professores do GTR como pelos 15 alunos durante a implementação. Acredita-se que esse material servirá de modelo para outras implementações em outras turmas. A construção do artigo e a possibilidade da pesquisa também contribuíram para a formação profissional e a possibilidade de relato deste processo vivenciado foi também fundamental. Foi dada uma grande oportunidade ao professor que é o ato de escrever. A confiança por parte da SEED dando estímulo aos professores merece agradecimentos, pois para a formação de um professor o ato mais importante que ele possa fazer em prol da educação é ter uma produção científica própria.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa: contribuição aos professores. **Hipertextus Revista Digital**. V.15. Outubro 2016.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice**. 2013. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/31032/1/2021_ArthurPereiraCarvalho_tcc.pdf. Acesso em: 08 fev. 2022.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MERCADO, Luiz Paulo L. (ORG.). **Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação**. Maceió-AL. 2004. Disponível em: www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/1349/1/Tendências%20na%20utilização%20das%20t. Acesso em: 08 out. 2021.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf. Acesso em: 08 out. 2021.

PASOLD, S. E.; SÁ, E. M. F. **Contribuições e desafios da gamificação nas séries iniciais do Ensino fundamental**. [S.L]: [s.n.], 2020.

PELLEGRINE, M. J. **A Importância dos Jogos e das Brincadeiras na Educação Infantil**. 2007. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18593/2/Marina%20Joaquim%20Pellegrine.pdf>. Acesso em: 02 set. 2021.

QUADROS, G. B. F. **Vamos ser campeões? o processo de gamificação no ensino de línguas online**. 2014. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br>. Acesso em: 10 out. 2021.

SANTANA, M. A. S. S.; FONSECA, F. M. S. **O desafio do educador frente à utilização das novas tecnologias**. 2019. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA19_ID8152_02102019191935.pdf. Acesso em: 07 nov. 2021.

SANTOS, L. P. **O lúdico na Educação Infantil: Brincar e Jogar, uma forma de educar**. 2013. Disponível em: <https://www.faculdadescearenses.edu.br/biblioteca/TCC/PED/O%20LUDICO%20NA%20EDUCACAO%20INFANTIL%20BRINCAR%20E%20JOGAR%20UMA%20FORMA%20DE%20EDUCAR.pdf>. Acesso em: 20 set. 2021.

TÁVORA, C. G.; GARCIA, G. L.; RIBEIRO, C. E. T.; ALBINO, J. P. **Estudo sobre a competência da modalidade Gamificação em um ambiente virtual de aprendizagem engajadora**. 2018. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>. Acesso em: 22 abr. 2021.

VASCONCELOS, Celso. Planejamento: momento de repensar a escola. **Revista Nova Escola**. Rio de Janeiro-RJ: Abril, n.27. 2010. Disponível em: <http://novaescola.org.br/conteudo/431/planejamento-momento-de-repensar-a-escola>. Acesso em: 27 de mai. 2020.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol. 2011. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/10896/3319>. Acesso em: 27 de mar. 2021.