

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ

WHAYRON RAMON DE SOUZA ARAÚJO

**O USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO DA LÍNGUA
INGLESA PARA ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA
ESCOLA PÚBLICA DE TERESINA**

**TERESINA
2023**

WHAYRON RAMON DE SOUZA ARAÚJO

**O USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO DA LÍNGUA
INGLESA PARA ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA
ESCOLA PÚBLICA DE TERESINA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Licenciatura Plena em Letras – Inglês da
Universidade Estadual do Piauí como requisito parcial
à conclusão do curso, sob a orientação do Prof. Esp.
Mário Eduardo Pinheiro.

**TERESINA
2023**

FOLHA DE APROVAÇÃO

**O USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO DA LÍNGUA
INGLESA PARA ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA
ESCOLA PÚBLICA DE TERESINA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.
Presidente

Prof.
Membro

Prof.
Membro

Dedico este trabalho à Deus e à minha família, especialmente à minha mãe. Sem eles, não chegaria aqui.

*Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo
meios de aprendizagem.*

Jean Piaget

AGRADECIMENTOS

- A Deus, que permitiu que tudo isso fosse possível;
- À Universidade Estadual do Piauí – UESPI, pela oportunidade de aprendizado, não só na área do curso, mas também pelo aprendizado de vida que me proporcionou;
- Ao Professor Mário Eduardo, meu orientador que sempre acreditou no meu potencial;
- Aos meus demais professores que motivaram a persistir;
- À minha família, mãe, pai, irmãos, tios, primos, sobrinhos, que sempre me deram suporte;
- Aos meus amigos e colegas que passaram por essa jornada comigo.

RESUMO

Um dos problemas que os professores de língua inglesa da rede pública de Teresina têm enfrentado é a falta de interesse dos alunos em suas aulas. Os alunos geralmente demonstram maior interesse em outros assuntos, entre eles jogos eletrônicos. Ao utilizar os elementos de jogos em ambientes que não estão relacionados diretamente a jogos, um conceito denominado gamificação, permite que os alunos se sintam mais motivados a participar das aulas em relação a aulas mais tradicionais. Esta pesquisa teve como objetivo demonstrar como o uso da gamificação em uma escola de ensino fundamental de Teresina pode influenciar positivamente no engajamento dos alunos nas aulas de língua inglesa. Dos autores pesquisados, destacam-se Huizinza (2000), Fadel *et. al.* (2014), Alves (2015), Gee (2004), Tolomei (2017). A metodologia utilizada foi a pesquisa documental, pois foi utilizado um acervo pessoal de atividades realizadas pelos alunos de uma escola pública de Teresina para a análise de seus desempenhos antes e após o uso da gamificação. Das hipóteses levantadas, uma foi confirmada, a que o uso da gamificação nas aulas de língua inglesa provocou aumento no engajamento dos alunos tendo em vista que a natureza competitiva dos jogos é bastante atrativa.

Palavras-chave: gamificação; engajamento; escola pública de Teresina; língua inglesa.

ABSTRACT

One of the problems that English teachers at public schools in Teresina have been facing is the lack of interest from students in their classes. Students generally show greater interest in other subjects, including electronic games. By using game elements in environments that are not directly related to games, a concept called gamification, allows students to feel more motivated to participate in classes compared to more traditional classes. This research aimed to demonstrate how the use of gamification in an elementary school in Teresina can positively influence student engagement in English language classes. Among the researched authors, Huizinga (2000), Fadel *et. al.* (2014), Alves (2015), Gee (2004), and Tolomei (2017). The methodology used was documentary research, as a personal collection of activities carried out by students from a public school in Teresina was used to analyze their performances before and after the use of gamification. Of the hypothesis raised, one was confirmed, which is that the use of gamification in English classes caused an increase in student engagement, given that the competitive nature of games is quite attractive.

Key-words: gamification; engagement; public school in Teresina; English language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 -	18
Figura 02 -	19
Figura 03 -	20
Figura 04 -	20
Figura 05 -	21
Figura 06 -	21
Figura 07 -	22
Figura 08 -	22
Figura 09 -	23
Figura 10 -	23
Figura 11 -	24
Figura 12 -	24

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 -	19
Gráfico 02 -	19
Gráfico 03 -	20
Gráfico 04 -	20
Gráfico 05 -	21
Gráfico 06 -	21
Gráfico 07 -	23
Gráfico 08 -	23
Gráfico 09 -	24
Gráfico 10 -	24
Gráfico 11 -	25
Gráfico 12 -	25

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	O USO DA GAMIFICAÇÃO A FAVOR DA EDUCAÇÃO	13
3	METODOLOGIA	17
3.1	Tipo de Pesquisa	17
3.2	Amostra	17
3.3	Técnica de Coleta de Dados	17
4	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	18
4.1	Testes Diagnósticos 6º ano	18
4.2	Testes Diagnósticos 8º ano	22
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
	APÊNDICES	29
	ANEXOS	46

1 INTRODUÇÃO

Os jovens apreciam a imersão trazida pelos jogos e, ao jogarem ou assistirem a filmes e séries, ao ouvirem suas músicas favoritas, sentem-se identificados ou procuram essa identidade também com o uso das mídias. Deste modo, a identificação e o prazer oferecido pelo entretenimento tornam-se uma forma motivacional para esses alunos aprenderem com as aulas de língua inglesa no universo dos jogos, utilizando-se da gamificação como abordagem metodológica.

Gamificação, do inglês, OU *gamification*, consiste na utilização de elementos de jogos em atividades que não estão relacionadas a jogos (FADEL *et. al.*, 2014, p. 6). Esta estratégia pode ser utilizada em várias situações, como em empresas, para motivação no trabalho e aumento de produtividade dos funcionários. Outra possibilidade é a utilização da gamificação em ambiente escolar.

Em se tratando do uso da gamificação, Fadel *et. al.* (2014, p. 7) explicam que:

[...] embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adotados às habilidades dos usuários).

A implementação da gamificação na educação pode trazer várias vantagens no aprendizado dos alunos. Promove engajamento, pois a sala de aula passa a ser um ambiente atraente e desafiador aos olhos dos alunos, os tornando mais participativos, criativos e autônomos, além de promover o diálogo e incentivar a resolução de problemas (LYCEUM, 2019).

Os celulares não necessariamente precisam ser vilões nas salas de aula. O professor pode utilizar as redes sociais, como *WhatsApp*, *Facebook* e *Instagram*, para compartilhar e implementar jogos educacionais relativos ao assunto abordado na aula. Além disso, é possível usar os *smartphones* para utilizar plataformas próprias para o ensino, como *Quizizz*, *Kahoot!*, *Socrative* e *Duolingo*.

A pergunta norteadora que direcionou este trabalho de pesquisa foi: se o uso da gamificação influencia na aprendizagem de alunos do ensino fundamental de uma escola pública de Teresina nas aulas de língua inglesa?

A partir deste questionamento, foram levantadas duas hipóteses como prováveis respostas à pergunta feita: o uso da gamificação nas aulas de língua inglesa provoca aumento no engajamento dos alunos, tendo em vista que a natureza competitiva dos jogos pode ser bastante atrativa; o uso da gamificação desestimulou os alunos durante as aulas de língua inglesa, pois nem todos os alunos podem apreciar a competição dos jogos.

A pesquisa teve, como objetivo geral, investigar se a utilização da gamificação provocou um maior interesse nas aulas de língua inglesa nos alunos do ensino fundamental de uma escola pública.

Assim adentro os seguintes objetivos específicos: coletar informações acerca da motivação dos alunos nas aulas de língua inglesa antes e após a aplicação da gamificação; analisar os resultados coletados por meio de estudo documental; avaliar a eficiência da gamificação na motivação dos alunos nas aulas de língua inglesa.

Este trabalho se justifica por demonstrar interesse nas práticas pedagógicas, no estudo da cultura urbana e aprendizagem, na observação das metodologias de ensino contemporâneas. Observar o quanto a metodologia de gamificação engaja ou não os alunos a terem uma participação mais ativa nas aulas de língua inglesa. Existem artigos a respeito da gamificação aplicada em ambientes escolares, porém, sem focar em sua implementação em turmas de alunos do ensino fundamental de escolas públicas. Este trabalho focou-se ainda em demonstrar o resultado da aplicação da gamificação em turmas de uma escola pública do município de Teresina-PI.

2 O USO DA GAMIFICAÇÃO A FAVOR DA EDUCAÇÃO

O ser humano tem criado diversas tecnologias no decorrer de sua história, desde a descoberta e o domínio do fogo, o desenvolvimento da agricultura, a criação da roda, a tecelagem, a cerâmica, a revolução industrial, chegando ao seu ápice com o advento da *internet* durante o período da Guerra Fria em 1969.

A internet foi criada em 1969, nos Estados Unidos. Chamada de Arpanet, tinha como função interligar laboratórios de pesquisa. Naquele ano, um professor da Universidade da Califórnia passou para um amigo em Stanford o primeiro e-mail da história. Essa rede pertencia ao Departamento de Defesa norte-americano (FOLHA DE S. PAULO, 2001).

A partir da *internet*, as tecnologias desenvolvidas pelo homem foram se tornando cada vez mais avançadas, principalmente no quesito de comunicação global. Dentre as principais funções da tecnologia, temos: a facilitação e comodidade das tarefas realizadas; a melhoria na qualidade de vida; a socialização e o entretenimento. Em relação a este último, um setor que está em bastante crescimento nos últimos anos é o de jogos eletrônicos.

O jogo “é uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (HUIZINGA, 2000, p. 5).

Esse sentido é subjetivamente diferente para cada indivíduo. Huizinga (2000, p. 5) afirma que a ideia de jogo antecede a criação da sua definição pelo homem. Para ele, o ato de um filhote de cachorro brincando de correr, pular e morder com seus pais, constitui uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Da mesma forma, um adolescente jogando em seu *videogame* recebe uma recompensa que dá sentido àquela ação. E por que os jogos têm esse efeito em quem os praticam? Sobre o motivo que fazem as pessoas decidirem-se por participar de jogos, Alves (2015, p. 9) destaca que:

Games podem modificar comportamentos. Somos seres sociais e como tais gostamos de compartilhar nossas experiências, comparar nossa rotina com a rotina de nossos amigos e precisamos muitas vezes, de companhia e motivação para alcançarmos um objetivo pessoal como por exemplo fazer exercícios.

Por causa dessas características humanas, sentimo-nos em uma situação de pertencimento social quando realizamos atividades que nos retornam conquistas que podemos compartilhar, além de nos motivar a querer superar nossos limites e os dos outros.

Com base no que foi exposto, pode-se introduzir o conceito de gamificação, termo originalmente criado pelo programador britânico Nick Pelling, nos anos 1970. “Gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo” (FADEL *et. al.*, 2007, p. 15).

Esse método pode ser utilizado em diferentes áreas, como em empresas, em ambientes domiciliares e escolares. Em empresas, ele pode ser implementado para motivar os funcionários em seus trabalhos e aumentar sua produtividade. Em residências, ele pode motivar a realização de tarefas do cotidiano. Em escolas, por sua vez, pode motivar os alunos a aprenderem o conteúdo de forma lúdica.

Sobre como os jogos afetam positivamente o processo de aprendizagem dos alunos, Tolomei (2017, p. 149) constata que:

[...] a ideia de que o uso dos *games* ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos *games* pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso como objetivo de alcançar recompensas, e em segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, *tablets* e computadores.

Assim, a utilização da gamificação em ambientes escolares permite que os alunos se sintam mais motivados a participar de aulas em que eles tenham um papel mais ativo, em busca de receber recompensas ao completar as tarefas propostas e porque, no contexto atual, é quase certo afirmar que cada aluno possui acesso a um dispositivo eletrônico que os permitam participar das atividades gamificadas.

Baseando-se em Gee (2004), Tolomei (2017, p. 149) enumera os princípios de aprendizagem que os jogos desenvolvem como:

- Identidade: Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assuma um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. “Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (Gee, 2004).
- Produção: Nos jogos, os jogadores produzem ações e redesenham as histórias, individualmente ou em grupo.
- Riscos: Os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.
- Problemas: Os jogadores estão sempre enfrentando problemas e precisam estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível nos jogos.
- Desafio e consolidação: Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente.

Se estes princípios forem seguidos, os alunos têm mais chance de se engajar interagindo com o meio, com a situação e com outros indivíduos.

Outro aspecto importante em jogos é a narrativa. Se tratando de como o indivíduo participa de uma narrativa, Fadel *et. al.* (2014, p. 20) destaca que:

A experiência narrativa no indivíduo é gerada tanto pelo ato de acompanhar – ler, assistir, ouvir, etc. – uma história como o de jogar. Essa experiência cognitiva, que se traduz em um constructo emocional e sensorial do indivíduo quando este se envolve em uma vida estruturada e articulada.

Ou seja, ele pode estar acompanhando uma narrativa vivida por outro indivíduo, onde ele não está incluído como ator direto dessa narrativa; ou ele pode ser um jogador, sendo um agente direto da narrativa que depende das ações desse indivíduo.

Fadel *et. al.* (2014, p. 20) listam os quatro elementos essenciais da mecânica de jogos identificados por Vianna *et. al.* ao se desenvolver uma atividade baseada em gamificação:

1. A Meta do jogo é o motivo para a realização daquela atividade pelo indivíduo. Seria o propósito para tal atividade, o qual o jogador deve perseguir constantemente. Deve servir como orientação para a atividade e não um fim específico. A meta ultrapassa o conceito de conclusão de tarefas, diferente de um objetivo, por exemplo;
2. As Regras têm a função de determinar a forma como o indivíduo deve se comportar e agir para cumprir os desafios do ambiente narrativo. As regras favorecem a liberação da criatividade e do pensamento estratégico, uma vez que buscam ajustar o nível de complexidade do sujeito às atividades a serem realizadas;
3. O Sistema de *Feedbacks* é por onde o jogador se orienta sobre sua participação referente aos elementos que regulam a interação dentro do jogo;

4. A Participação Voluntária estabelece que só haja a real interação entre sujeito e jogo quando o primeiro está disposto a se relacionar com os elementos do segundo. Para isso, o indivíduo deve aceitar a meta, as regras e o sistema de *feedbacks* propostos pelo jogo (VIANNA *et.al.* 2013, *apud* FADEL *et. al.*, 2014, p. 24).

Desta maneira, tendo em vista estes elementos primordiais para a criação das atividades gamificadas, tornou-se possível introduzir as mecânicas necessárias para a implementação da gamificação no ambiente escolar, levando em conta ainda, a realidade dos alunos e da escola onde se pretendeu implementá-la.

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de Pesquisa

Quanto aos objetivos, a pesquisa caracteriza-se como pesquisa documental, pois é um resultado de um trabalho no PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – ao analisar atividades que foram realizadas ao longo da efetivação do programa e que foram armazenadas em arquivo pessoal.

Quanto à abordagem, a pesquisa caracteriza-se como pesquisa qualitativa, pois teve o intuito de avaliar o desempenho dos alunos do programa PIBID (no período de 2020 – 2021), através da análise de material coletado fruto de testes aplicados no início (sem o uso da gamificação) de ao final (após o uso da gamificação) das atividades efetivadas no programa PIBID.

Quanto aos procedimentos de coleta de dados, a pesquisa caracteriza-se como documental: em um primeiro momento, foi aplicado um teste diagnóstico; em um segundo momento, foi aplicada a gamificação; por fim, foi aplicado um outro teste para a comparação dos resultados dos dois testes efetivados.

3.2 Amostra

A amostra desta pesquisa foi constituída de 140 atividades respondidas por alunos do ensino fundamental de uma escola pública em que ocorreu as atividades do programa PIBID (no período de 2020 – 2021), sendo 70 delas respondidas antes da aplicação da gamificação por 36 alunos do 6º ano e 34 alunos do 8º ano e, posteriormente, outras 70 respondidas após a gamificação ser implementada, sendo 36 de alunos do 6º ano e 34 do 8º ano.

3.3 Técnica de Coleta de Dados

A técnica de coleta de dados utilizada nesta investigação foi a observação direta dos documentos – que foram os resultados de dois testes aplicados para cada série, um no início e outro no término da coleta. Ambos os testes foram compostos de 10 perguntas, sendo 7 questões objetivas de múltipla escolha e 3 questões subjetivas.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Os dados foram coletados nos anos de 2020 - 2021, durante o Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência, de forma remota, devido à pandemia de coronavírus, em uma escola pública de Teresina-PI, no nível fundamental. As amostras foram colhidas por meio de testes respondidos pelos alunos do 6º (com idades entre 11 e 12 anos) e 8º anos (com idades entre 14 e 15 anos) – antes e depois da aplicação do processo de gamificação, que foi realizada através da plataforma Worldwall –, para que fosse possível analisar sua influência no aprendizado da língua inglesa pelos alunos.

Os dados coletados foram oriundos de quatro testes, em que foram avaliados os desempenhos das turmas de 6º e 8º em um momento anterior e outra vez em um momento posterior à aplicação da gamificação no aprendizado de determinado assunto estudado em sala de aula pela professora da escola para verificar a eficiência da gamificação no aprendizado de língua inglesa.

4.1 Testes Diagnósticos: 6º ano

Extrato 1: O seguinte extrato foi retirado do primeiro teste aplicado pelo autor em uma turma do 6º ano. A questão consiste em os alunos relacionarem os elementos de duas colunas:

Figura 1

1. Relacione os sujeitos (à esquerda) com os pronomes pessoais adequados (à direita):	
(A) Lilian	() He
(B) Lara and I	() She
(C) The lion	() It
(D) The cat and the dog	() We
(E) Lucas	() They

Fonte: o autor

Extrato 2: O seguinte extrato foi retirado do segundo teste aplicado pelo autor na mesma turma do 6º ano. Assim como no teste anterior, a questão consiste em os alunos relacionarem os elementos da primeira coluna com a segunda:

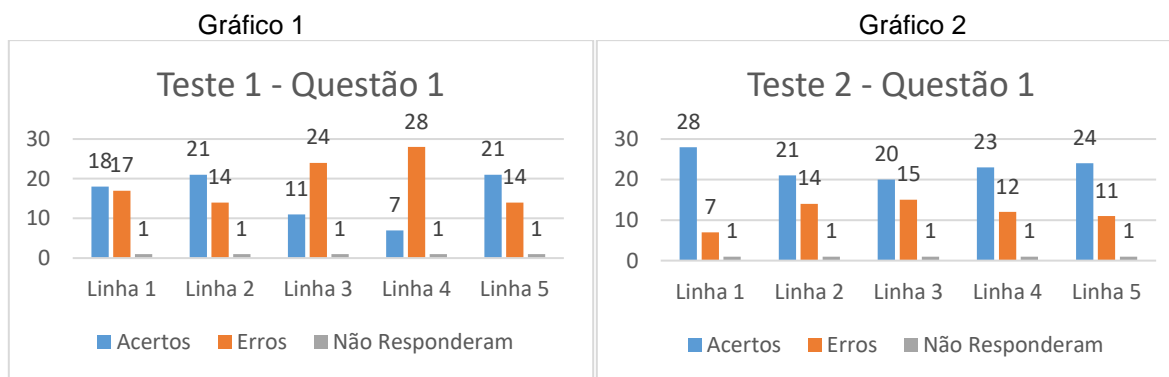
Figura 2

1. Relacione os sujeitos (à esquerda) com os pronomes pessoais adequados (à direita):

(A) The moon	() It
(B) Daniel	() We
(C) Lucas and Lia	() He
(D) Samuel and I	() They
(E) Maria	() She

Fonte: o autor

A partir das respostas colhidas nos testes, foram obtidos os seguintes dados:



Analisando os gráficos, as taxas de sucesso dos alunos, na primeira questão do primeiro teste, foram de **50%**, **58,3%**, **30,5%**, **19,4%** e **58,3%**, respectivamente, em cada linha da coluna da direita. Na primeira questão do segundo teste, as taxas de sucesso dos alunos subiram respectivamente para **77,7%**, **58,3%**, **55,5%**, **63,8%** e **66,6%**. Percebe-se que houve uma melhora razoável no desempenho dos alunos nesta questão de relacionar as colunas, tendo em vista que as possibilidades de combinações são limitadas.

Extrato 3: O seguinte extrato consiste em uma questão subjetiva do primeiro teste do 6º ano, em que os alunos deveriam, em cada alternativa, completar as lacunas com os pronomes pessoais adequados:

Figura 3

3. Complete as frases com o pronome pessoal adequado (**I, you, he, she, it, we, they**):

- a) **John, Mary and I** are good friends. _____ always play together.
 b) **The elephant** is very big. _____ eats a lot of plants.
 c) I don't like **horror movies**. _____ scare me.
 d) **Marcus** is a fireman. _____ saves lives.

Fonte: o autor

Extrato 4: O seguinte extrato, retirado do segundo teste aplicado aos alunos do 6º ano, segue o mesmo modelo do extrato anterior:

Figura 4

3. Complete as frases com o pronome pessoal adequado (**I, you, he, she, it, we, they**):

- a) **Mario and Luigi** are brothers. _____ are plumbers.
 b) **The sun** is yellow. _____ is very hot.
 c) **Violet** is an actress. _____ is very talented.
 d) **The Ferrari** is a fast car. _____ is very expensive.

Fonte: o autor

Trazendo os resultados obtidos, tem-se os seguintes gráficos:

Gráfico 3

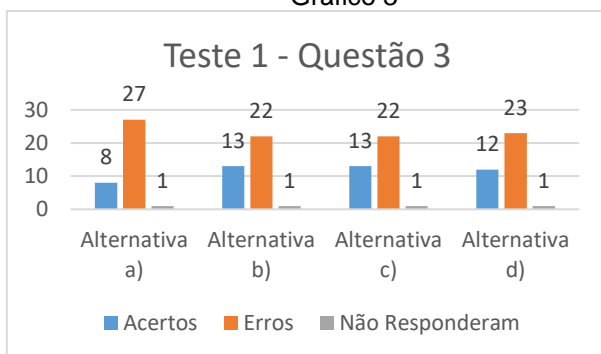
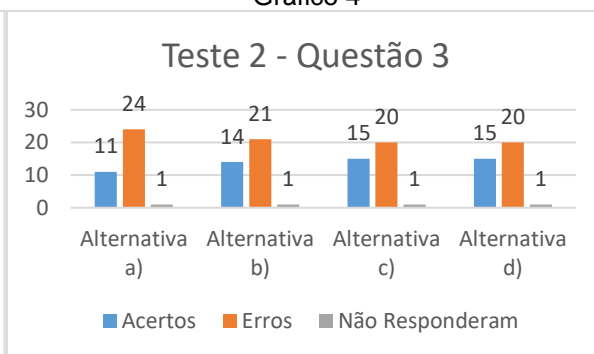


Gráfico 4



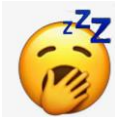
Ao analisar os gráficos da terceira questão do primeiro teste, os percentuais de acerto dos alunos do 6º ano foram **22,2%** na alternativa a), **36,1%** na b), **36,1%** na c) e **33,3%** na alternativa d). No segundo teste, aplicado após a gamificação, os percentuais foram de **30,5%** na alternativa a), **38,8%** na b), **41,6%** na c) e **41,6%** na alternativa d). Embora seja possível notar um progresso, percebe-se que foi em uma pequena escala,

tendo em vista que ainda que as possibilidades de resposta estivessem no enunciado, havia um número grande de possibilidades de escolha em cada alternativa.

Extrato 5: O seguinte extrato foi retirado do teste 1 do 6º ano cujo objetivo é observar a figura do *emoji* e marcar a alternativa correta que indique a expressão que ela representa:

Figura 5

9. Qual sentimento corresponde ao emoji abaixo?




a) () tired (cansado) b) () angry (zangado)
c) () happy (feliz) d) () sad (triste)

Fonte: o autor

Extrato 6: O extrato a seguir foi retirado do teste 2 do 6º ano e, novamente, segue o mesmo modelo do retirado do teste 1:

Figura 6

9. Qual sentimento corresponde ao emoji abaixo?

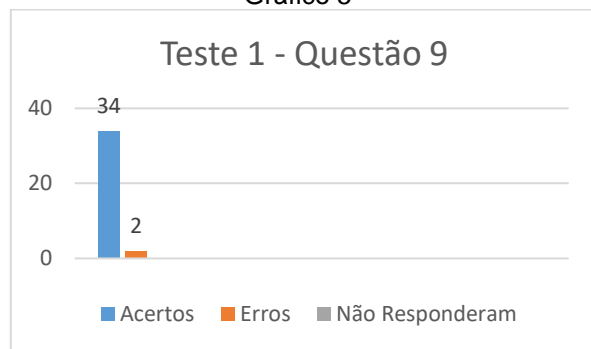


a) () happy (feliz) b) () sad (triste)
c) () scared (assustado) d) () hungry (faminto)

Fonte: o autor

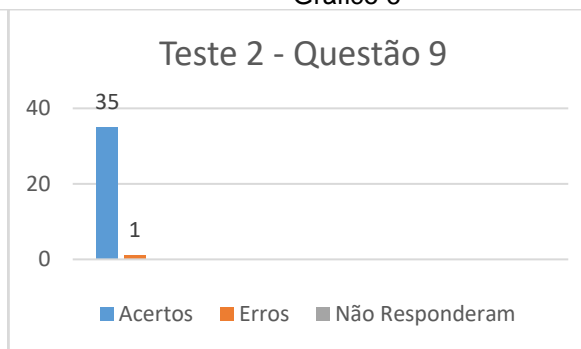
Os seguintes gráficos correspondem às respostas dos alunos em ambos os testes:

Gráfico 5



Fonte: o autor

Gráfico 6



Fonte: o autor

No teste 1, houve um percentual de **94,4%** de acerto na questão, enquanto no teste 2, foi de **97,2%**. Este resultado é importante pois, ainda que a melhora seja ínfima, demonstra que os alunos do 6º têm mais facilidade de compreender questões que apresentem figuras.

4.2 Testes Diagnósticos 8º ano

Extrato 7: O seguinte extrato foi retirado do primeiro teste diagnóstico aplicado pelo autor em uma turma do 8º ano. A questão consiste em os alunos reordenarem as palavras dadas em cada alternativa a fim de formar frase gramaticalmente corretas no tempo *Present Continuous* na forma afirmativa:

Figura 7

6. Reordene as palavras para formar frases no Present Continuous na forma afirmativa:

- a) am / studying / English / I
- b) singing / they / a music / are
- c) a new book / Sarah / is / writing
- d) David and I / are / volleyball / playing

Fonte: o autor

Extrato 8: O extrato a seguir foi retirado do segundo teste, aplicado na mesma turma do 8º ano, após a gamificação. A questão segue a mesma premissa da questão do teste anterior, alterando apenas que as frases formadas no tempo *Present Continuous* devem estar na forma interrogativa:

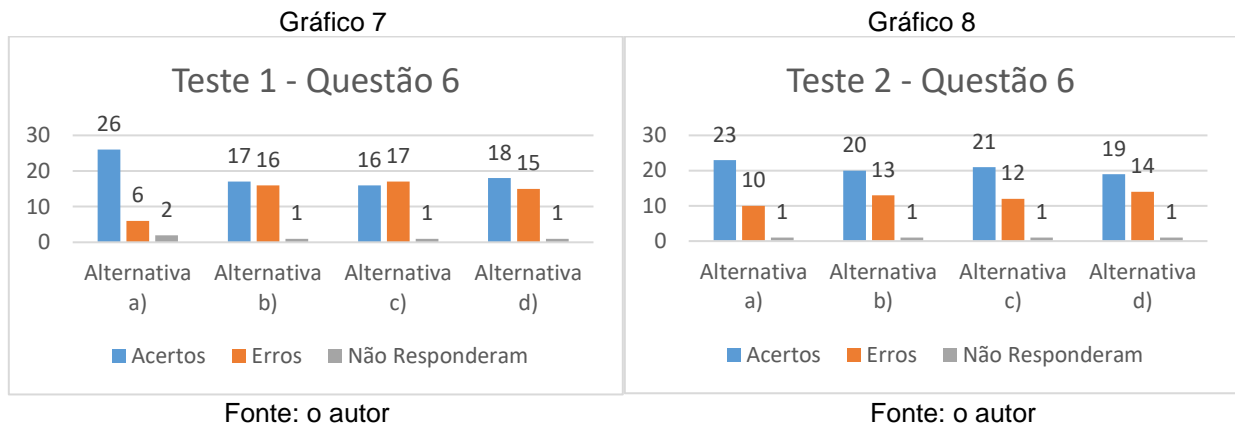
Figura 8

6. Reordene as palavras para formar frases no Present Continuous na forma interrogativa:

- a) taking / is / ? / a shower / Bruna
- b) they / playing / are / soccer / ?
- c) ? /you / sleeping / are
- d) God of War / ? / a good game / is

Fonte: o autor

Os resultados das questões anteriores são mostrados nos seguintes gráficos:



Analisando os dados dos gráficos, constata-se que, no teste 1, houve uma taxa de acerto de **76,5%** na alternativa a), **50%** na alternativa b), **47%** na c) e **52,9%** na d). No teste 2, os percentuais foram de **67,6%** na alternativa a), **58,8%** na b), **61,8%** na c) e **55,9%** na alternativa d). Os percentuais de acerto no teste 2 foram, majoritariamente, maiores que os do teste 1, porém, a taxa de erros nesta questão ainda foi razoavelmente elevada, devido às possibilidades de combinações ao ordenar as palavras ainda permitiram vários alunos a ficarem com dúvidas no posicionamento correto delas.

Extrato 9: A questão a seguir, retirada do teste 1, avalia a capacidade dos alunos formarem palavras utilizando o sufixo *-ing*:

Figura 9

7. Marque a alternativa que apresenta a forma **ING** correta de um verbo:

- a) () cut: **cuting** b) () write: **writeing**
 c) () bite: **biting** d) () tie: **tieing**

Fonte: o autor

Extrato 10: A seguinte questão, retirada do teste 2, segue a mesma premissa do extrato anterior:

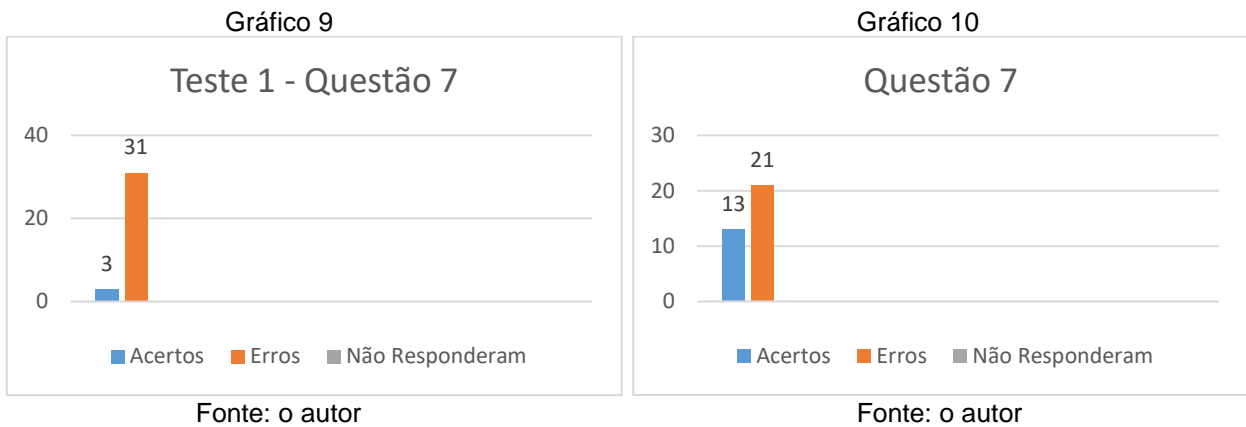
Figura 10

7. Marque a alternativa que apresenta a forma **ING** correta de um verbo:

- a) () fake: **fakeing** b) () die: **dying**
 c) () buy: **buying** d) () play: **plaeing**

Fonte: o autor

A partir das respostas coletadas, chegou-se aos seguintes gráficos:



Analisando os gráficos acima, apenas **8,8%** dos alunos conseguiram responder corretamente à questão no teste 1, enquanto o número subiu para **38,2%** no teste 2, uma melhora considerável, embora a maioria da turma ainda tivesse dificuldade com as regras para uso do sufixo *-ing*.

Extrato 11: A questão a seguir foi retirada do teste 1. Nela, os alunos deveriam escolher a alternativa que continha a forma correta do verbo dado em parênteses no *Present Continuous*:

Figura 11

8. Marque a alternativa que completa a frase no Present Continuous Tense:

Maria _____ a shower. (Verbo **take**)

- a) () is taking b) () is takeing c) () are taking d) () am taking

Fonte: o autor

Extrato 12: O extrato seguinte segue o mesmo modelo do extrato anterior:

Figura 12

8. Marque a alternativa que completa a frase no Present Continuous Tense:

The kids _____ in the bedroom. (Verbo **sleep**)

- a) () is sleeping b) () are sleeping
c) () are sleepying d) () am sleepying

Fonte: o autor

Com base nas respostas colhidas, chegou-se aos seguintes gráficos:

Gráfico 11



Fonte: o autor

Gráfico 12



Fonte: o autor

Com base nos gráficos anteriores, no primeiro teste, **41,1%** dos alunos marcaram a alternativa correta, enquanto no segundo teste, **44,1%** o fizeram. Este resultado pode ter sido alcançado devido a questão pedir apenas um verbo, tornando as alternativas mais fáceis de se identificar as possíveis alternativas erradas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como principal objetivo descobrir se ao utilizar a gamificação em aulas de língua inglesa de uma escola pública de Teresina, os alunos teriam mais interesse e facilidade em aprender a língua em relação às aulas convencionais.

Das hipóteses levantadas, a primeira, de que o uso da gamificação nas aulas de língua inglesa provocou aumento no engajamento dos alunos tendo em vista que a natureza competitiva dos jogos é bastante atrativa, se confirmou, pois os alunos pouco participavam durante as aulas convencionais, passando a ter uma participação nas aulas próxima a 50% dos alunos.

A outra hipótese, de que o uso da gamificação desestimulou os alunos durante as aulas de língua inglesa porque nem todos os alunos apreciam a competição dos jogos, não se confirmou, houve uma participação considerável dos alunos nas aulas em que foram utilizadas o processo de gamificação.

O campo da gamificação é um campo relativamente novo e, por esse motivo, está aberto a mais discussões. Pouco se encontra sobre o tema, tornando-se necessário que mais pesquisas sejam feitas na área de jogos na educação, tendo em vista que jogos são um mercado cada vez mais crescente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. ver. e amp. São Paulo: DVS Editora, 2015.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GAMIFICAÇÃO na educação: tudo que você precisa saber. **Lyceum**, 2019. Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/o-que-e-gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 21 maio 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução por: João Paulo Monteiro. 4ª edição - reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INTERNET foi criada em 1969 com o nome de “Arpanet” nos EUA. **Folha de S. Paulo**. 2001. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u34809.shtml#:~:text=A%20internet%20foi%20criada%20em,Departamento%20de%20Defesa%20norte%2Damericano>. Acesso em: 09 de jun. 2022.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD em FOCO. 7(2), p. 145-156.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/15273117/personal-pronouns>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/19514151/personal-pronouns>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/6424919/personal-pronouns>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/5503113/emojis>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/5502865/emojis>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/34678026/greetings-portuguese-english>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/3300697/english/unjumble-present-continuous>. Acesso em: 13 jun. 2020.

WORDWALL. 3.5.32. Brasil: Escola Estadual Tobias Barreto, 2019. Jogo online. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/23640128/what-are-they-doing-whats-he-she-doing>. Acesso em: 13 jun. 2020.

APÊNDICES

APÊNDICE I - TESTE DIAGNÓSTICO 1: 6º ANO

Ano: 6º

Teste Diagnóstico 1

1. Relacione os sujeitos (à esquerda) com os pronomes pessoais adequados (à direita):

- | | |
|-------------------------|----------|
| (A) Lilian | () He |
| (B) Lara and I | () She |
| (C) The lion | () It |
| (D) The cat and the dog | () We |
| (E) Lucas | () They |

2. Marque a alternativa que complete a frase com o pronome pessoal apropriado:

Monica is not a teacher. _____ is a housewife.

- a) () He b) () She c) () It d) () They

3. Complete as frases com o pronome pessoal adequado (**I, you, he, she, it, we, they**):

a) **John, Mary and I** are good friends. _____ always play together.

(John, Mary e eu somos bons amigos. Nós sempre brincamos juntos.)

b) **The elephant** is very big. _____ eats a lot of plants.

(O elefante é muito grande. Ele come muitas plantas.)

c) I don't like **horror movies**. _____ scare me.

(Eu não gosto de filmes de terror. Eles me assustam.)

d) **Marcus** is a fireman. _____ saves lives.

(Marcus é bombeiro. Ele salva vidas.)

4. Complete as frases com a forma adequada do verbo "to be" (**am, is, are**):

a) Anna _____ a student.

b) George _____ a doctor.

c) We _____ watching a movie.

d) I _____ taking a shower.

e) Martha and Johnathan _____ married.

5. Marque com um **X** na frase que é completada com a forma **are** do verbo “to be”:

a) () I _____ a brazilian.

b) () Brenda _____ a singer.

c) () Sue and Joseph _____ late.

d) () Mark _____ strong.

e) () The monkey _____ eating a banana.

6. Se você se encontra com alguém às 8 horas da manhã, qual saudação você usaria?

a) () Good afternoon b) () Good morning

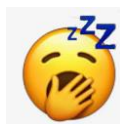
c) () Good night d) () Good evening

7. Por que existem duas formas de se dizer boa noite em inglês (**good evening** e **good night**)?

8. Qual das expressões abaixo é usada em uma despedida?

a) () Hi, there! b) () Hello! c) () Good morning! d) () See you later!

9. Qual sentimento corresponde ao emoji abaixo?



a) () tired (cansado) b) () angry (zangado)

c) () happy (feliz) d) () sad (triste)

10. Qual sentimento corresponde ao emoji abaixo?



a) () hungry (faminto) b) () scared (assustado)

c) () happy (feliz) d) () sick (doente)

ANEXO 2 - TESTE DIAGNÓSTICO 1: 8º ANO

Ano: 8º

Teste Diagnóstico 1

1. Marque um **X** na alternativa em que o pronome pessoal está adequado à situação:

a) () James: They b) () Love: We c) () Sarah: She d) () Megan: It

2. Marque a alternativa que complete a frase com o pronome pessoal apropriado:

Monica and I are watching a superhero movie. _____ like the battles with the villain.

a) () We b) () She c) () It d) () He

3. Escreva a forma contraída (abreviada) das expressões abaixo:

a) It is: _____ c) I am: _____

b) We are: _____ d) You are: _____

4. Complete as frases com a forma adequada do verbo “to be” (**am, is, are**):

a) **The cat** _____ eating a fish.

b) **I** _____ twelve years old.

c) **The birds** _____ flying together.

d) **Mario** _____ a famous videogame character.

e) **Abraham and I** _____ the champions of the match.

5. Marque com um **X** na frase que é completada com a forma **is** do verbo “to be”:

a) () I _____ a student.

b) () Megan _____ an actress.

c) () You _____ intelligent.

d) () Jack and Jill _____ from a fairy tale.

e) () The grapes _____ purple.

6. Reordene as palavras para formar frases no Present Continuous na forma afirmativa:

a) am / studying / English / I

b) singing / they / a music / are

c) a new book / Sarah / is / writing

d) David and I / are / volleyball / playing

7. Marque a alternativa que apresenta a forma **ING** correta de um verbo:

a) () cut: **cuting** b) () write: **writeing**

c) () bite: **biting** d) () tie: **tieing**

8. Marque a alternativa que completa a frase no Present Continuous Tense:

Maria _____ a shower. (Verbo **take**)

a) () is taking b) () is takeing c) () are taking d) () am taking

9. Marque a alternativa que contém uma frase **correta** no Present Continuous Tense:

a) () David is strong.

b) () Laura is brushing her hair.

c) () The boys are play soccer.

d) () The teacher is late.

10. Marque a alternativa que contém uma frase **incorreta** no Present Continuous Tense:

- a) () Suzan drinking a juice.
- b) () The lion is hunting the deers.
- c) () The kid is not eating the vegetables.
- d) () Teresina is looking beatiful today.

APÊNDICE 3 - TESTE DIAGNÓSTICO 2: 6º ANO

Ano: 6º

Teste Diagnóstico 2

1. Relacione os sujeitos (à esquerda) com os pronomes pessoais adequados (à direita):

- | | |
|-------------------|----------|
| (A) The moon | () It |
| (B) Daniel | () We |
| (C) Lucas and Lia | () He |
| (D) Samuel and I | () They |
| (E) Maria | () She |

2. Marque a alternativa que complete a frase com o pronome pessoal apropriado:

Fifi is a cat. _____ is very cute.

- a) () It b) () He c) () We d) () I

3. Complete as frases com o pronome pessoal adequado (**I, you, he, she, it, we, they**):

a) **Mario and Luigi** are brothers. _____ are plumbers.

(Mario e Luigi são irmãos. Eles são encanadores.)

b) **The sun** is yellow. _____ is very hot.

(O sol é amarelo. Ele é muito quente.)

c) **Violet** is an actress. _____ is very talented.

(Violet é atriz. Ela é muito talentosa.)

d) **The Ferrari** is a fast car. _____ is very expensive.

(A Ferrari é um carro veloz. Ela é muito cara.)

4. Complete as frases com a forma adequada do verbo "to be" (**am, is, are**):

a) Angela _____ a teacher.

b) I _____ hungry.

c) They _____ sleeping now.

d) Philip and I _____ very good soccer players.

e) I _____ not tired.

5. Marque com um **X** na frase que é completada com a forma **is** do verbo “to be”:

a) () The students _____ going to their houses.

b) () I _____ late for the party.

c) () The Beatles _____ a great band.

d) () The Avengers _____ the mightiest heroes of the comics.

e) () The apple _____ very sweet.

6. Se você se encontra com alguém às 3 horas da tarde, qual saudação você usaria?

a) () Good evening

b) () Good afternoon

c) () Good morning

d) () Good night

7. **Good evening** é usado quando você está encontrando alguém pela noite. Quando você deve usar **good night**?

8. Qual das expressões abaixo é usada em uma chegada?

a) () Bye-bye!

b) () See you tomorrow!

c) () Hi!

d) () See you later!

9. Qual sentimento corresponde ao emoji abaixo?



- a) () happy (feliz) b) () sad (triste)
c) () scared (assustado) d) () hungry (faminto)

10. Qual sentimento corresponde ao emoji abaixo?



- a) () happy (feliz) b) () tired (cansado)
c) () angry (zangado) d) () sick (doente)

ANEXO 4 - TESTE DIAGNÓSTICO 2: 8º ANO

Ano: 8º

Teste Diagnóstico 2

1. Marque um **X** na alternativa em que o pronome pessoal está adequado à situação:

a) () Debby: They b) () Joyce and I: We c) () Joe: She d) () Paul: It

2. Marque a alternativa que complete a frase com o pronome pessoal apropriado:

Stefanny and Sean are dating. _____ get married soon.

a) () It b) () We c) () I d) () They

3. Escreva a forma contraída (abreviada, reduzida) das expressões abaixo:

a) They are: _____ c) She is: _____

b) He is: _____ d) You are: _____

4. Complete as frases com a forma adequada do verbo "to be" (**am, is, are**):

a) **The world** _____ very big.

b) **I** _____ like apples.

c) **Veronica** _____ very kind.

d) **They** _____ playing together.

e) **Victor** _____ a Chess champion.

5. Marque com um **X** na frase que é completada com a forma **are** do verbo "to be":

a) () Grapes _____ purple.

b) () Uno _____ funny card game.

c) () Shrek _____ a great movie.

d) () I _____ a English learner.

e) () Harry Potter _____ a famous book.

6. Reordene as palavras para formar frases no Present Continuous na forma interrogativa:

a) taking / is / ? / a shower / Bruna

b) they / playing / are / soccer / ?

c) ? /you / sleeping / are

d) God of War / ? / a good game / is

7. Marque a alternativa que apresenta a forma **ING** correta de um verbo:

- a) () fake: **fakeing** b) () die: **dying**
 c) () buy: **buying** d) () play: **plaeing**

8. Marque a alternativa que completa a frase no Present Continuous Tense:

The kids _____ in the bedroom. (Verbo **sleep**)

- a) () is sleeping b) () are sleeping
 c) () are sleepying d) () am sleepying

9. Marque a alternativa que contém uma frase **correta** no Present Continuous Tense:

- a) () The movie is beginning.
 b) () This is interesting.
 c) () Batman is strong.
 d) () The boat floats.

10. Marque a alternativa que contém uma frase **incorreta** no Present Continuous Tense:

- a) () The man is painting the fence.
- b) () Mom is preparing the dinner.
- c) () The sun is shining in the sky.
- d) () The lion is sleep tonight.

A N E X O S

ANEXO 1 – PLATAFORMA WORDWALL (PERSONAL PRONOUNS)

0:31

✓ 2

ele ✓

he

vocês x

we

eles x

you

ela x

they

Eu ✓

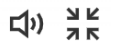
I

nós x

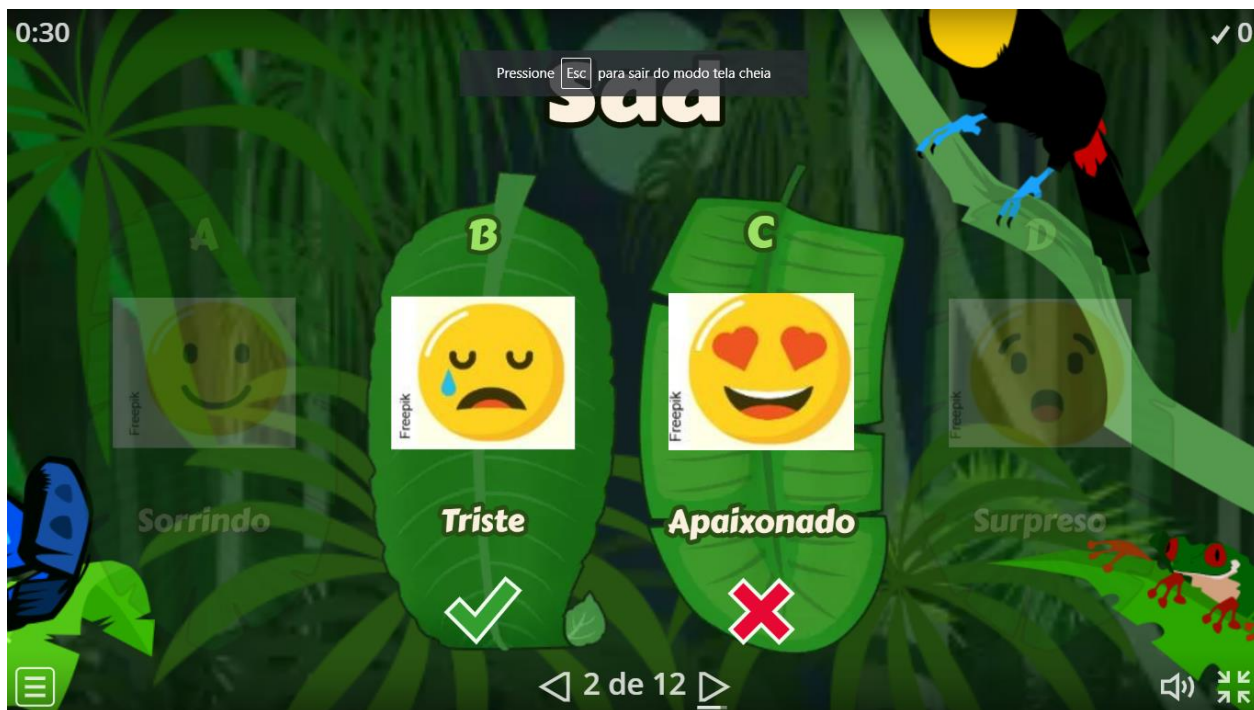
she

você x

you (plural)



ANEXO 2 – PLATAFORMA WORDWALL (EMOJIS)



ANEXO 3 – PLATAFORMA WORDWALL (PRESENT CONTINUOUS)

0:32 ✓ 0

I am cleaning bedroom my

☰ ◀ 1 de 18 ▶ 🔊 ✖

Wordwall (2020)