

Utilização de metodologias ativas através da gamificação e de jogos digitais interativos: uma proposta didática

Active methodologies usage through gamification and interactive digital games: a didactic proposal

Laurênia Souto SALES¹
Tatiana Ramalho BARBOSA²

Resumo

O século XXI trouxe avanços tecnológicos que transformaram a forma como interagimos uns com os outros, como buscamos informações, como nos entretemos. É natural que haja mudanças também na maneira de ensinar e de aprender, notadamente no que diz respeito ao ensino da língua inglesa, cada vez mais usada e não apenas por nativos do idioma. Nesse contexto, objetiva-se com esse trabalho relatar uma experiência com o uso de tecnologias educacionais como suporte para a aplicação da metodologia ativa sala de aula invertida (*Flipped Classroom*), especialmente com a utilização de jogos educacionais interativos e da gamificação através do *Classcraft*. Esta proposta foi elaborada a partir de uma experiência realizada com uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental, subsidiada pelos fundamentos da pesquisa-ação (THIOLLENT, 1986) Os resultados apontaram para um maior protagonismo dos alunos, provocado pelo uso da metodologia. Há ainda indícios de uma maior motivação e mais interação entre os envolvidos.

Palavras-chave: Sala de aula invertida. Gamificação. Jogos digitais interativos. Jogos educativos.

Abstract

The 21st century brought technological advances that transform the way we interact with each other, how we seek information, how we entertain ourselves. It is natural that there are also changes in the way of teaching and learning, notably regarding the teaching of the English language, which is increasingly used and not only by native speakers. In this context, the objective of this work is to report an experience with the use of educational technologies as a support for the application of the active methodology in the Flipped Classroom, especially with the use of interactive

¹ Doutora em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Coordenadora do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) E-mail: laureniasouto@gmail.com

² Mestranda em Jornalismo pelo Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (PPJ/UFPB). E-mail: tatiramalho@hotmail.com

educational games and gamification through Classcraft. This proposal was developed based on an experience carried out with a class from the 8th year of elementary school, subsidized by the fundamentals of Action Research (THIOLLENT, 1986). There is also evidence of greater motivation and more interaction between those involved.

Keywords: Flipped Classroom. Gamification. Digital Interactive Games. Educational Games.

Introdução

A velocidade das mudanças que vêm acontecendo no cenário das tecnologias de informação e comunicação (TICs) tem aumentado exponencialmente. Inclusive, não seria exagero dizer que avanços tecnológicos surgem diariamente, mudando paradigmas em todas as áreas do conhecimento. Nesse contexto, é possível dizer que o processo de ensino-aprendizagem tem acompanhado tais transformações na mesma velocidade?

De acordo com Fava (2014), o modelo de ensino tradicional não consegue suprir as necessidades dos alunos que estão cada vez mais digitais. O autor ainda destaca que os educadores não estão conseguindo incentivar de forma satisfatória seus estudantes, pois essa característica – ser digital – não vem sendo devidamente considerada no processo de ensino. Um dos grandes desafios dos professores do século XXI é, portanto, possibilitar aos alunos o desenvolvimento de habilidades e competências, a partir do uso de tecnologias educacionais que favoreçam práticas pedagógicas eficientes.

Nessa mesma direção, Patela (2016) acredita que há um jeito de ensinar para cada geração. Considerando que os alunos que estão na educação básica atualmente são da geração Z e alpha, conhecidos por "nativos digitais" ou Geração M (mobile), deve haver uma preocupação constante, por parte dos professores, em acrescentar recursos tecnológicos para se aproximarem mais da maneira como estas gerações aprendem.

De uma forma ou de outra, os educadores que estão tentando mudar o estilo tradicional de ensino parecem estar seguindo o caminho das metodologias ativas de aprendizagem. Tendo em vista que diversos autores (MORÁN, 2015; VALENTE, 2018; SILVA; SANADA, 2018; BACICH; MORÁN, 2018) apontam que a característica central da educação no século XXI é o deslocamento do foco no professor, durante as aulas, para o aluno, as metodologias ativas apresentam-se como bastante eficazes neste contexto, pois as aulas tendem a ser menos expositivas e passam a ser cada vez mais colaborativas.

Neste sentido, Valente (2018, p. 27) argumenta que “as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas.” Com uma maior participação do discente nas aulas, este passa a ter mais compromisso com o aprendizado, interferindo inclusive na forma como os conteúdos são abordados. Espera-se, com isso, mais efetividade na apreensão de conteúdos de modo a consolidar o aprendizado.

Diante do exposto, partindo do pressuposto de que a tecnologia tem se tornado cada vez mais presente não só na vida das pessoas, mas também dentro das salas de aula, coube-nos fazer a seguinte indagação: como é possível utilizar tecnologias educacionais como ferramentas para aplicar efetivamente metodologias ativas no ensino de língua inglesa na escola?

Com este trabalho, objetiva-se relatar uma experiência com o uso de tecnologias educacionais como suporte para colocar em prática a metodologia ativa sala de aula invertida (*Flipped Classroom*), especialmente com a utilização de jogos educacionais interativos e da gamificação através do *Classcraft*. Quanto à metodologia adotada, trata-se de uma pesquisa-ação, realizada a partir de uma sequência didática de 16 horas-aulas, aplicadas com uma turma de 8º ano do ensino fundamental de uma escola privada da capital do estado da Paraíba, João Pessoa. Vale ressaltar que as aulas aconteceram na modalidade de ensino remoto, das quais participaram 54 alunos, durante o mês de outubro de 2020.

Este artigo está estruturado em quatro seções, além destas considerações introdutórias. A primeira diz respeito à fundamentação teórica, em que são detalhados os princípios norteadores da pesquisa, em especial a sala de aula invertida e o processo de gamificação. Em seguida, delineou-se o percurso metodológico da pesquisa-ação realizada e, na sequência, são apresentados e discutidos os resultados obtidos. Por fim, são tecidas as considerações finais sobre esta pesquisa.

Metodologias ativas em sala de aula

A inserção de novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem tem sido incentivado já há algum tempo por diversos pesquisadores da área de educação. Contudo, ainda se observa grande dificuldade, por parte dos professores, em conduzir

suas aulas fazendo uso de metodologias ativas mediadas pelas tecnologias. Thadei (2018, p.91), inclusive, alerta que “há relatos de práticas que se distanciam do verdadeiro sentido de mediação ou revelam uma compreensão rasa do conceito”. De acordo com o autor, é preciso que o professor abandone a postura de transmissor de informações e passe a atuar como mediador entre o sujeito - o aluno - e o objeto do conhecimento.

Observa-se, portanto, uma enorme distância entre o que o docente estuda durante sua formação acadêmica em termos de práticas pedagógicas e o que este efetivamente realiza como professor. Neste sentido, Silva e Sanada (2018) apontam que um dos fatores que podem explicar o baixo desempenho dos estudantes brasileiros na educação básica é a dificuldade que os professores têm em conduzir processos de ensino-aprendizagem inovadores e centrados no estudante.

Segundo Morán (2015), a educação formal precisa evoluir diante das profundas mudanças que a sociedade vem enfrentando. Para o autor (2015, p.15), “os processos de organizar o currículo, as metodologias, os tempos e os espaços precisam ser revistos”. Ele afirma que a escola tradicional privilegia a transmissão de informação através professor. No entanto, diferentemente do que acontecia no passado, quando apenas o professor era detentor das informações, atualmente a internet disponibiliza de forma fácil e muitas vezes gratuita uma grande quantidade de materiais acessíveis para o aprendizado de qualquer pessoa.

Destarte, os estudos voltados para práticas pedagógicas entendem que as metodologias ativas de ensino proporcionam a inversão dos papéis de professor e aluno a fim de privilegiarem formas de aprendizados mais efetivas para os estudantes do século XXI. Estes princípios encontram respaldo significativo na taxonomia proposta por Bloom que, no contexto educacional, estimula os educadores a levarem os discentes a perceberem que precisam dominar primeiramente competências mais simples para, em seguida, dominarem habilidades mais complexas (FERRAZ; BELHOT, 2010).

Nessa direção, esta pesquisa utilizou como metodologia a sala de aula invertida, também conhecida pelo termo em inglês *Flipped Classroom* e o sistema de gamificação através da utilização da plataforma *Classcraft*. A pesquisa também fez uso de jogos educacionais interativos, tais como: Kahoot, Quizziz, Wordwall e Gartic.

Flipped Classroom ou sala de aula invertida é uma metodologia ativa que tem como premissa inverter os papéis e atitudes existentes na sala de aula.

Tradicionalmente, as aulas funcionam mais ou menos assim: o professor passa quase a totalidade do seu tempo em sala explicando o conteúdo – aula expositiva com protagonismo dele/dela – e os alunos vão para casa com a tarefa sobre o assunto para fazerem sozinhos. A *Flipped Classroom* propõe exatamente o contrário: o tempo de aula deve ser dedicado a debates e interação entre os discentes, que terão feito previamente a parte expositiva em casa. Valente (2018, p. 27) explica: “o conteúdo e as instruções recebidas são estudados online, antes de o aluno frequentar a aula, usando as TDIC³, mais especificamente, os ambientes virtuais de aprendizagem”.

Bergmann (2018) explica que, na aprendizagem invertida, o estudante tem contato com um material introdutório – em geral um vídeo criado ou proposto pelo docente – antes da aula presencial. A ideia, segundo o autor, é que este conteúdo substitua a aula expositiva. “O tempo em sala é, então, relocado para tarefas que, no velho paradigma, teriam sido enviadas para casa” (BERGMANN, 2018, p.11).

É necessário compreender que não basta enviar um vídeo ou material escrito previamente para o aluno, conforme adverte Milman: “é importante perceber que a estratégia deve envolver mais do que apenas o vídeo palestra (ou gravação de tela, ou podcast) ‘para casa’. Ela deve incorporar alguma avaliação formativa e somativa, assim como atividades de aprendizagem presenciais significativas.”⁴ (MILMAN, 2014, p.9, tradução nossa).

Tendo em vista o panorama de ensino remoto, em vigor desde abril de 2020, imposto por um decreto estadual como medida de prevenção à pandemia de Covid-19⁵, a utilização de meios digitais, antes tidos como elementos opcionais, passam a ser intrínsecos aos fazer docente. Nesse contexto, a falta de motivação dos alunos ao novo modelo de aprendizagem remota e a facilidade para utilização dos recursos tecnológicos justificou a escolha pelo trabalho com a gamificação nas aulas de língua inglesa.

Bastante usada na atualidade não só na área de educação, mas também no meio empresarial, a gamificação pode ser definida como: o uso de elementos, mecânica,

³ TDIC = Tecnologias Digitais de Informações e Comunicação

⁴ "It is important to note that the strategy should involve more than just the 'take home' video lecture (or screencast or podcast). It should also incorporate formative and summative assessment, as well as meaningful face-to-face learning activities."

⁵ Pandemia de Covid-19, doença provocada pelo vírus *Sars-Cov- 2*, conhecido por coronavírus, que provocou o fechamento de escolas, empresas, bares, restaurantes, etc.

estética e pensamento de jogos, fora deste contexto, de forma a inspirar e engajar pessoas em um processo de aprendizagem. Fardo (2013, p.2) detalha mais este conceito:

a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.

A grande vantagem do uso da gamificação, de acordo com Fisher, Grimmes e Vicentini (2019) é a criação de espaços de aprendizagem fomentados pelo desafio, pelo prazer e pela diversão. Os autores também defendem que ela desenvolve habilidades, muda comportamentos e aprimora a vida das pessoas.

Ao trazer jogos para o contexto formal de sala de aula, o professor pode conseguir mais participação e motivação por parte dos alunos, visto que sua linguagem e metodologia são bastante atrativos, especialmente para os jovens do século XXI. Neste sentido, Márquez e Torralbo reforçam que “A atividade de jogo é tão preponderante na existência de todas as crianças que podemos afirmar que é a razão de ser da infância. Jogar é vital, condiciona um desenvolvimento harmônico do corpo, a inteligência e a afetividade.”⁶ (MÁRQUEZ; TORRALBO, 2019, p. 57, tradução nossa).

Para dar forma ao processo de gamificação, foi escolhida a plataforma *Classcraft* que, segundo o próprio desenvolvedor⁷, trata-se de uma abordagem de ensino baseada em jogos e criada para encorajar a participação dos alunos de forma a desenvolver habilidades do século XXI, tais como uso de ferramentas digitais, colaboração e comunicação. Além disso, seu uso permite desenvolver a motivação para o aprendizado e promover o bom comportamento.

O *Classcraft* é um instrumento educacional que permite uma imersão em uma realidade de aprendizagem alternativa onde os alunos assumem papéis de personagens diferentes: mago, guerreiro ou curandeiro. Para avançar no jogo, é preciso realizar tarefas propostas pelo professor e ter a colaboração dos colegas da turma. Uma das

⁶ "la actividad del juego es tan preponderante en la existencia de todos los niños que podemos afirmar que es la razón de ser de la infancia. El juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad."

⁷ Disponível em: <https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/217890088-What-is-Classcraft->

grandes vantagens do uso desta plataforma é que o professor pode seguir o conteúdo normalmente, mudando apenas a experiência do aluno (MARQUEZ; TORRALBO, 2019).

Ficher, Grimes e Vicentini (2019) destacam que o *Classcraft* simula um jogo de RPG (*role-playing game*) online e gratuito utilizando elementos tradicionais a qualquer jogo, tais como subir de nível, trabalhar em equipe e ganhar poderes que podem trazer consequências para mundo real. “Todas as atividades do *Classcraft* são gamificadas, conferindo às atividades elaboradas características de games: pontuação, ranking de classificação, montagem e escolha de avatar, avanço de fases, narrativas, trabalho em equipe etc.” (FICHER; GRIMES; VICENTINI, 2019, p. 1171).

Além de ser uma plataforma gratuita, vários aspectos contribuíram para a escolha do *Classcraft*, sendo o mais preponderante o fato de que ela permite algo crucial para esta pesquisa: a customização/ personalização quase completa da experiência, de acordo com a necessidade de cada turma.

Metodologia

A pesquisa desenvolvida tinha natureza aplicada, pois objetivou gerar conhecimento para aplicação prática. Tratou-se também de uma pesquisa-ação que, de acordo com Thiollent (1986, p. 14) “é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.

Visto que a pesquisa-ação educacional “é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos” (TRIPP, 2005, p.445) entendemos, diante do contexto apresentado pelas respostas dos alunos, que esta deveria ser a metodologia norteadora desta pesquisa.

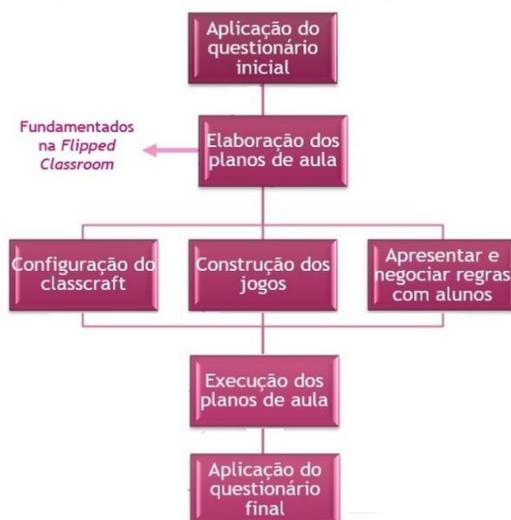
A opção pela pesquisa-ação deu-se pela necessidade de realizar uma avaliação tanto a respeito da prática docente, quanto do aprendizado durante o período de ensino remoto. Isso porque, neste período, observou-se uma menor participação dos alunos e maior percentual de ausência durante as aulas, além da diminuição da média geral nas avaliações.

Antes de iniciar esta pesquisa, o ensino remoto já estava acontecendo havia cinco meses ininterruptos. Apesar da utilização de ferramentas adicionais, tais como jogos, durante este período, a motivação dos discentes, de uma maneira geral, diminuía a cada dia. Ao refletir sobre como reverter o quadro, desenhou-se a possibilidade de realização deste estudo.

Um aspecto a ser destacado diz respeito ao papel da professora-pesquisadora no processo de realização das atividades, pois, segundo (THIOLLENT, 1986) é fundamental que sua presença não cause interferência nem na pesquisa em si, nem nas atitudes dos envolvidos. Analogamente, Tripp (2005) reforça que cooperação e colaboração devem ser conquistadas de forma que todos os envolvidos possam participar melhor do processo. Neste sentido, o fato de esta pesquisadora ser professora da turma desde o início do ano também foi um ponto relevante para a escolha metodológica e para o sucesso da pesquisa.

Com base no objetivo proposto para a pesquisa, foi elaborado um fluxograma com o percurso a ser seguido, conforme a Figura 1, a seguir:

Figura 1 – Percurso da Pesquisa



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Conforme ilustra a figura, para compreender a motivação para o aprendizado e percepção dos alunos sobre a abordagem realizada nas aulas até então, foi aplicado um questionário, através do *Google Forms* em duas turmas do Fundamental 2 de uma escola privada da cidade de João Pessoa, estado da Paraíba.

O diagnóstico obtido com a aplicação do questionário acerca das percepções dos estudantes sobre como vinham sendo ministradas as aulas remotas evidenciou a percepção negativa que eles tinham sobre esse tipo de aula, sendo taxadas de “piores” [do que as presenciais], “chatas” e “repetitivas”. Foram poucos os discentes que as consideram “interessantes” e “melhores” [do que as presenciais]. Os resultados desta investigação se tornaram a mola propulsora para a realização da experiência, e, visando demonstrar a eficácia do processo de ensino-aprendizagem através do uso de tecnologias educacionais, foram elaborados 16 planos de aula com sequências didáticas que foram aplicadas durante o mês de outubro de 2020. O tópico a seguir detalha esta etapa.

O planejamento das aulas

A elaboração dos planos de aula foi fundamentada na sala de aula invertida, que favorece a interação e participação, privilegiando também a gamificação e o uso de jogos digitais. Através destes recursos, o planejamento objetivou colocar em prática o desenvolvimento de atividades em que os conteúdos de língua inglesa constantes do capítulo 7 do livro *Metro 2* fossem ministrados de forma mais interativa. A Figura 2 mostra uma síntese dos planos de aula postos em ação ao longo de 16 aulas.

Figura 2 – Síntese do planejamento das aulas

AULA	Conteúdo	Preparação Prévia	Atividade de Sala	Ferramentas Utilizadas	Consolidação
AULA 01 QUINTA-FEIRA 01/out/2020					
	Apresentação do Classcraft e negociação das regras	Escrever propostas de regras	Configuração dos personagens dos alunos e negociação das regras	Classcraft - Google Classroom	Leitura das informações sobre o classcraft (PDF no Google Classroom)
AULA 02 TERÇA-FEIRA 06/out/2020					
	Verbos relacionados a crimes: arrest; chase; catch; break into; steal; investigate; commit a crime; rob	Vídeo com comentário escrito	Leitura	Google Classroom + Forms	Listening activity
		Blind Kahoot!	Resolução das atividades	Classcraft - kahoot	
AULA 03 QUARTA-FEIRA 07/out/2020					
	Plural irregular de Thief = thieves	Wordwall game sobre plurais irregulares	Resolução dos exercícios	Classcraft - Wordwall	Atividades na plataforma Metro
	Practice vocabulary				
AULA 04 QUINTA-FEIRA 08/out/2020					
	Vocabulário: police department; undercover; report; suspicious; CCTV; screen; criminal	Leitura do texto e respostas das atividades da pág. 82 no Forms	Collaborative checking	Classcraft - Google Classroom	Questionário no Forms
			Students ask students		
AULA 05 QUINTA-FEIRA 08/out/2020					
	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle - batalha de nerontas	Classcraft	Kahoot com revisão de conteúdo visto
AULA 06 TERÇA-FEIRA 13/out/2020					
	Simple Past X Past Continuous	Preparação para explicação do Tópico gramatical (8 alunos)	Alunos sorteados ensinam e respondem os exercícios com os demais	Classcraft - Google Classroom	Exercícios extras sobre o tema (Respostas no Forms)
AULA 07 QUARTA-FEIRA 14/out/2020					
	Atividades de correção e reforço	Vídeo gravado pela professora revisando o conteúdo gramatical	Wordwall game (multiplayer Quiz)	Classcraft - Wordwall	Atividades na plataforma Metro
AULA 08 QUINTA-FEIRA 15/out/2020					
	Vocabulário: click on links; install software; log out of sites; share information; use different passwords; phishing mail	Escrever no Classcraft uma dica sobre segurança digital (em inglês)	English only: Talk about cibercrimes and online security + Kahoot	Classcraft - kahoot	Listening activity (pág. 84)
AULA 09 QUINTA-FEIRA 15/out/2020					
	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle-batalha de perguntas	Classcraft	Vídeo sobre segurança digital
			Randon event	Vídeo do Youtube	
AULA 10 TERÇA-FEIRA 20/out/2020					
	Vocabulário: slowly; carefully; quickly; easily; well; late; fast	Blind Kahoot!	Gartic game com advérbios de modo	Classcraft - Kahoot	Exercícios pág 85 (respostas no Forms)
				Gartic	
AULA 11 QUARTA-FEIRA 21/out/2020					
	Use of an English-English dictionary	Pesquisar em algum dicionário uma palavra que não conhecia	English time: Alunos (sorteio) apresentam suas palavras	Classcraft - Google Classroom	Exercícios extras sobre adv de modo (respostas no Forms)
AULA 12 QUINTA-FEIRA 22/out/2020					
	Reading and understanding practice	Leitura do texto da pág 87 (Early hackers)	Quizziz game sobre o texto	Classcraft - Quizziz	Escrever respostas dos exercícios no Assignment do Classcraft
			Alunos sorteados respondem as questões da pág 86		
AULA 13 TERÇA-FEIRA 27/out/2020					
	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Leitura das pistas do assassinato	Boss battle - batalha de perguntas	Classcraft - Google Classroom	Workbook pág W32 (Respostas no Forms)
AULA 14 QUARTA-FEIRA 28/out/2020					
	VideoClass (Sherlock Holmes)	Pesquisar sobre Sherlock Holmes	Assistir vídeo e responder questões pág 88	Classcraft	Ver vídeo novamente e postar comentário no Classcraft (debate)
AULA 15 QUINTA-FEIRA 29/out/2020					
	Aula livre para revisão e atualização do classcraft	Analisar as pistas e concluir quem cometeu o assassinato da QUEST	Alunos sorteados lêem as pistas exatas que receberam	Classcraft	Escrever quem cometeu o crime e por que no Classcraft
AULA 16 QUINTA-FEIRA 29/out/2020					
	Encerramento e resultado do classcraft	Revelação do assassino (QUEST) e dos vencedores	English time: Class discussion about murderer + Gartic Game	Classcraft - Quizziz	Quizziz game (revisão Geral)
				Gartic	

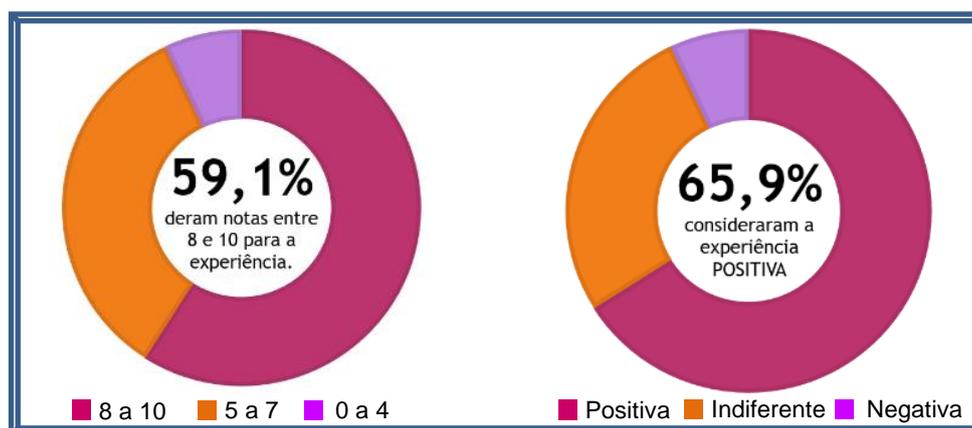
Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Com os planos de aula propostos, objetivou-se propiciar o conhecimento sobre os conteúdos por meio de aulas mais atrativas para os alunos e privilegiar o momento síncrono com participação e interação entre os estudantes. Por isso, para cada aula foi solicitada uma preparação prévia a ser feita por eles, antes do encontro virtual. Estas atividades prévias foram realizadas através de vídeos do próprio material didático da escola e outros produzidos pela professora. Além disso, o jogo Kahoot no modelo *blind*⁸ complementou esta preparação de forma lúdica.

Após serem colocadas em ação todas as aulas planejadas, foi aplicado um novo questionário com os alunos participantes, com perguntas específicas sobre as aulas de inglês ministradas durante este período. A participação geral e percepção dos discentes sobre o ensino foi visivelmente transformada com o uso de metodologias ativas e dos jogos. Isto ficou confirmado nas respostas ao questionário final, que foi aplicado através do *Google Forms* e respondido por 44 dos 54 alunos envolvidos. Passemos, então, à análise das respostas.

Ao serem solicitados a classificarem a experiência de 0 a 10, sendo “0” igual a “muito ruim” e “10” igual a excelente, mais de 50% da turma atribuiu notas acima de 8, conforme Figura 3, a seguir:

Figura 3 – Questionário final: Recorte 1



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

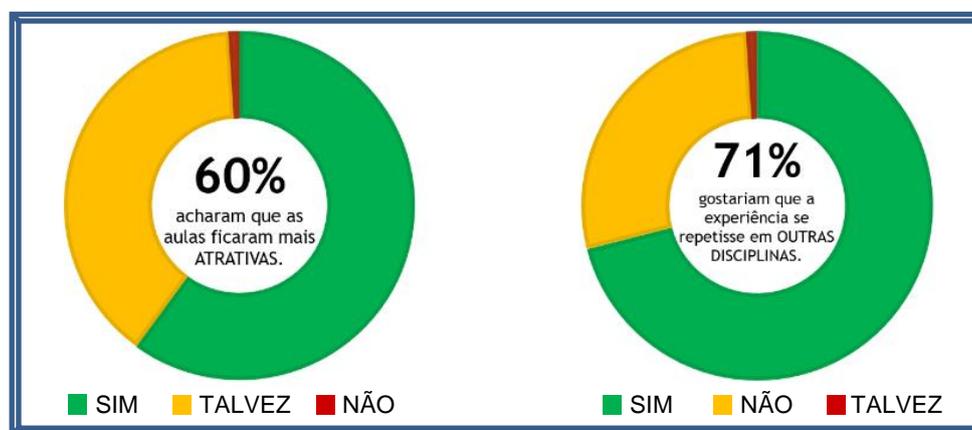
Foram 16 notas 10 e apenas sete (07) notas abaixo de 5, sendo 3 a menor nota atribuída à experiência realizada. Além disso, 29 participantes consideraram a experiência positiva. Chama a atenção o percentual de “indiferentes”: 27,3%. Ou seja,

⁸ *Blind Kahoot* se refere a um modelo disponibilizado pela plataforma para que o jogo seja utilizado para ensinar e não apenas para revisar ou testar conteúdo.

12 estudantes não classificaram a experiência nem como “positiva” nem como “negativa”. Uma provável explicação para este fato é a desmotivação prévia de parte dos alunos, que não foram sensibilizados durante o período desta pesquisa. Vale salientar que, no questionário inicial, 66,3% afirmaram que as aulas no ensino remoto eram piores que as presenciais. Ademais, 54,7% classificou como “chatas” e 51,2% como “repetitivas”. Desta forma, infere-se que o tempo de realização da pesquisa não foi suficiente para atingir a todos, que já estavam bastante insatisfeitos com o ensino remoto.

Dois outros pontos relevantes: o fato de que pouco mais de dois terços dos discentes gostariam de que esta experiência fosse ampliada para outras disciplinas e mais da metade disseram que as aulas ficaram mais atrativas com os jogos, conforme dados apresentados na Figura 4:

Figura 4 – Questionário final: Recorte 2



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

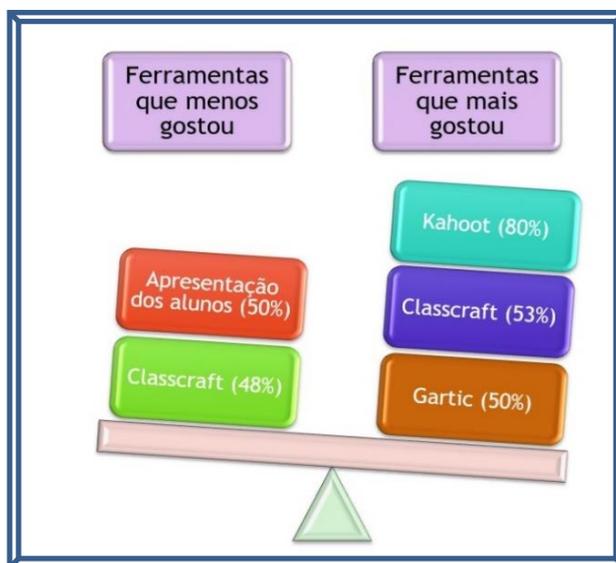
O gráfico da direita refere-se à utilização das ferramentas em outras disciplinas. Apesar de ser uma questão aberta e opcional, foi respondida por todos os alunos, embora nem todos tenham justificado. Algumas das respostas dadas pelos que responderam *não* foram: Aluno 1⁹: “Eu acho que inglês é a única que se encaixa de verdade”. Aluno 2: “porque se tivesse mais disciplinas com essa experiência, teria mais preocupação na entrega de atividades nessas disciplinas”.

A plataforma de jogos *Kahoot!* foi considerada a melhor ferramenta utilizada durante a pesquisa por 80% dos participantes, além disso, não obteve nenhuma votação

⁹ Os nomes foram omitidos para preservar a identidade do aluno.

entre as piores ferramentas. Já o *Classcraft*, teve opiniões bem antagônicas: 52% assinalaram a plataforma entre as que mais gostaram e 48% entre as que menos gostaram, conforme Figura 5.

Figura 5 – Questionário final: Ferramentas utilizadas



Fonte: Dados da pesquisa (2020).

A avaliação negativa provavelmente deve-se ao fato de não ser de fácil utilização, principalmente devido ao vocabulário empregado em língua inglesa não ser muito comum entre os alunos. Além disso, o aplicativo para celular tem recursos limitados, o que forçava o uso através de um desktop ou notebook. Todos os outros recursos e jogos podem ser utilizados apenas pelo celular, *gadget* preferido entre os adolescentes.

A utilização da Sala de Aula Invertida foi realizada com relativo sucesso, visto que nas respostas à questão 12, 57% apontaram que os estudantes participaram mais das aulas e 28% acharam que tiveram mais oportunidades de expressarem seus entendimentos sobre o tema. Porém, por outro lado, o item “apresentação dos alunos”, uma das estratégias utilizadas na metodologia invertida, teve um índice significativo de rejeição: 50% marcaram esta opção como a que menos gostaram durante o período. Apenas dois alunos apresentaram justificativa para esta escolha negativa na questão aberta. O aluno 1¹⁰ escreveu: “O sorteio de alunos para uma discussão é algo que eu não gostei, principalmente para os alunos que têm ansiedade e são tímidos e inseguros, a

¹⁰ Nomes omitidos para preservar a identidade dos participantes

espera é algo que deixa aflição dos ansiosos”; já o Aluno 2 respondeu: “às vezes os alunos colocam coisas não referentes à aula e isso atrapalha bastante”.

Constata-se, pelas respostas mencionadas, que os apontamentos que justificaram a rejeição ao item “apresentação dos alunos” são de foro particular. Ou seja, não há uma evidência geral para este ponto. Acredita-se, no entanto, que a sala de aula invertida, incluindo a preparação prévia dos discentes é, ainda, algo novo para os alunos, que podem não ter segurança em expor seus pontos de vista aos colegas.

Considerações finais

Este estudo visou relatar uma experiência com o uso de tecnologias educacionais como suporte para a utilização da metodologia ativa sala de aula invertida. O percurso da pesquisa-ação se estendeu desde a aplicação do questionário inicial, cujas respostas contribuíram para a elaboração e execução dos planos de aula até a aplicação do questionário final. Com a análise dos dados, pode-se entender que o objetivo da pesquisa foi cumprido e que os jogos interativos educacionais tiveram boa aceitação por parte dos alunos que, motivados pela metodologia da sala de aula invertida, assumiram o protagonismo dos encontros semanais por via remota, constatando assim um momento de mudança no modelo educacional tradicional.

Acredita-se, ainda, que a aplicação da gamificação nas aulas, utilizando elementos do universo que permeia a vida dos discentes fora da escola trouxe mais participação e interação entre os envolvidos no processo. No entanto, reconhece-se aqui a limitação desta pesquisa em avaliar mais claramente a ferramenta *Classcraft*, visto que a percepção negativa dela pelos alunos pode ter sido motivada pela falta de instruções mais claras.

Ratifica-se, portanto, que o trabalho com a sala de aula invertida obteve êxito, pois transferiu o foco central da aula para o aluno. A experiência comprovou que é possível ensinar conteúdo didático sem a exposição direta pelo professor e durante o horário das aulas, aproveitando melhor o espaço para a interação e participação, fatores fundamentais para o sucesso de aulas de qualquer componente curricular, mas especialmente para a disciplina de língua inglesa, onde a habilidade de *speaking* geralmente é pouco desenvolvida no ensino tradicional.

Por fim, acredita-se que a proposta inicial de proporcionar uma experiência diferente através da utilização dos jogos interativos e da gamificação obteve uma avaliação positiva por parte dos alunos, melhorando a relação entre estes e a professora, e notadamente colaborando para a aprendizagem da língua inglesa.

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERGMAN, Jonathan. **Aprendizagem invertida para resolver o problema do dever de casa**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018

FARDO, Marcelo Luis. A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**. UFRGS: Porto Alegre, v.11 N.1, julho/2013.

FAVA, Rui. **Educação 3.0**. São Paulo: Saraiva, 2014.

FERRAZ, Ana Paula do Carmo Marcheti; BELHOT, Renato Vairo. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. **Gestão e Produção**. v. 17, n. 2, p. 421-431, São Carlos, 2010.

FICHER, Adriana; GRIMES, Camila; VICENTINI, M. Aparecida. A Escrita Gamificada de *fanfictions* com o apoio de tecnologias digitais em um clube de inglês. **Trab. Linguist. Apl.**, Campinas, n. (58.3): 1164-1196, set./dez. 2019

MARQUEZ, Manuel Mora; TORRALBO, Jesús Camacho. Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. **Apertura**, Guadalajara, v. 11, n. 1, 56-73, abr. 2019

MILMAN, Natalie B. The flipped classroom strategy: How is it and how it can best be used? IN: SIMONSON, Michael. **Distance learning ... for educators, trainers and leaders**. Washington, DC, United States Distance Learning Association – USDLA, 2014. v.11 issue 4. Disponível em:
https://books.google.com.br/books?id=NgYoDwAAQBAJ&dq=flipped+classroom&lr=&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso: 02 nov. 2020

MORÁN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação hoje. IN: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

PATELA, Nelma. O Perfil Geracional dos Alunos de Hoje: repto à emergência de novas teorias educativas. **E-Revista de Estudos Interculturais do CEI**. n.4. Mai, 2016.

SILVA, Ivaneide Dantas; SANADA, Elizabeth dos Reis. Procedimentos metodológicos nas salas de aula do curso de pedagogia: experiências de ensino híbrido. IN: BACICH,

Lilian; MORAN, José (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

THADEI, Jordana. Mediação e educação na atualidade: um diálogo com formadores de professores *IN*: BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs). **Metodologias ativas para uma educação transformadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez Editora, 1986.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 31, n.3, p. 443-466, set-dez 2005

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. *IN*: BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs). **Metodologias ativas para uma educação transformadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.