

A VIVÊNCIA DE PIBID COM A GAMIFICAÇÃO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Emilly Silva Moreira Viana¹

Resumo

O Programa de Iniciação à Docência (PIBID) caracteriza uma parte essencial durante a trajetória acadêmica do graduando, sobretudo para aqueles que cursam uma dupla licenciatura: licenciandos de Letras Modernas da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Ser bolsista neste programa foi extremamente enriquecedor para a minha futura prática docente, proporcionando experiências únicas. A disciplina, na qual o programa foi aplicado, foi de Língua Inglesa no segundo ano do Ensino Médio em uma escola pública no interior da Bahia. O enfoque desta regência foi a gamificação enquanto ferramenta de ensino de Língua Estrangeira. Dessa forma, as experiências vivenciadas contribuíram também para o aprendizado dos estudantes da Educação Básica, levando ludicidade e dinâmica ao ensino, de modo que os estudantes se sentissem tentados a participarem ativamente das atividades propostas e, consequentemente, usassem a língua estrangeira como meio de interação e construção identitária. A prática da sala de aula é adquirida com o tempo e, neste caso, ocorreu com a condução do professor supervisor, que se propôs a auxiliar nas aplicações dos jogos e nas adaptações necessárias quando da transferência da teoria das atividades propostas para a prática. Assim, na sala de aula, foram vivenciadas, além das interações com os alunos, as oportunidades de lidar com a realidade da turma, de modo que pudéssemos aprimorar nossas percepções de ensino/aprendizagem tornando os alunos participantes integralmente ativos nas atividades e discussões suscitadas em aula.

Palavras-chave: Ensino de língua inglesa, Gamificação na educação, Ensino Médio.

Introdução

Este artigo surgiu do relato de experiência realizado ao fim da vigência da bolsa do Programa de Incentivo de Iniciação à Docência (PIBID), financiado pela CAPES no curso de Letras Modernas, na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, *campus* de Vitória da Conquista. Tendo em vista as dificuldades que o ensino de línguas vem enfrentando ao decorrer do tempo, é cada vez mais comum notar a permanência de metodologias tradicionais nas salas de aulas. Sendo assim, esse artigo percorrerá algumas perspectivas metodológicas, passando pela Gamificação, abordagem escolhida para ser implementada durante a vigência do PIBID. A vivência docente proporcionada pelo programa ao discente licenciando permite observar as diversas realidades da sala de aula e associá-las às teorias estudadas durante a graduação. Em razão disso, cabe evidenciar que, segundo Leffa (2020), o que caracteriza uma metodologia gamificada é, justamente, o acréscimo de atributos específicos dos *games*, como o uso de escores, troféus e quadros de liderança, nas atividades da disciplina.

É a partir dessa vivência proporcionada pelo PIBID que o aluno licenciando tem um contato,

¹ Graduando do Curso de **Letras Modernas** da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia- UESB, emillyviana194@gmail.com.



muitas vezes, inicial com as metodologias utilizadas nas salas de aula, podendo ou não se relacionarem às teorias vistas durante a licenciatura, já que no processo de graduação nos deparamos com muitos autores e metodologias da educação. É fato que as tradicionais aulas de língua inglesa não despertam interesse nos estudantes, pois estão muito associadas à normas e regras. Poucos são os alunos que demonstram proficiência na aprendizagem de língua inglesa quando se trata de um ensino pautado somente em conteúdos gramaticais. Isso nos salienta o quanto é necessário abordar tal temática sob diferentes perspectivas e a partir dos documentos oficiais da educação. Para tanto, foram consultados autores como Libâneo (2002), Leffa (2020), Paiva (2009), Tapia e Fita (1999), Marcuschi (2010), dentre outros. Ademais, trago também o meu olhar e a minha experiência enquanto bolsista no projeto de PIBID.

Com isso, espero que os resultados obtidos possam contribuir para uma revisitação nos fomentos utilizados em sala de aula, a fim de satisfazer as necessidades de aprendizagem dos alunos e buscar maior motivação tanto para o corpo discente como para o corpo docente da área de línguas.

Metodologia

Este estudo refere-se a um relato de experiência de cunho descritivo, com abordagem qualitativa, a partir da vigência de uma bolsa de um ano e seis meses de Iniciação à Docência numa turma com 24 alunos, o que fazia com que a sala estivesse vazia na maioria das aulas, haja vista que esta era uma turma pequena se comparada com as demais da mesma série. A partir da convivência com a turma, pude perceber as condições reais do ensino público na posição de docente.

Em um grupo de seis bolsistas, nos dividimos em três duplas e cada dupla ficou responsável por uma turma de segundo ano, de modo que fazíamos rodízios nas criações dos jogos e todas as duplas aplicavam o mesmo jogo no tempo determinado e correspondente àquele assunto programático no planejamento do professor supervisor. Nesse sentido, a dinâmica escolhida para o primeiro contato com os estudantes foi uma brincadeira, proposta por mim, à qual denominamos de *Cabbage* e foi realizada ao ar livre, na área externa da escola. Consistia em um “repolho” feito de várias folhas amassadas cobrindo as outras, sendo que em cada uma havia uma pergunta em inglês sobre a individualidade dos alunos. Assim, passamos uma música e o repolho ia passando de mão em mão, até que a música parasse e quem estivesse com o repolho haveria de dizer “*My name is ..., I’m ... years old.*” e responder à pergunta, conforme demonstra a Figura 1.



Figura 1: Dinâmica do *Cabbage*



Fonte: Material didático produzido pela autora, 2023

Em função disso, propusemos a pensar e desenvolver um jogo a cada encontro a partir do conteúdo apontado pelo professor supervisor e, conseqüentemente, montar o plano de aula de cada um desses jogos. Alguns mais simples como este do repolho ou a mímica que fizemos, nos exigiu apenas papéis como recurso, onde escrevemos, ora a mão ora impresso, as perguntas do repolho ou os verbos da mímica.

Em outro momento, precisamos usar plataformas digitais como o *Quizur* para a criação de *quizz* na expectativa de utilizá-lo para revisar conteúdos já vistos. Foram aplicados ao longo da vigência 4 *quizz*.

Nos períodos de prova do colégio, nos afastamos das atividades presenciais na escola e apenas fazíamos trabalhos remotos a partir da teoria da criação de novos jogos. Sendo assim, alguns jogos requeriam de nós apenas sua idealização, como foi o caso do desfile maluco, em que os alunos levaram peças de roupas e acessórios, conforme ilustrado na Figura 2. Outros já demandavam uma maior elaboração, como foi o caso da *Box Surprise*, em que pegamos uma caixa e enfeitamos para que dentro colocássemos perguntas acerca do conteúdo de *Going to*, conforme ilustrado na Figura 3. Mais tarde, a reutilizamos para o conteúdo de *Present Continuous*, apenas trocando as perguntas da caixa.



Figura 2: Foto do Desfile Maluco



Fonte: Autora, 2023

Figura 3: Foto da *Box Surprise*



Fonte: Autora, 2023

Para o jogo de *Imitate The Actions*, elaboramos e imprimimos *cards* com verbos e advérbios de modo, para que um aluno pusesse em sua testa e, enquanto o outro performava o que os *cards* apontavam, tentasse acertar os verbos e advérbio de modo que ali estavam sendo representados, conforme ilustrado na Figura 3.

Figura 4: Foto do *Imitate The Actions*



Fonte: Autora, 2023

Nessa perspectiva de elaboração, revelamos imagens de gatos e caixas para que os alunos descrevessem a partir das *prepositions of place* onde estava o gato com relação à caixa.

Resultados e Discussões

O ensino-aprendizagem de línguas tem sido discutido constantemente por estudiosos e professores, visto que este campo se encontra em processo de constituição contínuo. De acordo com Paiva (2009), o ensino de Língua Inglesa deve ser analisado de forma contextualizada, a partir do qual o aluno se sinta motivado e estimulado a buscar novos meios de expandir seus conhecimentos e tenha um processo de aprendizagem mais agradável.

Sobre o assunto, Libâneo (2002) destaca também a função do docente em planejar, selecionar e organizar conteúdos, programar tarefas, criar condições de estudo nas aulas e estimular os alunos, a fim de que eles se tornem sujeitos ativos da própria aprendizagem. Incrementando esta perspectiva, Martinez (2009) trata sobre como a didática contribui para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, frequentemente ancorada a métodos indutivos, que permitem demonstrar que a noção de língua está sempre em (re)elaboração, de modo que o professor seja um facilitador deste processo de aprendizagem.

A partir disso, observa-se que o processo de ensino-aprendizagem de um idioma não constitui fácil tarefa, pois exige grande dedicação tanto dos alunos como dos professores. Nessa perspectiva, damos enfoque ao questionamento de “como lidar



metodologicamente com as dificuldades desta tarefa?”

Assim, para a metodologia que escolhi para responder a esta pergunta, cabe ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância dos jogos e brincadeiras na educação como ferramentas para o desenvolvimento da aprendizagem; ela valoriza o brincar como um eixo estruturante, que incentiva a exploração, a socialização e o desenvolvimento de diversas habilidades. Segundo Fullerton (2019) “os jogos não são meros espetáculos, mas propiciam experiências interativas”.

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na disciplina de língua inglesa ofereceu uma experiência enriquecedora e transformadora para todos os participantes envolvidos através da gamificação dos conteúdos programáticos na disciplina de Língua Inglesa, numa turma do segundo ano do Ensino Médio. Esta experiência proporcionou aos bolsistas uma visão da jornada do professor como uma narrativa complexa e multifacetada, caracterizada por uma progressão contínua de desafios e conquistas, assim como, ao longo do desenvolvimento do projeto, os bolsistas puderam aprimorar suas habilidades de ensino, adquirindo novas metodologias e compartilhando conhecimentos e momentos significativos com os alunos. A interação com os professores mentores e a troca de experiências com os colegas desempenharam um papel fundamental no crescimento profissional dos participantes. Desde o entusiasmo e expectativa inicial da primeira aula até a reflexão e celebração do encerramento do programa, cada momento contribuiu positivamente para a forma como os futuros professores planejarão e implementarão suas práticas didáticas no ensino de inglês.

Para exemplificar os jogos desenvolvidos, apresento a seguir o primeiro jogo aplicado em sala de aula: o Ludo, no dia 28 de Março de 2023, em uma turma de 2º ano do Ensino Médio, do colégio Centro Territorial de Educação Profissional (CETEP). O respectivo jogo foi pensado com a turma dividida em 3 grupos, sendo que cada um ficou com um tabuleiro. Para cada tabuleiro, havia quatro duplas, trios ou grupos, cuja função seria estabelecer um número, em que, ao sortear-lo no dado, a pessoa que o fez teve de produzir um sinal de costume estadunidense e sua dupla teve de dizer o nome deste sinal em inglês. Dessa forma, foram trabalhados os nomes de sinais relacionados à cultura americana, com o intuito de fazer com que os alunos percebessem que uma língua tem, por trás de si, toda uma relação com culturas, hábitos, gestos, costumes, etc. Na aula do dia 31 de Março do mesmo ano, foi realizada a final do jogo Ludo, que contemplou três duplas como vencedoras. A participação dos alunos, bem como o interesse dos mesmos no respectivo jogo foi nítida. Além de se divertirem, aprenderam um vocabulário novo referente aos gestos que podem ser feitos com as mãos e que estão, diretamente, ligados à língua inglesa dos Estados Unidos e, sobretudo, aos conteúdos que muitos deles consomem, diariamente, bem como a percepção da diversidade existente entre as línguas, notando que, a depender do lugar de onde se trata, os sinais terão diferentes significados.

Tratando-se de uma turma de 2º ano, vale destacar que o Ensino Médio é o momento de transição do adolescente para a juventude e, nesse sentido, é preciso que nesta etapa os alunos aprendam a enxergar o mundo com dimensão vasta que ele possui e a compreender a multiplicidade cultural existente em cada língua viva.

Em última análise, o PIBID representou uma oportunidade valiosa para adquirir novas habilidades, métodos e conhecimentos na área da educação, demonstrando o potencial de impacto positivo que programas de formação docente podem ter na preparação de profissionais qualificados e engajados no processo de ensino-aprendizagem. Para além



disso, o (des)envolvimento na criação de jogos para o ensino de Língua Inglesa trouxe novas visões sobre como o processo de ensino-aprendizagem pode ocorrer, valorizando as múltiplas interações possíveis nos ambientes de ensino.

Como ilustração das atividades realizadas, descrevo a seguir uma outra dinâmica realizada: Na aula do dia 04 de Abril de 2023 executamos um jogo da memória relacionado ao verbo Can e sua forma negativa e contraída Can't, conteúdo que o professor Marcone estava trabalhando com os alunos. O jogo continha 12 pares de cartas, grafadas com palavras já trabalhadas em sala de aula (como school, paper, friends, food). A sala foi dividida em 3 equipes com 6 alunos cada. Todos os alunos presentes participaram do game, e nós, bolsistas, e o professor ficamos, cada um, responsáveis pelo acompanhamento de uma equipe. Para o jogo ter êxito e a equipe pontuar, cada um de seus membros deveria encontrar um par de cartas e formar uma frase utilizando tanto a palavra de sua carta como também o verbo Can ou Can't. Os alunos se entreteram com a dinâmica e conseguiram formar frases e pronunciá-las, mesmo que alguns demonstrassem resistência em fazê-lo.

Diante das atividades realizadas, pude perceber maior interação por parte dos alunos, porém um medo muito grande de errar os travava muitas vezes. Assim, levanto a percepção de que, ainda que a gamificação promova ludicidade às aulas, é válido considerar a necessidade de trabalhar nos estudantes suas relações de autoestima, a fim de fazê-los compreender que o mais importante não é acertar ou vencer, mas, sim, participar. Em função disso, saliento a urgência de pensar como adaptar as condições das dinâmicas propostas, envolvendo muitas vezes competitividade e certa exposição, às necessidades individuais dos alunos. Para além disso, é válido considerar que o aluno precisa entender o processo e a dinâmica do jogo e se perceber enquanto jogador, ou seja, compreender que o *game* só há de funcionar em função de sua participação integral.

É possível, apesar das exceções, inferir que elementos de *games* como título de vencedor, estado de vitória, contabilização de pontos e indicação, e às vezes premiação, da equipe com melhor desempenho estimulam a participação dos alunos, pois como aponta Alves (2015) quando um indivíduo envolvido em alguma situação recebe *feedbacks* positivos tende a repetir o comportamento, de forma que o aprendizado se dá nesse reforço de estímulo.

Foram realizadas durante toda a vigência um total de 20 atividades com jogos elaborados por nós, equipe do PIBID, em que na maioria desta os alunos demonstraram engajamento comportamental, pois se envolveram na maioria das propostas, se empenhando em cada uma das atividades. Sobre isso, na minha percepção, a atividade que obteve maior engajamento foi um desfile de moda maluco que realizamos para que eles fixassem os vocabulários de *clothes and accessories*. Solicitamos que os alunos levassem o máximo de peças de roupas e acessórios que pudessem e, no dia da dinâmica, dividimos a turma em dois grupos. Cada grupo tinha um representante que teria de vestir o máximo de roupas e acessórios que conseguisse e, ao tirar um por um, a equipe haveria de acertar os nomes de cada uma das peças, ao que fomos pontuando no quadro os acertos.

Nesse sentido, um dos objetivos apontados por Alves (2015) foi atingido, que é, justamente, sobre a motivação dos alunos alterarem seus comportamentos, desenvolvendo habilidades, sempre buscando o melhor desempenho na atividade proposta. É possível elaborar também sobre o engajamento emocional proposto por Boller;Kapp (2018), pois os estudantes estavam completamente imersos na dinâmica.



Outrossim, pode-se afirmar que, com a reelaboração do espaço da sala de aula para um ambiente organizado a partir das gerações de jogos, raramente as aulas seguiam como no formato tradicional de ensino. Assim, houve mais engajamento por parte dos alunos, que se mostraram bastante interessados nas tarefas que eles desempenharam a partir das dinâmicas propostas. Não obstante, houve também mais ludicidade nas aulas, sendo que os alunos se tornaram mais ativos e passaram a se mobilizar mais para que os jogos ocorressem. As vivências proporcionadas, desde as idealizações dos jogos feitas através de reuniões com os bolsistas envolvidos, a professora coordenadora e o professor supervisor, até as aplicações dos jogos em sala pelos bolsistas, acrescentaram muito à percepção de trabalho docente que eu venho desenvolvendo ao longo da minha graduação.

Enfim, nessa perspectiva, convém explicitar também as dificuldades enfrentadas durante a vigência do programa; alguns alunos tinham resistência em tentar trabalhar a parte oral da língua. Se tratando da aprendizagem de novo idioma, é necessário que todas as habilidades linguísticas sejam abordadas, a escrita, a leitura, a fala e a escuta. Entretanto, por estarem acostumados ao modelo de aprendizagem tradicional em que, na maioria dos casos, os alunos só copiam conteúdos e atividades do quadro, eles se mostram resistentes à necessidade de arriscar falar em um idioma que eles não dominam.

Quando o projeto estava chegando ao fim, realizamos um interclasse, reunindo as três turmas de Segundo Ano participantes no auditório da escola e montamos uma sequência de quizz para ser disputada entre as três turmas. Para esta atividade, elaboramos premiações para os vencedores e kits com doces para todos os participantes. Foi um momento de celebração e despedida que não perdeu, no entanto, seu foco, mantendo a objetividade de reforçar os conteúdos trabalhados ao decorrer da vigência e sempre incentivando nos alunos esta busca por solucionar problemas e trabalhar em equipe em prol do vencimento.

Observando os dados criados a partir das interações em sala de aula, ratifico que a gamificação é realmente um aparato de uso proveitoso, apesar das pequenas adversidades encontradas nas formas escolhidas para implementar as tarefas adaptadas aos *games*. Assim, deve-se apontar que a realidade do uso de jogos como ferramenta pedagógica não se distancia do que consideram os teóricos citados acerca do ensino dinâmico de línguas e a Base Nacional Comum Curricular.

Considerações Finais

Diante da forma como o ensino de Língua Inglesa vem se materializando nas escolas, impera a necessidade de (re)avaliar os modelos tradicionais do ensino, observando os pontos positivos e negativos das didáticas utilizadas, bem como as reações causadas a partir da tentativa de implementação de novas estratégias pedagógicas. Em relação a isso, este artigo é um relato de experiência, cujo desejo é ajudar a depreender os (não) funcionamentos concernentes à implementação da gamificação em uma turma de Segundo Ano do Ensino Médio de escola de Ensino Profissionalizante no interior da Bahia.

A partir da experiência de iniciação à docência e das situações cotidianas das quais participamos, ficou evidente, para mim, a real situação das salas de aula, quando, por exemplo, os alunos não se propunham a realizar as atividades solicitadas. No entanto, foi a partir destas que passei a me preocupar em como incentivá-los no aprendizado,



sobretudo da língua inglesa, percebendo o importante papel desempenhado pelo docente na vida dos seus alunos. Além disso, é exercendo a função que temos dentro do PIBID, que nos formamos enquanto futuros professores, já que, desde então, observamos o processo de ensino-aprendizagem dentro da sala de aula e é a partir desta observação que nos moldamos para entendermos e idealizarmos o docente que queremos ser. A prática no PIBID me trouxe inúmeros aprendizados sobre dinâmicas e metodologias com as quais trabalhar em sala de aula, contribuindo para a minha perspectiva pessoal acerca da docência, que se baseia na vontade de fazer com que os educandos encontrem sentido para estar na escola e extrair dela as ferramentas das quais precisam para que em qualquer ambiente possam absorver o máximo de conhecimento que lhes interesse e façam sobre este julgamento crítico, formando-se, a cada dia, enquanto indivíduos autônomos e conscientes de si e dos espaços que ocupam.

Ademais, o projeto não é gratificante apenas para nós, bolsistas, tendo em vista que, depois da implementação da gamificação, com o PIBID, em sala, os alunos se interessaram muito mais pela disciplina em questão, bem como pelos diversos aprendizados que esta traz, que ficaram mais dinâmicos e acessíveis com o método escolhido para trabalhá-los.

A gamificação no processo de ensino-aprendizagem dispõe aos alunos uma experiência que amplifica e consolida o processo de aquisição de Língua Estrangeira, que só é alcançado através de uma continuidade de práticas ordenadas e executadas por meio das ações pedagógicas do professor. O ensino tradicional de línguas ainda é muito comum. Por isso, o incentivo à inovação materializa a necessidade de atrair o interesse dos estudantes.

Dessa forma, concluímos que este tempo no PIBID foi extremamente favorável a todos os envolvidos, pois houve muita troca de conhecimento entre nós (transmitindo um aprendizado que pode, sim, ser atraente, interessante e divertido), os alunos (se interessando pela dinâmica aplicada e, conseqüentemente, absorvendo conteúdos de língua inglesa) e os professores supervisor e coordenador (fornecendo-nos conhecimento acerca da vivência no mundo docente e liderando um projeto que fez a diferença no ensino).

Por fim, compreende-se que para estimular a aquisição da Língua Inglesa nas escolas públicas é necessário aumentar as ferramentas de interatividade, de modo que os alunos se sintam atraídos pela diversidade linguística que eles podem encontrar ao se depararem com a aprendizagem de um novo idioma.

Referências

ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. DVS Editora, v. 3, f. 100, 2015. 200 p.

BOLLER, S.; KAPP, K. Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

FULLERTON, T. *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. 4th ed. Florida: CRC Press, 2019



LEFFA, V. J. Produção de materiais para o ensino de línguas na perspectiva do design crítico. In: TAKAKI, Nara Hiroko; MONTE MOR, Walkyria (org.). Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens. Campinas: Pontes Editores, 2017, p. 243-265.

LIBÂNEO, J. C. Reflexividade e formação de professores: outra oscilação do pensamento pedagógico brasileiro? In: PIMENTA, Selma G.; GHEDIN, Evandro (Orgs.). Professor reflexivo no Brasil – gênese e crítica de um conceito. São Paulo: Cortez, 2002

MARCURSCHI, L.A. Gêneros Textuais: Definição e Funcionalidade. In: DIONISIO, Ângela Paiva. MACHADO, Anna Rachel. BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs). Gêneros textuais e ensino. São Paulo- SP: Parábola, 2010.

MARTÍNEZ, A. M. (2009). Psicologia escolar e educacional: compromissos com a educação brasileira. *Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, 13(1), 169-177. Recuperado em 30 outubro, 2010, de <http://www.abrapee.psc.br/13-1.pdf>.

PAIVA, V. L. M. O. O ensino de língua estrangeira e a questão da autonomia. In: LIMA, Diógenes Cândido de (org.). Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola Editorial, 2009. p. 31–38.

TAPIA, J. A. e FITA, E. C. A motivação em sala de aula: o que é, como se faz. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

