

# Uma proposta de ampliação da competência comunicativa dos alunos de língua inglesa

## RESUMO

O artigo apresenta um site desenvolvido para ensinar Língua Inglesa que contempla uma abordagem como conjunto coerente de princípios e hipóteses linguísticas e pedagógicas que respondam a objetivos sociointeracionistas. Nossa plataforma digital não busca apresentar um novo método de ensino como manual que tudo prevê e que transforma o ensino em uma aplicação rotineira de procedimentos e técnicas. Espera-se que o aluno aprenda por meio de textos de diferentes tipos e gêneros sob o paradigma da prática social, ou seja, que esteja frente a textos de contextos e situações diversas para que possa dar continuidade ao processo de letramento iniciado em sala de aula. Para atingir tal intento, desenvolvemos um site que integra técnicas de gamificação e exercícios com temas variados para ampliar o conhecimento das quatro habilidades em Língua Inglesa. Aplicamos os exercícios aos alunos e apresentamos resultados que comprovam nossas expectativas. Vale dizer que nossos pressupostos teóricos estavam norteados pelo pensamento de Bakhtin, de Bronckart, de Schnewly, de Marcuschi, de Magda Soares, dentre outros.

**Palavras-chave:** Língua Inglesa. Ensino. Gamification.

**Angelo Cesar Mendes da Silva**

[angelo.mendes@ice.ufjf.br](mailto:angelo.mendes@ice.ufjf.br)

Universidade Federal de Juiz de Fora,  
Minas Gerais, Brasil.

**Patrícia Pedrosa Botelho**

[patricia.botelho@ifsudestemg.edu.br](mailto:patricia.botelho@ifsudestemg.edu.br)

Instituto Federal do Sudeste de Minas  
Gerais, Juiz de Fora, Brasil

## INTRODUÇÃO

Já há algum tempo tem se discutido a “reformulação” do ensino de Línguas nos cursos de Letras, nos cursos de formação continuada de docentes, nos eventos científicos, nas revistas especializadas, nas dissertações e teses, até mesmo nos documentos oficiais vinculados ao Ministério da Educação; entretanto, percebe-se que o exercício da docência assim como os livros didáticos de escolas privadas e públicas de Ensino Fundamental e Médio ainda privilegiam os conteúdos/nomenclaturas/classificações gramaticais nas práticas de leitura e escrita, trazendo à baila do processo de ensino/aprendizagem a crença de que para ler e escrever é necessário saber (quase somente) Gramática Normativa (BAGNO, 2009). Nessa perspectiva, o aprendiz é levado a crer que há, de fato, uma disciplina escolar denominada Gramática Normativa, cujos conteúdos parecem não estar relacionados às atividades de leitura e escrita e não ter aplicação direta à sua formação. Muitas vezes, vemos que esse posicionamento/comportamento linguístico se estende das aulas de língua materna para as aulas de língua estrangeira.

Como sabemos, as condutas humanas são mediadas e organizadas na e pela linguagem (BRONCKART, 1999; 2003). Nessa perspectiva, vale dizer que a noção de linguagem que norteou esse trabalho é a de uma forma de ação que se realiza através do discurso socialmente situado e partilhado. Isso implica dizer que não compreendemos a Língua como fruto de construção individual, mas, sim, como prática social que se realiza como ação conjunta e partilhada entre sujeitos e entre o sujeito e o mundo.

Nenhuma Língua existe em função de si mesma, desvinculada do espaço físico e cultural em que vivem seus usuários ou independente de quaisquer outros fatores situacionais. As Línguas estão a serviço das pessoas, de seus propósitos interativos, conforme o contexto, os eventos e os estados em que os interlocutores se encontram. O que existe é a Língua concretizada em atividades, em ações e em atuações comunicativas, como modo de ação, como forma de prática social, direcionada para determinado objetivo (ANTUNES, 2009). A Língua, como bem evidenciado por Irlandé Antunes (2009) em seu *Língua, texto e ensino*, deve deixar de ser um conjunto de signos (com significante e significado) e um conjunto de regras e/ou frases gramaticais para “definir-se como um fenômeno social, como uma prática de atuação interativa, dependente da cultura de seus usuários” (Idem, p. 21).

Na contemporaneidade, os embates travados pelos docentes apontam para a necessidade de repensarmos o ensino de línguas nas escolas (GERALDI, 1999; NEVES, 2002; PERINI, 2002; ANTUNES, 2007; 2009; POSSENTI, 2012), afinal a escola vem falhando na sua função de formar leitores. Ensinar a decifrar os sinais gráficos é apenas uma das condições para que se possa, gradativamente, inserir o aluno no mundo dos livros, das informações escritas, da cultura letrada, da ficção literária; afinal, no mundo da convivência com a língua escrita (ANTUNES, 2009, p. 185).

Acreditamos que a ênfase dada, diversas vezes, ao ensino do texto como pretexto para ensinar nomenclaturas, regras e classificações gramaticais em sala de aula ignora o objeto principal de ensino de Língua, i.e., a inserção dos sujeitos nas diversas situações de letramento que permeiam nossa sociedade. O objetivo

das aulas de Línguas (e das outras disciplinas como um todo) deveria ser sempre o trabalho com o texto, proporcionando aos discentes atividades significativas que enfoquem as habilidades de leitura e produção oral e escrita, partindo dos conhecimentos linguísticos e metalinguísticos que já possuem para ampliar o repertório sociodiscursivo de cada um.

Assim, o papel da escola e do docente é ampliar as competências e o repertório sociodiscursivo do aluno para que ele possa transitar entre textos de diferentes gêneros e tipos. É notório, por parte de alguns autores, o esforço por trazer às aulas de Língua um material que busque ensinar a reflexividade linguística com o intento de orientar uma prática de ensino produtiva para o desenvolvimento de habilidades linguísticas; no entanto, a realidade escolar tem demonstrado o fracasso dos alunos nas aulas. A Língua se cria e se recria a todo o momento, como resultado das interações entre os sujeitos. Deste modo, precisamos acompanhar estas mudanças e dar acesso a novas perspectivas, novas concepções, novos dados, diferentes informações acerca do mundo, das pessoas, da história do mundo e da intervenção dos grupos sobre o mundo, sobre o planeta, sobre o universo (ANTUNES, 2009). Partimos da concepção de que falta de informação só se resolve com ampliação de repertório de informações e de ideias, com nossa capacidade de refletir criticamente, de ler, de ouvir, de refletir, de inferir, de tirar conclusões, de estabelecer relações.

Neste íterim, este ensaio pretende aplicar o conceito de Língua aqui explicitado por meio de uma abordagem do universo vocabular dos grupos populares, expressando a sua real linguagem, os seus anseios, as suas inquietações, as suas reivindicações, as suas necessidades (FREIRE, 1984). As Línguas devem estar a serviço das pessoas, de seus propósitos interativos reais, conforme as configurações contextuais, conforme os eventos e os estados em que os interlocutores se encontram.

## **1. PERSCRUTANDO OS PROPÓSITOS DOS SOFTWARES EXISTENTES NO MERCADO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA**

Existem diversas ferramentas de ensino-aprendizagem pagas e gratuitas para ensino de Línguas disponibilizadas publicamente para download via celular ou acesso via computador. Entretanto, ao analisá-las, constatamos algumas deficiências que podem limitar um aprendizado mais abrangente por fazer uso de uma abordagem excessivamente tradicionalista, ou seja, excessivo enfoque em regras gramaticais, restrição quanto ao *feedback* dos usuários, falta de recursos estruturais. Deste modo, nosso intento, nesse momento, é fazer um breve percurso por alguns sites pesquisados para que possamos elencar os problemas encontrados e, desta maneira, dar a ver o que acreditamos ser necessário para promover a ampliação de vocabulário, de ciência de estruturas sintáticas, de conhecimento de textos de diversos gêneros.

Um dos mais populares e, com aproximadamente 100 milhões de usuários, é o aplicativo *Duolingo*<sup>®</sup>, o qual oferece recursos para aprendizado de diversos idiomas, tais como francês, inglês e espanhol através de uma proposta interativa por meio de perguntas e respostas em que o usuário contabiliza pontos, capacitando-o a um próximo nível. Embora seja gratuito, por se tratar de um

software proprietário, i.e., detido por uma empresa, alguns recursos são limitados não permitindo o cadastro de perguntas além das oferecidas pela plataforma. Vale dizer que o *Duolingo*<sup>®</sup> não oferece perguntas com vídeos, não fornece informações para acompanhamento dos alunos, de forma individual ou coletiva e, prioritariamente, faz uso de uma concepção linguística que privilegia o aprendizado de vocabulário randomicamente, ou seja, não há contextos e situações diversificadas vivenciadas pelos usuários. Frases como “A tartaruga perdeu a chave” são corriqueiras, não privilegiando uma abordagem sociointeracionista da Língua.

O *Memrise*<sup>®</sup> também oferece conteúdo de diversos idiomas com duas versões: gratuita e paga. Possui uma proposta que visa explorar a capacidade de memorização do usuário para avançar nas lições. As lições ofertadas possuem conteúdo pré-definido e temas específicos, como os cursos voltados à preparação de exames de certificação e para o meio profissional.

O *Rosetta Stone*<sup>®</sup> mostrou-se o mais completo em relações às perguntas contextualizadas com mídias digitais. Há suporte para vídeos, imagens, entrada e saída de áudio, além de textos. Contudo, sua versão gratuita permite um número limitado de atividades que podem ser realizadas não deixando que o aluno avance com os estudos na plataforma.

Mesmo também sendo um software proprietário, o *Lingualeo*<sup>®</sup> oferece ao usuário a possibilidade de escolher o que aprender. O aplicativo é um conjunto de perguntas e respostas em forma de jogo. A versão gratuita oferece apenas treinos básicos ao vocabulário, deixando os outros recursos às versões pagas.

Já a bem conceituada plataforma de ensino da BBC, *BBC Learning English*<sup>®</sup> possui cursos com enorme variedade de temas que são constantemente atualizados. Embora a plataforma possua cursos gratuitos e o uso de mídias digitais de diversas formas, o ensino é limitado para nível intermediário e avançado.

O *Busuu*<sup>®</sup> possui recursos e problemas de abordagem linguística semelhantes ao *Duolingo*<sup>®</sup>. No entanto, ele fornece a possibilidade de interação via chat e vídeos entre seus usuários desde que eles adquiram o aplicativo.

Uma plataforma avaliada, ainda, foi uma voltada às crianças que serão alfabetizadas, a *ABCya*<sup>®</sup>, e que possui atividades em formato de jogos com muitas animações, vídeos, músicas e muitas cores. É gratuito e não possui outros níveis além do básico, nem foco a outro público além do infantil. Todo conteúdo já é pré-definido, sem possibilidade de alteração. Vale salientar que não há espaço para *feedback* dos usuários.

Também voltado ao nível básico, mas dando a possibilidade de se ir até o nível intermediário gratuitamente, o brasileiro *Curso de Inglês Grátis*<sup>®</sup> oferece um conteúdo bem extenso para aprendizado de Língua Inglesa, no entanto, não faz uso de animações, de jogos ou de exercícios que explorem a competência comunicativa dos alunos. Vale salientar que as atividades e o layout são voltados para a habilidade de leitura e compreensão textual.

O *Kahoot*<sup>®</sup> é uma plataforma digital online interativa que utiliza elementos dos jogos a partir dos quais há possibilidade de criar um jogo educativo com perguntas de múltipla escolha às quais podem ser adicionados imagens e vídeos. Podem-se inserir atividades de acordo com o propósito do professor, além da

utilização de outras previamente cadastradas por outros usuários. A forma com que a plataforma dispõe as atividades é capaz de tornar a aula dinâmica e interativa entre os alunos devido à competição criada junto aos elementos visuais e sonoros que compõem o layout da plataforma. Não temos como tecer considerações acerca da abordagem linguística dessa plataforma, tendo em vista que vários usuários estão aptos a cadastrar quaisquer exercícios com quaisquer finalidades (sejam elas de escuta, de fala, de escrita, de leitura).

Neste trabalho, fizemos algumas discussões acerca dos aplicativos de forma mais pormenorizada e menos minuciosa para que possamos demonstrar também a que resultados pretendíamos chegar.

Dentre os sites e aplicativos citados, o *Kahoot*<sup>®</sup> seria o mais semelhante à proposta que apresentaremos. Como já demonstramos a abordagem linguística que demarcou a escolha das atividades para nosso site, não trataremos desse ponto neste momento.

O que nos chamou atenção ao longo da análise dos aplicativos e sites citados é que nenhum deles ofereceu ao professor, ou a um coordenador de atividade, informações sobre o desempenho do aluno/do usuário. Acreditamos que o *feedback* é um importante recurso que deve ser utilizado pelo professor em sala de aula e em quaisquer atividades aplicadas. A disponibilização ao professor de tais informações oferece mais recursos para tomadas de decisões na construção de sua proposta de ensino e, também, para sua construção das atividades, visto que o docente poderá avaliar o impacto relacionando o formato em que a atividade é apresentada, seu conteúdo e a absorção (o aprendizado) feita pelo aluno.

A maioria dos aplicativos apresentados não possui suporte a atividades com imagens, vídeos e áudios e, os que possuem, disponibilizam apenas uma versão paga. Por se tratar de produtos com vieses comerciais, as plataformas apresentam limitações para replicação e progressão, uma vez que ficarão sob a tutela de suas empresas detentoras. Deste modo, vimos a necessidade de se criar uma plataforma totalmente gratuita que ofereça ao aluno esse formato de site que propusemos. Nossa decisão foi tecer uma pesquisa que analisasse os materiais (sites/aplicativos) disponíveis no mercado, que buscássemos os bons êxitos de cada um, segundo nossa abordagem linguística, para empreendermos a feitura de um site que fosse aberto para que outros docentes pudessem fazer uso.

## 2. BREVE APRESENTAÇÃO DO SOFTWARE GERADO

É importante dizer que o software gerado pela nossa pesquisa não busca apresentar um novo método de ensino como manual que tudo prevê e que transforma o ensino em uma aplicação rotineira de procedimentos e técnicas (SOARES, 2017). Pretendemos fazer com que o aluno aprenda por meio de textos de diferentes tipos e gêneros sob o paradigma da prática social, ou seja, que esteja frente a textos de contextos e situações diversas para que possa dar continuidade ao processo de letramento iniciado em sala de aula. A plataforma para ensino de Línguas desenvolvida neste trabalho tem por intento propor uma metodologia de ensino que estimule o aluno a resolver as atividades e a seguir

motivado para uma próxima tarefa; além disso, ofertamos informações de desempenho de cada aluno e de sua turma ao professor. As atividades postadas no site tiveram tão somente o objetivo de mostrar a proposta linguística de nossa pesquisa. A plataforma foi criada para ser ferramenta de trabalho de outros professores de modo totalmente gratuito.

Desenvolvemos uma plataforma que integra técnicas de *gamificação* para estimular a competição - já que o sujeito tende à competição como condição inerente de existência (MONTE *et al*, 2017) - e exploração de recursos visuais e mídias digitais. Tivemos como intenção a captura do interesse dos alunos, ensejando uma metodologia de ensino que busque afastar-se do modo tradicional de ensino de línguas, i.e., por meio de exercícios gramaticais e descontextualizados.

Nossa proposta pretende ser um suporte/um apoio em sala de aula para as atividades propostas pelo docente. Não acreditamos que haja (ou tenha existido em algum tempo) um material didático que seja isento de falhas, cabendo ao professor o papel daquele que escolhe (e faz uso dos) os exercícios que encaixem nos objetivos comunicacionais de cada sujeito aprendiz. Vale, ainda, dizer que acreditamos na importância de se trabalhar também a parte sintática da Língua Inglesa, embora tenhamos optado por apresentar somente lições que priorizassem as habilidades de escuta e de leitura/compreensão textual. Não comungamos, entretanto, da crença de que o aluno precisa aprender tópicos gramaticais para ampliar sua habilidade comunicativa na Língua. Nosso desejo é que o site criado possa levar o aluno a compreender diversos temas em diversas situações do cotidiano através da leitura de músicas, de áudios de conversas, de piadas, de receitas culinárias culminando em ampliação de vocabulário, de repertório, de competência linguística.

Vale salientar que a plataforma criada poderá ser utilizada por outros docentes que desejam postar exercícios para trabalhar em atividades extraclasse. Nossa intenção é fazer com que tópicos aprendidos em sala de aula possam ser (re)trabalhados em um contexto motivador, diferente, atualizado e lúdico. Deste modo, o docente pode inserir atividades de escuta, de interpretação textual, de escrita e de leitura.

### **3. A RELEVÂNCIA DO USO DE GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

*Gamificação* é um neologismo que vem sendo utilizado para explicar propostas que agregam engajamento, jogabilidade, sistemas de recompensas e ensinamentos colaborativos para reinventar formas de aplicação de diversos tipos de atividades em ambientes que, tradicionalmente, não possuem o jogo como meio para estimular o ensino-aprendizagem. Alves *et al* (2014) definem estes ambientes como *non games*.

O conceito inicial da *gamificação* não é contemporâneo, já que, desde tempos remotos, o homem convive com jogos em distintas épocas e, na maior parte delas, estava influenciando a formação da cultura de civilizações (HUIZINGA, 2000).

O termo *gamificação* corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico. Desse modo, a *gamificação* consiste na utilização de jogos estruturados ou dos elementos presentes nos jogos, sendo utilizado como método de aprimoramento dos diversos tipos de organizações e instituições, buscando auxiliar o desenvolvimento de processos institucionais (VIANNA, 2013).

É comum encontrarmos pessoas utilizando seu celular para jogar com o objetivo de distração, de competição e de integração com outras pessoas. Vale ressaltar que esses são apenas os motivos principais que levam os sujeitos a se interessarem pela *gamificação*. A dinâmica encontrada nos jogos reflete espontaneamente as ações vivenciadas fora do mundo dos games; ainda que o jogador não perceba, ele associará suas atitudes reais com atitudes aplicadas nos jogos (MCGONIGAL, 2012). Esta grande popularidade dos jogos digitais, em sua maioria restrita ao público jovem, construiu um grande passo para a inovação e oportunidade para sua utilização em ambientes além da recreação (FARDO, 2013).

Abrantes (2014) assevera que a *gamificação* possui um forte impacto psicológico em seus praticantes no que tange à influência indireta de suas ações para alcançar os objetivos do jogo, especialmente devido à propagação de jogos digitais via aplicativos e à grande facilidade de acesso em plataformas de diversos tipos, principalmente smartphones, tablets e computadores. Com isso, torna-se praticamente impossível não haver experiências com sua dinamização, visto que a *gamificação* está presente no cotidiano de diversas pessoas, mesmo que estas não tenham percepção instantânea sobre isso, transformando simples atividades em processos gamificados. É possível afirmar que os jogos sempre estiveram presentes no cotidiano do ser humano, influenciando comportamentos e potencializando a aprendizagem, fazendo da *gamificação* uma nova terminologia para algo que já estava presente e não era percebido desta maneira.

Promover condições para que o processo de ensino-aprendizagem seja algo motivador e lúdico para todos os envolvidos é um dos grandes desafios da educação (ALVES, 2014). Nesse sentido, acreditamos que a inserção de jogos no contexto educacional e a utilização de seus elementos de mecânica, estética e pensamento podem proporcionar experiências engajadoras para ampliação de repertório sociocultural.

O bom resultado de uma aplicação da *gamificação* sob um processo de ensino-aprendizagem está condicionado à forma com que ele será estruturado e transmitido ao jogador ou ator do processo. Este processo precisa ter todos os elementos comuns a um jogo clássico, tais como: regras bem definidas, objetivos claros, desafios, prêmios por tarefas concluídas, interface intuitiva, rankings, *feedbacks*. A base conceitual de todos estes elementos deve estar estabelecida ao propor a *gamificação* de forma a garantir que o jogador entenda o funcionamento do jogo, sua função e o que ele conseguirá de retorno ao concluí-lo. O trabalho de Leffa e Pinto (2014) apresenta uma análise sobre os princípios que sustentem o forte interesse pelos jogos no processo de ensino-aprendizagem.

Se, por um lado, a *gamificação* é capaz de envolver o aluno na resolução de problemas reais ajudando-o a dar significado para aquilo que estuda, de outro,

---

possibilita que o professor elabore estratégias de ensino mais sintonizadas com as demandas dos alunos, apropriando-se da linguagem e estética utilizada nos games para construir espaços de aprendizagem mais prazerosos e eficientes (MONTE et al, 2017).

Na acepção de McGonigal (2012), os jogos possuem o poder de mudar o mundo e torná-lo um lugar melhor; a gamificação transmite um grande potencial de motivação e engajamento em vários ambientes de aprendizagem, especialmente nas instituições de ensino que possuem a disseminação efetiva de conhecimento para todos os seus discentes como competência organizacional.

### **3.1 A plataforma digital desenvolvida**

Um meio simples e eficiente de aplicação da *gamificação* no universo educacional é a utilização de sistemas de ranqueamento que promovam a competitividade entre os alunos e de sistemas de recompensas para trazer mais resultados, elevar a produtividade das aulas e aumentar a quantidade de tempo que os discentes empregam para obtenção de conhecimento fora das instituições de ensino (ALVES et al, 2014).

Buscando uma aplicação que englobasse todos os conceitos já citados e atendesse às especificações a ponto de ter boa aceitação e adoção às aulas, desenvolvemos uma ferramenta digital com o intuito de oferecer aos alunos e aos professores um recurso para tornar as aulas mais interativas e que visasse estimular o aprendizado do aluno baseando-se em *gamificação* para ensino de Língua Inglesa através de atividades desenvolvidas pelo professor. A plataforma integra alunos e professores atuando no processo de ensino-aprendizagem simultaneamente.



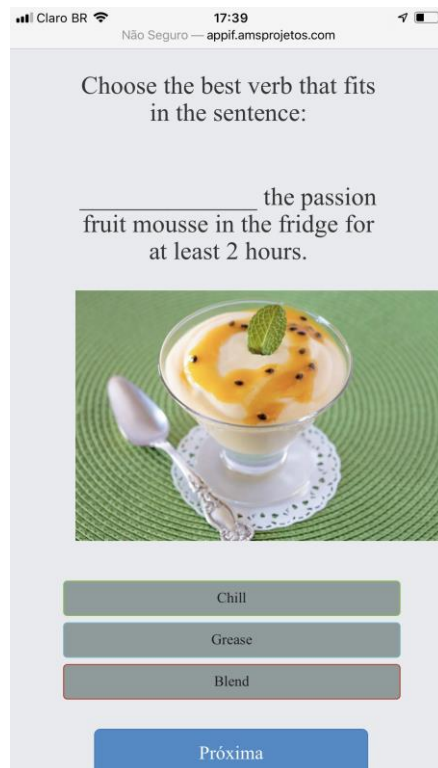
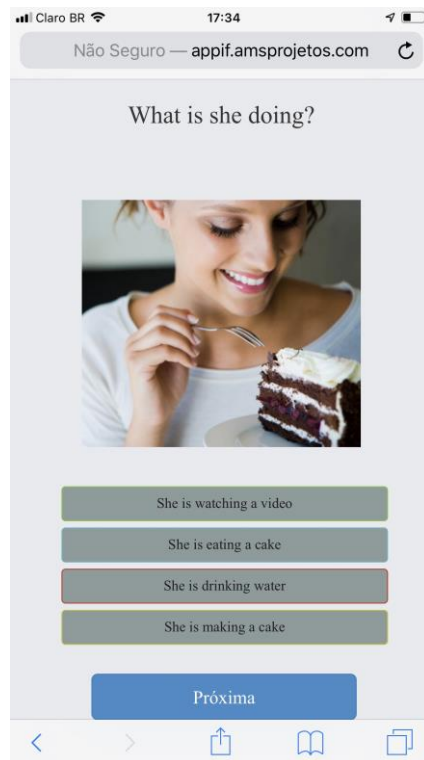


Apresentação da plataforma criada

Disponível em: <http://appif.amsprojetos.com/>


Os professores possuem a função de preparar as lições que serão realizadas pelos alunos e mediar a atividade de forma a orientá-los, explicando a dinâmica de funcionamento. Apenas os professores possuem permissão para cadastrá-las, modificá-las e excluí-las. Ao aluno é definida a função de realizar as atividades e ir acompanhando seu desempenho individual junto ao desempenho de sua turma.

Neste primeiro momento, quatro diferentes formatos de atividades podem ser inseridos na plataforma, quais sejam: perguntas com opções de múltipla escolha, questões de verdadeiro ou falso, associação de frases a imagens e construção de diálogos. Todos os formatos permitem que as atividades contenham textos, imagens, áudios e vídeos a fim de oferecer a cada aluno uma atividade contextualizada com conteúdo que o atrai. A seguir, recortamos algumas imagens extraídas do site.



Claro BR 17:41  
Não Seguro — appif.amsprojetos.com

According to the video,  
choose TRUE or  
FALSE for the  
sentences below:



Raíza Costa says that she sees  
chocolate everywhere.

TRUE FALSE

Claro BR 17:39  
Não Seguro — appif.amsprojetos.com

Choose the best verb that fits  
in the sentence:

\_\_\_\_\_ all the  
ingredients, then add baking  
powder.



Chill  
Grease  
Blend

Próxima

Ao iniciar uma lição, o aluno tem acesso a uma apresentação com informações da proposta e o que será explorado durante a lição. Esta apresentação pode conter texto, vídeo ou imagem que o auxiliarão no decorrer da atividade. Uma lição é composta por atividades de formatos diversos, i.e., não

fazemos uso somente de questões de múltipla escolha e associação de frases a imagens; congregamos tipos de exercícios diversos numa única lição. Após a apresentação, o aluno responderá às perguntas e a cada resposta correta terá uma pontuação atribuída ao seu perfil até concluir todas as atividades.

A cada pergunta respondida o aluno tem acesso a um ranking com a colocação e pontuação em tempo real de todos os colegas de sua turma, junto a um feedback indicando qual é a resposta correta e a resposta que ele assinalou. Ao concluir toda lição, é exibido um ranking final com a colocação e pontuação final de toda a turma.

No ponto de vista do professor, pode-se observar o desempenho geral da turma auxiliando-o no controle do conteúdo assimilado no geral. Também há a possibilidade de acompanhamento individual por aluno observando seu comportamento geral durante toda atividade como também a possibilidade de avaliar seu desempenho específico em cada tipo de tarefa, permitindo ao professor conhecer as dificuldades específicas de cada aluno e poder trabalhar de forma a ajudá-lo, fazendo também com que toda a turma consiga absorver o máximo de conteúdo proposto.

Com simples técnicas estatísticas aplicadas sobre os dados coletados, é possível inferir uma curva de aprendizado de cada aluno por atividade e/ou tema explorado. Pode-se acompanhar o comportamento médio e a variância entre as respostas dos alunos; tal ferramenta pode ser usada como forma de mensurar e avaliar o conteúdo assimilado por eles. Essas técnicas também podem indicar que tipo de atividade possui impacto melhor ou pior sobre os alunos, oferecendo ao professor maior objetividade na preparação das suas aulas.

Nossa proposta vai ao encontro do conceito de gamificação adaptativa de (LEFFA, 2014) em que se estimula o desenvolvimento de Recurso Educacional Aberto que pode ser reusado, reelaborado, remixado e redistribuído pelo professor, sem qualquer tipo de restrição, seja de acesso ou de direitos autorais.

A ferramenta desenvolvida foi produzida com tecnologia gratuita; utilizou-se a linguagem de programação PHP na versão 7 executada sobre um servidor Apache e com banco de dados Mysql. Todo código fonte está aberto e livre armazenado em um repositório do Github ([github.com/AngeloMendes/AppIF](https://github.com/AngeloMendes/AppIF)), sob a licença MIT, local no qual podem surgir propostas para implementação de novas funcionalidades, modificação no projeto original, reprodução na versão atual por meio comercial e distribuição em novas versões para que outras pessoas continuem o projeto, utilizando este trabalho como base para outras aplicações. Vale salientar que esta licença exige os criadores de responsabilidades legais em caso de mau uso ou mau funcionamento de versões advindas da original.

### **3.2 Metodologia dos testes**

Com intuito de avaliar a plataforma desenvolvida, testes foram aplicados a alunos do Ensino Médio, com idade entre 15 e 18 anos, do Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais – Campus Juiz de Fora. Duas turmas foram submetidas a duas lições diferentes com intuito de mensurar o aprendizado em cada lição

junto à sua evolução. Os testes foram acompanhados pelos bolsistas do projeto e uma professora de Língua Inglesa, pesquisadora-responsável pelo projeto.

Para realização da atividade, utilizou-se um laboratório de informática disponibilizado pelo Instituto, local no qual cada aluno, individualmente, foi alocado a um computador com acesso à internet.

As atividades apresentadas neste artigo foram desenvolvidas pela professora participante com o objetivo de desenvolver e explorar as capacidades de leitura, de interpretação, de escuta, fazendo uso de assuntos como profissões, receitas, utensílios domésticos, dentre outros. As lições foram criadas com o intuito de serem ministradas a um público adolescente já alfabetizado em Língua Inglesa, visto que estudam a disciplina desde o Ensino Fundamental. Cada atividade tem, aproximadamente, 40 minutos de duração, tendo sido executada em dias distintos.

Além da avaliação de conhecimento, os testes foram utilizados para análises do comportamento dos alunos ao realizar as atividades com a perspectiva de jogo, até então uma experiência nova (naquele contexto) a todos eles. Com auxílio dos números obtidos através do desempenho dos alunos, avaliou-se a capacidade interpretativa dos alunos em Língua Inglesa.

Quanto ao roteiro dos testes, pode-se dizer que é composto pela etapa de cadastro ou login, em que se informa o nome e a turma do aluno, escolha da lição que será realizada, respostas das perguntas junto ao acompanhamento da resposta correta e escolhida, pontuação e ranking atual à medida que todos os alunos vão respondendo. Ao concluir todas as perguntas, é exibido o ranking final da turma.

Com a conclusão dos testes, inicia-se a etapa de análise dos resultados realizada pela docente. Ela terá informações sobre as respostas escolhidas pelo aluno junto às respostas corretas, tempo gasto para responder a cada pergunta, pontuação parcial e final. Toda informação será disponibilizada por meio de planilhas e gráficos com intuito de dispor ao docente um acompanhamento completo de seus alunos, individual ou coletivamente.

#### **4. DESCRIÇÃO DOS TESTES**

O teste foi realizado primeiramente, no mês de setembro de 2018, com a turma do 2º ano do curso técnico em Mecânica do IF Sudeste MG - Campus de Juiz de Fora. A primeira lição disponível no sistema tinha como tema a “Culinária de bolos”, cujos exercícios versavam sobre questões de múltipla escolha, preenchimento de vocabulário adequado ao contexto em frases com espaços em branco, questões de verdadeiro ou falso de acordo com os textos expostos (receitas) e questões envolvendo a interpretação de perguntas concernentes a um vídeo.

Vale dizer que quando os alunos souberam que a pontuação dos exercícios era baseada na velocidade da resposta correta acabaram por se mostrar mais interessados em ficar em boas posições no *ranking* que simplesmente realizar a atividade (obviamente não era esse nosso interesse). Ao final dos testes os alunos expuseram o descontentamento com esse sistema de pontuação baseado

no tempo e, deste modo, chegamos à conclusão de que deveríamos remover o tempo no cálculo da pontuação.

Refletir sobre os testes é uma maneira de repensarmos o que poderia e deveria ser mudado. Também fizemos questão de pedir *feedback* aos alunos, afinal esse tipo de reposta nos ajudaria a encontrar o que poderia ser feito de outro modo.

O *feedback* de uma aluna sobre a acessibilidade do sistema (vídeos e áudios com legendas) para que pessoas com dificuldade auditiva pudessem realizar as atividades foi uma sugestão bem-vinda e acolhida por nós. Algumas outras sugestões de tema foram propostas para as próximas lições como temas referentes à música, ao esporte e à localização.

## 5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para avaliar a proposta defendida neste trabalho, analisou-se o desempenho dos alunos nas atividades aplicadas por meio de dados coletados pela plataforma. As perguntas cadastradas na plataforma são classificadas com categorias que possibilitam analisar a aceitação dos alunos para pergunta de acordo com sua composição. Neste estudo, objetiva-se trabalhar por meio de perguntas com conteúdo contextualizado com o cotidiano dos alunos e, por isso, compara-se o desempenho deles ao responder perguntas que contenham mídias digitais, sendo áudio, imagens e vídeos ao invés de perguntas que contenham apenas texto. A plataforma é capaz de armazenar as respostas dos alunos, o tempo gasto em cada pergunta, características específicas de cada pergunta e da lição.

A seguir, apresentaremos os gráficos contendo o desempenho dos alunos em cada lição e com diferentes tipos de perguntas. Devido aos números diferentes de questões contidas em cada lição e conseqüentemente pontuações com valores diferentes a cada uma, realizou-se uma normatização sobre a pontuação para agrupá-las em uma mesma escala e permitir uma justa comparação. As pontuações que são apresentadas referem-se a cada aluno, sendo que alguns fizeram as atividades em duplas devido a limitações de recursos físicos.

Com o intuito de mostrar o recurso da plataforma para acompanhar o desempenho dos alunos, o gráfico I representa o resultado final obtido pelos alunos em cada uma das lições. Como as lições tiveram objetivo de avaliar conteúdos distintos, não será discutida a curva de aprendizagem dos alunos.

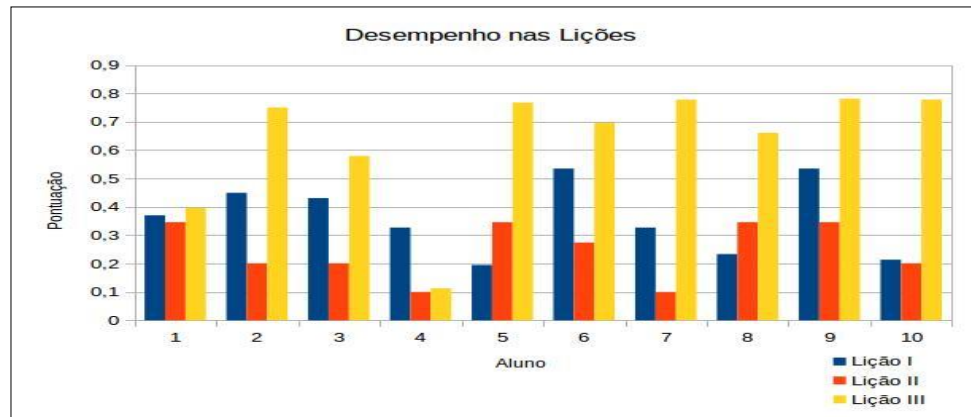


Gráfico I

Refletindo sobre as pontuações, devido à quantidade diferente de questões em cada lição, nos dois gráficos a seguir, apresentam-se os resultados obtidos para o desempenho dos alunos em respostas às questões com e sem mídias digitais. O gráfico II representa a pontuação dos alunos nas questões com mídias e o gráfico III tem a mesma representação para questões sem mídias.

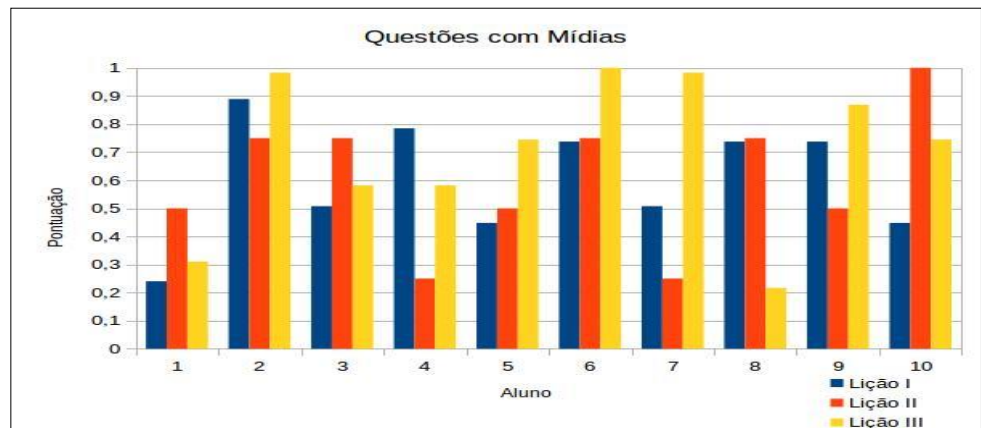


Gráfico II

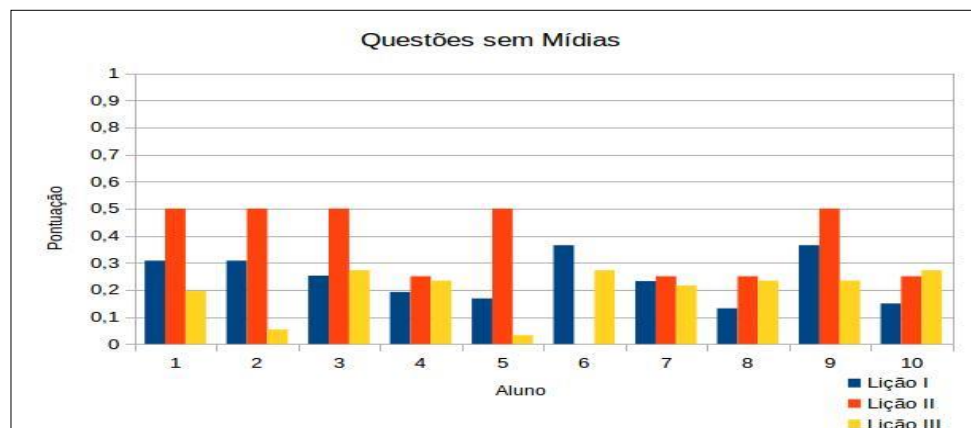


Gráfico III

O resultado destes gráficos confirma a proposta de ensino defendida pelos autores em que a forma de ensinar Língua Inglesa pode ser melhor realizada ao adotar conteúdo contextualizado, interativo e exercícios com temas que despertam o interesse dos alunos.

A plataforma se apresenta como um potencial instrumento de apoio aos professores para realizar acompanhamento dos seus alunos junto à sua proposta de ensino e como forma de uma autoavaliação baseada no rendimento dos alunos nas atividades.

### **À GUIA DE CONCLUSÃO**

Com a conclusão do desenvolvimento da plataforma digital e os testes realizados com os alunos, pode-se validar a proposta de ensino e destacar o grande potencial que a plataforma possui e pode agregar a diversas instituições de ensino. Com seu código fonte disponibilizado publicamente, ela pode ser tornar ainda mais robusta e atender às necessidades específicas, além de explorar áreas não trabalhadas neste projeto.

Como trabalhos futuros, caberia dizer que a implementação de mais técnicas de ciência de dados para descobrir outras relações que a forma com que as atividades são construídas pode impactar na forma de aprendizado dos alunos. É importante repetir os experimentos aqui realizados quando a plataforma tiver maior número de alunos cadastrados e realizando as lições a fim de termos um maior espaço amostral com o objetivo de se poder inferir um resultado estatístico com maior robustez.



## Rap as a teaching resource in sociology classes

### ABSTRACT

The article presents a website developed to teach English that contemplates an approach as a coherent set of linguistic and pedagogical principles and hypotheses that respond to socio-interactionist objectives. Our online platform does not seek to present a new method of teaching as a manual that provides everything and that transforms teaching into a routine application of procedures and techniques. It is expected that the student will learn through texts of different types and genres under the paradigm of social practice, that is, learning based on texts of diverse contexts and situations so that he/she can continue the process of literacy started in the classroom. In order to achieve that, we developed a website that integrated gamification techniques and exercises with a variety of themes to increase the knowledge of the four skills in English. We apply the exercises to the students and present results that support our expectations. It is worth mentioning that our theoretical assumptions were guided by the thought of Bakhtin, Bronckart, Schneuwly, Marcuschi, Magda Soares, among others.

**Keywords:** English. Teaching. Gamification.

---

## REFERÊNCIAS

- ABRANTES, R. **A jogada**: sabedoria dos jogos para jovens visionários. São Paulo: Bestseller, 2014.
- ALVES, F. **Gamefication**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2014.
- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria *et al.* **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática**: por um ensino sem pedras no caminho. Belo Horizonte: Parábola, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Língua, texto e ensino**: outra escola possível. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- BAGNO, Marcos; STUBBS, Michael; GAGNÉ, Gilles. **Língua materna**: letramento, variação e ensino. São Paulo: Parábola Editorial, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Preconceito linguístico**: o que é, como se faz? 52. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2009.
- \_\_\_\_\_. **A língua de Eulália**: novela sociolinguística. 16. ed. São Paulo: Contexto, 2010.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BRONCKART, J.P. **Atividades de linguagem, textos e discursos**: por um interacionismo sócio-discursivo. São Paulo: EDUC, 1999.
- \_\_\_\_\_. “Gêneros textuais, tipos de discursos e operações psicolinguísticas”. In: **Revista de Estudos da Linguagem**. Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 49-69, 2003.
- DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora. (Orgs.). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- FARDO, M. L. “A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem”. In.: **Revista Renote**: Novas Tecnologias da Educação. Caxias do Sul, v. 12, p.1-9, jul. 2013. ISSN 1679-1916 (versão online), 2013.
- FIORIN, José Luiz; PLATÃO, Francisco. **Lições de texto**: leitura e redação. 2. ed. São Paulo: Ática, 2000.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se complementam. 8. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1984.

GERALDI, João Wanderley. (Org.). **O texto na sala de aula**. São Paulo: Ática, 1999.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KLEIMAN, Ângela. **Oficina de leitura: teoria e prática**. São Paulo: Pontes, 1992.

KOCH, Inedgore G. Villaça. “Os gêneros do discurso”. In: **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Editora Cortez, 2002.

\_\_\_\_\_; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

LEFFA, V. J. “Gamificação adaptativa para o ensino de línguas”. In: **Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação**. Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1-12.

LEFFA, Vilson J.; PINTO, C. M. “Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula”. In: **(Con)textos Linguísticos**, v. 8, p. 358-378, 2014.

MACHADO, Anna Rachel (coord.); LOUSADA, Eliane; TARDELLI, Lília Santos Abreu. **Resenha**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

\_\_\_\_\_. **Resumo**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros Textuais: o que são e como se constituem**. Recife: UFPE, 2006.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller Ltda, 2012.

MONTE, W. S., BARRETO M. M. e ROCHA, A. B. **GAMIFICATION E A WEB 2.0: planejando o processo de ensino-aprendizagem**. São Paulo: HOLOS, 2017.

NEVES, Maria Helena de Moura. **A gramática na escola**. São Paulo: Contexto, 2002.

PERINI, Mário. **Para uma nova gramática do Português**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2002.

\_\_\_\_\_. **Gramática do Português Brasileiro**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

POSSENTI, Sírio. **Por que (não) ensinar gramática na escola**. 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2012.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. “Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento”. In: **Gêneros orais e escritos na escola**. São Paulo: Mercado de Letras, 2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2017.

VIANNA, Y. **Gamification, Inc.** Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: Mjv Press, 2013.

VIEIRA, S. R.; BRANDÃO, S. F. (Org.). **Ensino de gramática**: descrição e uso. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

TRAVAGLIA, L. C. **Gramática e interação**: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

**Recebido:** 09 jul. 2019

**Aprovado:** 03 set. 2019

**DOI:** 10.3895/rl.v21n34.10337

**Como citar:** SILVA, Angelo Cesar Mendes da; BOTELHO, Patrícia Pedrosa. Uma proposta de ampliação da competência comunicativa dos alunos de Língua Inglesa. *R. Letras*, Curitiba, v. 21, n.34, p. 185-204, set. 2019. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/>>. Acesso em: XXX.

**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

