



ENTRE CORES E SCORES: UMA PROPOSTA GAMIFICADA PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA CRIANÇAS DE 10 A 12 ANOS

Clarissa Bezerra de Melo Pereira Nunes¹

Daniel Pereira dos Santos²

Danielle Oliveira dos Santos³

Resumo

Este trabalho relata a criação e execução de uma sequência didática voltada ao ensino de um tópico gramatical específico da língua inglesa (Present Simple) em uma perspectiva gamificada para crianças entre 10 e 12 anos, em uma escola privada em Natal/RN, em Maio/2019. Foram usados princípios da gamificação, do Silent Way de ensino de língua inglesa, e do pensamento computacional para permitir aos alunos manipular partes estruturantes de frases através do estabelecimento de um esquema de cores, objetivando a produção correta na língua-alvo, o que resulta em scores (pontuações) positivos.

Palavras Chave: Sequência didática. Gamificação. Pensamento computacional. Ensino de inglês.

INTRODUÇÃO

No cenário da educação brasileira atual, sobretudo nas instituições privadas, o ensino de língua estrangeira tem se atrelado à busca pelo bilinguismo, cujo crescimento no Brasil evidencia um desenvolvimento na educação e uma demanda mercadológica pressionada pelos pais de alunos de escolas regulares. Segundo Marcelino (2009), é nesse contexto que surgem as escolas bilíngues, escolas com a função, ao menos inicial, de integração do papel dos institutos de idiomas e das escolas regulares.

Abstração, modelagem, repetição uma ou mais ações são algumas das habilidades trabalhadas tanto na aprendizagem de línguas estrangeiras quanto

¹ Mestranda em Inovação em Tecnologias Educacionais | Instituto Metr pole Digital | UFRN | klanunes@gmail.com

² Mestrando em Inovação em Tecnologias Educacionais | Instituto Metr pole Digital | UFRN | dpsufrn@gmail.com

³ Mestranda em Inovação em Tecnologias Educacionais | Instituto Metr pole Digital | UFRN | osantos.dani@gmail.com



em disciplinas do mundo da computação. Barcelos e Silveira (2012) afirmam que outras áreas do conhecimento podem se beneficiar de parte das competências específicas da computação, de áreas como o pensamento computacional. Para eles, estudantes que são fluentes em computação conseguem resolver problemas de forma correta, eficiente e com flexibilidade. Esses alunos conseguem fazer uso de estratégias para solucionar problemas, e a definição da estratégia a ser usada depende do tipo de problema que tem a frente, e do que está envolvido.

É a partir desta perspectiva que pensamos em unir o desenvolvimento de tais habilidades oriundas do pensamento computacional com o ensino de gramática em língua inglesa a partir do uso de estratégias da gamificação, com vistas a oportunizar, aos alunos, a tangibilidade das regras gramaticais (HOWELL *et al*, 2011).

Com este norteamento, descrevemos uma experiência ocorrida em uma escola particular de Natal no estado do Rio Grande do Norte a partir da implementação de uma sequência didática com alunos com idade entre 10 e 12 anos. Tal pesquisa tem como objetivo geral analisar o impacto da gamificação aliada ao uso do pensamento computacional e as metodologias de ensino da língua inglesa, mais especificamente no ensino de tópicos gramaticais, sob a ótica dos professores.

A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Objetivando oportunizar aos alunos a manipulação da gramática e o desenvolvimento da logicidade referente à estruturação de sentenças em língua inglesa, uma sequência didática foi criada e colocada em prática, baseando-se nos princípios do pensamento computacional e metodologias para o ensino de língua inglesa.

A. Análise do Contexto



Segundo Brito (2017), para se construir uma solução é preciso se levar em consideração a experiência e as necessidades do usuário que faz parte do público-alvo da solução. Dessa forma, foi observado a existência de dificuldade em alunos entre 10 e 12 anos de idade para produzir em língua inglesa, de forma correta, utilizando as regras gramaticais relativas ao uso da terceira pessoa no Present Simple.

Ciente das características que o Silent Way traz para o ensino de língua inglesa, de como a gamificação pode ser utilizada para promover engajamento e motivar alunos, e dos ganhos pedagógicos relacionados à solução de problemas inerentes ao pensamento computacional, criou-se uma sequência didática cujo objetivo foi permitir ao aluno observar e manipular partes de frases, com vistas a operacionalizar sua produção utilizando as regras de sintaxe da língua-alvo.

B. Concepção

Araújo e Madeira (2018) pontuam que, após a análise de contexto da problemática, deve-se planejar quais são os objetivos da gamificação e procurar entender quais serão suas mecânicas e qual o objetivo de cada uma. A fase diagnóstica se deu ao fim do ciclo de seis aulas regulares, de acordo com planejamento das professoras do sexto ano, e em consonância com o material didático adotado pela instituição de ensino. Foram analisadas as atividades de 28 alunos com o objetivo de avaliar como os mesmos estavam produzindo frases utilizando o Present Simple em cinco etapas: uma atividade diagnóstica individual, duas atividades em grupo (divididas em Dia 01 e Dia 02), e duas atividades de pós-teste individuais, uma subjetiva e outra objetiva.

C. Execução

a) Dia 01 - Aula 01 - Diagnóstico.

Foi realizada uma atividade diagnóstica onde os alunos descreveram um vídeo onde um personagem executava várias ações ao longo do dia. Os alunos



criaram, individualmente, 10 frases subjetivas e entregaram o material para a professora avaliar o uso das formas gramaticais objeto do estudo.

b) Dia 02 - Aula 02 - Colorindo e procurando padrões.

Buscando realizar atividades diferentes das que já haviam sido executadas pelos alunos (a saber, listas de exercício, observação de vídeo, produção escrita e oral) para revisitar e reforçar padrões, o material da primeira aula apresentou uma frase simples, utilizando padrões gramaticais já estudados anteriormente pelos alunos (uso de verbo “to be”, adjetivos, concordância verbo-nominal), no trimestre letivo anterior. Os alunos foram divididos em grupos de até 06 alunos, receberam uma atividade impressa em cores, e receberam instruções pontuais ao passo que a professora se dividiu entre os papéis de instruir, monitorar e avaliar o desempenho dos alunos. Ao fim da aula, as atividades foram recolhidas e a produção dos alunos, analisada.

b) Dia 03 - Aula 03 - Robôs e ordenamento.

Agrupados novamente, com os mesmos colegas da atividade 02, os alunos foram apresentados por duas instrutoras a como controlar robôs (disponibilizados pela escola, a partir de uma parceria com uma empresa privada de robótica educacional) para, em um perímetro específico, cada aluno operar o robô para recolher um envelope. Dentro de cada envelope havia partes de seis novas sentenças, parecidas com uma seção da atividade 02, as quais os alunos, individualmente, deveriam tentar ordenar. Como cada aluno operou o robô individualmente, foi possível observar tanto a imersão deles no momento, quanto seus desafios individuais para ordenar a informação que coletaram.

Após o momento individual, os alunos foram instigados a comparar suas frases com a do grupo, para tentar chegar em um consenso e registrar na folha da atividade 03. Após todos decidirem qual seria a ordenação ideal de cada frase, a professora disponibilizou um gabarito com a sequência, em cores, dos



componentes de cada frase, para conferência e autocorreção. Vale ressaltar que esse foi o único momento em que as cores foram evocadas nesta aula, e que os alunos estavam com a atividade 02 em mãos, juntamente com a atividade 03.

c) Dias 04 e 05 - Scores.

Nesses dias, os alunos realizaram atividades pós intervenção, individualmente, sendo uma objetiva e outra subjetiva. Novamente o objetivo foi o de analisar como estava o domínio, dos mesmos, no que tange o uso correto do *Present Simple*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sequência didática descrita neste trabalho buscou conferir uma nova roupagem, apresentar algum aspecto inovador a essa tarefa que geralmente é complexa tanto para alunos quanto para o corpo docente. Das 28 atividades diagnósticas (atividade 01), 05 estavam totalmente corretas, 12 estavam parcialmente corretas, e 11 estavam completamente erradas, resultando em uma média de acerto de 51% de acerto no uso correto do tópico gramatical *Present Simple*.

A média de acertos na atividade 02, que foi realizada em sala, em grupo, foi de 100%, e a da atividade 03, realizada em grupo e utilizando robôs no processo, foi de 88,78%. Nas duas atividades posteriores às aulas executadas segundo a sequência didática, a quarta - escrita, subjetiva e individual - apresentou uma média de acertos de 66,82%, enquanto a quinta atividade, feita em ambiente virtual de aprendizagem, objetiva, apresentou uma média de acertos de 65,82%.

No total, ao se avaliar os resultados dos 28 alunos, ao longo das cinco atividades de desenvolvidas, foi evidenciado um crescimento no número de acertos na ordem de 15,35%, comparando-se as médias de todos os alunos,



em todas as atividades. Isso possibilita afirmar que a sequência didática surtiu um efeito bastante positivo, que possibilitou trilhas de aprendizagem diferentes, auxiliando os alunos na produção escrita, em Língua Inglesa, utilizando o tópico gramatical *Present Simple*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sequência didática implementada trouxe um impacto positivo para a equipe docente e os discentes da disciplina de inglês acerca da produção em inglês utilizando o tópico gramatical “*Present Simple*”, tendo as atividades realizadas ao longo da sequência didática como dados para dar suporte a essa afirmativa. No entanto, é preciso ter cuidado ao atrelar esse impacto (os ganhos e aumentos nos *scores* de acerto das atividades) a esforços específicos, uma vez que tanto a sequência didática - que se ancorou no Pensamento Computacional, na gamificação e no método “The Silent Way” - quanto o uso de robôs são variáveis que não foram analisadas isoladamente, a fim de estabelecer se cada uma causa um impacto ou diferença, ou se isso acontece quando combinadas e aplicadas por uma determinada professora.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, D. L. O que é (e como faz) sequência didática? **Entrepalavras**, Fortaleza - ano 3, v.3, n.1, p. 322-334, jan/jul 2013
- ARAÚJO, M. A. S; MADEIRA, C. A. G. Elementos de RPG para Motivação de Bolsistas e Voluntários no IFRN. In **XVII SBGames** – Foz do Iguaçu, Brazil, 2018.
- BRITO, L. S. **Level Up: uma proposta de processo gamificado para a educação**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2017.
- BARCELOS, T. S; SILVEIRA, I. F. (2012) “Pensamento Computacional e Educação Matemática: Relações para o Ensino de Computação na Educação Básica”. In: **XX Workshop sobre Educação em Computação**, Curitiba. Anais do XXXII CSBC.



HOWELL, L; JAMBA, L; KIMBALL, A. S; SANCHEZ-RUIZ, A. (2011) Computational thinking: modeling applied to the teaching and learning of english. In: **Procs. of ACM-SE**, Kennesaw, EUA. p. 48-53

MARCELINO, Marcello. Bilinguismo no Brasil: significado e expectativas. **Revista Intercâmbio**, volume **XIX**: 1-22. São Paulo: LAEL/PUC-SP, 2009.