CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Leandro da Silva Soares

METODOLOGIAS ATIVAS E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS PARA O SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rio de Janeiro
2025

Leandro da Silva Soares

Metodologias Ativas e Gamificação no Ensino de Inglês para o Sexto Ano do Ensino Fundamental

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores: Prof. Dr. Paulo Victor, D.Sc.
Profa. Dra. Luciane Conrado, D.Sc

Rio de Janeiro
2025

LEANDRO DA SILVA SOARES

METODOLOGIAS ATIVAS E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS PARA O SEXTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
PAULO VICTOR RODRIGUES DE CARVALHO
Data: 30/01/2025 08:48:11-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Paulo Victor Rodrigues de Carvalho, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Hugo Cesar Bellas, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Mônica Ferreira da Silva, D. Sc. (UFRJ)

Rio de Janeiro
2025

S676m Soares, Leandro da Silva

Metodologias ativas e gamificação no ensino de inglês para o sexto ano do ensino fundamental / Leandro da Silva Soares, orientador, Paulo Victor Rodrigues de Carvalho e coorientadora Luciane Medeiros de Souza Conrado. - Rio de Janeiro, 2024.

195 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Metodologias ativas. 2. Capacitação docente, 3. Gamificação, 4. Tecnologias. 5. Inglês. I. Carvalho, Paulo Victor Rodrigues de prof orient. II. Conrado, Luciane Medeiros de Souza, prof. coorient. III. Título.

CDD 371.344

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a meus pais, por ouvir, incentivar, apoiar, com toda atenção e pela compreensão. A todos que contribuíram de qualquer forma para a conclusão do mesmo.

AGRADECIMENTOS

A Deus agradeço por guiar sempre meus passos nos momentos de dificuldade enfrentados neste meu percurso pela UNICARIOCA. Agradeço a Deus todas as minhas conquistas e vitórias. Agradeço a Deus por me iluminar para fazer este trabalho.

A meus pais, ao meu pai Paulo César, que sempre torce pelo meu sucesso e a minha mãe Lucimar Soares, pelo seu contínuo apoio para eu prosseguir com os estudos.

A todos os professores das disciplinas que tive as quais contribuíram para a elaboração desta pesquisa, aos meus orientadores ao oferecer apoio em ler cada página e por me acompanharem na obtenção do meu título acadêmico.

A todos que participaram das pesquisas, pela colaboração, disposição no processo de obtenção dos dados e a todos os meus colegas da turma 14b do curso de Pós-Graduação Scricto Sensu em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

RESUMO

As metodologias ativas no ensino de inglês representam uma abordagem pedagógica inovadora, focadas em colocar o aluno como protagonista de seu processo de aprendizagem, com as suas diversas facetas e implicações, transformam a educação e prepararam os alunos para desafios contemporâneos; igualmente destacam-se a gamificação e o aprendizado baseado em jogos como ferramentas pedagógicas para o problema de pesquisa que é o frequente desinteresse demonstrado pelos alunos de 6º ano do ensino fundamental em relação ao primeiro contato com a língua inglesa. Este trabalho apresenta uma pesquisa de campo realizada com duas turmas 2604 e 1602 na escola pública Centro Educacional Helena Tavares no município de Teresópolis. O objetivo geral desta pesquisa é melhorar a qualidade do ensino da língua inglesa por meio da utilização de metodologias ativas, novas tecnologias digitais e gamificação, com o propósito de motivar os estudantes. A capacitação de professores em novas tecnologias educacionais é essencial, exigindo uma mudança não apenas em práticas pedagógicas, mas também em mentalidades. O percurso metodológico possui cinco etapas: 1) Pesquisa Bibliográfica, 2) Aplicação da Sequência Didática, 3) Aplicação de Avaliação de Inglês, 4) Avaliação dos Alunos e 5) Coleta de Dados e Comparativo. A técnica de análise descritiva qualitativa foi aplicada para o estudo dos dados, que permitiu uma interpretação profunda dos conteúdos capturados nas entrevistas e nos questionários. A categorização e análise técnica descritiva qualitativa foi feita por inteligência artificial (IA) com a plataforma *ChatGPT* por meio de *prompts.* Os resultados obtidos com a aplicação das plataformas *Wordwall*, *LearningApps*, *Quizzes, Padlet* e *Canva* para realização do projeto com a metodologia ativa *PBL (Project Based Learning)*, que foi a metodologia de aprendizagem baseada em projetos, que foi o próprio projeto de pesquisa e a distribuição de um *E-book* nos grupos de *WhatsApp* das turmas para aplicação da metodologia de Sala de Aula Invertida; juntamente com a gamificação abordaram resultados satisfatórios. No entanto, os dados coletados acerca do aplicativo desenvolvido no site *LearningApps* e adaptado para ser aplicativo de celular pelo site *Kodular*, demonstraram muita expectativa para a hipótese de seu uso com a turma 2604, porém com avaliação regular na sua utilização e prática com a turma 1602.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Capacitação Docente, Gamificação, Tecnologias, Inglês.

ABSTRACT

Active methodologies in English teaching represent an innovative pedagogical approach, focused on placing the student as the protagonist of their learning process, with their various facets and implications, transform education and prepare students for contemporary challenges; Gamification and game-based learning are also highlighted as pedagogical tools for the research problem, which is the frequent lack of interest shown by 6th grade students in elementary school in relation to the first contact with the English language. This paper presents a field research carried out with two classes 2604 and 1602 at the public school Centro Educacional Helena Tavares in the municipality of Teresópolis. The general objective of this research is to improve the quality of English language teaching through the use of active methodologies, new digital technologies and gamification, with the purpose of motivating students. Training teachers in new educational technologies is essential, requiring a change not only in pedagogical practices, but also in mindsets. The methodological path has five stages: 1) Bibliographic Research, 2) Application of the Didactic Sequence, 3) Application of English Assessment, 4) Student Assessment and 5) Data Collection and Comparison. The technique of qualitative descriptive analysis was applied to the study of the data, which allowed a deep interpretation of the contents captured in the interviews and questionnaires. The categorization and qualitative descriptive technical analysis was done by artificial intelligence (AI) with the ChatGPT platform through prompts. The results obtained with the application of the Wordwall, LearningApps, Quizzes, Padlet and Canva platforms to carry out the project with the active PBL (Project Based Learning) methodology, which was the project-based learning methodology, which was the research project itself and the distribution of an E-book in the WhatsApp groups of the classes for the application of the Flipped Classroom methodology; together with gamification addressed satisfactory results. However, the data collected about the application developed on the LearningApps website and adapted to be a mobile application by the Kodular website, showed a lot of expectation for the hypothesis of its use with class 2604, but with regular evaluation in its use and practice with class 1602.

Keywords: Active Methodologies, Teacher Training, Gamification, Technologies, English.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Infográfico do percurso metodológico 39
Figura 2. 6th Grade – English App 44
Figura 3. Atividade da primeira etapa do projeto: "*Introducing Yourself and Greetings* 58
Figura 4. Ilustração do diálogo em inglês: "What's your name?" / "My name's Anna." 59
Figura 5. Exemplos de saudações em inglês acompanhadas de suas traduções. 59
Figura 6. Biblioteca da escola, local onde os alunos realizaram a atividade sobre "Greetings" 60
Figura 7. Exemplo do jogo elaborado no *Wordwall* aplicado na turma 2604 61
Figura 8. Exemplo do jogo elaborado no *Wordwall* aplicado na turma 1602 61
Figura 9. Respostas dos participantes da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify* 62
Figura 10. Respostas dos participantes da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify* 62
Figura 11. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo 63
Figura 12. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify* 63
Figura 13. Link para acesso ao aplicativo desenvolvido no *LearningApps*, compartilhado no grupo de WhatsApp da turma 1602. 64
Figura 14. Vídeos apresentados sobre "Greetings" e "Farewells" para introdução e desenvolvimento do tema da aula 65
Figura 15. Slide apresentado com expressões de despedida ("Farewells") e interação dos alunos por meio da repetição das frases 65
Figura 16. Apresentação do vídeo do YouTube sobre "Greetings" e "Farewells" aos alunos, acessado pelo *Padlet* 66
Figura 17. "English Quiz" elaborado no *Canva* e disponibilizado no *Padlet* para revisão do conteúdo aprendido na aula. 66
Figura 18. Opiniões dos alunos da turma 2604 sobre o "English Quiz," coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. 67
Figura 19. Opiniões dos alunos da turma 1602 sobre o "*English Quiz*," coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 67

Figura 20. Correção do *homework,* um jogo de montar frases elaborado no *Wordwall* e compartilhado no grupo de *WhatsApp* da turma 68
Figura 21. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. 68
Figura 22. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 69
Figura 23. Atividade coletiva realizada na biblioteca com a turma 1602, utilizando os jogos do aplicativo *LearningApps* sobre "*Introducing Yourself*," "*Greetings*," "*Farewells I*" e "*Farewells II."* 69
Figura 24. Exemplos de jogos do aplicativo *LearningApps* apresentados e utilizados pela turma 1602 durante as atividades 70
Figura 25. Exemplos de jogos do aplicativo *LearningApps* apresentados e utilizados pela turma 1602 durante as atividades. 70
Figura 26. Exemplos de jogos do aplicativo *LearningApps* apresentados e utilizados pela turma 1602 durante as atividades. 71
Figura 27. Biblioteca da escola, local de realização do projeto de inglês com a turma 1602. 71
Figura 28. Respostas dos participantes à pergunta “O que vocês acharam do aplicativo?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* durante o projeto 72
Figura 29. Slide inicial apresentando os oito gêneros textuais trabalhados na terceira etapa do Projeto de Inglês. 73
Figura 30. Jogo do site *Wordwall* utilizado para identificação de gêneros textuais a partir de imagens. 73
Figura 31. Jogo do site Wordwall utilizado para identificação de gêneros textuais a partir de imagens. 74
Figura 32. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. 74
Figura 33. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. 75
Figura 34. Respostas da turma 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. 75
Figura 35. Respostas da turma 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 76
Figura 36. Segundo jogo realizado com a turma, abordando os Gêneros Textuais aprendidos. 76

Figura 37. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que acharam do jogo da roleta?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* durante a atividade. 77
Figura 38. Respostas da turma 1602 à pergunta “O que acharam do jogo da roleta?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* durante a atividade. 77
Figura 39. Imagens do aplicativo *LearningApps* utilizado pela turma 1602 na biblioteca para reforçar os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. 78
Figura 40. Imagens do aplicativo *LearningApps* utilizado pela turma 1602 na biblioteca para reforçar os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês 78
Figura 41. Imagens do aplicativo *LearningApps* utilizado pela turma 1602 na biblioteca para reforçar os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês 79
Figura 42. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta “O que acharam do aplicativo?”, registradas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 79
Figura 43. Realização da quarta etapa do projeto de inglês, abordando “*Skimming* e *Scanning*” e “Falsos e Verdadeiros Cognatos,” com as turmas 2604 e 1602 80
Figura 44. Slides projetados na *Smart*TV da biblioteca pelo site *Padlet*, abordando as estratégias de interpretação textual “*skimming*” e “*scanning*.”. 80
Figura 45. Jogo de adivinhação sobre falsos cognatos, elaborado no *Wordwall*, utilizado para revisão 81
Figura 46. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 82
Figura 47. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 82
Figura 48. Respostas da turma 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 83
Figura 49. Respostas da turma 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* 83
Figura 50. Imagens do aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, utilizado pela turma 1602 para reforçar o conteúdo aprendido na quarta etapa 84
Figura 51. Imagens do aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, utilizado pela turma 1602 para reforçar o conteúdo aprendido na quarta etapa 84
Figura 52. Imagens do aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, utilizado pela turma 1602 para reforçar o conteúdo aprendido na quarta etapa 85
Figura 53. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta “O que vocês acharam dos jogos do aplicativo?”, coletadas ao final da atividade e registradas no aplicativo *Spotify*. 85

Figura 54. Jogo interativo de perguntas e respostas criado no site *Quizizz* e projetado durante a última etapa do projeto de inglês com as turmas 2604 e 1602 86
Figura 55. Sala de vídeo da escola, local onde foi realizada a última etapa do projeto de inglês com as turmas participantes. 86
Figura 56. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?”, registradas no aplicativo *Spotify* 87
Figura 57. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?”, registradas no aplicativo *Spotify* 87
Figura 58. Respostas dos alunos da turma 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?”, registradas no aplicativo *Spotify* 88

LISTA DE GRÁFICOS

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Perguntas elaboradas com base no problema de pesquisa. 46
Quadro 2. Respostas da professora X às perguntas do Quadro 1 47
Quadro 3. Considerações e anotações após a leitura das conversas com a professora X. 50
Quadro 4. Considerações e anotações após a leitura das conversas com a professora Y. 50
Quadro 5. Primeira etapa: *Introducing Yourself and Greetings.* 52
Quadro 6. Segunda etapa: *farewells* – despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet* 53
Quadro 7. Terceira etapa: gêneros textuais: *Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine* e *advertisement.* 53
Quadro 8. Quarta etapa: interpretação textual: *Skimming* e *Scanning*; vocabulário: verdadeiros e falsos cognatos 54
Quadro 9. Quinta etapa: revisão e aplicação de avaliação de Inglês. 55
Quadro 10. Perguntas aplicadas ao final das atividades da SD. 55
Quadro 11. Avaliação das atividades da SD: questionário de satisfação dos participantes... 56
Quadro 12. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na primeira etapa 88
Quadro 13. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na primeira etapa 88
Quadro 14. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (primeiro jogo) 89
Quadro 15. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (primeiro jogo) 90
Quadro 16. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (segundo jogo) 91
Quadro 17. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (segundo jogo) 91
Quadro 18. Respostas da turma 1602 sobre o aplicativo com jogos da primeira e segunda etapas. 92
Quadro 19. Categorização das respostas da turma 1602 sobre o aplicativo com jogos da primeira e segunda etapas 92
Quadro 20. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (primeiro jogo). 93

Quadro 21. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (primeiro jogo)..... 94
Quadro 22. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (segundo jogo)..... 95
Quadro 23. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (segundo jogo)..... 95
Quadro 24. Respostas da turma 1602 sobre o aplicativo utilizado na terceira etapa. 97
Quadro 25. Categorização das respostas da turma 1602 na terceira etapa sobre o aplicativo utilizado 97
Quadro 26. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na quarta etapa sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos 97
Quadro 27. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na quarta etapa sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos 98
Quadro 28. Respostas da turma 1602 sobre o aplicativo utilizado na quarta etapa 100
Quadro 29. Categorização das respostas da turma 1602 sobre o aplicativo utilizado na quarta etapa..... 100
Quadro 30. Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na quinta etapa..... 101
Quadro 31. Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na quinta etapa..... 101
Quadro 32. Respostas das turmas 2604 e 1602 à primeira pergunta "Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?"..... 102
Quadro 33. Respostas das turmas 2604 e 1602 à segunda pergunta "Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?"..... 102
Quadro 34. Respostas das turmas 2604 e 1602 à terceira pergunta "Como você avalia o *English Quiz* feito no *Canva* sobre *Greetings* e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?" 103
Quadro 35. Respostas das turmas 2604 e 1602 à quarta pergunta "Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto?" 103
Quadro 36. Respostas das turmas 2604 e 1602 à quinta pergunta "Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?" 103
Quadro 37. Respostas das turmas 2604 e 1602 à sexta pergunta "Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?" 104

Quadro 38. Respostas das turmas 2604 e 1602 à sétima pergunta "Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentados na 4ª etapa do projeto?" 104
Quadro 39. Respostas das turmas 2604 e 1602 à sétima pergunta "Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?" 104
Quadro 40. Respostas das turmas 2604 e 1602 à nona pergunta "Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma LearningApps para o projeto? (turma 2604) e Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto? (turma 1602) 104
Quadro 41. Respostas das turmas 2604 e 1602 à nona pergunta "Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone? (turma 2604) e Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone? (turma 1602)" 105
Quadro 42. Análise descritiva das categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as turmas 2604 e 1602 na primeira etapa 106
Quadro 43. Análise descritiva das categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (primeiro jogo) 107
Quadro 44. Análise descritiva das categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (segundo jogo) 108
Quadro 45. Análise descritiva das tres categorias Aspectos Positivos, Aspectos Educativos e Comparação com Outros jogos na segunda etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602 109
Quadro 46. Análise descritiva das duas categorias Aspectos Positivos Gerais e os Aspectos Negativos e Dificuldades entre as turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (primeiro jogo) 110
Quadro 47. Análise descritiva das duas categorias os Aspectos Positivos Gerais, a categoria Aspectos Interativos e Desafios entre as turmas 2604 e 1602 da terceira etapa (segundo jogo) 112
Quadro 48. Análise descritiva das duas categorias Avaliação Positiva Geral e Desafio e Dificuldade da terceira etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602 113
Quadro 49. Análise descritiva das duas categorias Positivo/Elogios ao jogo e Comentário sobre aprendizado/Educativo entre as turmas 2604 e 1602 na quarta etapa 114
Quadro 50. Análise descritiva das duas categorias Elogios e Reações Positivas e Dificuldade do Jogo na quarta etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602 115

Quadro 51. Análise descritiva das duas categorias Elogios e Reação Positiva e Utilidade para Revisão entre as turmas 2604 e 1602 na quinta etapa 116
Quadro 52. Análise descritiva da primeira pergunta - Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?" 117
Quadro 53. Análise descritiva da segunda pergunta - Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto? 118
Quadro 54. Análise descritiva da terceira pergunta - Como você avalia o *English Quiz* feito no *Canva* sobre Greetings e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto? 118
Quadro 55. Análise descritiva da quarta pergunta - Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto? 119
Quadro 56. Análise descritiva da quinta pergunta - Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto? 119
Quadro 57. Análise descritiva da sexta pergunta - Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto? 120
Quadro 58. Análise descritiva da sétima pergunta - Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentado na 4ª etapa do projeto? 121
Quadro 59. Análise descritiva da oitava pergunta - Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto? 121
Quadro 60. Análise descritiva da nona pergunta - Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto? Para turma 2604 e Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto? Para a turma 1602 122
Quadro 61. Análise descritiva da décima pergunta - Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone? para turma 2604 e Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone? para a turma 1602 123

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABP - Aprendizagem Baseada em Projetos

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CEP **-** Comitê de Ética em Pesquisa

IA – Inteligência Artificial

LDBEN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

PBL - *Project Based Learning*

RV – Realidade Virtual

RA – Realidade Aumentada

SD – Sequência Didática

TAI - Termo de Anuência Institucional

TALE - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TDIC – Tecnologias Digitais e Comunicação

tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC),

UNIFESO - Centro Universitário Serra dos Órgãos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 21
1.1. Inquietação 22
1.2. Caracterização do problema 23
1.3. Tecnologias digitais na educação 24
1.4. Relevância 28
1.5. Objetivos 28
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 300
2.1. Capacitação docente com metodologias ativas: vantagens e desvantagens 300
2.2. Tecnologias digitais na educação: gamificação para o ensino do inglês 33
2.3. Reflexões sobre o uso de plataformas digitais na educação 36
3. PERCURSO METODOLÓGICO 39
3.1. Pesquisa bibliográfica 40
3.2. Alicerces da preliminar de pesquisa 41
3.3. Alicerces da campo 42
3.4. Análise dos dados 42
3.5. Contornos inerentes ao produto da dissertação 44
3.6. Aspectos éticos relacionados à pesquisa: riscos e benefícios 45
4. PRELIMINAR DE PESQUISA 46
4.1. Conversa com a professora X 47
4.2. Conversa com a professora Y 49
4.3. Discussões e achados 50
5. CAMPO: APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS 53
5.1. Sequência Didática 57
5.2. Aplicação da Sequência Didática nas turmas 2604 e 1602 58
5.2.1. Primeira etapa da Sequência Didática 58
5.2.2. Segunda etapa da Sequência Didática 64
5.2.3. Terceira etapa da Sequência Didática 722
5.2.4. Quarta etapa da Sequência Didática 80
5.2.5. Quinta etapa da Sequência Didática 872
5.3. Comparativo das respostas às perguntas entre as turmas 2604 e 1602 durante a aplicação da Sequência Didática 89

5.4. Comparativo das respostas às dez perguntas entre as turmas 2604 e 1602 ao *Google Forms* ao final da aplicação da Sequência Didática 103
6 DISCUSSÃO 107
6.1. Discussão dos resultados do *Google Forms* 118
7 CONCLUSÕES 126
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 127
Apêndice A – Produto Consolidado I – Ficha Técnica do Material Didático 133
Apêndice B – Produto Consolidado II – Ficha Técnica do Aplicativo 133
Apêndice C – TCLE e TALE 137
Apêndice D – Student´s E-book 6th Grade 137
Apêndice E – Gráficos das respostas da turma 1602 do *Google Forms* 137
Apêndice F – Gráficos das respostas da turma 2604 do *Google Forms* 137
Apêndice G – Lista de PROMPTS feitos no ChatGPT para categorização e análise descritiva das respostas entre as turmas 1602 e 2604 137

ANEXOS 138
Anexo I – Termo de Anuência Institucional 191
Anexo II – Aprovação da Plataforma Brasil para a realização do campo 192
Anexo III – Carta de Demanda Institucional 194

1. INTRODUÇÃO

As metodologias ativas representam uma revolução no ensino e aprendizagem, especialmente no campo do ensino de idiomas. Contrapondo-se às abordagens tradicionais, essas metodologias colocam o aluno no centro do processo educativo, promovendo um ambiente de aprendizado mais interativo e engajado. Segundo Freire (1996), a educação deve ser um processo de libertação, onde o aluno é o protagonista de sua jornada de aprendizado. Esta filosofia é o coração das metodologias ativas, onde o aluno não é mais um receptor passivo de informações, mas um participante ativo na construção do conhecimento.

Em essência, as metodologias ativas são definidas pela participação ativa do aluno no seu próprio processo de aprendizagem. Esta abordagem é fundamentada na ideia de que o aprendizado é mais eficaz quando os alunos estão engajados, interagindo e refletindo sobre o conteúdo Moraes e Anicézio (2019). No contexto do ensino de inglês, isso significa criar oportunidades para que os alunos usem a língua de maneira significativa, em vez de apenas absorver passivamente as regras gramaticais e o vocabulário.

A gamificação e o aprendizado baseado em jogos também são fundamentais para as metodologias ativas no ensino de inglês. Segundo Lee e Hammer (2011), a gamificação envolve a aplicação de elementos de design de jogos em contextos educacionais, como jogos de palavras, simulações e atividades baseadas em missões, que incentivam os alunos a utilizarem o idioma de forma lúdica e envolvente. Essa abordagem não apenas torna a aprendizagem mais divertida, mas também ajuda a reforçar vocabulário, gramática e habilidades comunicativas de maneira interativa.

Um aspecto chave das metodologias ativas é a colaboração. Vygotsky (1978) enfatizou a importância da interação social no desenvolvimento cognitivo. Em um ambiente de aprendizagem ativa, os alunos trabalham juntos, resolvem problemas, discutem ideias e compartilham conhecimentos, o que é particularmente benéfico no aprendizado de um idioma, pois promove a prática da fala e a exposição a diferentes sotaques e formas de expressão.

Além disso, as metodologias ativas se apoiam fortemente na aplicação prática do conhecimento. Azevedo e Nogueira (2018) argumentaram que a educação deve estar ligada à experiência e à vida prática. No ensino de inglês, isso se traduz em integrar o idioma a situações reais e práticas, como projetos, discussões sobre temas atuais, e até mesmo o uso de tecnologias digitais para simular ambientes de imersão linguística.

Por fim, as metodologias ativas requerem uma reavaliação do papel do educador. O professor atua mais como um facilitador ou orientador, apoiando os alunos em seu processo de

descoberta, em vez de ser a única fonte de conhecimento Moraes e Anicézio (2019). Essa mudança de paradigma não apenas beneficia os alunos, promovendo um aprendizado mais profundo e duradouro, mas também revitaliza a prática docente, tornando-a mais dinâmica e gratificante.

1.1. Inquietação

Várias inquietações permeiam minha mente em relação à presente dissertação de mestrado. Entre elas, destaco as investigações sobre metodologias de ensino de língua inglesa, tema que analisei em meu trabalho de conclusão de curso na licenciatura em Letras Português-Inglês, intitulado "O Ensino de Inglês nas Escolas Públicas." A possibilidade de aprofundar essa problemática gerou em mim um grande interesse, que se fortaleceu com a realização de duas pós-graduações Lato Sensu focadas em metodologias de ensino da língua inglesa.

O ensino de inglês nas escolas públicas enfrenta desafios significativos, entre os quais destaco a escassez de carga horária destinada à disciplina. Esse fator impede que os professores possam dedicar-se de forma consistente ao desenvolvimento de habilidades como audição, fala e escrita. Considerando que este Mestrado é voltado para Novas Tecnologias Digitais na Educação, julgo relevante explorar a correlação entre essas tecnologias e o ensino das habilidades linguísticas, otimizando o tempo restrito reservado para a língua estrangeira.

É importante salientar que há, por parte de muitos profissionais da educação, uma resistência em inovar suas práticas com o uso de novas tecnologias. Além disso, algumas escolas não dispõem de infraestrutura básica, como acesso à internet, o que limita as possibilidades de aulas mais dinâmicas e baseadas em tecnologias. Tal contexto prejudica diretamente a qualidade do ensino, especialmente quando não há adesão a novos métodos de ensino-aprendizagem.

Um dos maiores desafios que enfrento, e que é uma de minhas maiores inquietações, é a motivação dos alunos, que, em muitos casos, se mostram desinteressados, frequentemente verbalizando: "Não sei nem português, tio." Nesse cenário, acredito que a tecnologia possa ser uma ferramenta valiosa para estimular o interesse dos alunos pela língua inglesa. Ferramentas como celulares e aplicativos de aprendizado – como *LearnEnglishGrammar*, *Duolingo* e até mesmo vídeos gratuitos no *YouTube* – poderiam auxiliar significativamente nesse processo. Assim, cabe ao professor buscar novas estratégias para tornar as aulas mais interativas.

Ainda que existam professores que não dominam o idioma, ou que enfrentam dificuldades para ensinar habilidades como fala e audição, o aprimoramento profissional é

essencial. Por isso, optei por cursar este Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação, com a esperança de encontrar meios eficazes para motivar e engajar os alunos na aprendizagem da língua inglesa.

1.2. Caracterização do problema

A falta de engajamento dos alunos do 6º ano do ensino fundamental para o aprendizado de inglês é o problema de pesquisa que será explorado ao longo deste trabalho. Esse desinteresse é frequentemente manifestado por frases como "não sei nem português!", revelando a desmotivação dos estudantes. A obrigatoriedade do ensino de inglês a partir do 6º ano implica que, para muitos alunos, esse é o primeiro contato com a língua. Portanto, o desafio é captar o interesse dos estudantes e motivá-los a aprender o novo idioma, que os acompanhará até o ensino médio.

Segundo Oliveira e Dering (2018), o ensino de língua inglesa nas escolas públicas enfrenta inúmeros obstáculos, como a falta de material didático ou o uso de materiais inadequados à faixa etária, carga horária insuficiente, superlotação das salas de aula e até mesmo o despreparo dos professores quanto ao conteúdo. Oliveira (2021) enfatiza que a escola deve adotar múltiplas linguagens e modalidades que levem os alunos a explorarem diferentes estratégias linguísticas – textuais, pragmáticas e semânticas.

É importante mencionar que a BNCC classifica o inglês como língua franca e propõe o desenvolvimento de habilidades a partir de cinco eixos: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural (Brasil, 2018). Esse cenário impõe desafios aos docentes, que precisam gerenciar suas aulas em um ambiente adverso e, muitas vezes, desmotivado, no qual os alunos afirmam que nem dominam o português. Assim, faz-se necessária a adoção de metodologias ativas que abordem as quatro habilidades linguísticas essenciais para o aprendizado de uma língua: escrita, leitura, fala e audição.

Nesse contexto, Oliveira e Dering (2018) também destacam que, para aprender um novo idioma, não basta compreender apenas conteúdos gramaticais; é preciso desenvolver elementos comunicativos para conhecer a cultura de outro povo. Quanto à habilidade de leitura, os autores ressaltam que, ao dominá-la, o aluno amplia suas oportunidades e aprimora sua cidadania. Na sala de aula, onde há estudantes com níveis variados de conhecimento, cabe ao professor planejar atividades que promovam o aprendizado da leitura, escrita e audição por meio de metodologias diversificadas.

A implementação de Metodologias Ativas representa um dos grandes desafios da educação do século XXI, ao colocar o aluno como protagonista de seu próprio aprendizado, especialmente com o apoio das tecnologias digitais. Essas tecnologias são ideais para práticas pedagógicas centradas no estudante, e, por isso, os docentes devem buscar recursos inovadores que aperfeiçoem suas habilidades e fortaleçam seu papel mediador (Castro e Kieling, 2021).

Contudo, a inserção dessas metodologias em ambientes educacionais tradicionais enfrenta desafios consideráveis, sendo a resistência à mudança um dos principais obstáculos. Duminelli *et al.* (2019) observam que a inovação educacional enfrenta resistência devido à inércia institucional e ao apego às práticas estabelecidas. Em muitas instituições de ensino, as estruturas tradicionais estão profundamente enraizadas, com ênfase na instrução direta e no aprendizado passivo. Essa resistência, de caráter tanto estrutural quanto cultural, reflete crenças enraizadas sobre ensino e aprendizagem.

Para superar essa resistência, é essencial atender às preocupações e necessidades dos educadores. Moran (2021) argumenta que a formação continuada e o suporte profissional são fundamentais para adaptação às novas metodologias de ensino. Isso inclui oferecer treinamento para implementar metodologias ativas, fornecer recursos adequados e criar uma cultura de apoio onde os educadores possam experimentar e compartilhar práticas. Além disso, é importante demonstrar como essas metodologias podem ser integradas aos currículos existentes, enriquecendo os métodos tradicionais, em vez de substituí-los completamente.

Neste contexto, a questão de pesquisa visa explorar metodologias ativas no ensino de língua estrangeira, com o objetivo de motivar maior interesse pelo aprendizado de inglês. Além disso, será abordada a implementação de tecnologias digitais, como a gamificação, para estimular as habilidades de escrita, leitura, fala e audição. O foco principal do estudo são as turmas de 6º ano do ensino fundamental, nas quais os alunos têm apresentado dificuldades e até desinteresse nas aulas de inglês, cabendo ao professor o papel de introduzir novos incentivos na sala de aula.

A hipótese central desta investigação é que a implementação da gamificação nas aulas de inglês poderá promover uma melhoria significativa no processo de ensino-aprendizagem, tanto para professores quanto para alunos.

1.3. Tecnologias digitais na educação

O ensino de língua inglesa nas escolas públicas e privadas do Brasil está aquém das exigências dos testes de proficiência e das demandas de situações reais em que o inglês é

necessário. Observa-se a urgência de novos métodos educacionais. Como explicam Moraes e Lamonato (2018), as novas gerações se diferenciam consideravelmente das de cinquenta anos atrás, visto que crianças de hoje crescem rodeadas pelas facilidades oferecidas por dispositivos eletrônicos portáteis e pela internet. Ademais, Pedro (2024) ressalta que há uma crescente importância das tecnologias digitais na educação, evidenciando a necessidade de uma oferta por formação contínua de professores para capacita-los e melhor integrá-los de forma eficaz a essas ferramentas em suas práticas pedagógicas através de programas que devem explorar a ampla gama de recursos tecnológicos como metodologia de aprendizagem, ampliando assim sua eficácia na prática educativa e promovendo uma integração mais eficaz das tecnologias digitais.

Sendo assim, Palatinsky (2024) argumenta que o professor deve conhecer as potencialidades dos recursos digitais no processo de aquisição de leitura e escrita, mas também deve ser capaz de compreender e refletir constantemente sobre o contexto educacional mais amplo. Palatinsky (2024) também reforça que as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação assumem um papel crucial, uma vez que podem ser utilizadas para ampliar e compartilhar conhecimentos, porque promovem o engajamento e promovem reflexões. Ao empregar essas tecnologias de forma estratégica, os professores têm a oportunidade de superar algumas das barreiras enfrentadas no processo de alfabetização e de proporcionar uma educação mais inclusiva e igualitária para todos os alunos

Ademais, Silva *et al.* (2020) apresentam algumas ferramentas tecnológicas para a gamificação na educação, como o *Quizizz*, o *Kahoot!*, o *Socrative*, o *Duolingo* e o *Scribblenauts Unlimited*, que exemplificam alternativas inovadoras e contextualizadas, prontamente disponíveis para experimentação e criação de aulas diferenciadas. Além disso, os autores ressaltam que a integração de ferramentas tecnológicas com metodologias ativas de ensino, quando aplicadas ao ensino de língua estrangeira, aprimora a qualidade das interações entre professores e alunos.

A interseção entre tecnologia e metodologias ativas no ensino de idiomas é um campo em contínua evolução, abrindo novas possibilidades e desafios. No centro dessa interseção estão as ferramentas digitais e plataformas online, que transformaram a forma como os idiomas são ensinados e aprendidos. Diesel (2017) aponta que a tecnologia digital não é apenas um recurso, mas um meio que modifica o contexto educacional, criando dinâmicas inéditas de aprendizagem. No ensino de inglês, isso se reflete no uso de aplicativos de aprendizagem, fóruns online e plataformas de intercâmbio linguístico, permitindo que os alunos pratiquem o

idioma em diversos contextos, frequentemente com feedback instantâneo e acesso a uma comunidade global de aprendizes.

Essas ferramentas digitais também oferecem uma flexibilidade inédita aos alunos. Araújo (2018) argumenta que a tecnologia permite a personalização do aprendizado, atendendo a diferentes necessidades e estilos de aprendizagem. No contexto da aprendizagem de inglês, plataformas online podem oferecer uma ampla gama de recursos adaptáveis, como exercícios interativos, vídeos, podcasts e jogos, acessíveis a qualquer hora e lugar, proporcionando uma experiência de aprendizado mais personalizada e autodirigida.

Além disso, a realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA) estão começando a desempenhar um papel significativo na aprendizagem de idiomas. Segundo Trivisol e Oliveira (2020), essas tecnologias oferecem experiências imersivas e envolventes que podem potencializar o aprendizado. No ensino de inglês, por exemplo, a RV permite que os alunos pratiquem o idioma em cenários realistas, como simulações de viagens, interações sociais e ambientes de trabalho, promovendo uma imersão linguística sem a necessidade de deslocamentos físicos.

A RA, por outro lado, acrescenta uma camada de informação digital ao mundo real, enriquecendo a experiência de aprendizado. Trivisol e Oliveira (2020) explicam que a RA pode ser utilizada para criar materiais didáticos interativos, permitindo, por exemplo, que os alunos apontem seus dispositivos para um objeto e recebam informações em inglês ou participem de jogos educativos que combinem elementos reais com conteúdos digitais.

A integração da tecnologia com metodologias ativas no ensino de inglês não só facilita uma abordagem mais interativa e envolvente, como também prepara os alunos para o mundo digital em que vivem. Conforme Araújo (2018) afirma, os alunos de hoje são nativos digitais e respondem melhor a ambientes de aprendizado que integram a tecnologia de forma significativa. Assim, o uso de ferramentas digitais, plataformas online, RV e RA no ensino de inglês não apenas melhora a eficácia do ensino, mas também se alinha à maneira como os alunos interagem e processam informações no século XXI.

A ascensão das mídias sociais revolucionou diversos aspectos da vida contemporânea, incluindo a educação. A aprendizagem colaborativa, pilar fundamental das metodologias ativas, encontrou nas mídias sociais um terreno fértil para expansão e transformação. Trivisol e Oliveira (2020) argumentam que as mídias sociais oferecem espaços únicos para interação social e construção colaborativa do conhecimento, redefinindo as fronteiras tradicionais da sala de aula. No ensino de idiomas, as plataformas de mídia social facilitam a prática em ambientes

informais e acessíveis, permitindo que os alunos se conectem com falantes nativos e comunidades de aprendizagem ao redor do mundo.

Mariano (2024) reforça que os *smartphones* desafiam os modelos tradicionais de aprendizagem porque democratiza o acesso à informação, possibilitam a aprendizagem a qualquer momento, em qualquer lugar por transformar a dinâmica educacional e a incentivar novos métodos educacionais. Mariano (2024) também explica que o fenômeno dos *smartphones* na sociedade é possível estabelecer uma comparação entre *smartphones*, rádio e televisão, tecnologias revolucionárias do passado.

As mídias sociais na aprendizagem colaborativa também promovem a formação de comunidades de aprendizagem. Azevedo e Nogueira (2018) destacam a importância dessas comunidades para um aprendizado significativo. Nas redes sociais, os alunos podem formar grupos de estudo, participar de fóruns de discussão e colaborar em projetos em um ambiente digital. Essas interações permitem que compartilhem recursos, discutam ideias e resolvam problemas em conjunto, ampliando o aprendizado de idiomas pela troca de conhecimentos e experiências.

Além disso, as mídias sociais estimulam a aprendizagem ativa e centrada no aluno. De acordo com Prado (2019), a teoria do conectivismo enfatiza a importância das redes e conexões no aprendizado digital. Nas redes sociais, os alunos podem seguir especialistas, participar de comunidades temáticas e acessar uma variedade de conteúdos, o que lhes permite direcionar seu próprio aprendizado, explorar interesses e conectar o aprendizado de idiomas às suas vidas cotidianas.

A interatividade e o feedback imediato das mídias sociais oferecem um recurso valioso aos alunos. Trivisol e Oliveira (2020) destacam que o feedback é essencial para um aprendizado eficaz. Nas mídias sociais, os alunos recebem retorno instantâneo de colegas e instrutores, além de observarem e aprenderem com as interações dos outros, criando um ciclo de aprendizado contínuo que permite a aplicação rápida do feedback recebido.

As mídias sociais facilitam a aprendizagem personalizada e diversificada. Trivisol e Oliveira (2020) afirmam que a tecnologia digital possibilita formas de aprendizagem mais alinhadas aos interesses e necessidades individuais dos alunos. No ensino de idiomas, as mídias sociais permitem que os estudantes explorem conteúdos que correspondam aos seus interesses pessoais, como filmes, música, literatura ou notícias, proporcionando uma experiência de aprendizado mais engajante e relevante.

Em suma, as mídias sociais representam um recurso valioso para a aprendizagem colaborativa, especialmente no ensino de idiomas. Elas oferecem um ambiente interativo e

dinâmico para a construção colaborativa do conhecimento, formação de comunidades de aprendizagem, aprendizado ativo e centrado no aluno, feedback imediato e aprendizagem personalizada. Ao integrar as mídias sociais ao ensino de idiomas, os educadores podem criar experiências de aprendizado mais interativas e alinhadas com o contexto digital atual.

1.4. Relevância

O estudo sobre o ensino de idiomas é de grande relevância, pois possui uma trajetória rica e diversificada, marcada por evoluções significativas ao longo dos séculos. No início, predominava a abordagem de gramática e tradução, que se concentrava na memorização de regras gramaticais e na tradução de textos. Araújo (2018) destaca que, durante o Renascimento, o ensino de línguas clássicas, como o latim, seguia esse método, priorizando a leitura e a escrita em detrimento da fala e da audição.

A flexibilidade e adaptabilidade das metodologias ativas são igualmente essenciais para atender às diversas necessidades dos alunos. Vygotsky (1978) enfatizou a importância de considerar o contexto social e coletivo de cada aprendiz no processo educacional. Ao aplicar metodologias ativas no ensino de inglês, os professores conseguem adaptar as atividades às habilidades, interesses e estilos de aprendizagem individuais dos alunos, proporcionando um percurso mais personalizado e eficaz para a aquisição do idioma.

O princípio das metodologias ativas reside na promoção da autonomia dos alunos ao longo das aulas. Neto (2022) descreve essas metodologias como estratégias docentes de estímulo, que tornam o processo educacional mais atraente ao permitir que o aluno seja um participante ativo, interagindo com o professor e contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento em sala. Entre os benefícios para os alunos, destacam-se o aumento da motivação, interesse e engajamento.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo geral

Aprimorar a qualidade do ensino da língua inglesa por meio da utilização de metodologias ativas, novas tecnologias digitais e gamificação, com o propósito de motivar os estudantes do 6º ano do ensino fundamental e elevar a eficácia do processo de ensino-aprendizagem, tornando a prática pedagógica mais eficiente.

1.5.2. Objetivos específicos

Para alcançar o objetivo geral proposto, são necessárias as seguintes etapas:

1) Desenvolver um aplicativo na plataforma *LearningApps* para apoiar o ensino da língua inglesa.
2) Avaliar as dificuldades dos alunos do 6º ano por meio do aplicativo desenvolvido.
3) Descrever uma sequência didática que contemple as dificuldades identificadas.
4) Implementar a sequência didática e avaliar sua adequação ao contexto de ensino.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Capacitação docente com metodologias ativas: vantagens e desvantagens

A formação continuada, seja presencial ou a distância, pode auxiliar na implementação das metodologias ativas no ensino de língua estrangeira no Brasil. A modalidade a distância é mais acessível a todos os docentes e está fundamentada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) - Lei 9.394/1996, que em seu artigo 62, inciso segundo, afirma: "§ 2º A formação continuada e a capacitação dos profissionais de magistério poderão utilizar recursos e tecnologias de educação a distância."

Desse modo, Farias e Pereira (2021) reforçam a importância de proporcionar formação continuada aos educadores, de acordo com a realidade social e de forma constante, utilizando recursos tecnológicos em cursos à distância. Nesse sentido, Farias e Pereira exemplificam a plataforma AVA MEC, acessível pelo site "https://avamec.mec.gov.br", detalhando como funciona essa plataforma de capacitação docente:

> A plataforma é caracterizada por conceder a possibilidade de composição e revisão de vários cursos. O seu objetivo principal é oferecer e disponibilizar cursos na modalidade não presencial, que complementem, ou não, a formação acadêmica, sendo oferecidos nas modalidades: aperfeiçoamento, capacitação, especialização, extensão e formação continuada. (Farias e Pereira, 2021, p.58)

A plataforma AVA MEC disponibiliza uma variedade de cursos para facilitar e expandir o acesso ao aperfeiçoamento acadêmico e profissional, promovendo a autonomia na aprendizagem. Nesse contexto, a especialização em tecnologias digitais e metodologias ativas de maneira remota mostra-se relevante para a melhoria do ensino de inglês. Segundo Bacich e Moran (2018), a formação de professores, inicial ou continuada, deve focar em tecnologias e mídias digitais para desenvolver metodologias ativas, inserindo-as em um contexto sócio-histórico que valorize a experiência educativa e a relação entre prática e teoria.

De maneira relevante, Finardi e Vieira (2016) apontam que a formação docente contemporânea começa antes mesmo do ingresso no curso de licenciatura, pois é necessário refletir sobre a educação, o processo de ensino e a função do professor. O docente de língua inglesa, em particular, deve compreender a importância global do idioma para evitar conflitos entre o que ensinar, para que ensinar e como ensinar. Freire (2003) ressalta que é dever do

profissional buscar constantemente o preparo e a capacitação, pois a docência exige formação permanente, com uma análise crítica da prática pedagógica.

À vista disso, Bacich e Moran (2018) ressaltam que a formação continuada para o uso de metodologias ativas, seja inicial ou continuada, deve explorar o potencial das tecnologias digitais no desenvolvimento dessas metodologias, contextualizando-as com o cenário sócio-histórico da educação e promovendo uma reflexão entre teoria e prática. Moran (2021) define as metodologias ativas como alternativas pedagógicas que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, enfatizando a aquisição de conhecimento por meio de investigação e resolução de problemas, em um ambiente de engajamento colaborativo. Ao contrário do método tradicional, que foca na transmissão de conhecimento centralizada no professor, as metodologias ativas promovem uma aprendizagem colaborativa.

Igualmente, Bacich e Moran (2018) referem-se ainda aos conceitos de aprendizagem ativa e aprendizagem híbrida. A aprendizagem ativa envolve o protagonismo do aluno, com participação direta, reflexiva e crítica, sob a mediação do professor. Já a aprendizagem híbrida combina atividades, materiais e tecnologias, integrando-se à aprendizagem ativa e conectando o ambiente físico ao digital.

Por outro lado, Diesel *et al.* (2017) apontam as dificuldades na transição do modelo tradicional para o método ativo, pois a aprendizagem envolve percepções individuais, tanto dos alunos quanto dos professores, que agem conforme sua compreensão do processo educativo. Bacich e Moran (2018) destacam que, apesar dos desafios, a integração de tecnologias como facilitadoras da aprendizagem é essencial, uma vez que o mundo atual é híbrido e interativo.

A metodologia de aula invertida, por exemplo, busca engajar os alunos por meio de questionamentos e resolução de problemas. Essa metodologia propõe atividades online e leituras prévias, permitindo que, em aula, o professor se concentre em discussões aprofundadas. Bacich e Moran (2018) listam condições para o sucesso dessa abordagem, como a adaptação cultural dos professores e a aceitação da nova proposta pelos alunos e seus responsáveis. O uso de bons materiais didáticos e a adaptação ao ritmo de cada aluno são igualmente importantes.

Monteiro *et al.* (2021) enfatizam que a preparação da aula invertida pode ser individual ou coletiva, recomendando o uso de redes sociais e plataformas como *Cuboz*, *Moodle*, grupos fechados do *Facebook* e *Google Classroom* para disponibilizar materiais de estudo prévios e facilitar a interação entre os alunos. Além disso, Monteiro et al. destacam o *Project Based Learning* (PBL), que foca no trabalho em equipe, resolução de problemas e integração entre

teoria e prática, visando a entrega de resultados específicos. Por tratar-se de uma abordagem interdisciplinar, o PBL exige a integração de diferentes áreas de conhecimento.

As desvantagens das metodologias ativas incluem as limitações das tecnologias analógicas, que ainda predominam em algumas escolas, dificultando a implementação completa de tecnologias digitais. Monteiro *et al.* (2021) ressaltam que a desigualdade no uso dessas tecnologias depende da situação financeira da instituição. No entanto, recursos como bibliotecas, laboratórios e murais já estão presentes em muitas escolas e contribuem para a aprendizagem.

Sendo assim, Brussio e Brussio (2023) chamam a atenção para a falta de infraestrutura nas escolas públicas, o que dificulta a aplicação de metodologias que requerem tecnologias avançadas. A realidade de cadeiras quebradas, ventiladores inoperantes, lousas danificadas e falta de recursos básicos desmotiva tanto alunos quanto professores. Em contraste, nas escolas privadas, as salas são climatizadas e equipadas com projetores e outros recursos tecnológicos, facilitando a implementação de metodologias mais atuais.

Diante disso, a formação docente continuada, seja presencial ou remota, pode auxiliar na implementação das metodologias ativas no ensino de inglês no Brasil. Há uma base legal para o constante aperfeiçoamento da docência por meio de recursos tecnológicos digitais e cursos à distância, visando aprimorar o ensino de língua estrangeira e despertar o interesse pela aprendizagem. A plataforma AVA MEC é uma das alternativas citadas, oferecendo uma variedade de cursos para capacitação docente.

Atualmente, o professor de língua inglesa deve compreender o papel global do idioma para evitar conflitos no processo de ensino. A formação continuada busca explorar o potencial das tecnologias e mídias digitais no desenvolvimento de metodologias ativas, superando a resistência à transição do modelo tradicional para métodos ativos, como a aula invertida, que promove a resolução de problemas e a interação com o conteúdo prévio. Plataformas como *Cuboz, Moodle, Facebook* e *Google Classroom* facilitam o acesso ao material de estudo.

Outra metodologia ativa já mencionada é o PBL, que promove o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a integração entre teoria e prática, com a entrega de produtos ou soluções como resultado. Entretanto, o PBL apresenta desafios ao professor, relacionados à complexidade dos problemas propostos e à necessidade de conexão com experiências reais dos alunos. As limitações das tecnologias analógicas nas escolas ainda representam um obstáculo para a plena implementação das metodologias ativas, embora as tecnologias digitais estejam cada vez mais presentes no contexto educacional.

2.2. Tecnologias digitais na educação: gamificação para o ensino do inglês

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) têm assumido um papel de grande relevância nos últimos anos, pois auxiliam no processo educacional e enriquecem o ambiente de sala de aula. Ribeiro e Montanaro (2017) destacam que o aumento da oferta de educação a distância e híbrida reflete o crescente interesse por essas tecnologias, que potencializam o ensino tanto em contextos remotos quanto presenciais, além de apoiar o papel mediador do docente. Todos os dias, surgem novos *softwares* e dispositivos, e Pungartnik (2018) enfatiza que essa tecnologia moderna expande a comunicação para além do texto, integrando imagens, sons e gestos e ressignificando as formas textuais. A seguir, Pungartnik (2018) descreve o uso da gamificação e da tecnologia como ferramentas pedagógicas no ensino de inglês:

> A gamificação pode ser uma ferramenta que auxilia no ensino, especialmente com a popularização da tecnologia e com a facilidade de encontrar um smartphone nas mãos dos estudantes. Um aumento expressivo na quantidade e qualidade dos jogos digitais pode tornar ensino/aprendizagem mais interessante, motivador e auxiliar do professor, potencializando a aprendizagem significativa da língua inglesa. (Pungartnik, 2018, p. 322)

Dessa forma, o professor pode utilizar smartphones para *gamificar* suas aulas, aproveitando esse recurso tecnológico amplamente acessível. A qualidade dos jogos digitais disponíveis atualmente potencializa a aprendizagem e torna o aprendizado do inglês mais significativo e atrativo. Pungartnik (2018) salienta que a gamificação pode tornar o ensino mais interessante e motivador, sendo uma ferramenta versátil que permite explorar diversos conteúdos de maneira intencional, o que facilita o desenvolvimento da aquisição de uma língua estrangeira.

Outrossim, Monteiro *et al.* (2021) definem a gamificação como o uso de elementos de jogos para alcançar maior comprometimento, engajamento e incentivo à inovação. Contudo, enfatizam a importância de estratégias bem delineadas para entender os objetivos pedagógicos e as razões para utilizar essa ferramenta. A gamificação, assim, é vista como uma estratégia de aprendizagem ativa e significativa, que exige uma organização cuidadosa das atividades e uma consideração dos limites e potencialidades das tecnologias disponíveis.

Além disso, Ayres (2021) aborda o conceito de aprendizagem móvel, uma consequência do crescimento das tecnologias móveis, compreendida como o aprendizado que ocorre por meio de dispositivos portáteis, como *smartphones*, *iPods* e *tablets*. Esses dispositivos podem ser usados de forma independente ou combinados com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), permitindo que a aprendizagem aconteça em qualquer lugar e a qualquer momento. De acordo com Ayres (2021) que também explica que a cibercultura trouxe uma nova percepção de mobilidade para os cidadãos, transformando o cotidiano e alterando métodos de ensino e aprendizagem por meio da conectividade. Pode-se acessar, criar distribuir e/ou manipular conhecimentos e informações em quaisquer espaços por intermédio dessas tecnologias.

Além disso, Ayres (2021) destaca que a gamificação pode estimular alunos desmotivados, focando sua atenção nos temas de estudo. Para isso, é necessário que os professores conheçam as plataformas gamificadas disponíveis, pois essas ferramentas facilitam o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Ayres (2021) que também enfatiza que, em qualquer atividade gamificada, é necessário estabelecer regras claras que o aluno deve seguir para atingir os objetivos propostos.

Dessarte, Filho e Franco (2021) afirmam que os alunos de hoje têm acesso a inúmeras possibilidades virtuais para pesquisa e estudo, tornando a aula tradicional, centrada exclusivamente no professor, menos atraente e eficaz. Eles reforçam a necessidade de integrar recursos tecnológicos ao ensino, seja de forma presencial ou virtual, o que aumenta a conexão dos alunos com os conteúdos e favorece o envolvimento cultural.

Nesse sentido, Ayres (2021) explora ferramentas gamificadas aplicáveis ao ensino de línguas, destacando o *Kahoot*! como uma plataforma de aprendizado online que incorpora elementos de gamificação em *quizzes*, pesquisas e questionários. Essa ferramenta pode ser utilizada em smartphones, tablets, *iPods* ou computadores conectados à internet. Filho e Franco (2021) complementam, mencionando que a missão do *Kahoot*! é tornar o aprendizado mais envolvente e inclusivo, despertando a curiosidade e incentivando todos a participar. A respeito da missão desta ferramenta, de acordo com as informações do próprio site: "(1) fazer da aprendizagem algo incrível, (2) melhorar a educação, (3) ajudar todas as pessoas enquanto seus valores aspiram (1) promover a diversão ao aprender, (2) aguçar a curiosidade e (3) desenvolver a inclusão de modo que todos façam parte do desafio."

Outra ferramenta valiosa é o *WordWall*, que oferece uma variedade de minijogos que professores podem usar para revisar conteúdos, ampliar o vocabulário e outros aspectos do aprendizado. Filho e Franco (2021) explicam que o *WordWall* pode ser utilizado remotamente, presencialmente ou em formato híbrido, criando atividades interativas e, quando necessário, versões impressas para o uso em sala de aula.

Adicionalmente, Censi e Jesus (2020) analisam o uso de tecnologias digitais, como smartphones, dentro das escolas. Essas tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar, onde alunos frequentemente tiram fotos da lousa, usam fones de ouvido e, em alguns casos, disputam o uso das tomadas para carregar seus dispositivos. Brussio e Brussio (2023) também destacam a importância da tecnologia na educação, observando que muitos jovens possuem celulares e outros dispositivos cuja interface é baseada em inglês, facilitando a familiarização com o idioma.

No entanto, Miranda *et al.* (2018) ressaltam que não basta oferecer tecnologias; é essencial capacitar professores para usá-las adequadamente e refletir sobre as metodologias que melhor atendem aos objetivos da disciplina. Isso requer uma constante reflexão sobre as práticas pedagógicas adotadas.

Em síntese, o crescimento da educação a distância e híbrida reflete o aumento do interesse pelas TDIC, que fortalecem o processo de ensino, seja ele remoto ou presencial. As inovações tecnológicas, incluindo jogos digitais, promovem o aprendizado do inglês de forma significativa, pois a gamificação torna a aprendizagem mais atraente e motivadora, facilitando a aquisição de uma língua estrangeira.

O ensino de inglês por meio da gamificação pode incluir jogos de palavras, simulações e atividades baseadas em missões, que incentivam os alunos a usar o idioma de maneira lúdica e envolvente. Essa abordagem torna as aulas mais dinâmicas e ajuda a reforçar o vocabulário, a gramática e as habilidades de comunicação. A gamificação é, portanto, um importante recurso para aumentar o engajamento dos estudantes e focar seu aprendizado. Além disso, dispositivos móveis como *smartphones*, *iPods* e *tablets* podem ser utilizados individualmente ou combinados com outras TICs, permitindo que o aprendizado ocorra em qualquer lugar e a qualquer momento.

Por fim, plataformas gamificadas, como o *Kahoot!* e o *WordWall*, são aliadas importantes na gamificação do ensino de línguas. O *Kahoot!* oferece uma plataforma para criação de *quizzes* e questionários interativos, enquanto o *WordWall* possibilita o uso de minijogos variados que ajudam na revisão e ampliação de vocabulário e outros aspectos do aprendizado. Essas ferramentas podem ser acessadas via *smartphones*, *tablets*, *iPods* ou computadores conectados à internet, o que facilita seu uso no ambiente escolar.

2.3. Reflexões sobre o uso de plataformas digitais na educação

Uma das principais preocupações dos professores de inglês é como engajar os alunos, melhorar os resultados das avaliações e promover um aprendizado mais efetivo durante as aulas. Nesse contexto, destaca-se a necessidade de utilizar a gamificação como recurso pedagógico, fundamentada em estudos aprofundados que ofereçam alternativas para enfrentar as dificuldades enfrentadas pelos docentes. Moraes *et al.* (2018) abordam a gamificação como uma nova perspectiva para o ensino de inglês, promovendo autonomia e liberdade ao permitir que os alunos façam escolhas e tomem decisões durante a experiência de jogo, aspectos que são fundamentais para a aprendizagem.

De acordo com Apurinã *et al.* (2023), vivemos na "Era Digital" ou "Era da Tecnologia," em que estamos cercados por recursos tecnológicos e ferramentas digitais. A tecnologia enriquece o processo de aprendizagem e o ambiente escolar. Em relação às plataformas digitais na educação, Apurinã *et al.* (2023) afirmam:

> As ferramentas digitais tornam-se eficiente, isso porque as diversas ferramentas como os aplicativos e plataformas online traz uma experiência de aprendizagem diferente da tradicional, fazendo com que os alunos interagem com o conteúdo de uma forma dinâmica e prazerosa, o que promove o interesse e o engajamento com relação ao assunto proposto para os mesmos. (Apurinã *et al.*, 2023, p. 925)

A implementação de aplicativos e plataformas online para o ensino de inglês na sala de aula representa uma inovação significativa. Essas ferramentas são mais eficientes, pois oferecem uma abordagem interativa e envolvente, despertando maior interesse e engajamento dos alunos em relação aos conteúdos que, tradicionalmente, seriam ministrados de forma expositiva.

À vista disso, Monteiro *et al.* (2021) mencionam a "Geração Z," composta por indivíduos nascidos a partir de 1991, também chamada de "Geração Digital," "Geração Online," "Geração Internet," "Geração Conectada" ou "Geração Pontocom." As características notáveis dessa geração incluem facilidade de acesso a diversas formas de entretenimento e recursos tecnológicos, bem como a diferentes fontes de informação, embora nem sempre sejam confiáveis. Monteiro *et al.* (2021) ressaltam que o grande desafio educacional é ensinar, treinar

e capacitar esses jovens para que façam uso adequado dessas tecnologias, aproveitando as múltiplas opções disponíveis para construir um aprendizado significativo.

Desse modo, Bacich e Moran (2018) destacam plataformas como o *Duolingo*, que atraem o interesse dos estudantes com recursos diversos, permitindo que vejam o progresso dos colegas e ganhem recompensas. O *Duolingo*, por exemplo, possui uma versão para professores, que possibilita a criação de atividades e o acompanhamento dos alunos. Além disso, Bacich e Moran (2018) apontam a gamificação, os jogos e as aulas roteirizadas como caminhos eficazes de aprendizagem para alunos que já estão familiarizados com jogos, uma presença cada vez mais comum no ambiente escolar.

Ademais, Oliveira e Paiva (2017), em seu artigo "Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa, " relataram uma pesquisa na loja de aplicativos da Apple com o termo "aplicativos gratuitos para aprender inglês," que apresentou o *Duolingo* como o aplicativo mais popular entre os 20 primeiros resultados, reforçando a preferência por essa plataforma para o estudo do inglês.

Assim, Monteiro *et al.* (2021) indicam vários sites com conteúdo interativo que incentivam estratégias de aprendizado dinâmicas e prazerosas, como *Duolingo*, *Khan Academy*, *Codeacademy* e *Microsoft* Educação. Eles também ressaltam a importância de analisar os softwares educacionais para definir qual estratégia pedagógica será adotada, estendendo essa análise aos sites de conteúdo interativo.

Ainda segundo Monteiro *et al.* (2021), a plataforma *Scratch* oferece um ambiente para criação de jogos, histórias e animações interativas, permitindo que usuários compartilhem suas criações com outros. Originalmente projetada para crianças e adolescentes, a ferramenta pode ser utilizada por qualquer pessoa. Os projetos no *Scratch* são baseados em objetos gráficos chamados *sprites*, que podem ter suas aparências personalizadas para representar pessoas, objetos ou animais, e podem ser programados para reagir a sons e interações, tornando-se uma ferramenta rica para a aprendizagem criativa.

Em síntese, o desafio de engajar os alunos, melhorar o desempenho nas avaliações e otimizar o aprendizado tem sido uma preocupação constante entre os professores de inglês. A gamificação se destaca como uma alternativa pedagógica para enfrentar essas dificuldades. Aplicativos e plataformas online representam uma inovação importante, pois oferecem uma abordagem atrativa e dinâmica, despertando o interesse dos alunos e promovendo maior engajamento nas aulas.

Entre os sites e ferramentas mencionados estão o *Duolingo*, *Khan Academy*, *Codeacademy* e *Microsoft* Educação, que promovem estratégias de aprendizagem dinâmicas e

envolventes. Assim, é recomendável que os *softwares* educacionais e sites de conteúdo sejam analisados para escolher a estratégia pedagógica mais adequada. Outra plataforma mencionada foi o *Scratch*, onde os alunos podem criar jogos, histórias e animações interativas, utilizando objetos gráficos (*sprites*) que oferecem possibilidades criativas para o aprendizado.

Portanto, a "Geração Z" que Monteiro *et al.* (2021) aborda, destaca-se pela facilidade com que acessa diversas formas de entretenimento, recursos tecnológicos e fontes de informação por meio de novas tecnologias e redes sociais. O desafio atual consiste em ensinar os alunos a utilizarem essas tecnologias de forma construtiva, de modo que possam contribuir para um aprendizado eficaz e significativo.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Para materialização desta dissertação, inicialmente trabalhou-se com pesquisa bibliográfica e posteriormente com pesquisa de campo com a aplicação de uma Sequência Didática. A metodologia deste trabalho baseou-se em uma pesquisa qualitativa aplicada a alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de investigar os benefícios do uso de metodologias ativas, especialmente a gamificação, nas aulas de inglês para promover maior engajamento e aprendizagem. A abordagem de pesquisa literária foi adotada como fundamentação teórica, com foco específico nas metodologias ativas e no uso de jogos como ferramentas pedagógicas. Detalhes encontram-se apresentados abaixo organizados em cinco partes, a saber: alicerces da preliminar de pesquisa; alicerces do campo; análise dos dados, contornos inerentes ao produto da dissertação e aspectos éticos relacionados à pesquisa.

O percurso metodológico foi dividido em cinco etapas: 1) Pesquisa Bibliográfica, 2) Aplicação da Sequência Didática, 3) Aplicação de Avaliação de Inglês, 4) Avaliação dos Alunos e 5) Coleta de Dados e Comparativo (Figura 1)

Etapas	Reflexões
● Pesquisa Bibliográfica (1ª Etapa)	● Realização de uma pesquisa bibliográfica abrangente, incluindo artigos científicos e livros, para fundamentação teórica da pesquisa qualitativa com os alunos do 6º ano.
● Aplicação da Sequência Didática (2ª Etapa)	● Implementação da sequência didática em cinco aulas, cada uma com dois tempos de 50 minutos, junto às duas turmas de 6º ano do Ensino Fundamental.
● Aplicação de Avaliação de inglês (3ª Etapa)	● Avaliação Escrita de Inglês (3ª Etapa): Aplicação de uma avaliação escrita de inglês, utilizando folha impressa, como parte integrante da coleta de dados.
● Avaliação dos Alunos (4ª Etapa)	● Utilização do Google Forms para avaliar os alunos em relação à pesquisa realizada, obtendo feedbacks relevantes sobre a experiência.
● Coleta de Dados e Comparativo (5ª Etapa)	● Coleta e análise dos dados provenientes dos questionários respondidos pelos alunos, seguida pela elaboração de um comparativo entre as duas turmas, visando identificar padrões e diferenças significativas.

Figura 1. Infográfico do percurso metodológico. Fonte: Autoral.

3.1. Pesquisa bibliográfica

Para o desenvolvimento desta dissertação realizou-se pesquisa bibliográfica, ou seja, respectivamente, realizou-se consulta a dados documentais não sistematizados, mas também consulta a livros, artigos acadêmicos e sites contendo legislação pertinente ao assunto de metodologias ativas e gamificação. Cada uma das fontes e informações utilizadas neste trabalho está contida nas referências. Segue-se a explicação sobre fontes bibliográficas primárias e secundárias para Lakatos e Marconi (2003, p.159):

> a) **Fontes Primárias**: dados históricos, bibliográficos e estatísticos; informações, pesquisas e material cartográfico; arquivos oficiais e particulares; registros em geral; documentação pessoal (diários, memórias, autobiografias); correspondência pública ou privada etc.
> b) **Fontes Secundárias:** Imprensa em geral e obras literárias.
>
> (Marconi e Lakatos, p.159, 2003)

Diante disso, Albrecht e Ohira (2000) entende-se que as fontes bibliográficas primárias são informações em suas formas originais os livros, os periódicos, relatórios técnicos, anais de eventos, as teses e as dissertações. As fontes secundárias podem ser compreendidas como uma interpretação das fontes primárias que podem ser organizadas em forma de índices e resumos a partir de informações das mesmas, dessa forma são facilitadoras do conhecimento e as publicações englobadas nesta categoria são denominadas como “obras de referência”.

Para o desenvolvimento desta dissertação alguns autores foram essenciais, a saber, os brasileiros Lilian Bacich e José Moran (2017) no livro consultado “Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora” que cooperaram com conhecimentos sobre metodologias ativas e a utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), destaca a importância de transformar a educação tradicional para atender às demandas do século XXI. As metodologias ativas promovem um aprendizado mais significativo e alinhado às necessidades e interesses dos alunos, preparando-os melhor para o futuro

Assim como a brasileira Patrícia Monteiro *et al* (2021) no livro “Metodologias Ativas e As Tecnologias Educacionais” que também auxiliou na elaboração de conceitos voltados para o contexto das metodologias ativas que são estratégias que colocam o aluno no centro do processo educativo, incentivando a participação ativa, o pensamento crítico e a autonomia. O livro aborda as tecnologias educacionais como ferramentas e recursos digitais que podem ser usados para apoiar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Discutem-se também sobre o

uso de plataformas online, aplicativos educacionais, recursos multimídia e outras tecnologias interativas.

Além disso, o também brasileiro, José Moran (2021) que em seu livro "Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda" facilitou a compreensão sobre algumas limitações do modelo tradicional de ensino e a necessidade de uma abordagem mais dinâmica e interativa, como também a importância da implementação das metodologias ativas tais como: a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL), Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom), Gamificação que é um dos tópicos principais desta dissertação, entre outros, diante de suas relevâncias no contexto educacional contemporâneo.

Para a fundamentação da Gamificação no ensino de Inglês, foi escolhido o artigo denominado *"Gamification in Education: What, How, Why Bother?"* dos americanos Joey Lee e Jessica Hammer atuantes na Teachers College Columbia University, em Nova York, nos Estados Unidos. É mencionada a seguinte pergunta "Por que se preocupar com a gamificação na educação?" e como resposta os autores trazem com o um dos principais benefícios da gamificação é a sua capacidade de aumentar o envolvimento dos alunos. Ao tornar as atividades de aprendizagem mais semelhantes a jogos, é mais provável que os alunos participem ativamente e desfrutem do processo. Motivação e Retenção: A gamificação pode aumentar a motivação intrínseca, tornando a aprendizagem divertida e gratificante. Também melhora a retenção, incentivando interações repetidas com o material.

A revisão bibliográfica foi realizada com uma ivestigação de literatura acadêmica, incluindo artigos de periódicos, livros, teses e conferências sobre metodologias ativas e gamificação no ensino de línguas estrangeiras, com ênfase na falta de mobilização dos alunos para o aprendizado de inglês. Foram priorizadas fontes publicadas nos últimos dez anos, utilizando bases de dados reconhecidas, como *Google Acadêmico* e *Scielo*, a fim de garantir a relevância e a atualidade dos dados. Foram selecionados estudos que discutem a implementação e os resultados práticos das metodologias ativas e estudos de caso relevantes para o problema de pesquisa.

3.2 Alicerces da preliminar de pesquisa

As etapas preliminares desta pesquisa foram realizadas em conformidade com a Resolução Nº 510, de 7 de abril de 2016, que classifica essas atividades como necessárias para que o pesquisador avalie as condições que possibilitam a execução do estudo. Foram

convidadas duas professoras de inglês (professora X e professora Y) para participar do projeto, respondendo a perguntas elaboradas com base no problema de pesquisa, com a garantia de anonimato das respostas. Essas etapas, que não exigem avaliação do sistema CEP/CONEP, ocorreram nos dias 4 e 5 de maio de 2024, no período da noite, por meio de diálogos via *WhatsApp*.

3.3 Alicerces de campo

Aplicação de uma sequência didática baseada em metodologias ativas e em jogos criados no site *Wordwall* foi aplicada em ambas as turmas, sendo que, na turma 1602, também foi testado um aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, com atividades em formato de jogos. Adotou-se o critério de conveniência na seleção dos participantes, assegurando a inclusão dos alunos presentes e dispostos a participar de todas as etapas da pesquisa. Foi garantido aos alunos o direito de optar pela não participação.

Antes do início do "Projeto de Inglês", assim denominado para facilitar a compreensão dos alunos das duas turmas participantes, foram explicadas todas as cinco etapas do projeto. Também foi explicado aos alunos que eles receberiam um material didático, incluindo um *e-book* com todas as atividades e sequências que seriam seguidas durante as aulas.

Todos os alunos foram devidamente informados sobre os objetivos do estudo, garantindo que estivessem cientes de todas as etapas do processo antes de aderirem à pesquisa. A participação foi voluntária e foi assegurado o direito de recusa ou desistência a qualquer momento, sem prejuízos educacionais ou de quaisquer outros tipos.

Os alunos interessados foram orientados a assinar o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) (Apêndice C), enquanto o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice C) deveria ser assinado pelos responsáveis, autorizando a participação.

3.4 Análise dos dados

A análise dos dados da pesquisa de campo foi conduzida por meio da coleta de informações obtidas durante a aplicação da SD e complementada ao final com um questionário aplicado pelo *Google Forms*. Durante as etapas da SD, utilizou-se a técnica de nuvens de palavras para registrar as opiniões e avaliações dos alunos, facilitando uma observação detalhada das percepções dos participantes. As entrevistas despadronizadas ou não estruturadas, realizadas ao longo da SD, também foram organizadas em nuvens de palavras, que

posteriormente foram integradas ao aplicativo *Spotify Podcast*, ampliando as possibilidades de análise e de comparação das experiências entre as duas turmas, destacando os aspectos positivos e negativos. Conforme Marconi e Lakatos (2003), a entrevista é uma técnica valiosa para coleta de dados, oferecendo suporte no diagnóstico e na solução de questões sociais, com flexibilidade para adaptar o diálogo conforme necessário e estimular respostas espontâneas dos participantes.

A interpretação dos resultados foi conduzida com base em referenciais teóricos, reforçando os argumentos apresentados e conferindo maior robustez à análise. Após a coleta dos dados, iniciou-se o processo de interpretação, descrito por Marconi e Lakatos (2003) como uma atividade intelectual que busca atribuir significados abrangentes às respostas obtidas, revelando o sentido mais profundo dos dados analisados. Esses autores diferenciam a análise da interpretação de dados: enquanto a análise procura responder a questões específicas por meio de métodos estatísticos, a interpretação visa a uma compreensão mais ampla e contextualizada, permitindo insights significativos e conexões mais profundas.

A técnica de análise descritiva qualitativa foi aplicada a esses dados, permitindo uma interpretação dos conteúdos capturados nas entrevistas e nos questionários. De acordo com Soares (2022), a pesquisa qualitativa explora elementos complexos e abstratos, proporcionando uma análise rigorosa dos pensamentos, ideias, motivações e atitudes dos sujeitos. Soares também explica que a análise descritiva qualitativa envolve procedimentos de averiguação e reconstrução dos dados, o que exige uma abordagem sistemática.

Esse processo segue cinco etapas principais: (1) estudo dos dados, (2) codificação e categorização, (3) sistematização, (4) validação e descrição reflexiva crítica, e (5) compreensão e interpretação dos resultados. Adicionalmente, Soares (2022) aborda etapas complementares da análise qualitativa que foram utilizadas nesta dissertação, incluindo a definição dos dados essenciais, o estudo detalhado dos dados, a codificação e categorização, a conexão teórica, a interpretação e a conclusão.

A inteligência artificial (IA) foi escolhida para categorizar, comparar e analisar os dados a partir da técnica descritiva qualitativa que foram coletados durante a aplicação da pesquisa e posteriormente fundamentados através da pesquisa bibliográfica. Dessa forma, a plataforma *ChatGPT* com o site https://chatgpt.com foi pesquisada com os *prompts* presentes no Apêndice G desta dissertação para obtenção dos resultados. Haque *et al* (2024) explicam que o *ChatGPT,* criado pela OpenAI, pode gerar texto e responder perguntar através de diálogos com bastante fluidez por intermédio de *prompts* que se resultam em interações mais detalhadas e complexas.

Haque *et al* (2024) mencionam o ChatGPT como uma ferramenta extremamente útil para a realização de análises descritivas porque os dados seguem uma estrutura semirrígida para

a construção e formatação de tabelas, como unir tabelas, remover colunas e linhas, e ajustar a apresentação dos dados que são tarefas que a IA pode executar de maneira eficiente.

3.5 Contornos inerentes ao produto da dissertação

Esta dissertação propõe a criação de um produto modelado a partir dos achados da pesquisa. Para isso, foi desenvolvido um aplicativo online na plataforma *LearningApps*, denominado "6º_Grade_App", que foi utilizado com a turma 1602 durante a aplicação da SD. Originalmente, o aplicativo foi projetado para ser usado na sala de informática da escola; no entanto, devido à manutenção desse espaço, a aplicação foi realizada na biblioteca, em uma televisão *smart*, com participação de toda a turma. A Figura 1 ilustra o aplicativo criado na *LearningApps*, posteriormente adaptado pelo site *Kodular* para ser utilizado em dispositivos Android (Apêndice A).



Figura 2. 6th Grade – English App. Fonte: Captura de tela.

O aplicativo produzido foi testado com a turma 1602 utilizando uma avaliação heurística, composta por jogos que seguem as atividades da Sequência Didática. No entanto, não foi possível realizar o teste em dispositivos móveis dos participantes, pois alguns alunos não possuíam celular e houve resistência em permitir o uso de aparelhos na sala de aula, devido a restrições adotadas em outros municípios do estado do Rio de Janeiro.

3.6 Aspectos éticos relacionados à pesquisa: riscos e benefícios

Esta pesquisa foi conduzida de acordo com as normativas éticas estabelecidas pelas Resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que regulamentam pesquisas envolvendo seres humanos e das Ciências Humanas e Sociais, respectivamente. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa [Centro Universitário Serra dos Órgãos - UNIFESO], com parecer nº 6.802.085, emitido em 03/05/2024 (Anexo II). O Termo de Anuência Institucional (TAI) foi assinado pela diretora da escola onde foi realizada a pesquisa de campo (Anexo I).

Nesta pesquisa, que incluiu a análise de dados por meio de gravações ou filmagens, existiu o risco de identificação dos participantes devido às informações coletadas, como nome, imagem e voz. Para mitigar esse risco, o anonimato dos participantes foi rigorosamente preservado durante a coleta e apresentação dos dados. Assim, apenas fotografias dos espaços de realização do projeto, sem a presença de alunos, foram utilizadas no corpo desse trabalho. Essas medidas visaram a garantir a proteção da identidade dos participantes e a confidencialidade dos dados, assegurando um ambiente de pesquisa ético e seguro.

Os alunos das turmas participantes deste projeto tiveram a oportunidade de experimentar uma abordagem de ensino inovadora, que utilizou metodologias ativas e gamificação para promover um ambiente de aprendizado mais dinâmico e envolvente. Essas metodologias visaram fortalecer o engajamento e ampliar o interesse dos estudantes pelo aprendizado da língua inglesa. Ao iniciar o contato com o idioma de forma motivadora no 6º ano do Ensino Fundamental, os alunos foram incentivados a desenvolver um vínculo positivo com o inglês, um componente curricular que os acompanhará até o Ensino Médio. Espera-se que essa experiência inicial tenha contribuído para melhorar a motivação e a participação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, fornecendo uma base sólida para seu progresso futuro.

4 PRELIMINAR DE PESQUISA

A etapa preliminar da pesquisa ocorreu nos dias 04 e 05 de maio de 2024, no período da noite, por meio de diálogos via WhatsApp. Foram convidadas duas professoras de inglês (professora X e professora Y), colegas de trabalho do pesquisador na mesma escola, para participarem do projeto e responderem a perguntas elaboradas com base no problema de pesquisa em uma conversa informal.

Sobre o problema de pesquisa: "O desafio de explorar metodologias ativas no ensino de língua estrangeira para incentivar maior interesse pelo aprendizado do inglês, bem como a implementação de tecnologias digitais, como a gamificação, com o objetivo de desenvolver as habilidades de escrita, leitura, fala e audição." O foco principal do estudo foram as turmas de 6º ano do Ensino Fundamental, que têm apresentado dificuldades e até mesmo desinteresse durante as aulas de inglês, tornando essencial que o professor busque novos estímulos para engajar os alunos.

A partir do problema de pesquisa, foram desenvolvidas cinco perguntas para a preliminar de pesquisa com as professoras X e Y, conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1. Perguntas elaboradas com base no problema de pesquisa.

1) Qual é a sua opinião sobre as metodologias ativas, que têm como foco central a aprendizagem do aluno no ensino de inglês?
2) O que você acha da implementação das metodologias ativas nas aulas de inglês como estratégia para motivar os alunos a se interessarem mais pelo aprendizado de uma língua estrangeira?
3) O que você acha da implementação de tecnologias digitais com gamificação que objetive o exercício das habilidades de escrita, leitura, fala e audição através de aplicativos em *tablets*, *smartphones* ou em sites como *Wordwall, Padlet, Quizizz*, etc ?
4) Na sua opinião, quais seriam os motivos das dificuldades e do desinteresse pela língua inglesa demonstrados pelos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental?
5) Como você acha que o professor pode incentivar a aprendizagem da língua inglesa nas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental?

Fonte: Autoral.

4.1 Conversa com a professora X

No Quadro 2, são apresentadas a reflexão preliminar da professora X, realizada antes da conversa, e suas respostas detalhadas às perguntas formuladas no Quadro 1. A reflexão inicial oferece uma visão sobre as expectativas e impressões da professora em relação ao tema, enquanto as respostas permitem explorar mais profundamente suas percepções sobre os desafios e estratégias no ensino de inglês com metodologias ativas e gamificação.

Quadro 2. Respostas da professora X às perguntas do Quadro 1.

Comentário inicial realizado pela professora X antes de começar a responder as perguntas
Oi, Leandro, bom dia, bom, espero conseguir responder direitinho às suas perguntas se você acha que eu fugi da resposta ou que eu não tenha falado bem, você me fala que aí a gente vai conversando e eu vou tentando expor para você a minha experiência dentro da sala de aula da melhor forma possível para te ajudar.
Então, a pergunta número 1) Qual é a sua opinião sobre as metodologias ativas, que têm como foco central a aprendizagem do aluno no ensino de inglês?
Eu confesso que eu estou um pouquinho por fora desse assunto, mas eu acredito que metodologias ativas sejam todos aqueles recursos que a gente utiliza para colocar o aluno como foco, um vídeo ou então eu os coloco em grupo para conversarem sobre um tema e produzirem alguma coisa ou em dupla, um jogo se for isso que eu estou pensando, eu acho essencial nas aulas de inglês porque a gente está falando de uma linguagem. A língua inglesa é uma linguagem, então quanto mais você aproximar da vida deles, da vivência ou de algo concreto que eles estejam vendo naquele momento ou vivenciando naquele momento, melhor para memorizar o vocabulário, para fazer sentido para eles e não ficar só naquela coisa gramatical pura e crua que principalmente para alunos de 6º ano que é tudo muito novo, então não faz muito sentido logo no começo.
2) O que você acha da implementação das metodologias ativas nas aulas de inglês como estratégia para motivar os alunos a se interessarem mais pelo aprendizado de uma língua estrangeira?
Então, como eu falei eu acho excelente, mas tudo tem que ser muito guiado e muito explicadinho, principalmente para o 6º ano se não tiver um bom planejamento e tudo assim bem "mastigadinho", muito guiado pelo professor se perde, os alunos ficam perdido e acaba desmotivando, eles acabam se desinteressando por ficar tudo muito solto, eu acredito que nessa etapa do ensino eu não costumo trabalhar muito com criação, com produção do aluno mas algum modelo que eu traga e em cima daquele modelo, eles reproduzem.
3) O que você acha da implementação de tecnologias digitais com gamificação que objetive o exercício das habilidades de escrita, leitura, fala e audição através de aplicativos em *tablets*, *smartphones* ou em sites como *Wordwall, Padlet, Quizizz*, etc ?

Olha! Seria ótimo, mas eu confesso para você que eu não tenho domínio dessas ferramentas. Para que houvesse uma implementação efetiva nas escola, seria necessário um, principalmente em termos de língua inglesa, um curso, alguma preparação para muitos professores, especificamente de língua inglesa, porque se houvesse uma implementação, em geral, para todos os professores; a língua inglesa sempre fica deixada de lado, ninguém lembra que existe inglês nas escolas e aí eu acabo não conseguindo aplicar aquilo na minha aula e eu tive essa dificuldade quando eu vi, teve alguma palestra, recentemente sobre isso, e eu fiquei assim sinceramente perdida de como que eu iria aplicar na língua inglesa. Então, para implementar seria importante alguma coisa específica para nós. Esse *Wordwall* é maravilhoso, é o único que eu conheço aqui mesmo é o *Wordwall*, mas infelizmente a sala de informática nem sempre lá no CEHPT está boa, então eu acabei desanimando de fazer, não foi para frente por causa disso.
4) Na sua opinião, quais seriam os motivos das dificuldades e do desinteresse pela língua inglesa demonstrados pelos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental?
Então, dificuldade é porque os alunos não vêm muito bem alfabetizados no 6º ano, não só não alfabetizados, não habituados com aquela quantidade de professores, não habituados com a quantidade de cadernos que vão ter divisão de cadernos; não habitados com o uso da caneta, só usam lápis. Às vezes não tem o material adequado, um pouco "relapsos" assim, acho que é por eles terem tido uma professora só que devia cuidar de tudo, ela devia levar o lápis, devia levar caneta, ela devia levar tudo. Eu tive essa percepção no ano passado que eu dei aula para os alunos do 6º ano e eles muitas vezes não tinham nada, então a gente tinha que ficar em cima, trazendo e lembrando a eles de que eles vão ser avaliados, que vai ter uma prova, que eles vão passar de ano, que tem pontos e avaliações, enfim. Do meio ano para lá que eu comecei a sentir que eu comecei a entender como funciona, então isso dificulta muito, ainda mais sendo uma língua nova, palavras novas, enfim, esses desafios para eles podem assustar. Foi isso que eu percebi. O principal mesmo foi a parte da alfabetização, de eles não estarem bem alfabetizados.
5) Na sua opinião, quais seriam os motivos das dificuldades e do desinteresse pela língua inglesa demonstrados pelos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental?
Olha, essa é uma pergunta difícil demais! Porque é um desafio enorme para nós professores de língua inglesa, despertar esse interesse, essa motivação né, nesses alunos; principalmente, no 6º ano, eu achei que foi uma idade, uma etapa desafiadora para a língua inglesa, não sei as outras disciplinas, eu falando da nossa. O que deve fazer para incentivar, talvez mostrar mais vídeos, talvez isso seria interessante, mostrar mais assim a parte intercultural do idioma, mostrando como vivem as pessoas de outros países de língua inglesa, explicar o porquê que é importante aprender inglês, mostrar porque eles estão aprendendo isso. Acredito que, talvez ficar, trazer mais coisas do dia a dia, coisas de saudações, frases para eles utilizariam no dia a dia deles, procurar recriar ali no dia a dia deles cenas do cotidiano, talvez, colocar mais trabalhos para fazerem em duplas, se você vê que tem um aluno que está mais alfabetizados que tenha mais facilidade com o inglês para colocar junto com os outros que ainda não têm esse conhecimento, essa habilidade ainda desenvolvida, procurar trazer mais imagens, jogos, não só jogos tecnológicos mas jogos também de papel né, e é isso, eu acho que seria mais por esse caminho, são tentativas de pensar. Claro que é muito desafiador para mim, ano passado foi muito desafiador, os alunos eram muito eufóricos no começo, então isso atrapalhava qualquer coisa que eu ia propor diferente, parece que os deixava mais agitados, então por isso que eu falei do planejamento, se não tiver tudo muito bem planejado, se você não souber bem onde você quer chegar e como você vai guiar, se ficar muito solto não dá e possa ser que não venha a dar tudo muito certo. É isso, espero que eu tenha te ajudado aí, essa foi a minha experiência. No ano passado eu fiquei com algumas turmas de 6º ano e estou as acompanhando ainda agora como 7º ano; senti que eles estão bem mais

amadurecidos, já se habituaram melhor, então está bom Leandro, um grande abraço, qualquer coisa pode falar comigo aqui.

4.2 Conversa com a professora Y

A professora Y forneceu suas respostas a todas as perguntas listadas no Quadro 8 de forma conjunta, abordando os temas propostos de maneira ampla e integrada. Suas respostas refletem uma visão consolidada sobre os desafios e estratégias para motivar os alunos no aprendizado de inglês, com destaque para a aplicação de metodologias ativas e tecnologias digitais como a gamificação. Essa abordagem permitiu uma compreensão mais aprofundada de sua perspectiva em relação ao problema de pesquisa, oferecendo insights valiosos.

> "Bem, eu não conheço a fundo todas as metodologias ativas, mas acredito ser mais um recurso interessante no processo de ensino-aprendizagem principalmente porque ela faz com que o aluno também tenha uma participação atuante e esteja no centro do seu processo de aprendizagem.
>
> Como a implementação nas aulas, eu acho muito interessante também mais uma vez como um recurso, entre outros, eu não gosto de usar uma metodologia específica e centralizar o uso dela, mas eu gosto de mesclar e principalmente para que eles tragam conhecimento fora de sala de aula, conhecimento prévio ou que construam conhecimento que de modo que eles vejam uma finalidade nessa construção de conhecimento e associem a realidade à prática externa.
>
> Em relação à gamificação e outras tecnologias eu gosto de usar depois que eu contextualizei de a leitura de mundo partir da interpretação, a partir da língua em uso em contextos específicos e aí sim eu uso a gamificação para poder fixar para depois entreter para trazer um "plus". Mas eu prefiro usar sempre a partir da contextualização daquele conhecimento em uso a partir tanto de textos orais e de textos escritos.
>
> O desinteresse, talvez possa estar aliado a não ver uma finalidade no ensino do inglês na escola, ou talvez ainda uma visão ainda deturpada de que na escola pública o ensino tem que ser ou tem que espelhar ao ensino dos cursinhos ou até mesmo por essa ilusão que aplicativos de forma autônoma possam através de recursos digitais eles vão aprender e não precisam de contextualização em sala de aula, da discussão de temas em língua inglesa, de encontrar na linguagem uma forma de aprender estruturas linguísticas diferentes mas também pode pensar, falar sobre temas atuais que venham através da língua inglesa. Então, eu ainda acredito que seja uma dificuldade em reconhecer uma finalidade, que eu digo ao ensino na escola pública e ao uso mesmo no seu dia a dia mais imediato.
>
> Raríssimas as vezes que eu peguei o 6º ano, eu nem lembro mas todas as vezes que entro numa turma pela primeira vez, eu tento contextualizar, eu tento trazer as razões, eu tento trazer a importância, a presença do inglês no cenário internacional e o seu papel, não só internacionalmente como na vida deles e mostrar que o ensino de língua inglesa no colégio público que é onde eu sempre trabalhei, ele tem um papel extremamente inclusivo, ele contribui bastante para a inclusão da gente como cidadão do mundo, enquanto a participante das decisões que estão acontecendo em língua estrangeira. Então, eu acho que trazer a língua viva e sua utilidade em contextos é uma forma de trazer motivação e claro sempre com uma pitada de diversão, uma pitada de desafio porque o ensino de língua inglesa também traz isso, né, ele desafia o aluno, ele traz diversão à aula e eu espero que tenha ajudado."

4.3 Discussões e achados

Após a leitura atenta das respostas às perguntas desenvolvidas com base no problema de pesquisa, obtidas por meio de conversas no *WhatsApp*, foram destacadas as informações mais relevantes de cada diálogo. A partir dessas informações, foram feitas considerações comparativas entre as respostas das professoras X e Y, ambas docentes de língua inglesa no ensino fundamental (Quadros 3 e 4).

Quadro 3. Considerações e anotações após a leitura das conversas com a professora X.

- Afirma estar um pouco por fora do assunto.
- Colocar os alunos em dupla ou em grupo para produzirem alguma coisa.
- Aproximar mais os alunos da vivência concreta no idioma no dia a dia, é melhor para memorizar o vocabulário, para fazer sentido para eles e não ficar só naquela coisa gramatical pura e crua que principalmente para alunos de 6º ano.
- A importância de um bom planejamento para que aula não se perca e que tudo seja bem "mastigadinho" e guiado pelo professor para que não desmotive os alunos.
- Não costuma trabalhar muita criação com alunos, mas quando trabalha sempre traz um modelo para que reproduzam em cima dele.
- Não tem muito conhecimento de plataformas digitais e afirma que deveria haver um curso de treinamento sobre essas tecnologias para professores.
- Conhece o Wordwall e diz que ele é maravilhoso, no entanto a sala de informática da escola está ruim o que desanima a sua utilização.
- Os alunos do 6º ano chegam não alfabetizados e não habituados a ter tantos professores de diferentes disciplinas e com muitas avaliações; às vezes não possuem ou não trazem o material de sala de aula.
- É um desafio enorme motivá-los e despertar interesse pela língua inglesa, talvez através de vídeos e da parte intercultural do idioma; trazer o dia a dia e contextualização.
- Explicar o porquê de aprender inglês na escola; trabalhar imagens e jogos, não só digitais, mas também de papel

Fonte: Autoral.

Quadro 4. Considerações e anotações após a leitura das conversas com a professora Y.

- Afirma não conhecer as metodologias ativa a fundo.
- Recurso interessante no processo de ensino-aprendizagem.
- É importante mesclar as metodologias e utilizar o conhecimento prévio dos alunos.
- A gamificação e outras tecnologias usadas após a contextualização a partir da leitura de mundo e de sua interpretação a partir de contextos específicos.
- Contextualização daquele conhecimento em uso a partir tanto de textos orais e de textos escritos.
- O desinteresse pela língua inglesa pelo desconhecimento da finalidade daquele aprendizado na escola pública.
- A ilusão que aplicativos de forma autônoma possam ensinar através de recursos digitais e que eles vão aprender e não precisam da contextualização em sala de aula.
- A dificuldade em reconhecer a finalidade do ensino de inglês na escola pública e de sua importância no seu cotidiano.
- Trazer as razões da importância do inglês não só internacionalmente, mas também na vida dos alunos.
- O papel de inclusão através da língua inglesa como um cidadão de mundo e participante nas decisões das coisas que estão acontecendo em língua inglesa.
- O ensino do inglês é desafiador, mas abordá-lo de forma viva em seus contextos pode trazer a motivação e diversão à aula.

Fonte: Autoral.

Os dados da etapa preliminar de pesquisa confirmaram o problema central a ser abordado no campo e revelaram dificuldades adicionais no aprendizado de inglês no 6º ano do Ensino Fundamental. As principais questões identificadas foram: (1) a presença de alunos ainda não alfabetizados; (2) o desconhecimento de plataformas digitais por parte dos professores e a necessidade de um curso sobre o uso dessas tecnologias; (3) a importância de contextualizar o inglês e explicar o propósito do seu estudo na escola pública; e (4) o uso de gamificação e outras tecnologias após a contextualização, para promover uma aprendizagem baseada na leitura de mundo dos alunos.

Diante dessas questões, a problemática amplia-se para incluir obstáculos enfrentados por alunos em seu primeiro contato com a língua inglesa. Um curso de aperfeiçoamento em tecnologias digitais para os docentes mostrou-se necessário para a implementação efetiva de metodologias ativas e da gamificação, uma vez que ambas as professoras relataram dificuldades e falta de familiaridade com o tema. Concluída essa etapa, o estudo prosseguiu com a pesquisa de campo e a aplicação da SD do projeto.

5 CAMPO: APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

O estudo foi conduzido na escola pública Centro Educacional Helena Paula Tavares, localizada no bairro Alto, no município de Teresópolis, Estado do Rio de Janeiro. Participaram da pesquisa duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, as turmas 1602 e 2604, que participaram da aplicação da Sequência Didática (SD) e da coleta de dados por meio de perguntas e formulários no *Google Forms*. Na turma 1602, 11 alunos participaram das atividades, enquanto na turma 2604, 13 alunos participaram da coleta de dados, dos quais 10 responderam ao formulário final do Google Forms.

5.1 Sequência Didática

A SD foi composta por cinco etapas: *Introducing Yourself and Greetings* (Quadro 5); *Farewells* (Quadro 6); Gêneros textuais (Quadro 7); Interpretação de texto e vocabulário (Quadro 8); Revisão e aplicação de avaliação de Inglês (Quadro 9).

O resumo e as atividades da primeira etapa da SD "*Introducing Yourself and Greetings*" são descritos no Quadro 5.

Quadro 5. Primeira etapa: *Introducing Yourself and Greetings.*

Os alunos são convidados a se dirigirem à biblioteca para assistir a uma apresentação de slides e participar de um brainstorming, utilizando a *Smart* TV, que permite acesso à internet e conexão de notebook por meio de cabos HDMI. As imagens são projetadas diretamente na tela da *Smart* TV. Inicialmente, realiza-se uma dinâmica de apresentação intitulada "*Introducing Yourself*". Nessa atividade, é exibido um slide de PowerPoint com as perguntas "*What's your name*?" e "*My name is...*", como exemplo. Em seguida, os alunos recebem um pequeno papel impresso para responderem à pergunta. O professor(a) exibe um vídeo do YouTube com uma apresentação em inglês, a qual todos os alunos devem repetir como parte da dinâmica: https://www.youtube.com/watch?v=OIK6V-xHODs Após a dinâmica, o professor(a) apresenta os slides selecionados no PowerPoint e faz perguntas aos alunos sobre o que compreendem das imagens, incentivando-os a adivinhar o significado de "Greetings". Durante a apresentação, o professor explica o conceito de "Greetings" e os alunos repetem cada termo. Em seguida, eles copiam no caderno os "*Greetings*" aprendidos. Para reforçar o conteúdo, é exibido outro vídeo sobre "*Greetings*", também disponível no *YouTube*: https://www.youtube.com/watch?v=DGvhHCn72E0 "*Homework*" / "Para casa": ao final da aula, o material da próxima aula, sobre "*Farewells*" (despedidas em inglês), é enviado em formato PDF no grupo da turma no WhatsApp,

criado no início do ano. Esse envio antecipa o conteúdo e possibilita a aplicação da metodologia "*Flipped Classroom*" (Sala de Aula Invertida). O link de um jogo do *Wordwall* sobre "*Greetings*" também é disponibilizado no grupo, para que os alunos possam praticar e revisar o conteúdo. A correção do jogo será realizada na próxima aula de inglês.

Fonte: Autoral.

Os detalhes sobre os conteúdos e objetivos da segunda etapa "Farewells" estão explicitados no Quadro 6.

Quadro 6. Segunda etapa: *farewells* – despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet.*

A aula começa com a correção do "*Homework*", na qual o professor(a) revisa a atividade disponibilizada no grupo de *WhatsApp* da turma. Em seguida, são apresentados slides no Google Slides, iniciando com um brainstorming de palavras. O professor(a) pergunta aos alunos sobre o que compreenderam do material enviado na aula anterior e, ao verem as palavras no slide, eles devem identificar o conceito de "*Farewells*". As imagens relacionadas a "*Farewells*" são projetadas para toda a turma por meio de um *data show*, com o *notebook* conectado à internet e ao projetor. Os alunos devem copiar no caderno as frases aprendidas. Para reforçar o conteúdo, é exibido um vídeo do *YouTube* sobre "*Farewells*" e "*Greetings*": https://www.youtube.com/watch?v=mwGYurxFLOc Uma atividade elaborada no *Canva* é apresentada aos alunos para que traduzam os "*Farewells*" aprendidos. Ao final da atividade, os alunos devem ser capazes de se expressar em inglês utilizando "*Greetings*" e "*Farewells*". Como atividade de "*Homework*", será disponibilizado no grupo de *WhatsApp* o link de um jogo do *Wordwall* sobre "*Farewells*" para que os alunos possam praticar o conteúdo aprendido.

Fonte: Autoral.

O Quadro 7 mostra as atividades e abordagens sobre a terceira etapa: gêneros textuais.

Quadro 7. Terceira etapa: gêneros textuais: *Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine* e *advertisement.*

A aula começa com a correção do "*Homework*", um jogo sobre "*Farewells*" disponibilizado anteriormente no grupo de *WhatsApp* da turma. Em seguida, o professor conduz uma roda de conversa para explorar o conhecimento prévio dos estudantes sobre alguns gêneros textuais, como: carta (*letter*), *e-mail*, receita (*recipe*), jornal (*newspaper*), revista (*magazine*) e anúncio publicitário (*advertisement*). Esse momento de "*brainstorming*" é apoiado por slides produzidos no *Canva*, exibidos na tela do projetor na sala de vídeo. Durante a conversa, o professor faz perguntas como: "Vocês já ouviram falar sobre uma '*letter*'? Alguém já recebeu ou escreveu um '*e-mail*'? Conhecem alguém que gosta de ler '*recipes*'? Alguém do seu convívio lê '*newspapers*'? Vocês sabem o que é uma '*magazine*'?

E um '*advertisement*'? Qual a importância desse gênero textual para a sociedade? Qual desses gêneros é o mais apropriado para a comunicação?" Em seguida, o professor informa aos alunos que eles vão assistir uma apresentação de slides com imagens dos gêneros textuais mencionados elaborada no *Padlet* (https://pt-br.padlet.com). O objetivo dessa apresentação é ajudar os alunos a identificar e diferenciar alguns dos gêneros textuais disponíveis em língua inglesa. Após a apresentação, o professor introduz um jogo de "abra a caixa", criado no *Wordwall*, no qual a turma é dividida em dois grupos. Cada grupo escolhe um número de caixa, e, ao abrir, aparece uma imagem; os alunos devem adivinhar, em inglês, qual é o gênero textual representado. Para encerrar a aula, o professor informa aos estudantes que o *link* do "*Homework*" será disponibilizado no grupo de *WhatsApp*. A atividade será um jogo de "*Game Show* TV", também criado no *Wordwall*, que deve ser corrigido na aula de inglês seguinte.

Fonte: Autoral.

O Quadro 8 mostra estratégias e atividades voltadas para a interpretação e vocabulário.

Quadro 8. Quarta etapa: interpretação textual: *Skimming* e *Scanning*; vocabulário: verdadeiros e falsos cognatos.

O professor começa perguntando aos estudantes quais palavras em inglês eles já conhecem e explica o conceito de palavras cognatas. Em seguida, distribui uma folha impressa com um pequeno texto em inglês, no qual os alunos devem identificar os verdadeiros e falsos cognatos. Usando a *Smart* TV, o professor apresenta uma explicação sobre palavras cognatas e estratégias de interpretação textual, como *Skimming* e *Scanning*, por meio do Google Slides. Deve exibir também uma lista de falsos cognatos, distribuída em folha impressa para todos. O docente propõe que os alunos, em duplas, realizem um exercício de pesquisa usando dicionários impressos disponíveis na biblioteca ou por meio de buscas virtuais na internet. Logo após, deve corrigir oralmente as atividades. Em seguida, o professor orienta que o "*Homework*" deve ser individual e posta o link da atividade no grupo da turma no *WhatsApp*. A tarefa é um jogo de *Flash Cards* do *Wordwall*, com palavras que são falsos cognatos, para que os alunos tentem adivinhar o significado correto de cada termo.

Fonte: Autoral.

No Quadro 9, da quinta e última etapa, são descritos o processo de revisão e a aplicação da avaliação de inglês.

Quadro 9. Quinta etapa: revisão e aplicação de avaliação de Inglês.

Os alunos recebem uma avaliação impressa com valor total de 10 pontos. Primeira etapa: deve ser realizada uma revisão, utilizando o site *Quizizz*, na sala de vídeo da escola, com o conteúdo das aulas anteriores, acessado por meio do notebook. Esse momento permitirá interação entre os alunos e será uma oportunidade para esclarecer dúvidas.

Segunda etapa: Aplicação da avaliação de Inglês. Ao final da aula, o professor envia um formulário no *Google Forms* para o grupo da turma no *WhatsApp*, com o objetivo de coletar a avaliação dos alunos sobre todo o processo.

Fonte: Autoral.

Durante a aplicação da SD, ao final de cada atividade, foram utilizadas perguntas abertas para que os alunos pudessem expressar suas opiniões de maneira informal e descontraída. Conforme Marconi e Lakatos (2003) destacam, em entrevistas despadronizadas ou não estruturadas, o pesquisador possui liberdade para direcionar o diálogo conforme necessário, formulando perguntas que incentivam respostas espontâneas e reflexivas.

Ao término de cada jogo e atividade, foram feitas as perguntas do Quadro 10 aos alunos, com o objetivo de obter *feedback* imediato sobre a experiência de aprendizagem.

Quadro 10. Perguntas aplicadas ao final das atividades da SD.

A) O que vocês acharam do jogo?
B) O que vocês acharam da aula feita pelo Padlet?
C) O que vocês acharam do jogo criado no Wordwall?
D) O que vocês acharam do aplicativo criado na plataforma *LearningApps*?
E) O que vocês acharam da revisão feita no site Quizizz?

Fonte: Autoral.

Ao final da aplicação da SD, os participantes das duas turmas responderam a um questionário de dez perguntas, com quatro opções de resposta em múltipla escolha: "ótimo," "muito bom," "regular" ou "ruim" (Quadro 11). Esse questionário possibilitou a coleta de dados para análise comparativa entre as duas turmas, com base na fundamentação teórica sobre metodologias ativas e gamificação no ensino de inglês para o 6º ano do ensino fundamental.

Quadro 11. Avaliação das atividades da SD: questionário de satisfação dos participantes.

1) Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?
2) Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?

3) Como você avalia o *English Quiz* feito no Canva sobre Greetings e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?
4) Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto?
5) Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?
6) Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentados na 3ª etapa do projeto?
7) Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentados na 4ª etapa do projeto?
8) Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?
9) Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto?
10) Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone?

Fonte: Autoral.

A turma 1602 foi especificamente selecionada para testar o aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps* durante a aplicação da SD. Para avaliar a experiência dos alunos com o uso do aplicativo, a nona pergunta do questionário foi adaptada, sendo substituída por:

"9) Como você avalia o aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto?"

5.2 Aplicação da Sequência Didática nas turmas 2604 e 1602

Na turma 2604, do turno da tarde, 13 alunos aceitaram participar da pesquisa. Embora essa turma seja bastante agitada, foi uma das duas selecionadas para o estudo. Já na turma 1602, do turno da manhã, 11 alunos participaram da pesquisa. Por ser uma turma mais tranquila, essa foi escolhida para testar o aplicativo desenvolvido no site *LearningApps* e aprimorado no site *Kodular*, adaptado para download em dispositivos Android.

5.2.1 Primeira etapa da Sequência Didática

A primeira etapa, intitulada "*Introducing Yourself and Greetings*", foi realizada na biblioteca da escola em dois dias. No dia 07/05/2024, ocorreu com a turma 1602 no turno da manhã, e no dia 08/05/2024, com a turma 2604 no turno da tarde, ambas com duração de dois tempos de aula de 50 minutos cada.

A aula começou com uma atividade de apresentação chamada "*Introducing Yourself*", que incluía perguntas como: "*What's your name*?", "*How are you today*?", "*How old are you*?", "*Where do you live*?" e "*Do you like English*?" (Figura 3).



Figura 3. Atividade da primeira etapa do projeto: "*Introducing Yourself and Greetings*".
Fonte: captura de tela.

Em seguida, foram exibidos dois vídeos do *YouTube* sobre "Greetings", disponíveis nos links https://www.youtube.com/watch?v=OIK6V-xHODs e https://www.youtube.com/watch?v=DGvhHCn72E0 , conforme ilustrado nas Figuras 4 e 5.



Figura 4. Ilustração do diálogo em inglês: "What's your name?" / "My name's Anna."
Fonte: Captura de tela do vídeo no *YouTube*.

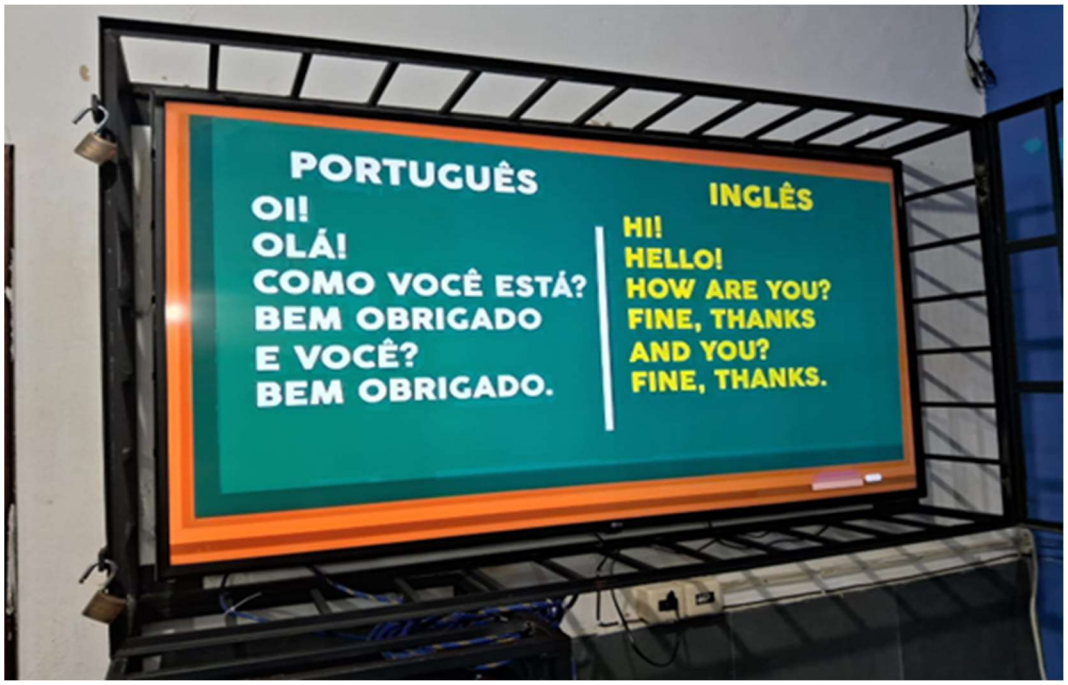


Figura 5. Exemplos de saudações em inglês acompanhadas de suas traduções.
Fonte: Captura de tela do vídeo no *YouTube*.

Apresentações em slides no power point foram exibidas para a turma, abordando os “greetings” apresentados nos vídeos. Durante a atividade, os alunos tiveram a oportunidade de copiar em seus cadernos as novas saudações aprendidas. A atividade foi realizada na biblioteca da escola, como ilustrado na Figura 6.



Figura 6. Biblioteca da escola, local onde os alunos realizaram a atividade sobre “Greetings”.
Fonte: Arquivo pessoal do autor.

No dia seguinte, 07/05/2024, durante o segundo tempo de aula de 50 minutos, foi realizada uma revisão dos conteúdos vistos na aula anterior. O professor também explicou, com o auxílio da TV *Smart*, como seria o “*Homework*”: um jogo elaborado no *Wordwall*, que seria compartilhado no grupo de *WhatsApp* de sua respectiva turma para correção na aula seguinte. As Figuras 7 e 8 ilustram a imagem do jogo.



Figura 7. Exemplo do jogo elaborado no *Wordwall* aplicado na turma 2604. Fonte: captura de tela.

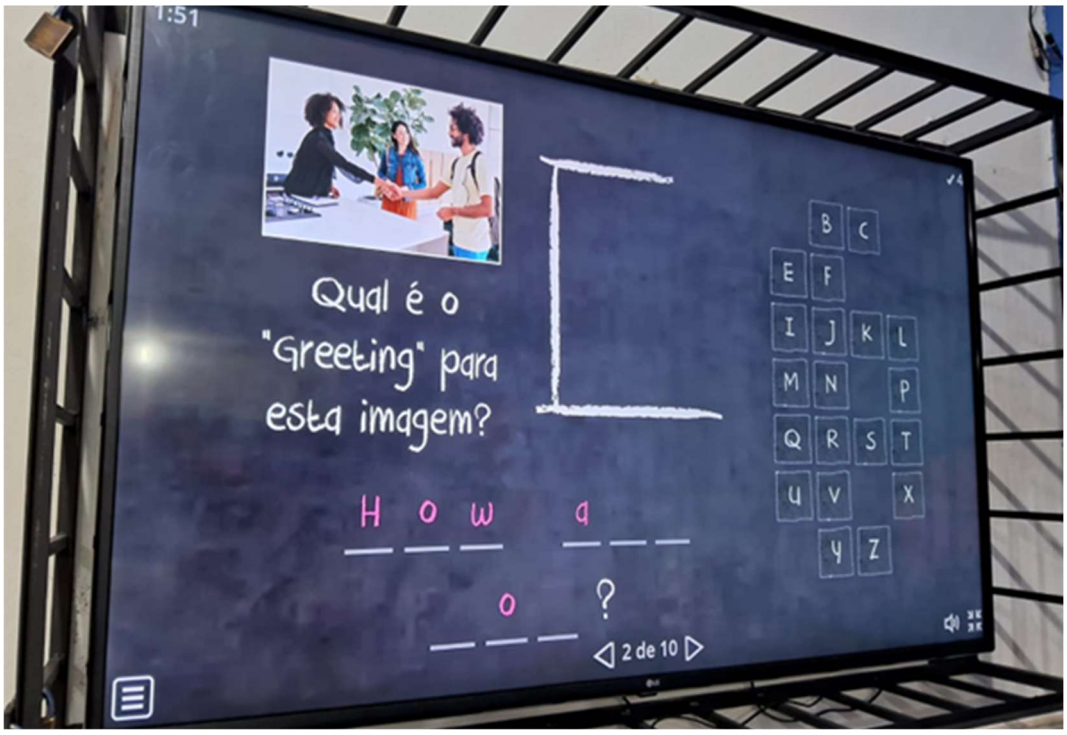


Figura 8. Exemplo do jogo elaborado no *Wordwall* aplicado na turma 1602. Fonte: captura de tela.

Durante a aula, foi realizada uma coleta de dados em formato de podcast utilizando o aplicativo Spotify. Os participantes da pesquisa avaliaram o jogo respondendo à pergunta: “O que vocês acharam do joguinho?”. As respostas das duas turmas estão representadas nas Figuras 9 e 10, referentes à turma 2604, e nas Figuras 11 e 12, referentes à turma 1602.

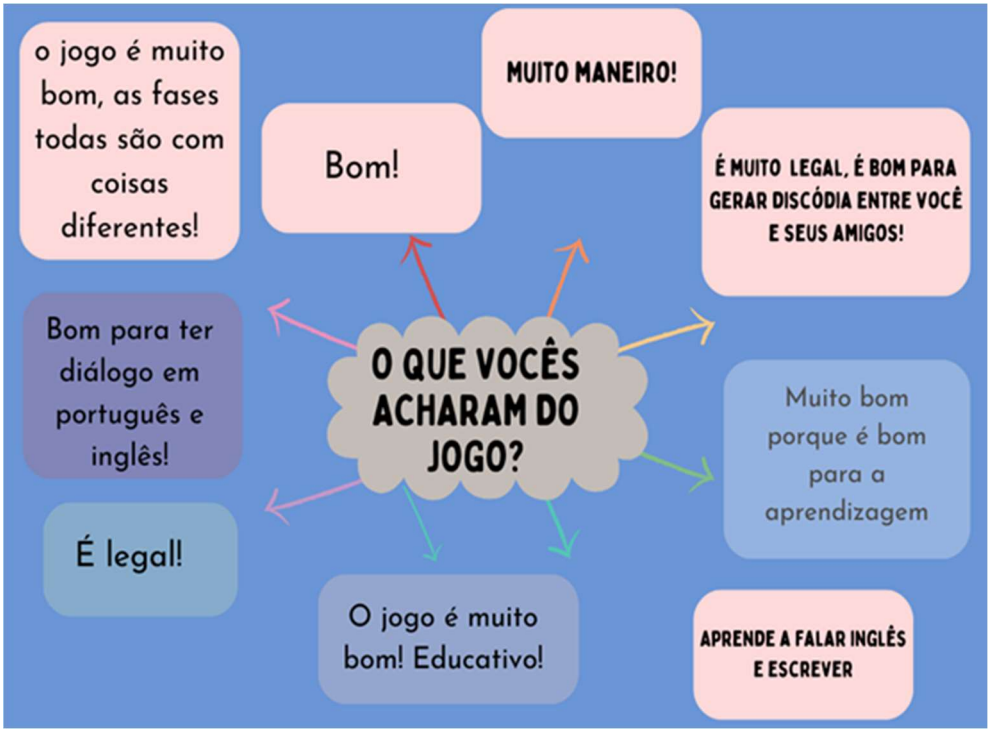


Figura 9. Respostas dos participantes da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 10. Respostas dos participantes da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 11. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 12. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de podcast no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

Em seguida, foi compartilhado no grupo de *WhatsApp* da turma 1602 o link para acessar a versão *online* do aplicativo criado no *LearningApps*, permitindo que os alunos começassem a utilizá-lo imediatamente. O aplicativo contém jogos que seguem a sequência didática das aulas seguintes. Foi explicado também que, para aqueles que desejassem baixar o aplicativo pela *Play Store*, seria necessário fornecer o e-mail do Gmail para ter acesso à versão de teste fechada disponível no *Google Play Console*. O link do aplicativo é https://learningapps.org/watch?v=pmv1gc4mn24, conforme ilustrado na Figura 13.

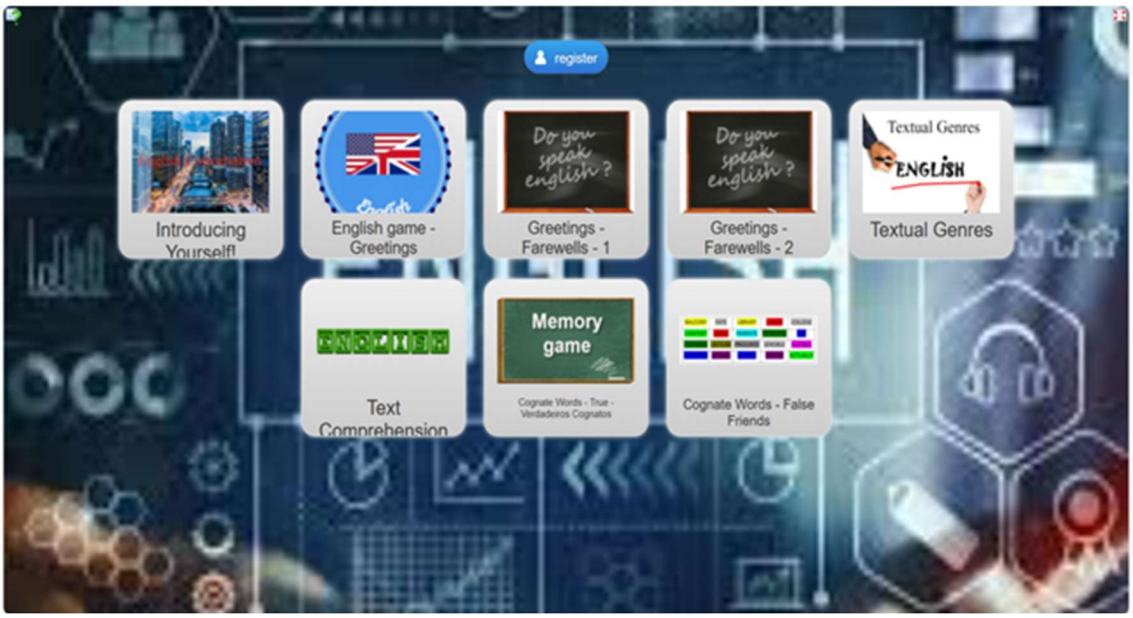


Figura 13. Link para acesso ao aplicativo desenvolvido no *LearningApps*, compartilhado no grupo de WhatsApp da turma 1602. Fonte: captura de tela.

5.2.2 Segunda etapa da Sequência Didática

A segunda etapa, intitulada "*Farewells* – Despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet*," foi realizada na biblioteca da escola em duas datas distintas: no dia 13/05/2024 com a turma 2604 e no dia 14/05/2024 com a turma 1602.

Inicialmente, foram exibidos vídeos relacionados a "*Greetings*," tema abordado na aula anterior, e "*Farewells*," foco principal da aula do dia, conforme ilustrado na Figura 14.



Figura 14. Vídeos apresentados sobre "Greetings" e "Farewells" para introdução e desenvolvimento do tema da aula. Fonte: captura de tela.

Um slide sobre "*Farewells*" foi apresentado, e os alunos repetiram cada expressão de despedida, como ilustrado na Figura 15.

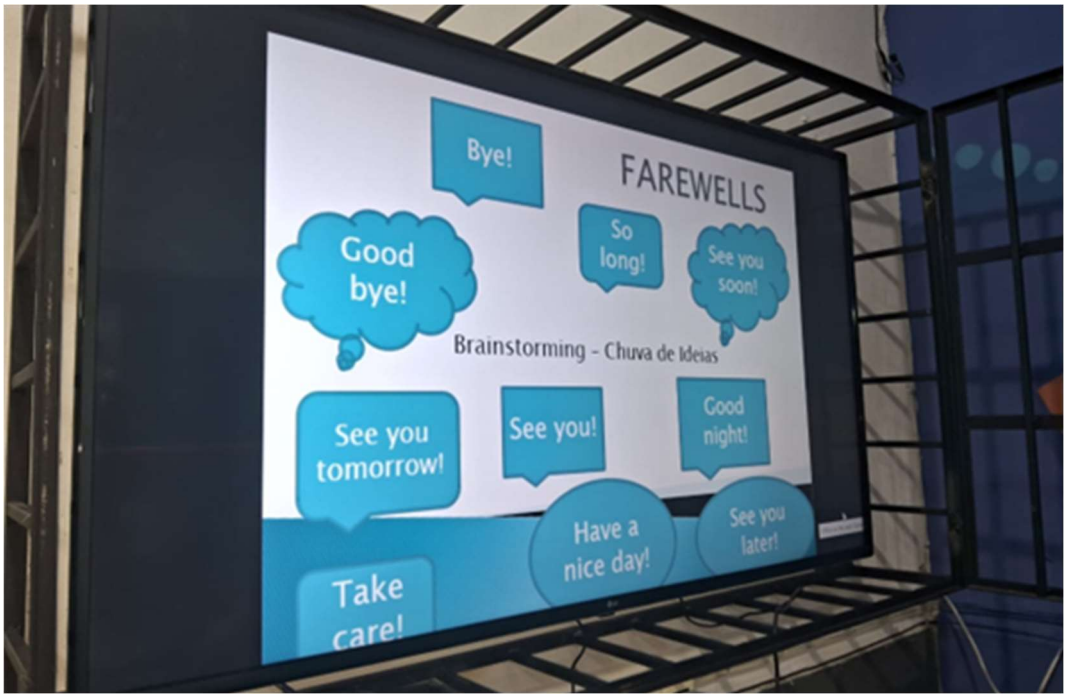


Figura 15. Slide apresentado com expressões de despedida ("Farewells") e interação dos alunos por meio da repetição das frases. Fonte: captura de tela.

Um vídeo do *YouTube* sobre "*Greetings*" e "*Farewells*," disponível no link https://www.youtube.com/watch?v=mwGYurxFLOc, foi apresentado aos alunos através do *Padlet*, como ilustrado na Figura 16.



WAY TO ENGLISH - 6º ano: Greetings and Farewells

Figura 16. Apresentação do vídeo do YouTube sobre "Greetings" e "Farewells" aos alunos, acessado pelo *Padlet*. Fonte: captura de tela.

No encerramento da aula de 50 minutos, os alunos participaram do "*English Quiz*," um jogo elaborado no *Canva* e disponibilizado no *Padlet*, como ilustrado na Figura 17.



Figura 17. "English Quiz" elaborado no *Canva* e disponibilizado no *Padlet* para revisão do conteúdo aprendido na aula. Fonte: captura de tela.

As opiniões dos participantes sobre o "*English Quiz*" foram coletadas em formato de *podcast*, utilizando o aplicativo *Spotify*, como ilustrado nas Figuras 18 e 19.

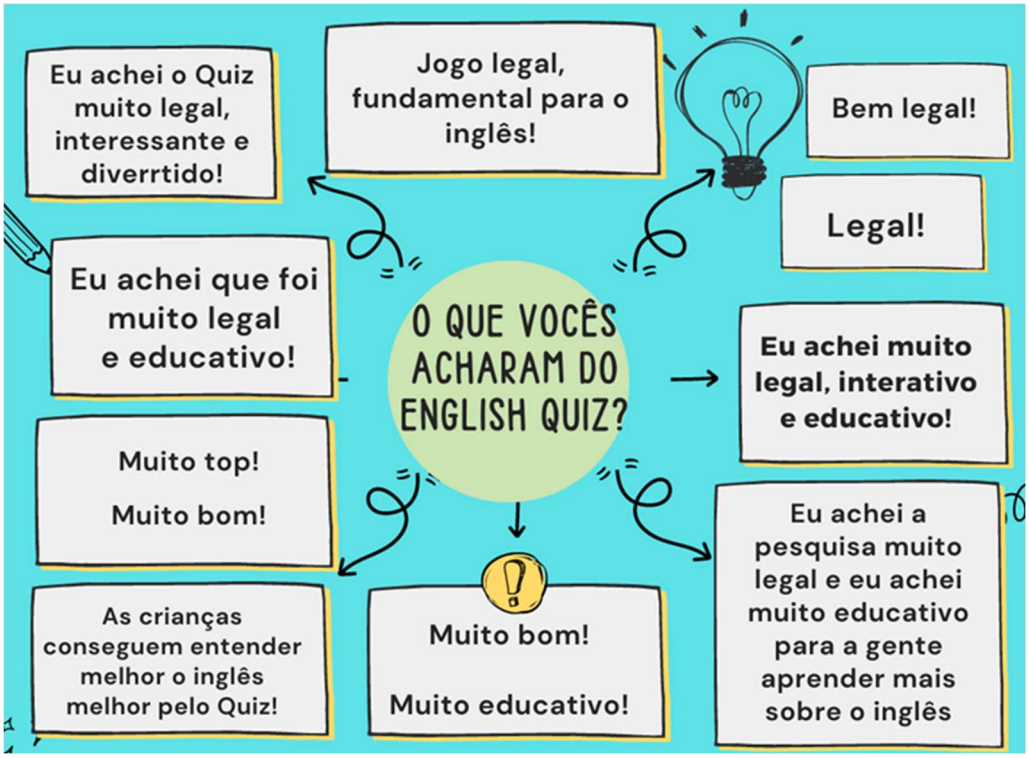


Figura 18. Opiniões dos alunos da turma 2604 sobre o "English Quiz," coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

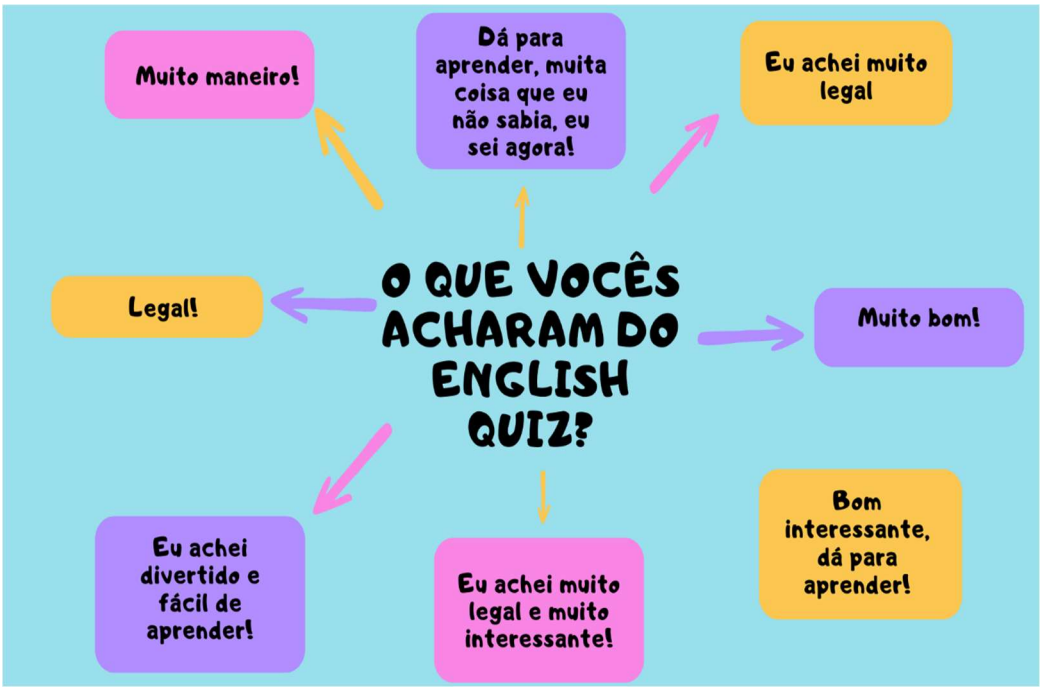


Figura 19. Opiniões dos alunos da turma 1602 sobre o "*English Quiz*," coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

A aula seguinte iniciou com a revisão dos vídeos apresentados anteriormente pelo *Padlet*, seguida de atividades impressas sobre "*Greetings*" e "*Farewells*". Na sequência, foi feita a correção do *homework*, um jogo de montar frases criado no site *Wordwall* e compartilhado no grupo de *WhatsApp* da turma, como ilustrado na Figura 20.

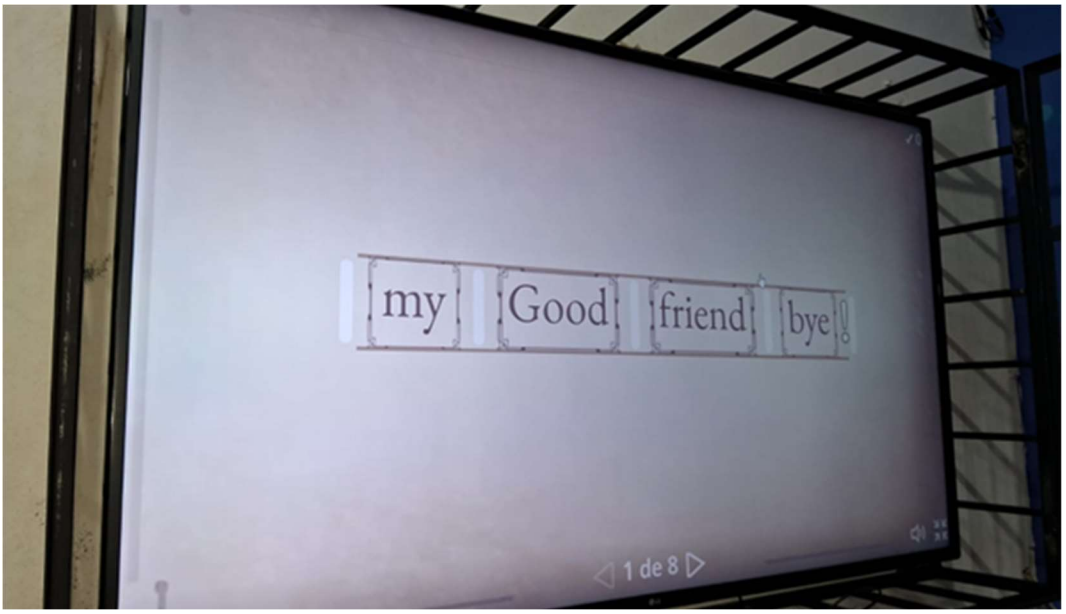


Figura 20. Correção do *homework,* um jogo de montar frases elaborado no *Wordwall* e compartilhado no grupo de *WhatsApp* da turma. Fonte: captura de tela.

No encerramento da aula, os participantes do projeto foram questionados: "O que vocês acharam do jogo?" As respostas foram registradas em formato de *podcast*, utilizando o aplicativo *Spotify* no celular, como ilustrado nas Figuras 21 e 22.



Figura 21. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", registradas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

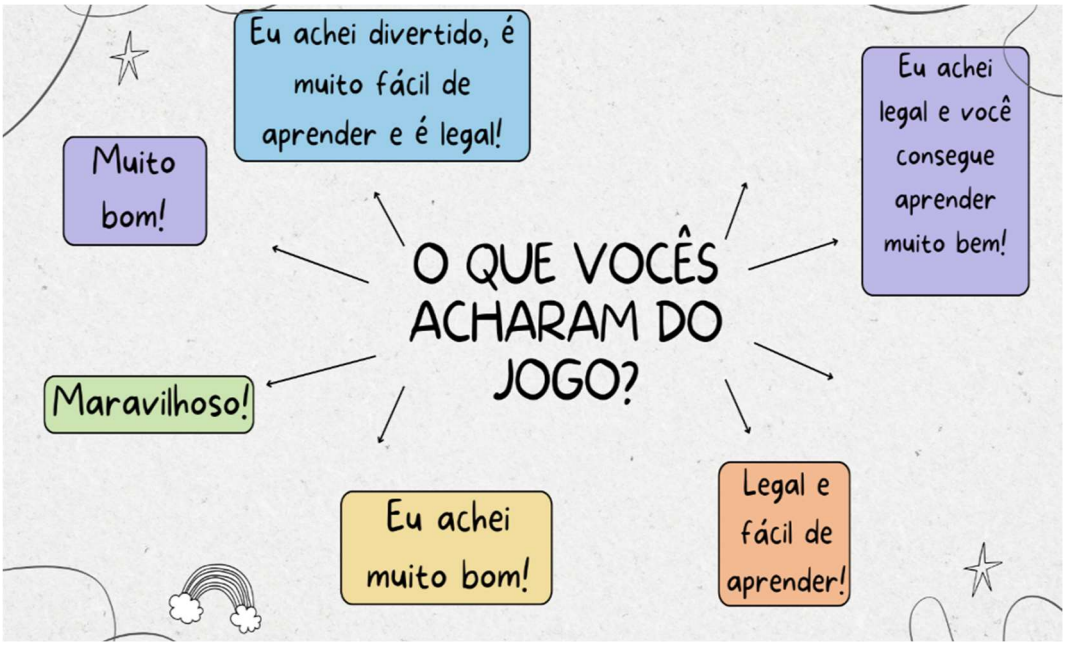


Figura 22. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

Durante a aula, o aplicativo desenvolvido no *LearningApps* foi apresentado à turma 1602. Como não havia computadores disponíveis para uso individual, o jogo foi realizado de forma coletiva na biblioteca. Os primeiros cinco jogos abordaram os temas "*Introducing Yourself*," "*Greetings*," "*Farewells* I" e "*Farewells* II," conteúdos trabalhados nas primeiras etapas da sequência didática, conforme ilustrado na Figura 23.

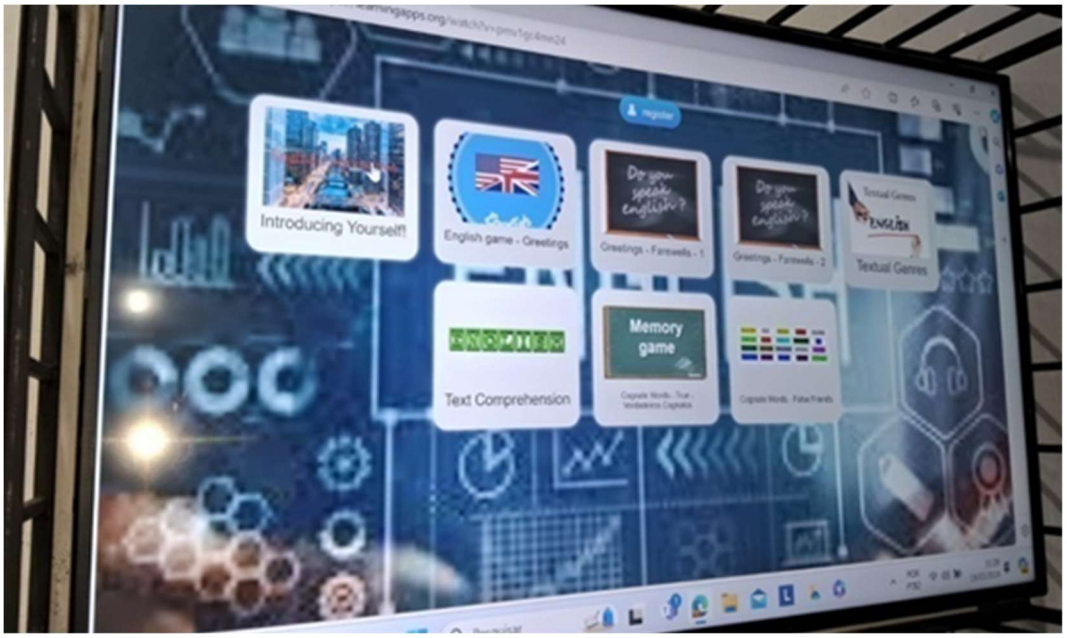


Figura 23. Atividade coletiva realizada na biblioteca com a turma 1602, utilizando os jogos do aplicativo *LearningApps* sobre "*Introducing Yourself*," "*Greetings*," "*Farewells I*" e "*Farewells II.*" Fonte: captura de tela.

As Figuras 24, 25 e 26 apresentam imagens dos jogos do aplicativo *LearningApps* utilizados pela turma 1602 durante as atividades.



Figura 24. Exemplos de jogos do aplicativo *LearningApps* apresentados e utilizados pela turma 1602 durante as atividades. Fonte: captura de tela.

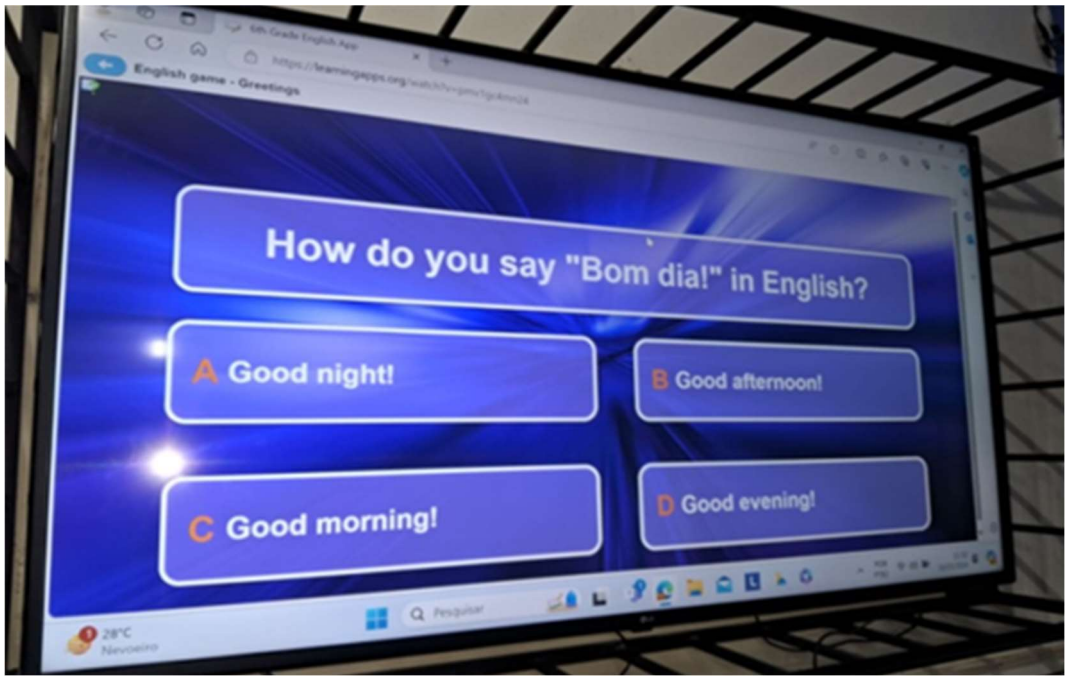


Figura 25. Exemplos de jogos do aplicativo *LearningApps* apresentados e utilizados pela turma 1602 durante as atividades. Fonte: captura de tela.

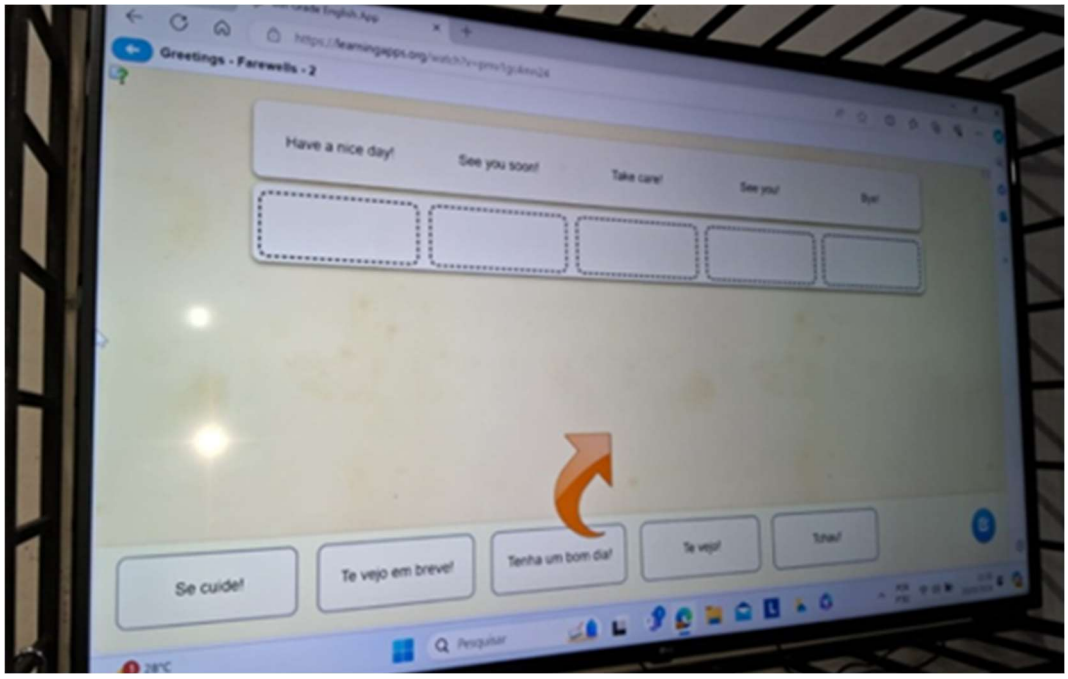


Figura 26. Exemplos de jogos do aplicativo *LearningApps* apresentados e utilizados pela turma 1602 durante as atividades. Fonte: captura de tela.

No encerramento da aula, os participantes do projeto de inglês da turma 1602 responderam à pergunta "O que vocês acharam dos jogos do aplicativo 6th Grade App?" As respostas foram coletadas em formato de podcast pelo aplicativo *Spotify* em um celular *Android*. A Figura 27 ilustra o local de realização do projeto, a biblioteca da escola.



Figura 27. Biblioteca da escola, local de realização do projeto de inglês com a turma 1602. Fonte: acervo do autor.

As respostas à pergunta “O que vocês acharam do aplicativo?” foram coletadas e estão representadas na Figura 28.



Figura 28. Respostas dos participantes à pergunta “O que vocês acharam do aplicativo?”, coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* durante o projeto. Fonte: captura de tela.

5.2.3 Terceira etapa da Sequência Didática

A terceira etapa do Projeto de Inglês, intitulada “Gêneros Textuais*: Letter, e-mail, recipe, newspaper, magazine, poetry, message* e *advertisement,*” foi realizada na biblioteca da escola. Para a turma 2604, a atividade ocorreu no dia 20/05/2024, enquanto para a turma 1602 foi realizada no dia 21/05/2024.

A aula teve início com a exibição de um slide apresentando os oito gêneros textuais que seriam abordados, conforme ilustrado na Figura 29.

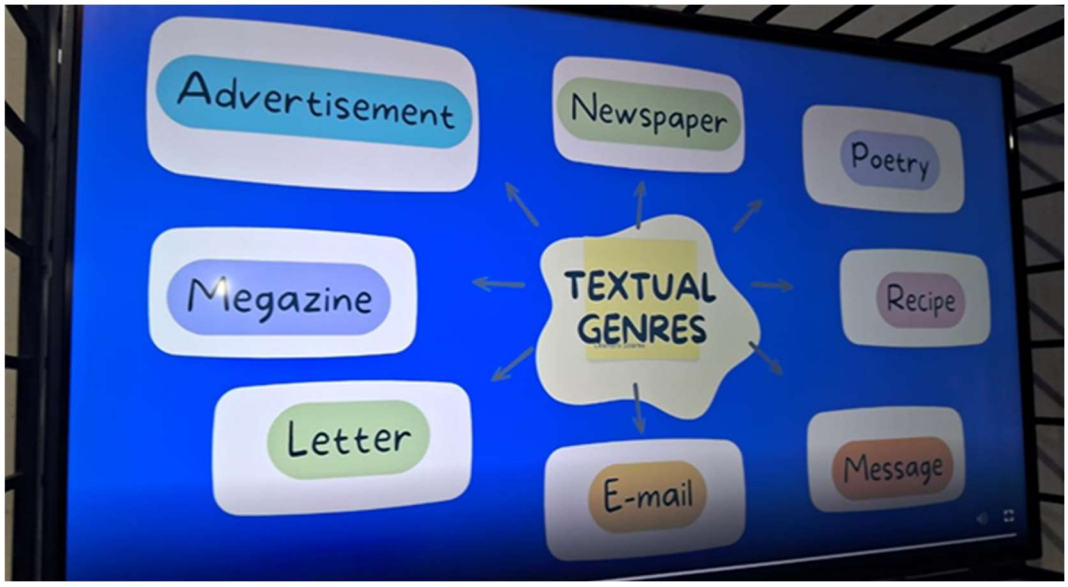


Figura 29. Slide inicial apresentando os oito gêneros textuais trabalhados na terceira etapa do Projeto de Inglês. Fonte: captura de tela.

Em seguida, foi realizado um jogo pelo site *Wordwall*, no qual eram exibidas imagens, e os alunos precisavam identificar o gênero textual representado, conforme ilustrado nas Figuras 30 e 31.

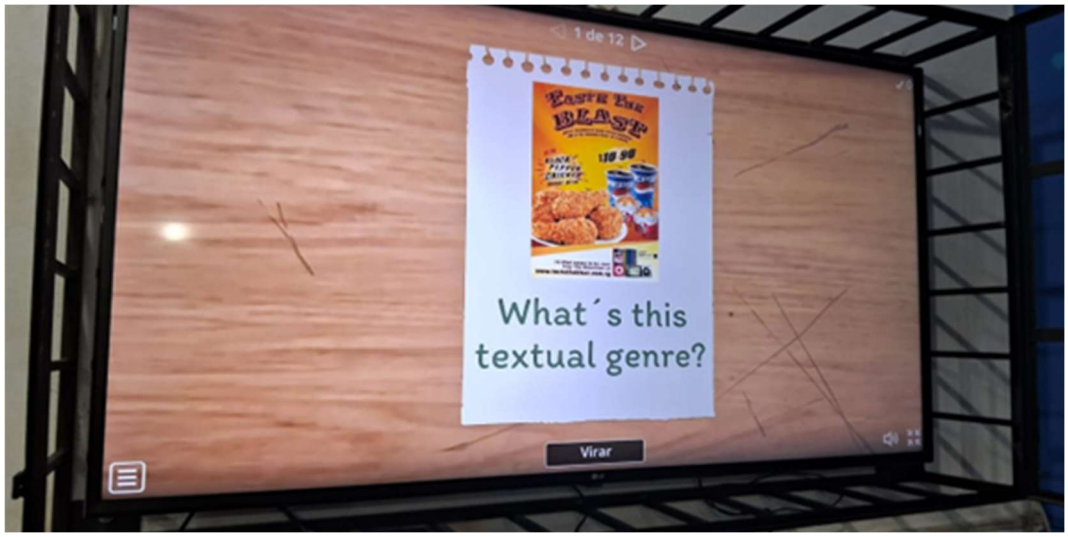


Figura 30. Jogo do site *Wordwall* utilizado para identificação de gêneros textuais a partir de imagens. Fonte: captura de tela.

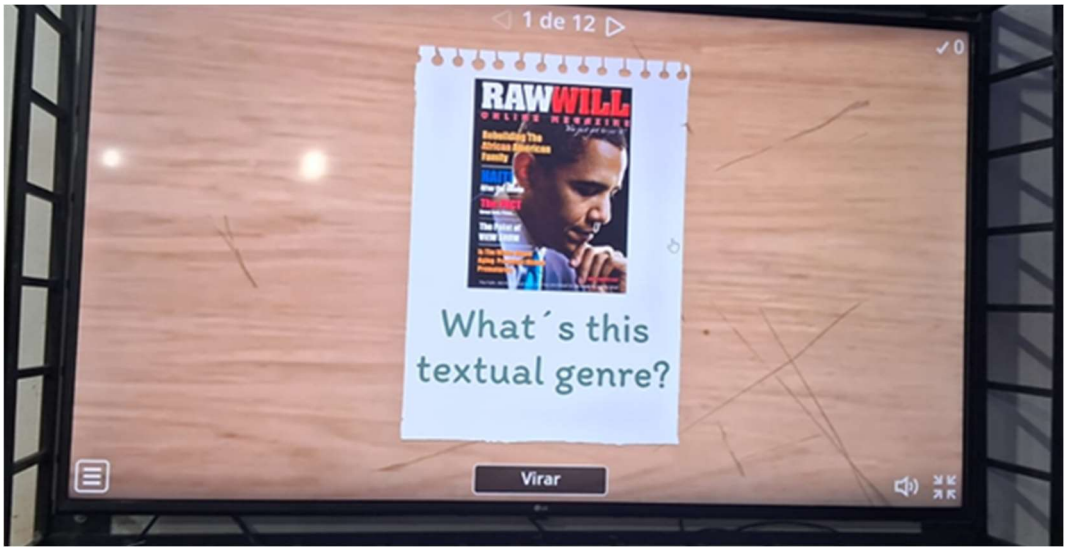


Figura 31. Jogo do site Wordwall utilizado para identificação de gêneros textuais a partir de imagens. Fonte: captura de tela.

Na aula seguinte, o jogo foi reapresentado aos participantes da pesquisa, seguido pela pergunta: "O que vocês acharam do jogo?" As respostas foram coletadas em formato de *podcast* utilizando o aplicativo *Spotify*, estando representadas nas Figuras 32 e 33 para a turma 2604, e nas Figuras 34 e 35 para a turma 1602.

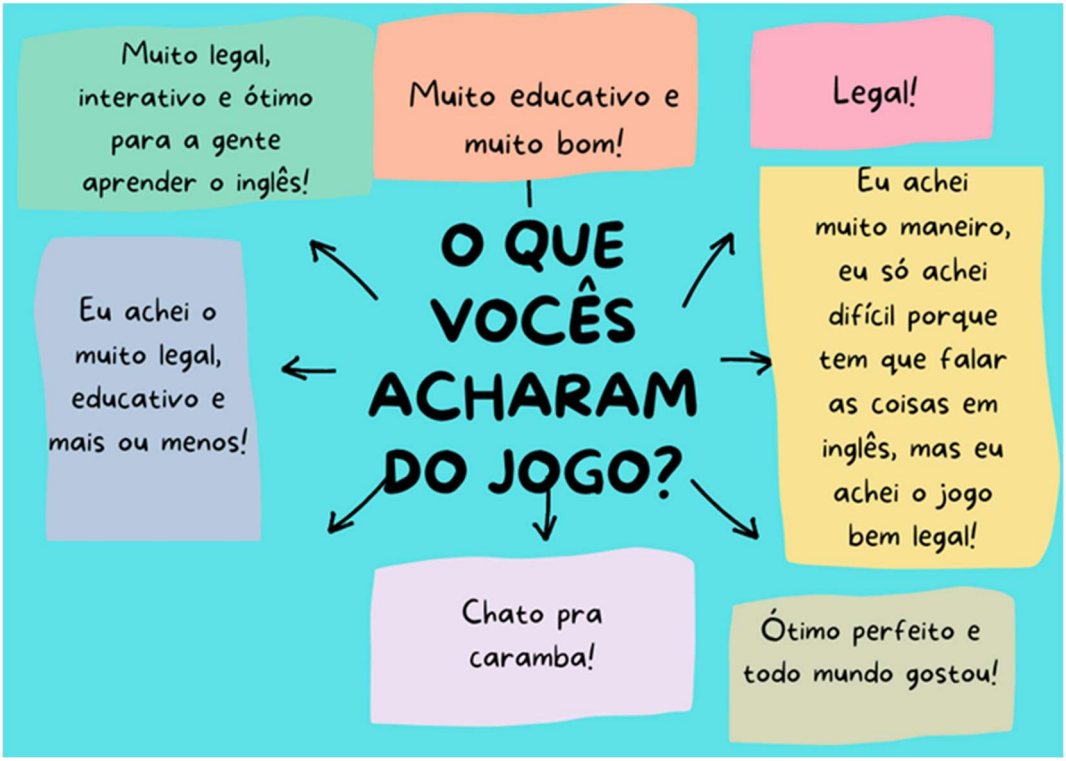


Figura 32. Respostas da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 33. Respostas da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 34. Respostas da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 35. Respostas da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

Foi realizado um segundo jogo sobre os Gêneros Textuais aprendidos, conforme ilustrado na Figura 36.



Figura 36. Segundo jogo realizado com a turma, abordando os Gêneros Textuais aprendidos. Fonte: captura de tela.

Os participantes da pesquisa foram questionados: "O que acharam do jogo da roleta?" As respostas coletadas estão representadas na Figura 36 para a turma 2604 e na Figura 37 para a turma 1602.

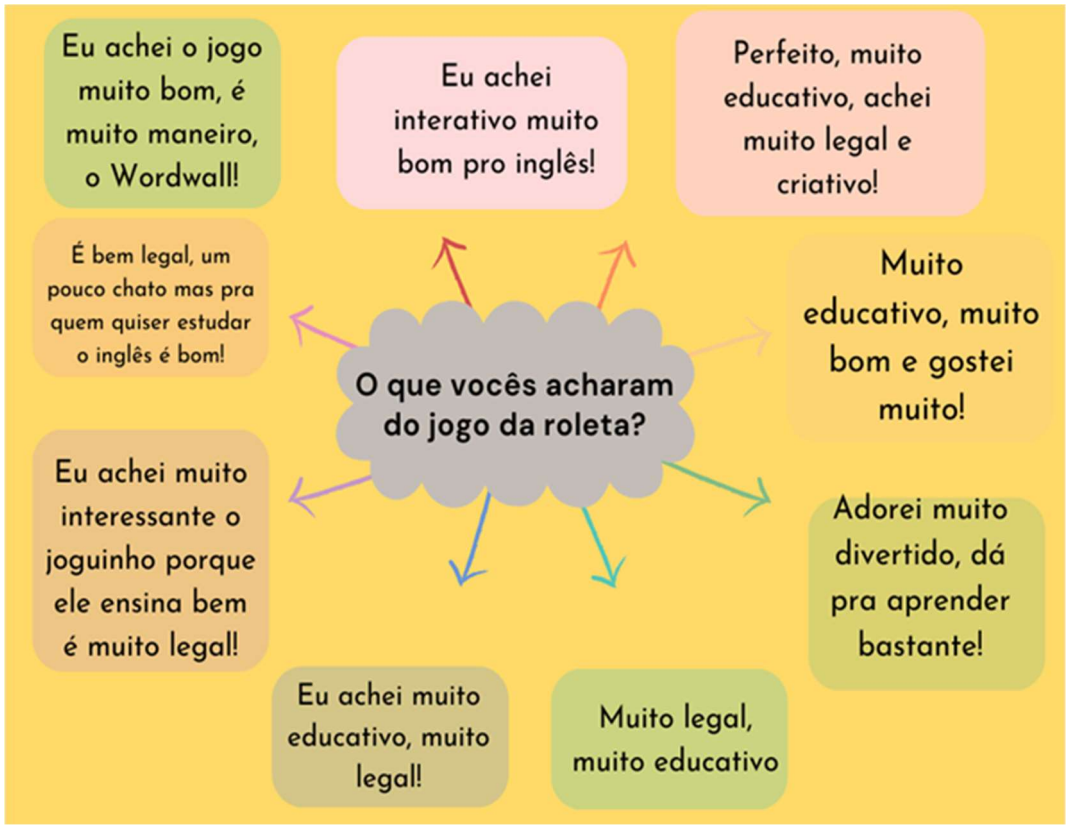


Figura 37. Respostas da turma 2604 à pergunta "O que acharam do jogo da roleta?", coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* durante a atividade. Fonte: captura de tela.

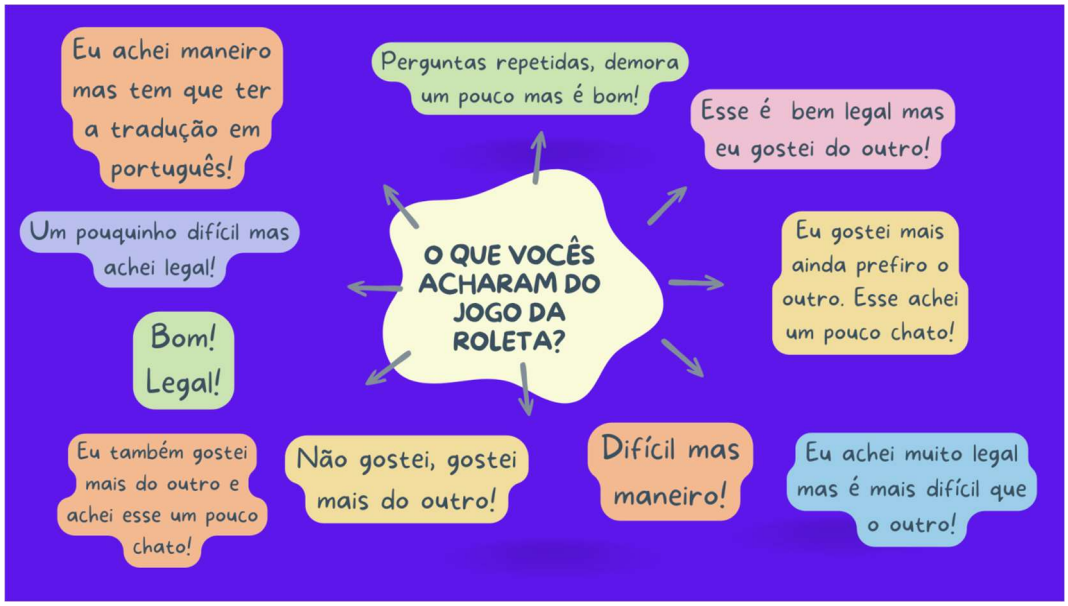


Figura 38. Respostas da turma 1602 à pergunta "O que acharam do jogo da roleta?", coletadas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* durante a atividade. Fonte: captura de tela.

Na biblioteca da escola, o aplicativo *LearningApps* foi apresentado à turma 1602, permitindo que todos jogassem juntos sobre os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. As imagens do aplicativo estão ilustradas nas Figuras 39, 40 e 41.

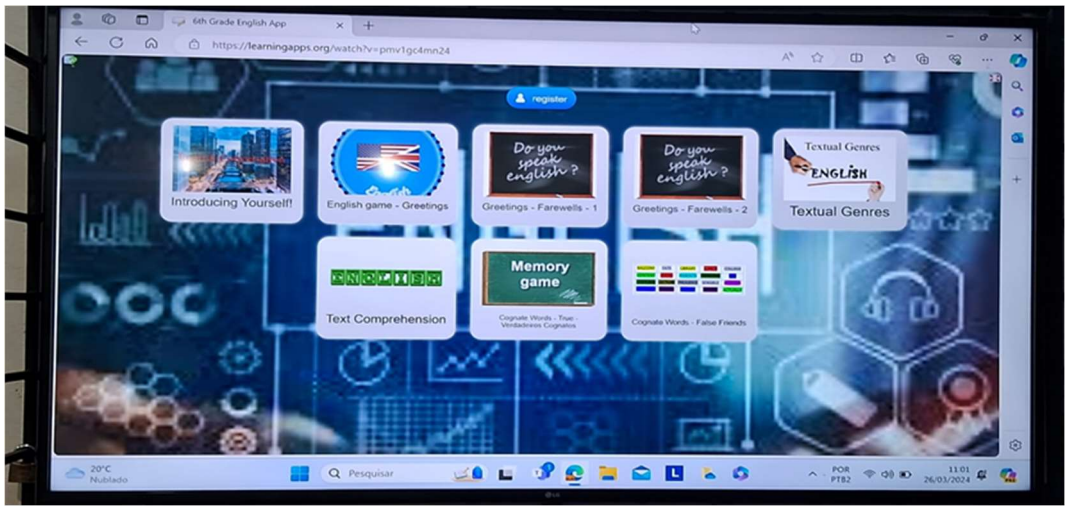


Figura 39. Imagens do aplicativo *LearningApps* utilizado pela turma 1602 na biblioteca para reforçar os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. Fonte: captura de tela.

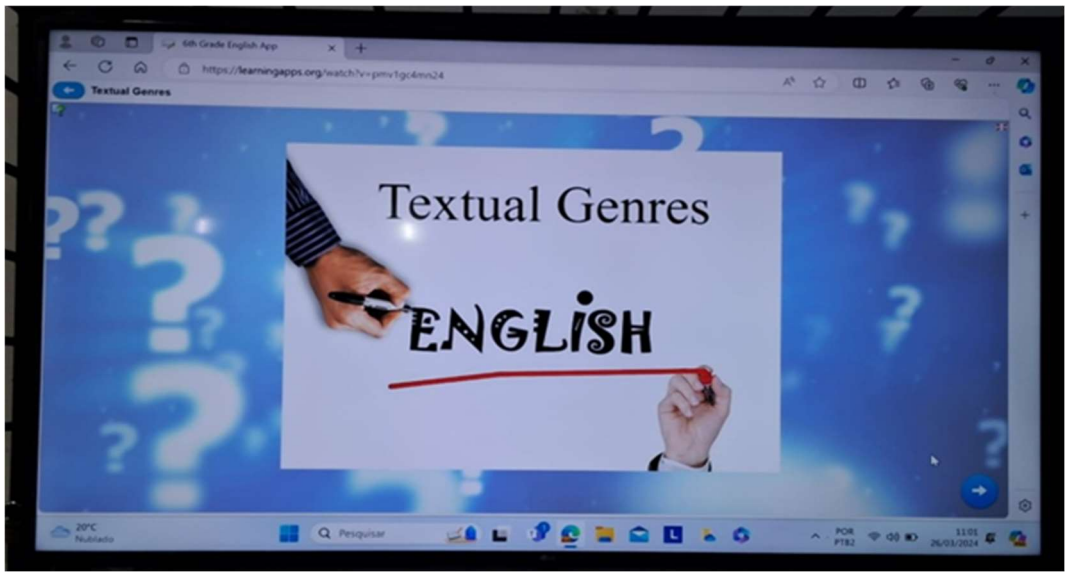


Figura 40. Imagens do aplicativo *LearningApps* utilizado pela turma 1602 na biblioteca para reforçar os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. Fonte: captura de tela.

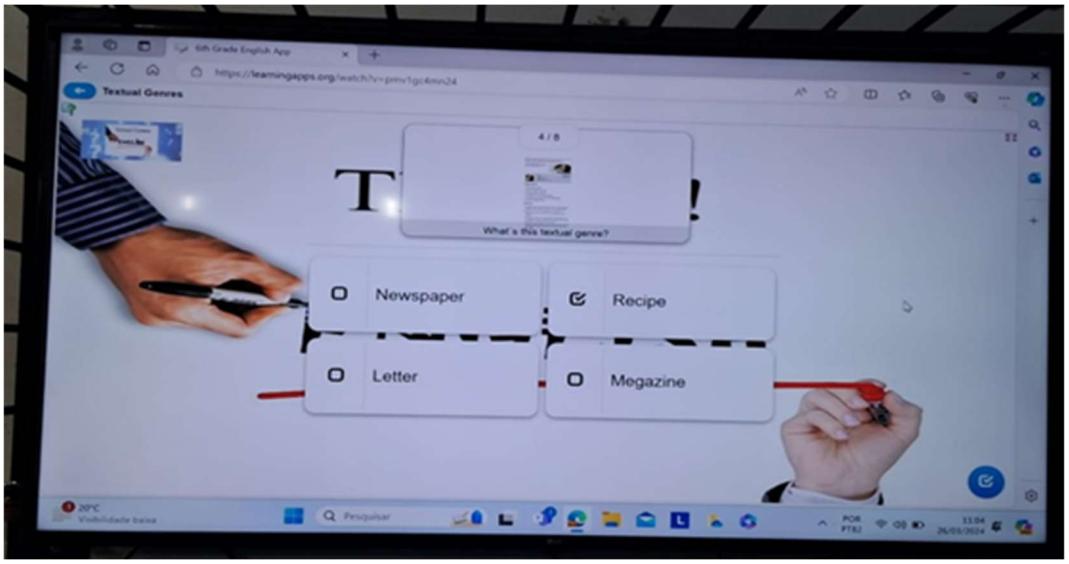


Figura 41. Imagens do aplicativo *LearningApps* utilizado pela turma 1602 na biblioteca para reforçar os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. Fonte: captura de tela.

Posteriormente, os participantes da turma 1602 foram questionados: "O que acharam do aplicativo?" As respostas coletadas e em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify* estão representadas na Figura 42.



Figura 42. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta "O que acharam do aplicativo?", registradas em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

5.2.4 Quarta etapa da Sequência Didática

A quarta etapa do projeto de inglês, intitulada “Texto e interpretação de texto: *Skimming* e *Scanning*; Vocabulário: Falsos e Verdadeiros Cognatos,” foi realizada na turma 2604 no dia 27/05/2024 e na turma 1602 no dia 28/05/2024, conforme ilustrado na Figura 43.

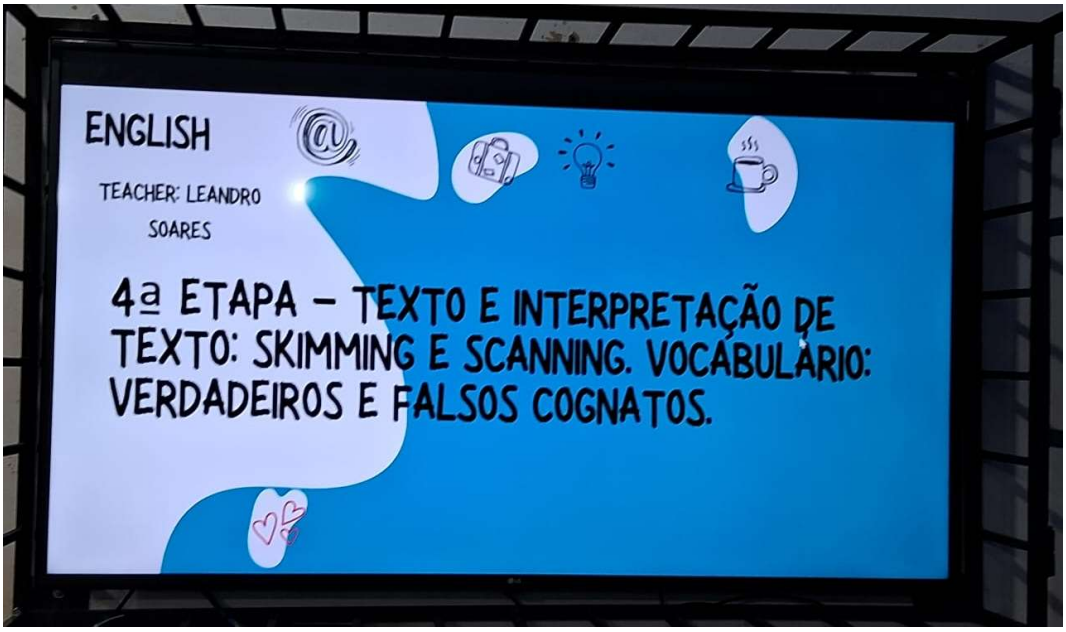


Figura 43. Realização da quarta etapa do projeto de inglês, abordando “*Skimming* e *Scanning*” e “Falsos e Verdadeiros Cognatos,” com as turmas 2604 e 1602. Fonte: captura de tela.

Uma folha contendo explicações e atividades sobre o conteúdo do dia foi distribuída aos alunos, enquanto os slides correspondentes eram projetados na *Smart*TV da biblioteca através do site *Padlet*. Durante a aula, foram ensinadas as estratégias de interpretação textual “*skimming*” e “*scanning*,” conforme ilustrado na Figura 44.

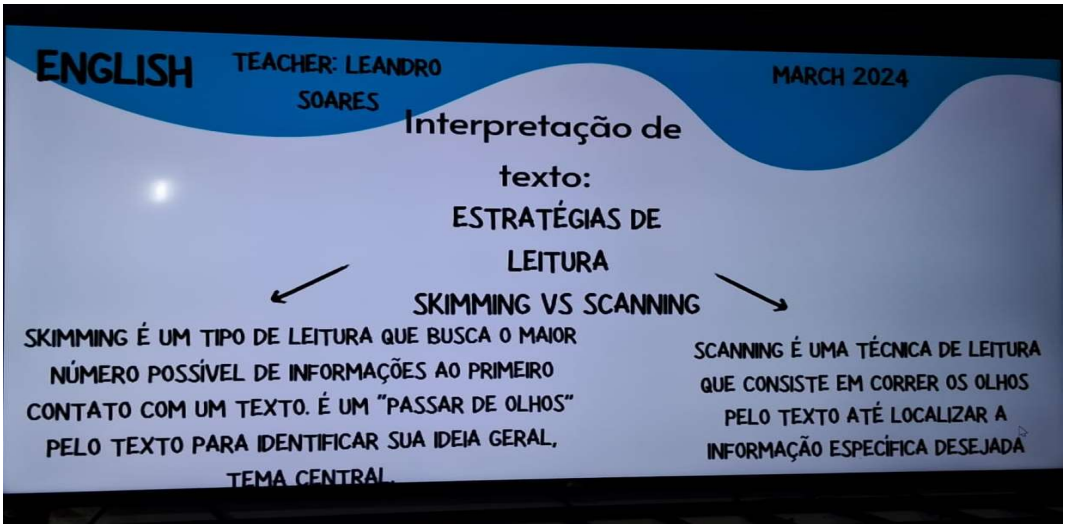


Figura 44. Slides projetados na *Smart*TV da biblioteca pelo site *Padlet*, abordando as estratégias de interpretação textual "skimming" e "scanning.". Fonte: captura de tela.

Na aula seguinte, com duração de 50 minutos, realizada no dia 28/05/2024, foi feita uma revisão dos conteúdos ensinados anteriormente. Em seguida, os alunos participaram de um jogo de adivinhação sobre os falsos cognatos aprendidos na aula anterior, elaborado no *Wordwall*. A imagem do jogo está ilustrada na Figura 45.



Figura 45. Jogo de adivinhação sobre falsos cognatos, elaborado no *Wordwall*, utilizado para revisão. Fonte: captura de tela.

Ao término do jogo, os participantes da pesquisa foram questionados: “O que vocês acharam do jogo?” As respostas coletadas estão representadas nas Figuras 46 e 47 para a turma 2604 e nas Figuras 48 e 49 para a turma 1602.

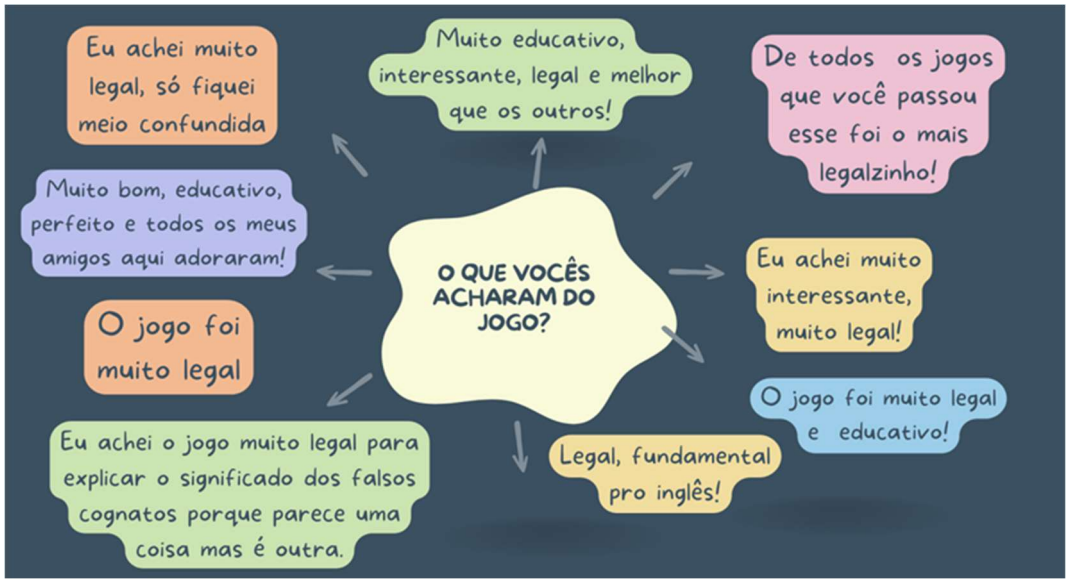


Figura 46. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.



Figura 47. Respostas da turma 2604 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?”, registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

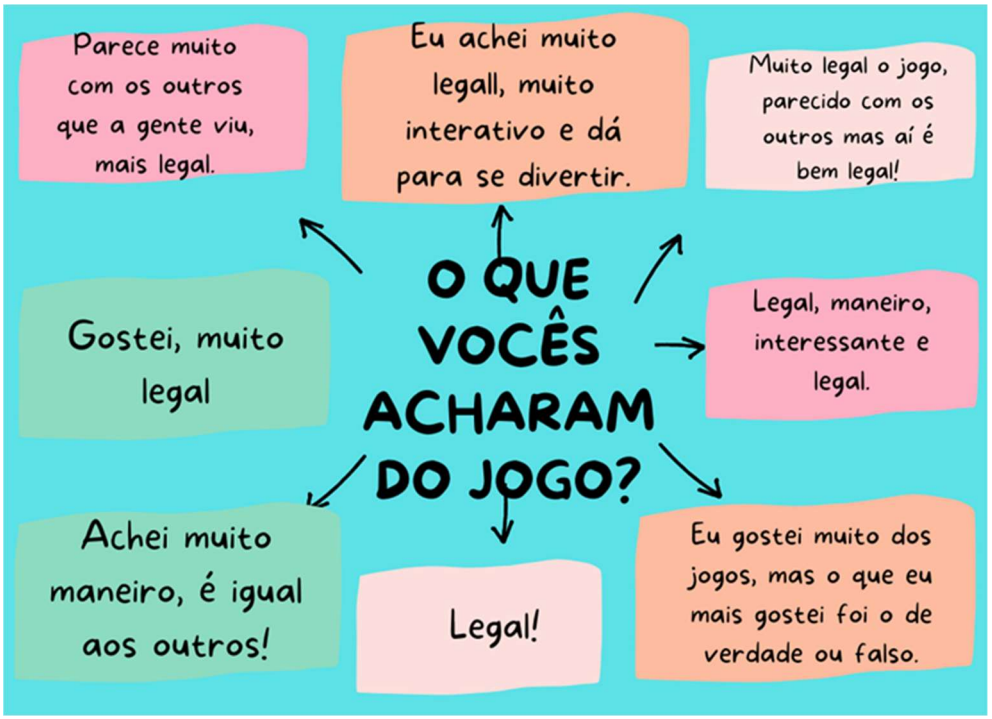


Figura 48. Respostas da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

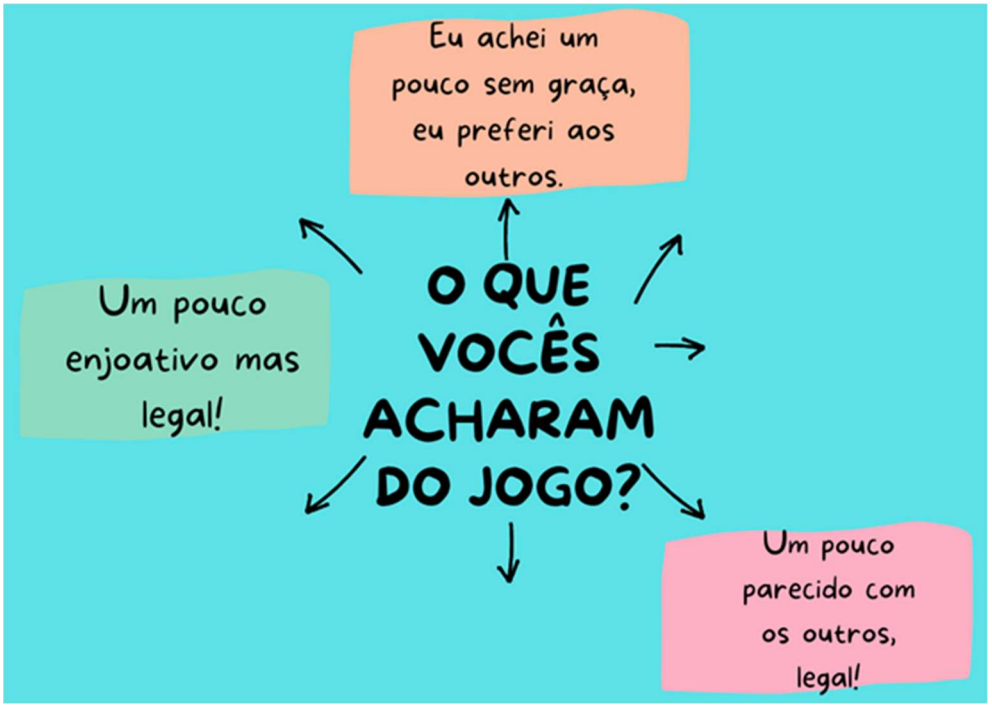


Figura 49. Respostas da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?", registradas durante a atividade em formato de *podcast* no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

Em seguida, os alunos participaram de uma atividade que consistia em procurar palavras nos dicionários "inglês-português" e "português-inglês" disponíveis na biblioteca.

Ainda na quarta etapa, a turma 1602 utilizou o aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps* para realizar três jogos interativos relacionados ao conteúdo abordado na aula. As imagens do aplicativo estão ilustradas nas Figuras 50, 51 e 52.

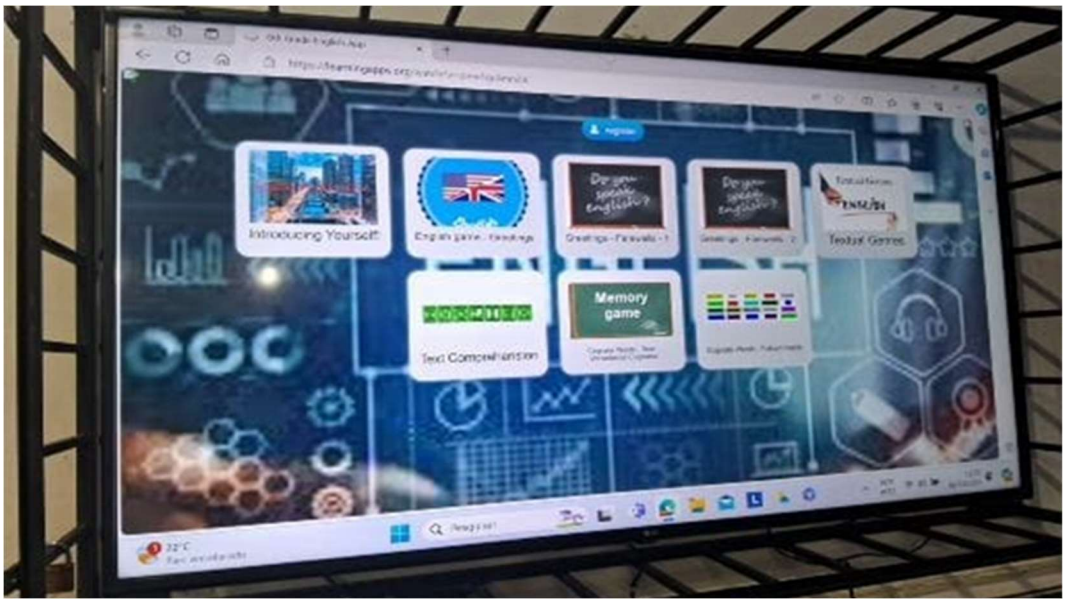


Figura 50. Imagens do aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, utilizado pela turma 1602 para reforçar o conteúdo aprendido na quarta etapa. Fonte: captura de tela.

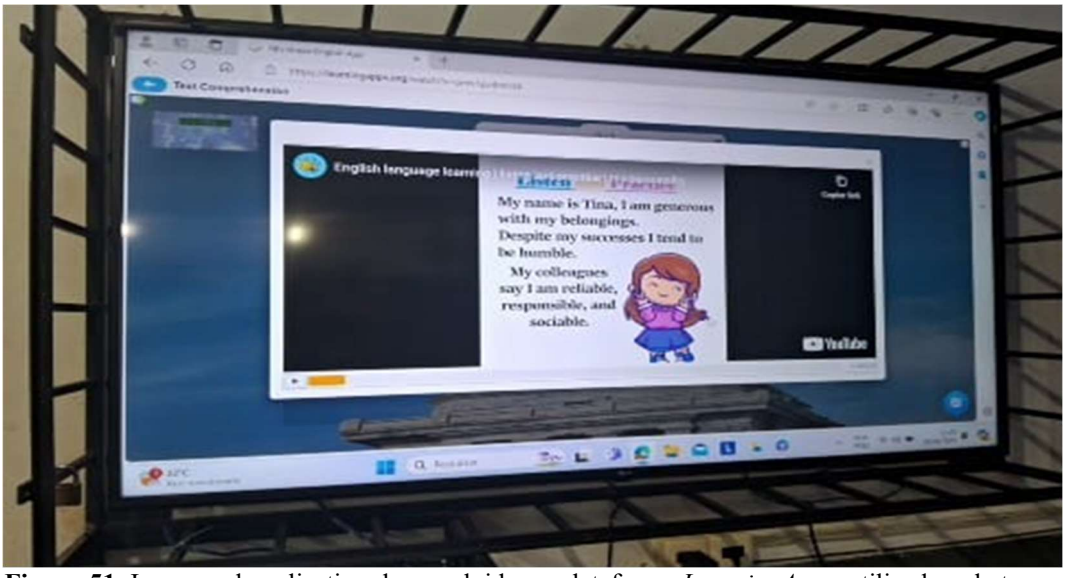


Figura 51. Imagens do aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, utilizado pela turma 1602 para reforçar o conteúdo aprendido na quarta etapa. Fonte: captura de tela.

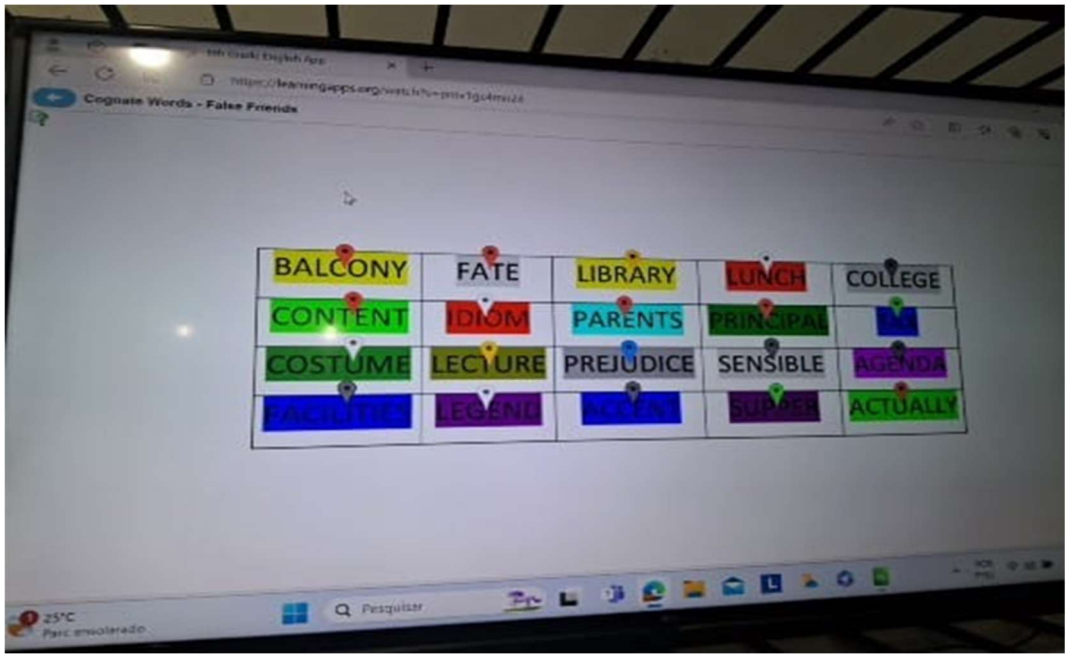


Figura 52. Imagens do aplicativo desenvolvido na plataforma *LearningApps*, utilizado pela turma 1602 para reforçar o conteúdo aprendido na quarta etapa. Fonte: captura de tela.

Ao término dos jogos, os participantes da turma 1602 foram questionados: "O que vocês acharam dos jogos do aplicativo?" As respostas registradas no *Spotify* estão ilustradas na Figura 53.

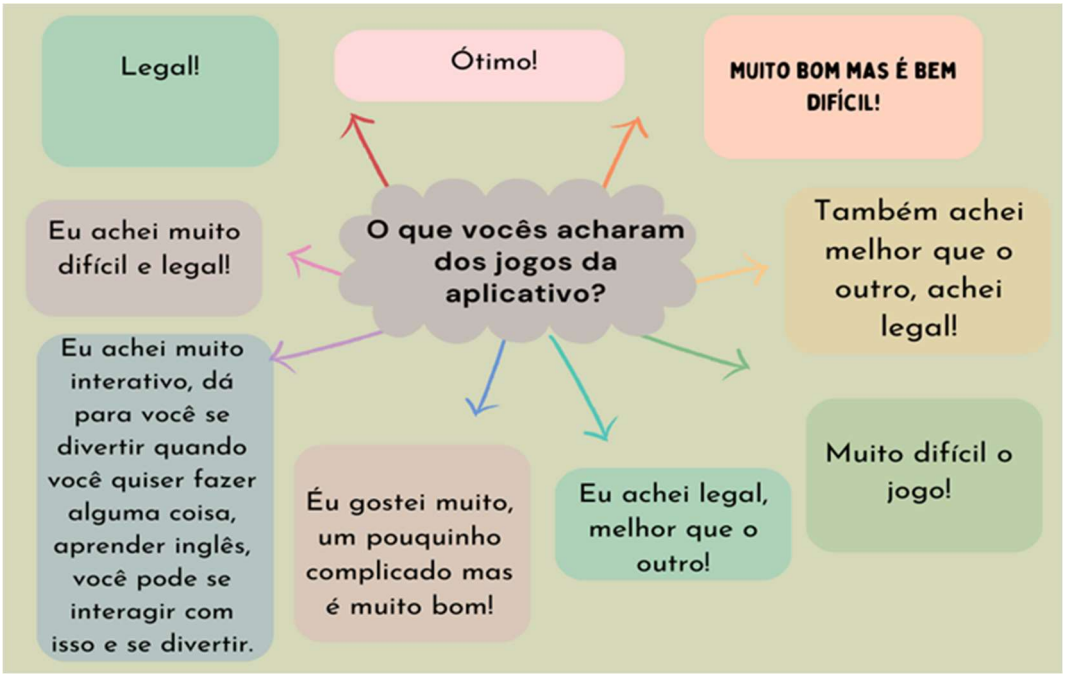


Figura 53. Respostas dos participantes da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam dos jogos do aplicativo?", coletadas ao final da atividade e registradas no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

5.2.5 Quinta etapa da Sequência Didática

Nos dias 03/06/2024 e 04/06/2024, foi realizada a última etapa do projeto de inglês com as turmas 2604 e 1602, respectivamente. Intitulada “Revisão e Aplicação de Avaliação de Inglês AVI,” essa etapa ocorreu na sala de vídeo da escola. O site *Quizizz* foi utilizado para criar um jogo em formato de slides com perguntas, respostas e imagens, projetado para revisar o conteúdo antes da avaliação. A Figura 54 ilustra a atividade.

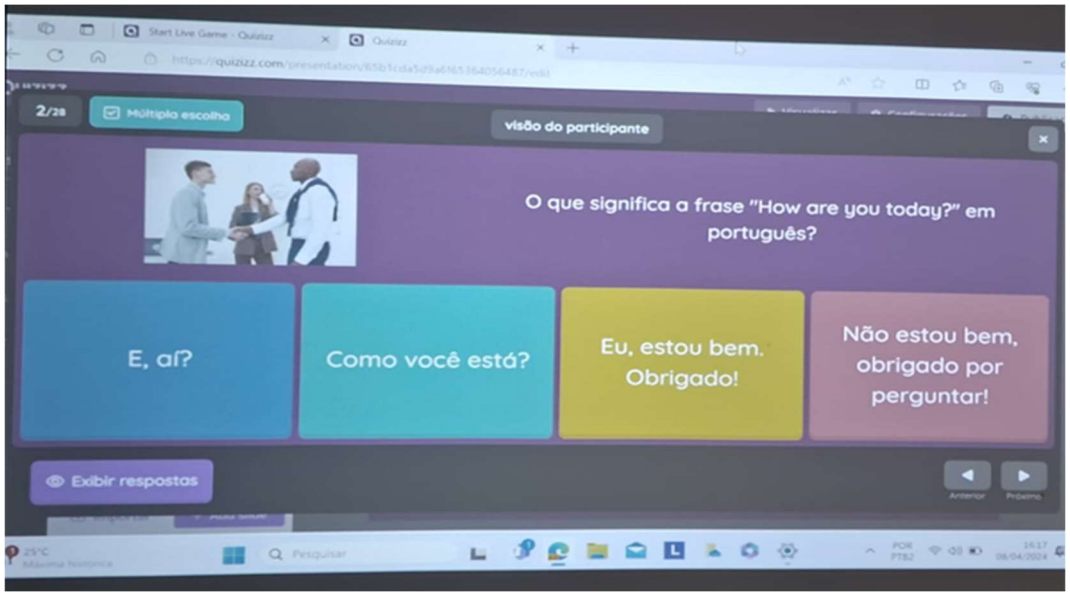


Figura 54. Jogo interativo de perguntas e respostas criado no site *Quizizz* e projetado durante a última etapa do projeto de inglês com as turmas 2604 e 1602. Fonte: Fonte: acervo do autor.

Os participantes da pesquisa foram convidados a avaliar o jogo elaborado no site *Quizizz*. A Figura 55 apresenta a sala de vídeo, local onde ocorreu esta última etapa do projeto.



Figura 55. Sala de vídeo da escola, local onde foi realizada a última etapa do projeto de inglês com as turmas participantes. Fonte: acervo do autor.

Os alunos participantes da pesquisa foram questionados: "O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?" As respostas coletadas estão apresentadas nas Figuras 56 e 57 para a turma 2604 e na Figura 58 para a turma 1602.



Figura 56. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?", registradas no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

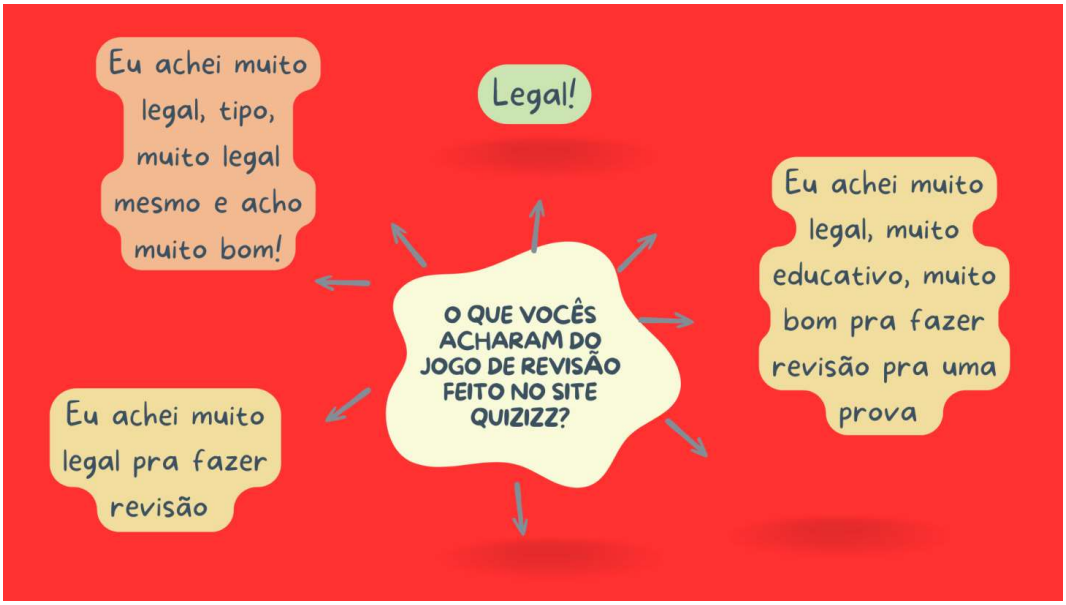


Figura 57. Respostas dos alunos da turma 2604 à pergunta "O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?", registradas no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

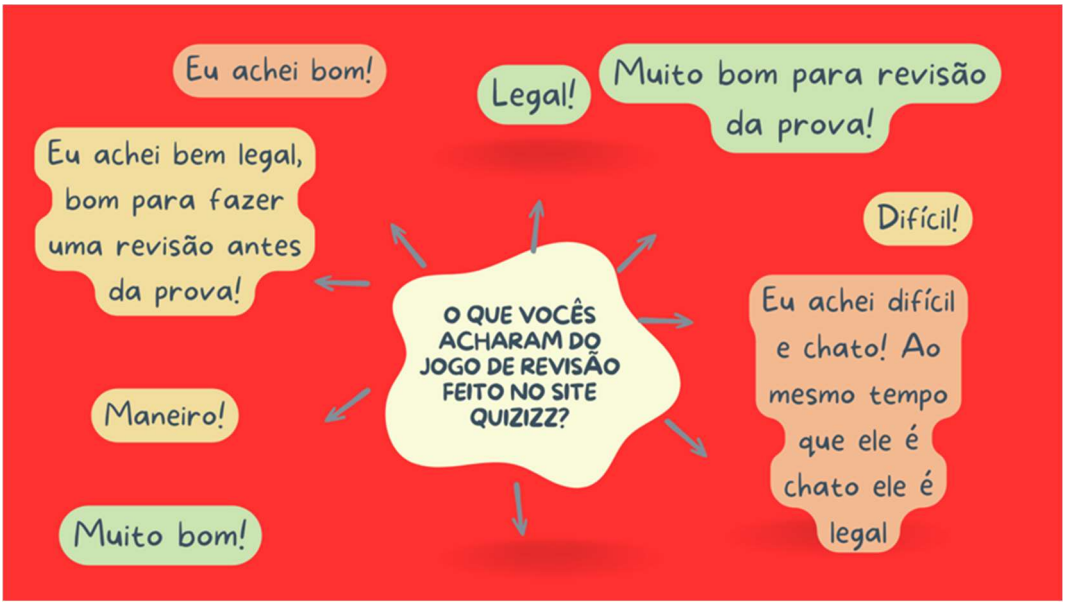


Figura 58. Respostas dos alunos da turma 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?", registradas no aplicativo *Spotify*. Fonte: captura de tela.

No dia 04/06/2024, foi aplicada a avaliação de inglês para toda a turma, marcando o encerramento da sequência didática. Aos participantes da pesquisa, foi informado que deveriam responder a um questionário de dez perguntas no *Google Forms* para avaliar a sequência didática aplicada.

5.3 Comparativo das respostas às perguntas entre as turmas 2604 e 1602 durante a aplicação da Sequência Didática

Primeira etapa – Sobre o jogo da forca feito no *WordWall* e as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta "O que vocês acharam do joguinho?

Quadro 12 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na primeira etapa.

Turma 2604	Turma 1602
O jogo é muito bom, as fases são com coisas bem diferentes!	Achei o jogo maneiro, é um pouquinho difícil, mas é legal!
Bom!	Legal!
Muito maneiro!	Gostei do jogo só é um pouco difícil!
É muito legal. É bom para gerar discórdia entre você e seus amigos	O joguinho é bom!
Bom para ter diálogo em português e inglês!	Achei legal e fácil!
Muito bom porque é bom para aprendizagem	Eu achei muito legal, muito divertido e é muito fácil de aprender!
É legal!	Gostei, tio, legal!
O jogo é muito bom! Educativo!	Foi muito legal!
Aprende a falar inglês escrever	Foi muito divertido jogar!
Eu acho muito legal, muito educativo!	Eu gostei do jogo, é bem fácil de aprender e legal!
É muito legal e divertido!	Adorei o jogo, muito legal e educativo!
Jogo muito legal, gostei, fundamental pro inglês.	Achei bom e achei maneiro!
Muito bonito!	
Eu achei o jogo muito interessante, interativo.	
É interessante a interação e bonito!	
Aumentou a autoestima!	

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 13 - Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na primeira etapa.

Turma 2604	**Turma 1602**
1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "O jogo é muito bom, as fases são com coisas bem diferentes!" • "Muito maneiro!" • "É muito legal e divertido!" • "Muito bonito!" • "É legal!"	1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Achei o jogo maneiro, é um pouquinho difícil mas é legal!" • "Legal!" • "O joguinho é bom!" • "Achei bom e achei maneiro!" • "Gostei, tio, legal!"

2. **Aspectos Educativos:** • "Bom para ter diálogo em português e inglês!" • "É muito bom! Educativo!" • "Aprende a falar inglês escrever" • "Eu acho muito legal, muito educativo!" • "Jogo muito legal, gostei, fundamental pro inglês." • "Muito bom porque é bom para aprendizagem" 3. **Aspectos Interativos e de Socialização:** • "É interessante a interação e bonito!" • "Eu achei o jogo muito interessante, interativo." • "Aumentou a autoestima!" • "É bom para gerar discórdia entre você e seus amigos"	• "Foi muito legal!" • "Foi muito divertido jogar!" • "Achei legal e fácil!" 2. **Dificuldade do Jogo:** • "Gostei do jogo só é um pouco difícil!" • "Achei o jogo maneiro, é um pouquinho difícil, mas é legal!" 3. **Aspectos Educativos:** • "Adorei o jogo, muito legal e educativo!" • "Eu achei muito legal, muito divertido e é muito fácil de aprender!" • "Eu gostei do jogo, é bem fácil de aprender e legal!"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

<u>Segunda etapa</u> (primeiro jogo) – Sobre o jogo *English Quiz* sobre a matéria aprendida na aula elaborado no *Canva* e anexado ao *Padlet* e as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta "O que vocês acharam do *English Quiz?*

Quadro 14 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (primeiro jogo).

Turma 2604	Turma 1602
Eu achei o Quiz muito legal, interessante e divertido!	Muito maneiro!
Eu achei que foi muito legal e educativo!	Legal!
Muto top! Muito bom!	Eu achei divertido e fácil de aprender!
As crianças conseguem entender melhor o inglês, melhor pelo Quiz!	Dá para aprender, muita coisa que eu não sabia, eu sei agora!

Jogo legal, fundamental para o inglês! Bem legal! Legal Eu achei muito legal, interativo e educativo! Eu achei a pesquisa muito legal e eu achei muito educativo para a gente aprender mais sobre o inglês. Muito bom! Muito educativo!	Eu achei muito legal Muito bom! Bom interessante, dá para aprender! Eu achei muito legal e muito interessante!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 15 - Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (primeiro jogo).

Turma 2604	Turma 1602
1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Eu achei o Quiz muito legal, interessante e divertido!" • "Muito top! Muito bom!" • "Bem legal!" • "Legal" • "Muito bom!" 2. **Aspectos Educativos:** • "Eu achei que foi muito legal e educativo!" • "As crianças conseguem entender melhor o inglês, melhor pelo Quiz!" • "Jogo legal, fundamental para o inglês!" • "Eu achei muito legal, interativo e educativo!" • "Eu achei a pesquisa muito legal e eu achei muito educativo para a gente aprender mais sobre o inglês." • "Muito educativo!"	1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Muito maneiro!" • "Legal!" • "Eu achei muito legal" • "Muito bom!" • "Eu achei muito legal e muito interessante!" 2. **Aspectos Educativos:** • "Eu achei divertido e fácil de aprender!" • "Dá para aprender, muita coisa que eu não sabia, eu sei agora!" • "Bom interessante, dá para aprender!"

3. **Aspectos Interativos:** • "Eu achei muito legal, interativo e educativo!"	

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Segunda etapa (segundo jogo) - Sobre o jogo de Greetings e *Farewells* de montar frases feito no site *Wordwall* elaborado no Canva e anexado ao *Padlet* e as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?

Quadro 16 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (segundo jogo).

Turma 2604	Turma 1602
Muito legal! Muito maneiro! Legal! Eu achei o jogo muito legal para a gente entender mais sobre o inglês sobre a forma de se organizar as frases. Muito interessante! Muito legal! Eu achei o jogo muito maneiro e muito interativo! Dá para se brincar bastante! Eu achei o jogo muito legal, interativo, algumas partes eu achei um pouquinho chatas e um pouquinho difícil.	Muito bom! Eu achei divertido, é muito fácil de aprender e é legal! Maravilhoso! Eu achei muito bom! Legal e fácil de aprender! Eu achei legal e você consegue aprender muito bem!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 17 - Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (segundo jogo).

Turma 2604	Turma 1602
1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Muito legal! Muito maneiro!" • "Legal!" • "Muito interessante! Muito legal!" • "Eu achei o jogo muito maneiro e muito interativo! Dá para se brincar bastante!" 2. **Aspectos Educativos:**	1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Muito bom!" • "Maravilhoso!" • "Eu achei muito bom!" • "Legal e fácil de aprender!" • "Eu achei legal e você consegue aprender muito bem!"

• "Eu achei o jogo muito legal para a gente entender mais sobre o inglês, sobre a forma de se organizar as frases." 3. **Aspectos Interativos e Desafios:** • "Eu achei o jogo muito legal, interativo, algumas partes eu achei um pouquinho chatas e um pouquinho difícil." • "Eu achei o jogo muito maneiro e muito interativo! Dá para se brincar bastante!"	2. **Aspectos Educativos:** • "Eu achei divertido, é muito fácil de aprender e é legal!" • "Eu achei legal e você consegue aprender muito bem!"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Segunda etapa (avaliação do aplicativo) - Avaliação do aplicativo pela turma 1602 dos primeiros cinco jogos que foram sobre: *Introducing Yourself, Greetings, Farewells I e Farewells II,* conteúdos trabalhados nas primeira e segunda etapas da sequência didática. “O que vocês acharam do aplicativo?

Quadro 18 – Respostas da turma 1602 sobre o aplicativo com jogos da primeira e segunda etapas.

TURMA 1602
Muito divertido, legal e dá para poder brincar!
Muito bom! O primeiro e o segundo jogo, muito satisfatório!
Dá para aprender inglês fácil!
Eu não achei muito legal e prefiro ao outro da forca do *WordWall.*
É só jogar!
Aprende bem rápido!
Muito bom e ótimo!
É fácil de aprender!
Dá para aprender inglês fácil!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 19 - Categorização das respostas da turma 1602 sobre o aplicativo com jogos da primeira e segunda etapas.

TURMA 1602

1. **Aspectos Positivos Gerais:**
    - "Muito divertido, legal e dá para poder brincar!"
    - "Muito bom! O primeiro e o segundo jogo, muito satisfatório!"
    - "Muito bom e ótimo!"
    - "É só jogar!"
2. **Aspectos Educativos:**
    - "Dá para aprender inglês fácil!"
    - "Aprende bem rápido!"
    - "É fácil de aprender!"
    - "Dá para aprender inglês fácil!"
3. **Comparação com Outros Jogos:**
    - "Eu não achei muito legal e prefiro ao outro da forca do *WordWall.*"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Terceira etapa (primeiro jogo) - Sobre o jogo feito no site *WordWall* que apareciam imagens e os alunos deveriam adivinhar qual gênero textual, a seguir as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo?

Quadro 20 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (primeiro jogo).

Turma 2604	Turma 1602
Muto legal, interativo e ótimo para a gente aprender o inglês!	Bom!
Eu achei o jogo muito legal, educativo e mais ou menos!	Muito bom! Legal!
Muito educativo e muito bom!	Até que é legal, mas é um pouco enjoativo!
Chato pra caramba!	Mais ou menos legal e mais ou menos chato!
Legal!	É um pouco difícil!
Eu achei muito maneiro, eu só achei muito difícil porque tem que falar as coisas em inglês, mas eu achei o jogo bem legal!	Cansativo!
Ótimo, perfeito e todo mundo gostou!	Eu achei legal e fácil de aprender!
Eu achei muito legal!	Muito maneiro!
Eu achei o jogo muito legal, educativo, difícil, mas eu aprendi bastante com ele.	Legal!
Achei ótimo, perfeito, a gente ficou falando as coisas aqui sobre o jogo!	Muito legal e difícil!
Eu achei muito legal, educativo e muito show!	Achei muito difícil!
	Achei legal, divertido só que é um pouco difícil!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 21 - Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (primeiro jogo).

Turma 2604	Turma 1602
1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Muito legal, interativo e ótimo para a gente aprender o inglês!" • "Eu achei o jogo muito legal, educativo e mais ou menos!" • "Legal!" • "Ótimo, perfeito e todo mundo gostou!" • "Eu achei muito legal!" • "Achei ótimo, perfeito, a gente ficou falando as coisas aqui sobre o jogo!" • "Eu achei muito legal, educativo e muito show!" 2. **Aspectos Educativos:** • "Muito educativo e muito bom!" • "Eu achei o jogo muito legal, educativo, difícil, mas eu aprendi bastante com ele." • "Eu achei muito maneiro, eu só achei muito difícil porque tem que falar as coisas em inglês, mas eu achei o jogo bem legal!" • "Muito legal, interativo e ótimo para a gente aprender o inglês!" 3. **Aspectos Negativos e Dificuldades:** • "Chato pra caramba!"	1. **Aspectos Positivos Gerais:** • "Bom!" • "Muito bom! Legal!" • "Eu achei legal e fácil de aprender!" • "Muito maneiro!" • "Legal!" 2. **Aspectos Negativos e Dificuldades:** • "Até que é legal mas é um pouco enjoativo!" • "Mais ou menos legal e mais ou menos chato!" • "É um pouco difícil!" • "Cansativo!" • "Muito legal e difícil!" • "Achei muito difícil!" • "Achei legal, divertido só que é um pouco difícil!"

• "Eu achei o jogo muito legal, educativo e mais ou menos!" • "Eu achei muito maneiro, eu só achei muito difícil porque tem que falar as coisas em inglês, mas eu achei o jogo bem legal!" • "Eu achei o jogo muito legal, educativo, difícil, mas eu aprendi bastante com ele."	

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

<u>Terceira etapa</u> (segundo jogo) - Sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar qual era o gênero textual, a seguir as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta "O que vocês acharam do jogo da roleta?"

Quadro 22 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (segundo jogo).

Turma 2604	Turma 1602
Eu achei o jogo muito bom, é muito maneiro o *WordWall!*	Eu achei maneiro, mas tem que ter a tradução em português!
É bem legal, um pouco chato, mas pra quem quiser estudar o inglês é bom!	Um pouquinho difícil, mas achei legal!
Eu achei muito interessante o joguinho porque ele ensina bem é muito legal!	Bom! Legal!
Eu achei interativo muito bom pro inglês!	Eu também gostei mais do outro e achei esse um pouco mais chato!
Eu achei muito educativo, muito legal!	Não gostei, gostei mais do outro!
Muito legal, muito educativo.	Perguntas repetidas, demora um pouco mas é bom!
Adorei, muito divertido, dá pra aprender bastante!	Difícil, mas maneiro!
Muito educativo, muito bom e gostei muito!	Esse é bem legal, mas eu gostei do outro!
Perfeito, muito educativo, achei muito legal e criativo!	Eu gostei, mas ainda prefiro o outro. Esse achei um pouco chato!
	Eu achei muito legal, mas é mais difícil que o outro!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 23 - Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (segundo jogo).

Turma 2604	Turma 1602
1. **Aspectos Positivos Gerais:**	1. **Aspectos Positivos Gerais:**

• "Eu achei o jogo muito bom, é muito maneiro o *WordWall*!" • "É bem legal, um pouco chato, mas pra quem quiser estudar o inglês é bom!" • "Eu achei muito interessante o joguinho porque ele ensina bem é muito legal!" • "Eu achei muito educativo, muito legal!" • "Adorei, muito divertido, dá pra aprender bastante!" • "Muito educativo, muito bom e gostei muito!" • "Perfeito, muito educativo, achei muito legal e criativo!" 2. **Aspectos Educativos:** • "Eu achei interativo, muito bom pro inglês!" • "Muito legal, muito educativo." • "Muito educativo, muito bom e gostei muito!" • "Perfeito, muito educativo, achei muito legal e criativo!" 3. **Aspectos Interativos e Desafios:** • "Eu achei interativo, muito bom pro inglês!" • "É bem legal, um pouco chato, mas pra quem quiser estudar o inglês é bom!"	• "Bom! Legal!" • "Difícil, mas maneiro!" • "Um pouquinho difícil, mas achei legal!" • "Esse é bem legal, mas eu gostei do outro!" • "Eu achei muito legal, mas é mais difícil que o outro!" 2. **Aspectos Negativos e Comparações:** • "Eu achei maneiro, mas tem que ter a tradução em português!" • "Eu também gostei mais do outro e achei esse um pouco mais chato!" • "Não gostei, gostei mais do outro!" • "Perguntas repetidas, demora um pouco mas é bom!" • "Eu gostei, mas ainda prefiro o outro. Esse achei um pouco chato!"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

<u>Terceira etapa</u> (avaliação do aplicativo) - Avaliação do aplicativo pela turma 1602 sobre os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. “O que vocês acharam do aplicativo?

Quadro 24 – Respostas da turma 1602 sobre o aplicativo utilizado na terceira etapa.

TURMA 1602
Muito bom e difícil!
Achei bom, mas tem pouca criatividade no jogo dos gêneros textuais e tem poucas opções!
Eu achei legal e divertido!
Legal, difícil e desafiador!
Muito bom de aprender e gostei muito!
Muito bom para todos!
Legal e bom!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 25 - Categorização das respostas da turma 1602 na terceira etapa sobre o aplicativo utilizado.

TURMA 1602

1. **Avaliação Positiva Geral**:
    - "Muito bom e difícil!"
    - "Eu achei legal e divertido!"
    - "Muito bom de aprender e gostei muito!"
    - "Muito bom para todos!"
    - "Legal e bom!"
2. **Desafio e Dificuldade**:
    - "Muito bom e difícil!"
    - "Legal, difícil e desafiador!"

3. Crítica sobre Conteúdo e Criatividade:

- "Achei bom, mas tem pouca criatividade no jogo dos gêneros textuais e tem poucas opções!"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quarta etapa - Sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos, a seguir as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta feita aos participantes da pesquisa "O que vocês acharam do jogo?"

Quadro 26 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na quarta etapa sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos.

2604	1602
Eu achei muito legal, só fiquei meio confundida.	Parece muito com os outros que a gente viu, mais legal.
Muito bom, educativo, perfeito e todos os meus amigos aqui adoraram!	Gostei, muito legal.
O jogo foi muito legal!	Achei muito maneiro, é igual aos outros!
Eu achei o jogo muito legal para explicar o significado dos falsos cognatos porque parece uma	Eu achei muito legal, muito interativo e dá para se divertir.

coisa, mas é outra.	
Muito educativo, interessante, legal e melhor que os outros!	Legal!
Legal fundamental pro inglês!	Muito legal o jogo, parecido com os outros, mas aí é bem legal!
De todos os jogos que você passou esse foi o mais legalzinho!	Legal, maneiro, interessante e legal.
Eu achei muito interessante, muito legal!	Eu gostei muito dos jogos, mas o que eu mais gostei foi o de verdade ou falso.
O jogo foi muito legal e educativo!	Eu achei um pouco sem graça, eu preferi aos outros.
Eu achei muito legal e ainda mais porque vai ajudar as crianças a saber o que é um verdadeiro e um falso.	Um pouco enjoativo, mas legal!
O jogo foi muito legal.	Um pouco parecido com os outros, legal!
O jogo foi muito legal, muito educativo!	
Muito legal, o que eu mais gostei foi esse porque aprendi muito, é muito bom!	

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 27 – Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na quarta etapa sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos.

2604	1602
1. **Positivo / Elogios ao jogo:**	1. **Positivo / Elogios ao jogo:**
• "Eu achei muito legal, só fiquei meio confundida."	• "Parece muito com os outros que a gente viu, mais legal."
• "Muito bom, educativo, perfeito e todos os meus amigos aqui adoraram!"	• "Gostei, muito legal."
• "O jogo foi muito legal!"	• "Achei muito maneiro, é igual aos outros!"
	• "Eu achei muito legal, muito interativo e dá para se divertir."
• "Eu achei o jogo muito legal para explicar o significado dos falsos cognatos porque parece uma coisa mas é outra."	
• "Muito educativo, interessante, legal e melhor que os outros!"	• "Legal!"
• "Legal fundamental pro inglês!"	• "Muito legal o jogo, parecido com os outros, mas aí é bem legal!"
	• "Legal, maneiro, interessante e legal."
• "De todos os jogos que você passou esse foi o mais legalzinho!"	

• "Eu achei muito interessante, muito legal!" • "O jogo foi muito legal e educativo!" • "Eu achei muito legal e ainda mais porque vai ajudar as crianças a saber o que é um verdadeiro e um falso." • "O jogo foi muito legal." • "O jogo foi muito legal, muito educativo!" • "Muito legal, o que eu mais gostei foi esse porque aprendi muito, é muito bom!" 2. **Comentário sobre aprendizado/educativo:** • "Eu achei o jogo muito legal para explicar o significado dos falsos cognatos porque parece uma coisa, mas é outra." • "Muito educativo, interessante, legal e melhor que os outros!" • "O jogo foi muito legal e educativo!" • "Eu achei muito legal e ainda mais porque vai ajudar as crianças a saber o que é um verdadeiro e um falso." • "Muito legal, o que eu mais gostei foi esse porque aprendi muito, é muito bom!" 3. **Dúvidas ou confusão:** • "Eu achei muito legal, só fiquei meio confundida."	2. **Comentário sobre aprendizado/educativo:** • "Eu gostei muito dos jogos, mas o que eu mais gostei foi o de verdade ou falso." 3. **Críticas ou comparações negativas:** • "Eu achei um pouco sem graça, eu preferi aos outros." • "Um pouco enjoativo, mas legal!" • "Um pouco parecido com os outros, legal!"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

<u>Quarta etapa</u> (avaliação do aplicativo) - Avaliação do aplicativo pela turma 1602 sobre os três joguinhos referentes à matéria aprendida sobre falsos cognatos feito na plataforma

LearningApps No final dos jogos foi perguntado aos participantes da pesquisa a seguinte pergunta “O que vocês acharam dos jogos do aplicativo?

Quadro 28 – Respostas da turma 1602 sobre o aplicativo utilizado na quarta etapa.

1602
Legal!
Eu achei muito difícil e legal!
Eu achei muito interativo, dá para você se divertir quando você quiser fazer alguma coisa, aprender inglês, você pode se interagir com isso e se divertir.
Ótimo!
Eu gostei muito, um pouquinho complicado, mas é muito bom!
Eu achei legal, melhor que o outro!
Muito bom mas é bem difícil!
Também achei melhor que o outro, achei melhor!
Muito difícil o jogo!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 29 – Categorização das respostas da turma 1602 sobre o aplicativo utilizado na quarta etapa.

1602
3.1.1.1. 1. **Elogios e Reações Positivas:** • "Legal!" • "Ótimo!" • "Eu achei legal, melhor que o outro!" • "Eu gostei muito, um pouquinho complicado mas é muito bom!" • "Também achei melhor que o outro, achei melhor!"
3.1.1.2. 2. **Dificuldade do Jogo:** • "Eu achei muito difícil e legal!" • "Eu gostei muito, um pouquinho complicado, mas é muito bom!" • "Muito bom, mas é bem difícil!" • "Muito difícil o jogo!"
3.1.1.3. 3. **Aspecto Interativo e Divertido:** • "Eu achei muito interativo, dá para você se divertir quando você quiser fazer alguma coisa, aprender inglês, você pode se interagir com isso e se divertir."

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

<u>Quinta etapa</u> - Avaliação das turmas 2604 e 1602 do site *Quizizz* com o jogo em forma de slides de perguntas e respostas com imagens para uma revisão de conteúdo para a avaliação na quinta etapa “Revisão e Aplicação de Avaliação de Inglês AVI”. Foi perguntado aos alunos participantes da pesquisa “O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*?

Quadro 30 – Comparativo das respostas das turmas 2604 e 1602 na quinta etapa.

2604	1602
Eu achei legal para fazer revisão! É bom para fazer revisão! Eu achei muito legal, muito educativo! Achei maravilhoso, perfeito, muito educativo e muito elegante! Muito top, muito bom e gostei muito! Eu achei muito bom para revisão! Eu achei muito legal, tipo, muito legal mesmo e acho muito bom! Eu achei muito legal pra fazer revisão. Legal! Eu achei muito legal, muito educativo, muito bom pra fazer revisão pra uma prova.	Eu achei bom! Eu achei bem legal, bom para fazer uma revisão antes da prova! Maneiro! Muito bom! Legal! Muito bom para revisão da prova! Difícil! Eu achei difícil e chato! Ao mesmo tempo que ele é chato ele é legal!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

Quadro 31 - Categorização das respostas das turmas 2604 e 1602 na quinta etapa.

2604	1602
1. **Elogios e Reação Positiva:** • "Eu achei muito legal, muito educativo!" • "Achei maravilhoso, perfeito, muito educativo e muito elegante!" • "Muito top, muito bom e gostei muito!" • "Eu achei muito legal, tipo, muito legal mesmo e acho muito bom!" 2. **Utilidade para Revisão:** • "Eu achei legal para fazer revisão!" • "É bom para fazer revisão!" • "Eu achei muito bom para revisão!" • "Eu achei muito legal pra fazer revisão." • "Eu achei muito legal, muito educativo, muito	1. **Elogios e Reação Positiva:** • "Eu achei bom!" • "Eu achei bem legal, bom para fazer uma revisão antes da prova!" • "Maneiro!" • "Muito bom!" • "Legal!" 2. **Utilidade para Revisão:** • "Eu achei bem legal, bom para fazer uma revisão antes da prova!" • "Muito bom para revisão da prova!" 3. **Dificuldade e Frustração:** • "Difícil!"

bom pra fazer revisão pra uma prova." 3. **Aspecto Educativo:** • "Eu achei muito educativo!" • "Achei maravilhoso, perfeito, muito educativo e muito elegante!"	• "Eu achei difícil e chato! Ao mesmo tempo que ele é chato ele é legal!"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

5.4. Comparativo das respostas às dez perguntas entre as turmas 2604 e 1602 ao *Google Forms* ao final da aplicação da Sequência Didática

1) Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?

Quadro 32 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à primeira pergunta "Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
30% Ótimo! 50% Muito bom! 20% Regular! 0% Ruim!	9,1 % Ótimo! 18,2 % Muito bom! 72,7% Regular! 0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

2) Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?

Quadro 33 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à segunda pergunta "Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
50% Ótimo! 30% Muito bom! 20% Regular! 0% Ruim!	27,3% Ótimo! 54,5% Muito bom! 18,2% Regular! 0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

3) Como você avalia o *English Quiz* feito no Canva sobre *Greetings* e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?

Quadro 34 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à terceira pergunta **"**Como você avalia o *English Quiz* feito no *Canva* sobre *Greetings* e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
30% Ótimo!	27,3% Ótimo!
60% Muito bom!	45,5% Muito bom!
10% Regular!	27,3% Regular!
0% Ruim!	0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

4) Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto?

Quadro 35 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à quarta pergunta **"**Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
40% Ótimo!	36,4% Ótimo!
50% Muito bom!	27,3% Muito bom!
10% Regular!	27,3% Regular!
0% Ruim!	9,1% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

5) Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

Quadro 36 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à quinta pergunta **"**Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
60% Ótimo!	45,5% Ótimo!
30% Muito bom!	18,2% Muito bom!
10% Regular!	36,4% Regular!
0% Ruim!	0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

6) Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

Quadro 37 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à sexta pergunta **"**Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
40% Ótimo!	54,5% Ótimo!
30% Muito bom!	27,3% Muito bom!
30% Regular!	18,2% Regular!
0% Ruim!	0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

7) Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentados na 4ª etapa do projeto?

Quadro 38 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à sétima pergunta "Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentados na 4ª etapa do projeto?".

Turma 2604	Turma 1602
30% Ótimo!	45,5% Ótimo!
40% Muito bom!	27,3% Muito bom!
30% Regular!	27,3% Regular!
0% Ruim!	0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

8) Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?

Quadro 39 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à sétima pergunta **"**Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?**"**.

Turma 2604	Turma 1602
40% Ótimo!	63,6% Ótimo!
60% Muito bom!	9,1% Muito bom!
0% Regular!	27,3% Regular!
0% Ruim!	0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

9) Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto? (turma 2604) e Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto? (turma 1602)

Quadro 40 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à nona pergunta **"**Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma LearningApps para o projeto? (turma 2604) e Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto? (turma 1602).

Turma 2604	Turma 1602
Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto?	**Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto?**
40% Ótimo!	27,3% Ótimo!
40% Muito bom!	18,2% Muito bom!
20% Regular!	54,5% Regular!
0% Ruim!	0% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

10) Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone? (turma 2604) e Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone? (turma 1602)

Quadro 41 - Respostas das turmas 2604 e 1602 à nona pergunta "Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone? (turma 2604) e Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone? (turma 1602)".

Turma 2604	Turma 1602
Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone?	**Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone?**
40% Ótimo!	36,4% Ótimo!
40% Muito bom!	0% Muito bom!
20% Regular!	36,4% Regular!
0% Ruim!	27,3% Ruim!

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024)

6 DISCUSSÃO

Os resultados obtidos através da pesquisa preliminar indicaram que existe um desconhecimento entre as duas docentes sobre o uso de plataformas digitais no ensino de inglês. Das ferramentas exploradas na SD, apenas o Wordwall era previamente conhecido pelos professores. Na aplicação da sequência, foram utilizadas as plataformas *Wordwall, Padlet, LearningApps e Quizizz*, além de um quiz elaborado no Canva, todas elas como recursos de gamificação para o ensino de inglês.

O método de análise qualitativa descritiva foi escolhido como estruturante para esta dissertação, haja vista que se trata de uma investigação consciente dos dados que serão cuidadosamente avaliados e estudados durante a aplicação da SD. É importante ressaltar que Soares (2022) explica que a análise descritiva qualitativa é apresentada como uma técnica com perspectiva qualitativa dos dados nos fundamentos dos procedimentos teóricos e práticos na comprrensão e da interpretação como recursos investigatórios e alicerçados na descrição detalhada dos resultados a luz do rigor científico. Sendo assim, as informações foram coletadas através da ferramenta *nuvem de palavras* e gravadas pelo *Spotify;* posteriormente agrupadas e categorizadas para comparações entre as turmas 2604 e 1602. A seguir a descrição e a discussão dos resultados nas diversas etapas da pesquisa:

Quadro 42 – Análise descritiva das categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as turmas 2604 e 1602 na primeira etapa.

Na análise descritiva da primeira etapa com o jogo da forca feito no *WordWall* e foi realizada uma análise qualitativa descritiva entre as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta “O que vocês acharam do joguinho? Foram selecionadas as categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as duas turmas. Na categoria Aspectos Positivos Gerais foram observadas frases e palavras como “O jogo é bom”, “É muito legal”, “Muito maneiro” e “Divertido” que sinaliza que as turmas gostaram do jogo, porém a turma 1602, citou que é um pouquinho difícil e ao mesmo tempo legal. Lee e Hammer (2011) explicam que a gamificação oferece a promessa de resiliência diante do fracasso, ao reformular o fracasso como uma parte necessária do aprendizado. compensado. Os alunos, por sua vez, podem aprender a ver o fracasso como uma oportunidade, em vez de se tornarem desamparados, medrosos ou sobrecarregados. E sobre a Sala de Aula invertida:

Na categoria Aspectos Educativos, respostas como “É muito bom! Educativo”, “Adorei o jogo, muito legal e educativo!”, “Muito bom porque é bom para aprendizagem” e “Eu achei muito legal, muito divertido e é fácil de aprender!” sinalizaram que as turmas gostaram muito do jogo e que o acharam muito proveitoso para aprendizagem do inglês; na frase “Jogo muito legal, gostei, fundamental pro inglês.” Reforçou-se a sua função de ser útil para se aprender através do joguinho da forca *hangman* do *wordwall.*

Moran (2021) fala sobre os jogos colaborativos, individuais e de competição que estão cada vez mais sendo utilizados em diversas áreas de conhecimento por seus benefícios como aprendizagem lúdica, capacidade de simulação, organização de elementos para se atingir algum objetivo e ter *feedbacks* imediatos. A gamificação atua como um sistema de motivação, que é diferente da aprendizagem baseada em projetos (*project-based learning* – PBL); que tem uma equipe e um plano.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 43 – Análise descritiva das categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (primeiro jogo)

Primeiramente foi corrigido o *Homework* que foi colocado nos grupos das turmas 2604 e 1602 para se fazer Sala de Aula Invertida. Na análise descritiva da segunda etapa (primeiro jogo) com o jogo *English Quiz* sobre a matéria aprendida na aula elaborado no *Canva* e anexado ao *Padlet* e as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta “O que vocês acharam do *English Quiz**?*** Foram selecionadas as categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as duas turmas. Sobre

Neto et al. (2021) “Na Sala de Aula Invertida, os alunos estudam o conteúdo em casa, por meio de materiais previamente disponibilizados pelo professor, como vídeos, textos e podcasts, e as aulas em sala de aula são utilizadas para aprofundar o conhecimento, tirar dúvidas e realizar atividades prática.”

Na categoria Aspectos Gerais foram observadas frases e palavras como “Eu achei o *quiz* muito legal”, “Legal!”, “Bem legal!”, “Muito bom! ”, “Interessante”, “Divertido” e “Muito bom! ”. Sendo assim, as duas turmas destacaram uma percepção positiva geral e educativa do jogo. Enquanto a turma 2604 sinalizou o caráter interativo do *quiz*, sugerindo que a interatividade é um aspecto valorizado, já a turma 1602 pareceu um pouco mais equilibrada entre aprender e se divertir.

Moran e Bacich (2017) citam algumas metodologias ativas que têm sido implementadas através de diversas estratégias como a aprendizagem baseada em projetos (*project-based learning* – PBL), aprendizagem por meio de jogos (game-based learning – GBL); o método do caso ou discussão e solução de casos (*teaching case*); e a aprendizagem em equipe (*team-based learning* – TBL). Sendo a aprendizagem por meio de jogo a escolhida para ser a base da aplicação da SD pela sua interação e entretenimento.

Na categoria Aspectos Educativos foram mencionadas frases como “Eu achei que foi muito legal e educativo! ”e “eu achei divertido e fácil de aprender! ”, “Eu achei muito legal, interativo e educativo! ”, “Muito educativo! ” e palavras como “Interativo! ”, “Legal” e “Divertido”. Percebeu-se que as duas turmas consideraram os mesmos aspectos educativos e a utilidade do *quiz* para aprender inglês; porém, a turma 1602 destacou mais o equilíbrio entre diversão e aprendizado. Por outro lado, a turma 2604 foi mais consciente da importância do aprendizado, enquanto a turma 1602 valorizou uma experiência de aprendizado que também seja divertida e descomplicada

Moran (2021) cita a aprendizagem por metodologias ativas promove situações as quais os aprendizes podem fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem e construir conhecimento sobre os conteúdos envolvidos nas atividades, pois fornecem feedbacks e interação com os colegas e professores, além de explorar atitudes e valores pessoais na escola e no mundo.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 44 – Análise descritiva das categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as turmas 2604 e 1602 na segunda etapa (segundo jogo).

Na análise descritiva da segunda etapa (segundo jogo) sobre *Greetings* e *Farewells* de montar frases feito no site *Wordwall* elaborado no *Canva* e anexado ao *Padlet* e as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo? Foram selecionadas as categorias Aspectos Positivos Gerais e Aspectos Educativos entre as duas turmas.

Na categoria Aspectos Gerais foram observadas frases e palavras como “Muito legal! Muito maneiro! ”, “Eu achei muito bom! ”, “Legal e fácil de aprender! ”, “Eu achei legal e você consegue aprender muito bem! ”, “Eu achei o jogo muito maneiro e muito interativo! Dá para se brincar bastante! ”, “Maravilhoso! ” e “Legal!’. Assim**, as** palavras como “legal”, “bom” e “maneiro” demostraram que as turmas reconheceram o aspecto educativo do jogo, particularmente no que diz respeito ao aprendizado de inglês.

Monteiro *et al* (2021) dizem que quando o foco é metodologias ativas, elas podem ser implementadas no mundo educacional a partir do uso de tecnologias digitais, como softwares educacionais, games e sites disponíveis na internet ou nas redes sociais; e que o docente deve considerar o objetivo, o melhor momento e a melhor estratégia pedagógica.

Na categoria Aspectos Educativos foram mencionadas frases como “Eu achei o jogo muito legal para a gente entender mais sobre o inglês, sobre a forma de se organizar as frases. ”, “Eu achei divertido, é muito fácil de aprender e é legal! ” e “Eu achei legal e você consegue aprender muito bem!”. As duas turmas consideraram as características educacionais do jogo como “legal”, “divertido” e “fácil”. Concluiu-se, portanto que houve uma aprendizagem significativa através da gamificação.

Monteiro *et al* (2021) explicam que o processo de aprendizagem é complexo e que cada pessoa aprende de forma única e diferente; e que realmente só aprendemos quando algo faz sentido para nós gerando conexões cognitivas e emocionais; as quais foram percebidas durante o jogo pelas respostas dos participantes.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 45 – Análise descritiva das tres categorias Aspectos Positivos, Aspectos Educativos e Comparação com Outros jogos na segunda etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602.

Na análise descritiva da segunda etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602 sobre os cinco jogos realizados na primeira e segundas etapas sobre*: Introducing Yourself, Greetings, Farewells I* e *Farewells II*. As respostas da pergunta “O que vocês acharam do aplicativo? ” Foram categorizadas em três categorias Aspectos Positivos, Aspectos Educativos e Comparação com Outros jogos.

Na categoria Aspectos Positivos as frases “Muito divertido, legal e dá para poder brincar! ”, “Muito bom! O primeiro e o segundo jogo, muito satisfatório! ”, “Muito bom e ótimo! ” e “É só jogar!”. Palavras como “divertido", "legal", "muito bom", e "satisfatório" indicam que a maioria dos alunos apreciou a experiência de jogo. O aplicativo ajuda na interação entre os estudantes e professores e estimulam a autonomia.

Gomes et al (2021) diz que a utilização de aplicativos pode auxiliar na interação entre estudantes e professores, além de estimular a autonomia e protagonismo do discente por aproximar o que é trabalhado em sala de aula e o que ele vivencia no seu dia a dia.

Na categoria Aspectos Educativos as frases foram “Dá para aprender inglês fácil! ”, “Aprende bem rápido! ” e “É fácil de aprender!” , sendo assim, a turma 1602 sinalizou a facilidade de se aprender com os joguinhos e que valorizaram o aspecto lúdico da atividade, o que contribui para o engajamento e a motivação.

Filho e Franco (2021) apresentam a gamificação como uma estratégia para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e engajado para os alunos. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em atividades que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos.

Houve uma terceira categoria, Comparação com Outros Jogos, diante da resposta “Eu não achei muito legal e prefiro ao outro da forca do *Wordwall*. ” Essa crítica de comparação sugere que, para alguns alunos, a preferência pode variar dependendo do tipo de atividade ou do design do jogo. Isso pode refletir diferentes estilos de aprendizado ou interesses.

De acordo com Filho e Franco (2021) “O *Wordwall* é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem. ”

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 46 – Análise descritiva das duas categorias Aspectos Positivos Gerais e os Aspectos Negativos e Dificuldades entre as turmas 2604 e 1602 na terceira etapa (primeiro jogo).

O início da aula foi a correção do *“Homework”* que foi um jogo de *Farewells* disponibilizado no grupo de *WhatsApp* das turmas. Na terceira etapa sobre o primeiro jogo realizado foi observado que as duas turmas experimentaram o jogo de maneiras diferentes e foram observadas as categorias Aspectos Positivos Gerais e os Aspectos Negativos e Dificuldades entre as turmas 2604 e 1602 à pergunta “O que vocês acharam do jogo?” Sobre os Gêneros Textuais feito no *Wordwall*. Sobre a função diagnóstica com a correção do Homework:

Para Klein e Scarpatto (2017) “A função diagnóstica é a mais importante na prática escolar, pois ocorre no início, durante e no final do desenvolvimento das aulas, permitindo identificar

o progresso e as dificuldades dos alunos e a atuação do professor para que se possa cumprir os objetivos.”

Na categoria Aspectos Positivos Gerais foram observadas as frases e palavras “Muito legal, interativo e ótimo para aprender o inglês! ”, “Muito bom! Legal! ”, “Ótimo, perfeito e todo mundo gostou! ”, “Muito maneiro! ”, “Legal! ”, “Eu achei ótimo, perfeito e a gente ficou falando as coisas aqui sobre o jogo! ”, “Eu achei muito legal” e “Bom”. As duas turmas expressaram satisfação, interatividade em relação a utilidade do jogo.

Moran (2021) fala sobre alguns componentes que são fundamentais para o sucesso da aprendizagem a partir da aplicação de metodologias ativas que são a criação de desafios, de atividades e de jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa; e que possuem recursos que combinam a participação de grupos com interação ao mesmo tempo que aprendem.

Na comparação entre as categorias Aspectos Negativos e Dificuldades entre as turmas 2604 e 1602 foram observadas as seguintes frases "Chato pra caramba!", "Eu achei o jogo muito legal, educativo e mais ou menos!", "Eu achei muito maneiro, eu só achei muito difícil porque tem que falar as coisas em inglês, mas eu achei o jogo bem legal!", "Eu achei o jogo muito legal, educativo, difícil, mas eu aprendi bastante com ele.", "Até que é legal, mas é um pouco enjoativo!", "Mais ou menos legal e mais ou menos chato!", "É um pouco difícil!" e "Muito legal e difícil!". No geral houve engajamento com o conteúdo pedagógico, porém as duas turmas sinalizaram que o jogo era divertido, enjoativo e difícil ao mesmo tempo, a turma 1602 pareceu menos focada nos aspectos educacionais e mais sensível ao nível de dificuldade e à repetitividade do jogo.

Monteiro *et al* (2021) dizem que o fracasso em um videogame é completamente diferente dos erros da escola, que em muitas situações desmotivam, geram comparações entre os colegas, estabelecendo, às vezes, uma competição não saudável. Geralmente, os games estão programados para que o usuário retorne quantas vezes forem necessárias até que ele passe de fase, ou seja, não erre mais e avance para um outro nível de complexidade.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 47 – Análise descritiva das duas categorias os Aspectos Positivos Gerais, a categoria Aspectos Interativos e Desafios entre as turmas 2604 e 1602 da terceira etapa (segundo jogo).

Na terceira etapa sobre o segundo jogo feito no site *Wordwall* para se adivinhar qual era o gênero textual, foi realizada a pergunta “O que vocês acharam do jogo da roleta? ” Foram observadas as respostas das turmas 2604 e 1602, categorizadas e comparados os Aspectos Positivos Gerais, a categoria Aspectos Interativos e Desafios da turma 2604 e Aspectos Negativos e Comparações da turma 1602.

Na comparação da categoria Aspectos Positivos Gerais foram comparadas as seguintes frases "Eu achei o jogo muito bom, é muito maneiro o *WordWall*!", "É bem legal, um pouco chato, mas para quem quiser estudar o inglês é bom!", "Eu achei muito interessante o joguinho porque ele ensina bem é muito legal!", "Eu achei muito educativo, muito legal!", "Bom! Legal!", “Difícil, mas maneiro!", "Um pouquinho difícil, mas achei legal!" e "Eu achei muito legal, mas é mais difícil que o outro!". A Turma 2604 apreciou fortemente o aspecto educativo e a interatividade do jogo, vendo-o como uma ferramenta valiosa para aprender inglês. Em contraste, a Turma 1602 teve uma experiência mais crítica, com vários alunos comparando o jogo negativamente com outras opções, destacando dificuldades e repetitividade.

Sobre a interatividade proporcionada pelo jogo é bom citar a concepção de Vygotsky (1978) que a interação social é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do indivíduo, por provocar constantemente novas aprendizagens a partir da solução de problemas sob a orientação ou orientação de alguém mais experiente, que no caso é o professor ou outro colega como o mediador do jogo.

Na comparação das categorias Aspectos Interativos e Desafios da turma 2604 e Aspectos Negativos e Comparações da turma 1602 foram comparadas as seguintes frases "Eu achei interativo, muito bom para o inglês!", "É bem legal, um pouco chato, mas para quem quiser estudar o inglês é bom!", "Eu também gostei mais do outro e achei esse um pouco mais chato!" e "Eu gostei, mas ainda prefiro o outro. Esse achei um pouco chato!". Dessa forma, ficou evidente a preferência das duas turmas pelo jogo anterior para adivinhar o gênero textual pelas imagens que apareciam por ter havido mais interação com a turma ao jogo da roleta, que também era sobre Gêneros Textuais.

Bacich e Moran (2018) explicam que os bons materiais, interessantes e estimulantes podendo serem impressos e digitais precisam ser acompanhados de desafios, histórias, jogos que mobilizem os alunos em cada etapa, que lhes permitam caminhar em grupo ou sozinhos, utilizando as tecnologias mais adequadas e possíveis em cada momento.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 48 – Análise descritiva das duas categorias Avaliação Positiva Geral e Desafio e Dificuldade da terceira etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602.

Na terceira etapa (avaliação do aplicativo) pela turma 1602 sobre os jogos de gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês. As respostas em frases à pergunta “O que vocês acharam do aplicativo?” Foram analisadas e comparadas as categorias Avaliação Positiva Geral e Desafio e Dificuldade.

Na categoria Avaliação Positiva Geral foram analisadas as frases "Muito bom e difícil!", "Eu achei legal e divertido!", "Muito bom de aprender e gostei muito!", "Muito bom para todos!" e "Legal e bom!". Essas respostas revelaram que embora os alunos da turma 1602 tenham apreciado e achado o aplicativo divertido, houve alguns aspectos difíceis nos jogos do aplicativo.

Monteiro et al (2021) explicam que os games são maneiras divertidas de se expor e se familiarizar com algumas ferramentas e ideias, e são mais estruturados em comparação com os mundos virtuais.

Na categoria Desafio e Dificuldade foram analisadas as frases "Muito bom e difícil!" e "Legal, difícil e desafiador!". O aplicativo pareceu desafiador e difícil, no entanto, conseguiu equilibrar aprendizado e entretenimento, mas é importante considerar ajustes para atender às expectativas de todos os alunos. Sobre a dificuldade de jogo, tem como finalidade o retorno do jogador em tentativas para que se avance ou passe da fase durante o jogo.

Monteiro *et al* (2021) dizem os games estão programados para que o usuário retorne quantas vezes forem necessárias até que ele passe de fase, ou seja, não erre mais e avance para um outro nível de complexidade.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 49 – Análise descritiva das duas categorias Positivo/Elogios ao jogo e Comentário sobre aprendizado/Educativo entre as turmas 2604 e 1602 na quarta etapa.

Na quarta etapa sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos, a seguir as respostas das turmas 2604 e 1602 à pergunta feita aos participantes da pesquisa “O que vocês acharam do jogo?” Foram observadas as respostas das turmas e categorizadas e comparados Positivo/Elogios ao jogo e Comentário sobre aprendizado/Educativo.

Na categoria Positivo/Elogios ao jogo foram analisadas as frases "Eu achei muito legal, só fiquei meio confundida.", "Muito bom, educativo, perfeito e todos os meus amigos aqui adoraram!", "O jogo foi muito legal!", "Muito educativo, interessante, legal e melhor que os outros!", "Parece muito com os outros que a gente viu, mais legal.", "Gostei, muito legal.", "Achei muito maneiro, é igual aos outros!" e "Muito legal o jogo, parecido com os outros, mas aí é bem legal!". A turma 1602 teve uma percepção positiva com um maior número de comentários que sugerem que o jogo é similar aos outros já experimentados assim palavras como "legal" e "maneiro" são repetidas; já a turma 1602 apenas um aluno mencionou confusão em relação ao jogo, embora a maioria tenha gostado do jogo.

Moran (2021) diz que os jogos tradicionais e os digitais se diferenciam, principalmente, pela interatividade e imersão, o que pode resultar em uma possibilidade de cocriação do jogador, pois o jogo pode se reconstruir a cada ação ou atitude desempenhada.

Na categoria Comentário sobre aprendizado/Educativo foram analisadas as frases "Eu achei o jogo muito legal para explicar o significado dos falsos cognatos porque parece uma coisa, mas é outra.", "Muito educativo, interessante, legal e melhor que os outros!", "O jogo foi muito legal e educativo!" e "Eu gostei muito dos jogos, mas o que eu mais gostei foi o de verdade ou falso." A turma 2604 parece ter tido uma experiência mais positiva e focada no aprendizado compartilhado, com destaque para o caráter educativo do jogo. Já a turma 1602 teve uma experiência mais diversificada, com alguns alunos elogiando o jogo, mas outros expressando desinteresse ou apontando a semelhança com jogos anteriores.

Bacich e Moran (2018) afirmam que a aprendizagem compartilhada pode acontecer por múltiplas possibilidades de encontros com pessoas próximas e distantes/conectadas; e que de acordo com a neurociência nosso cérebro aprende conectando-se em rede. Além disso, a

escola pode abrir os seus espaços para o mundo ampliando as redes socias e tecnológicas, pessoais, grupais e institucionais para oferecer ricas oportunidades de aprendizagem.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 50– Análise descritiva das duas categorias Elogios e Reações Positivas e Dificuldade do Jogo na quarta etapa (avaliação do aplicativo) com a turma 1602.

Na quarta etapa (avaliação do aplicativo) pela turma 1602 sobre os três joguinhos referentes à matéria aprendida sobre falsos cognatos feito na plataforma *LearningApps.* As respostas em frases à pergunta “O que vocês acharam dos jogos do aplicativo? Foram analisadas e comparadas as categorias Elogios e Reações Positivas e Dificuldade do Jogo.

Na categoria Elogios e Reações Positivas foram analisadas as frases "Legal!", "Ótimo!", "Eu achei legal, melhor que o outro!", "Eu gostei muito, um pouquinho complicado, mas é muito bom!" e "Também achei melhor que o outro, achei melhor!". As respostas da turma 1602 refletiram uma recepção majoritariamente positiva ao jogo, com elogios à interatividade e à diversão proporcionada. A palavra "melhor" apareceu algumas vezes, indicando que o jogo foi mais bem recebido em comparação com experiências anteriores.

Monteiro *et al* (2021) dizem que a gamificação é a utilização das situações de jogos com o intuito de obter maior nível de comprometimento, engajamento e estímulo à inovação; dessa forma, ela é um meio, e não um fim. Portanto, através dos jogos da plataforma *LearningApps* houve interação e diversão.

Na categoria Dificuldade do Jogo foram observadas as frases "Eu achei muito difícil e legal!", "Eu gostei muito, um pouquinho complicado, mas é muito bom!", "Muito bom, mas é bem difícil!" e "Muito difícil o jogo!". A dificuldade percebida foi mencionada por vários alunos, mas, ao invés de ser vista como algo puramente negativo, foi entendida como parte do desafio e da diversão da atividade. A turma 1602 viu o jogo como desafiador, divertido e eficaz no aprendizado de inglês, destacando a importância de atividades interativas que mesclam diversão e complexidade.

Monteiro *et al* (2021) afirmam que é preciso pensar nos *games* a partir da perspectiva que eles sejam estimulantes e desafiadores, para uma aprendizagem ativa, que de forma

significativa, torna-se uma referência constante no que tange sua relação com o professor e o conteúdo.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 51 – Análise descritiva das duas categorias Elogios e Reação Positiva e Utilidade para Revisão entre as turmas 2604 e 1602 na quinta etapa.

Na quinta etapa sobre o jogo a Avaliação das turmas 2604 e 1602 do site *Quizizz* com o jogo em forma de slides de perguntas e respostas com imagens para uma revisão de conteúdo para a avaliação na quinta etapa “Revisão e Aplicação de Avaliação de Inglês AVI”. Foi perguntado aos alunos participantes da pesquisa “O que vocês acharam do jogo feito no site *Quizizz*? Foram analisadas duas categorias Elogios e Reação Positiva e Utilidade para Revisão.

Na categoria Elogios e Reação Positiva foram constadas as seguintes frases "Eu achei muito legal, muito educativo!", "Achei maravilhoso, perfeito, muito educativo e muito elegante!", "Muito top, muito bom e gostei muito!", "Eu achei muito legal, tipo, muito legal mesmo e acho muito bom!", "Eu achei bom!", "Eu achei bem legal, bom para fazer uma revisão antes da prova!", "Maneiro!", "Muito bom!" e "Legal!". Ambas as turmas, 2604 e 1602, demonstraram uma reação predominantemente positiva em relação ao jogo ou atividade. Na turma 2604, os alunos usaram termos como "legal", "maravilhoso", "top" e "gostei muito", refletindo uma atitude bastante entusiástica. Já a turma 1602 também teve uma reação positiva, mas com termos mais simples como "bom", "legal", "maneiro" e "muito bom". Isso sugere que, enquanto ambas as turmas apreciaram a experiência, a 2604 expressou uma percepção um pouco mais intensamente positiva**.**

Farias *et al* (2022) “Uma das vantagens do *Quizizz* é permitir que os aprendizes realizem as atividades individualmente enquanto participam de um ranking que incentiva a competição saudável e motiva aos estudos.”

Na categoria Utilidade para Revisão foram analisadas as frases "Eu achei legal para fazer revisão!", "É bom para fazer revisão!", "Eu achei muito bom para revisão!", "Eu achei muito legal pra fazer revisão.", "Eu achei muito legal, muito educativo, muito bom pra fazer revisão pra uma prova.", "Eu achei bem legal, bom para fazer uma revisão antes da prova!" e "Muito bom para revisão da prova!". Tanto a turma 2604 quanto a 1602 destacaram a utilidade do jogo ou atividade como uma ferramenta de revisão, especialmente antes de uma prova. Esse aspecto foi muito enfatizado na turma 2604, onde várias respostas mencionaram diretamente

a revisão ("legal pra fazer revisão", "muito bom pra fazer revisão pra uma prova"). A turma 1602 também reconheceu esse valor, mas de forma um pouco menos recorrente. Essa ênfase na revisão sugere que os alunos viram a atividade como algo útil para consolidar o aprendizado.

Farias *et al* (2022) "*Quizizz* é um recurso educacional digital que permite a criação de questionários interativos para incentivar os alunos a responderem perguntas de forma mais divertida e engajadora. Ele pode ser utilizado para oferecer atividades lúdicas, engajadoras e atrativas, agregando na aprendizagem e na avaliação de conhecimentos."

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

6.1 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO *GOOGLE FORMS*

No final os participantes responderam a um questionário de 10 perguntas no *Google Forms* avaliando a SD aplicada, sendo que 10 dos 13 alunos da turma 2604 e os 11 alunos da turma 1602

Quadro 52 – Análise descritiva da primeira pergunta - Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?".

Num comparativo das respostas entre as turmas 2604 e 1602 à primeira pergunta "Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto?" No *Google Forms* foram obtidas as respostas que mostraram uma percepção muito mais positiva da turma 2604 em comparação à turma 1602**.** Na 2604, 80% dos alunos (somando "Ótimo!" e "Muito bom!") que foram 8 alunos dos 10 participantes, enquanto na 1602 apenas 27,3% dos alunos, que foram 3 alunos dos 11 que avaliaram de forma semelhante. A turma 1602, por sua vez, apresentou uma concentração mais alta na avaliação "Regular", o que sugere que a experiência não foi tão envolvente para a maioria dos alunos dessa turma. Ambas as turmas, no entanto, não consideraram o jogo como ruim.

De acordo com Filho e Franco (2021) "O *Wordwall* é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem."

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 53 – Análise descritiva da segunda pergunta - Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?

No comparativo das respostas entre as turmas 2604 e 1602 à segunda pergunta "Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?" No *Google Forms,* a turma 2604 teve uma avaliação mais positiva nessa categoria, com 50% dos alunos, sendo 5 dos 10 alunos avaliando a aula como excelente, em comparação aos 27,3% da turma 1602 que foram 3 dos 11 alunos. A turma 1602 se destacou, com 54,5% dos alunos considerando a aula "muito boa", que foram 3 dos 11 alunos, enquanto a turma 2604 teve 30% nessa categoria, que foram 3 dos 10 alunos. Ambas as turmas tiveram proporções relativamente próximas na avaliação regular: 20% na turma 2604, (2 dos 10 alunos) e 18,2% (2 dos 11 alunos) na turma 1602. Nenhuma das duas turmas teve respostas indicando que a aula foi ruim, com 0% em ambas as turmas. Isso sugere uma aceitação positiva da aula realizada via *Padlet* nas duas turmas, com algumas variações nas percepções entre os alunos de cada turma. Sobre o Padlet Carvalho et al (2020) apud (RASHID; YUNUS; WAHI, 2019) "O Padlet (https://www.padlet.com) é um aplicativo gratuito baseado na Web, que fornece um "mural", em que ao usuário é permitido postar palavras, fotos, links e vídeos, e que pode ser visualizado por qualquer pessoa com o link ou endereço do mural específico"

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 54 – Análise descritiva da terceira pergunta - Como você avalia o *English Quiz* feito no *Canva* sobre Greetings e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto?

No comparativo das respostas entre as turmas 2604 e 1602 à pergunta terceira pergunta "Como você avalia o *English Quiz* feito no *Canva* sobre *Greetings* e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto? A turma 2604 apresenta uma porcentagem ligeiramente superior de avaliações "Ótimo!" 30%, (3 dos 10 alunos) em comparação à turma 1602 , 27,3% (3 dos 11 alunos). A avaliação "Muito bom!" foi predominante em ambas as turmas, mas a turma 2604 teve uma aceitação significativamente maior 60% (6 dos 10 alunos) em relação à turma 1602 com 45,5% (5 dos 11 alunos) . Isso sugere que, na turma 2604, mais alunos sentiram que o quiz atendeu bem às expectativas. A turma 1602 teve uma maior incidência de avaliações "Regular!" 27,3% (3 dos 11 alunos) em comparação à turma 2604 com 10% (1 dos 10 alunos). Isso pode indicar que um número mais expressivo de alunos da turma 1602 achou o quiz apenas satisfatório, o que aponta para um nível menor de satisfação nessa turma.

Nenhuma das turmas apresentou respostas indicando que o quiz foi "Ruim!", o que é um aspecto positivo geral para ambas as turmas.

“A utilização de aplicativos e ferramentas de design, como o *Canva*, pode auxiliar na interação entre estudantes e professores, além de estimular a autonomia e protagonismo do discente por aproximar o que é trabalhado em sala de aula e o que ele vivencia no seu dia a dia.” Gomes *et al* (2021)

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 55 – Análise descritiva da quarta pergunta - Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto?

Em relação à quarta pergunta “Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto?” A avaliação "Ótimo!" foi um pouco mais elevada na turma 2604 com 40% (4 dos 10 alunos) em comparação à turma 1602 com 36,4% (4 dos 11alunos). Aqui, há uma diferença significativa de 50% dos alunos da turma 2604 (5 dos 10 alunos) avaliaram o jogo como "Muito bom!", enquanto apenas 27,3% (3 dos 11 alunos) da turma 1602 deram essa avaliação. Isso sugere que, na turma 2604, o jogo foi melhor recebido, com a maioria dos alunos satisfeitos com a qualidade da atividade. A turma 1602 teve um percentual maior de avaliações "Regular!" de 27,3% (3 dos 11 alunos) em comparação à turma 2604 com 10% (1 dos 10 alunos). Isso pode indicar que mais alunos da turma 1602 acharam o jogo apenas satisfatório, o que reflete uma menor satisfação em comparação com a turma 2604. A turma 1602 foi a única a ter alunos que avaliaram o jogo como "Ruim!" com 9,1% (1 dos 11 alunos), enquanto a turma 2604 não registrou nenhuma resposta negativa. Isso indica que houve uma pequena parcela de alunos na turma 1602 que não gostaram da atividade.

De acordo com Filho e Franco (2021) “O *Wordwall* é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem.”

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 56 – Análise descritiva da quinta pergunta - Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

Na quinta pergunta “Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?” A turma 2604 teve uma porcentagem mais alta

de respostas "Ótimo!" com 60% (6 dos 10 alunos) do que a turma 1602 com 45,5% (5 dos 11 alunos). Isso indica que os alunos da turma 2604 demonstraram uma maior satisfação com o jogo, com uma maioria considerável avaliando-o como excelente. A avaliação "Muito bom!" também foi mais frequente na turma 2604 com 30% (3 dos 10 alunos) do que na turma 1602 com 18,2% (2 dos 11 alunos). Embora ambas as turmas tenham apreciado o jogo, a turma 2604 demonstrou um nível superior de aceitação nessa categoria. A turma 1602 teve uma porcentagem bem maior de avaliações "Regular!" de 36,4% (4 dos 11 alunos) em comparação à turma 2604 com 10% (1 dos 10 alunos). Isso indica que um número significativamente maior de alunos da turma 1602 considerou o jogo apenas satisfatório, o que pode sugerir que o jogo não atingiu completamente as expectativas dessa turma. Nenhuma das turmas apresentou respostas "Ruim!", o que é um ponto positivo, já que indica que nenhum aluno considerou o jogo insatisfatório.

Monteiro *et al* (2021) Explicam que tantos os softwares educacionais quanto os sites e as redes sociais são recursos que tecnológicos que podem ser inseridos como uma das ferramentas para a aplicação de metodologias ativas; sendo assim, foi escolhido o *Wordwall* para se trabalhar com os Gêneros Textuais.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 57 – Análise descritiva da sexta pergunta - Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

Na sexta pergunta “Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?” A turma 1602 teve um número maior de alunos que avaliaram o jogo como "Ótimo!" foram 54,5% (6 dos 11 alunos) em comparação à turma 2604 com 40% (4 dos 10 alunos). Isso indica que os alunos da turma 1602 tiveram uma percepção mais positiva do jogo, com uma maioria expressiva considerando-o excelente. As avaliações "Muito bom!" foram bastante próximas entre as duas turmas: 30% (3 dos 10 alunos) na turma 2604 e 27,3% (3 dos 11 alunos) na turma 1602. Esse dado sugere que ambas as turmas tiveram uma boa aceitação geral do jogo, embora a turma 2604 tenha uma ligeira vantagem. A turma 2604 teve uma porcentagem maior de respostas "Regular!" com 30% (3 dos 10 alunos) em comparação com a turma 1602 com 18,2% (2 dos 11 alunos). Isso indica que, na turma 2604, mais alunos acharam o jogo satisfatório, mas não excepcional. A turma 1602, por outro lado, apresentou menos respostas

nessa categoria, sugerindo uma satisfação mais consistente. Nenhuma das turmas apresentou respostas "Ruim!", o que é um indicativo positivo para o jogo em ambas as turmas.

Monteiro *et al* (2021) dizem que quando o foco é a aprendizagem ativa, o docente tem a função de mediador que no caso, ele é o mediador do jogo, definindo assim com a participação dos educandos qual objetivo deve ser alcançado.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 58 – Análise descritiva da sétima pergunta - Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentado na 4ª etapa do projeto?

Na sétima pergunta "Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentado na 4ª etapa do projeto?" A turma 1602 apresentou um percentual maior de alunos que avaliaram o jogo como "Ótimo!" com 45,5% (5 dos 11 alunos) em comparação à turma 2604 com 30% (3 dos 10 alunos). Isso sugere que os alunos da turma 1602 tiveram uma percepção mais positiva do jogo, com uma maior proporção o considerando excelente. A turma 2604 teve uma porcentagem mais alta de avaliações "Muito bom!" com 40% (4 dos 10 alunos) do que a turma 1602 com 27,3% (3 dos 11 alunos). Isso indica que, embora a turma 1602 tenha mais alunos que acharam o jogo "Ótimo!", a turma 2604 demonstrou uma aceitação sólida nesta categoria intermediária. As avaliações "Regular!" foram bastante próximas entre as turmas, com 30% (3 dos 10 alunos) dos alunos da turma 2604 e 27,3% (3 dos 11 alunos) da turma 1602 considerando o jogo apenas satisfatório. Essa semelhança sugere que, em ambas as turmas, uma proporção similar de alunos não se impressionou tanto com o jogo. Nenhuma das turmas apresentou respostas "Ruim!", o que é um indicativo positivo, pois nenhum aluno considerou o jogo insatisfatório.

Monteiro *et al* (2021) afirmam que a Geração Z são os que nasceram praticamente ligados a tecnologias digitais que estão cada vez mais fáceis de se usar; e que podem ser qualquer coisa relacionada ao de apps ou de redes sociais; que nesse caso foi escolhido o site *Wordwall* para fazer a gamificação.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 59 – Análise descritiva da oitava pergunta - Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?

Na oitava pergunta "Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?" A turma 1602 apresentou uma porcentagem maior de avaliações "Ótimo!" com

63,6% (7 dos 11 alunos) em comparação com a turma 2604 com 40% (4 dos 10 alunos). Isso sugere que os alunos da turma 1602 ficaram mais satisfeitos com a aula de revisão, com uma maioria expressiva considerando-a excelente. A turma 2604 teve uma maior proporção de avaliações "Muito bom!" 60% (6 dos 10 alunos) do que a turma 1602 com 9,1% (1 dos 11 alunos). Isso indica que, na turma 2604, a aula foi amplamente bem recebida, embora não com o mesmo entusiasmo que na turma 1602. Na turma 1602, com 27,3% (3 dos 11 alunos) avaliaram a aula como "Regular!", enquanto a turma 2604 não apresentou respostas nessa categoria. Isso indica que uma parte significativa dos alunos da turma 1602 considerou a aula satisfatória, mas sem destaque, o que aponta para uma recepção mais variada. Nenhuma das turmas apresentou respostas "Ruim!", o que é um resultado positivo, já que nenhum aluno considerou a aula insatisfatória.

A avaliação é uma tarefa complexa que não se resume à realização de provas e atribuição de notas. A mensuração apenas proporciona dados que devem ser submetidos a uma apreciação qualitativa. A avaliação, assim, cumpre funções pedagógico-didáticas, de diagnóstico e de controle em relação às quais se recorre a instrumentos de verificação do rendimento escolar (LIBÂNEO, 1994, p. 195).

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 60 – Análise descritiva da nona pergunta - Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto? Para turma 2604 e Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto? Para a turma 1602.

Em relação a nona pergunta, foi a “Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto?” para a turma 2604 e “Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto?” para a turma 1602. A turma 2604, ao considerar a possibilidade de um aplicativo com joguinhos, foi mais otimista, com 40% (4 dos 10 alunos) classificando a ideia como "Ótimo!". Já na turma 1602, onde o aplicativo foi realmente implementado, apenas 27,3% (3 dos 11 alunos) avaliaram como "Ótimo!". Isso sugere que a antecipação de um aplicativo foi recebida de forma mais entusiástica do que a sua experiência real na turma 1602.

Na categoria "Muito bom!", a turma 2604 também foi mais positiva, com 40% (4 dos 10 alunos) dos alunos antecipando que o aplicativo seria "Muito bom!", enquanto apenas 18,2% (2 dos 11 alunos) da turma 1602 deram essa avaliação ao aplicativo já criado. Isso reflete uma expectativa mais alta da turma 2604 em relação à utilidade e qualidade do aplicativo. A

diferença mais marcante está na categoria "Regular!". Na turma 1602, 54,5% (6 dos 11 alunos) avaliaram o aplicativo como "Regular!", uma porcentagem significativamente maior do que os 20% (2 dos 10 alunos) da turma 2604, que consideraram a ideia de um aplicativo apenas razoável. Isso indica que, na prática, mais alunos da turma 1602 não ficaram tão impressionados com o aplicativo quanto se esperava. Nenhuma das turmas apresentou respostas "Ruim!", o que é um bom sinal, pois nenhum aluno considerou a ideia ou o aplicativo insatisfatório.

Monteiro *et al* (2021) explicam que os jogos individuais ou para muitos jogadores, os que envolvem competição, colaboração ou criação de estratégias, com etapas e habilidades bem definidas estão cada vem mais sendo incorporadas as aulas por professores que desejam aproximar o cotidiano dos alunos com os seus objetivos pedagógicos.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

Quadro 61 – Análise descritiva da décima pergunta - Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone? para turma 2604 e Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone? para a turma 1602.

Na análise qualitativa descritiva da décima pergunta, foi “Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone?” para a turma 2604 e “Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone?” para a turma 1602. A turma 2604, ao avaliar a ideia de um aplicativo usado pelo telefone, teve 40% (4 dos 10 alunos) avaliando-a como "Ótimo!". A turma 1602, que avaliou o aplicativo real nessa condição, teve 36,4% (4 dos 11 alunos) classificando-o como "Ótimo!". A diferença é pequena, mas sugere que a expectativa da turma 2604 era ligeiramente mais alta em comparação com a experiência real da turma 1602.

A turma 2604 teve uma alta expectativa, com 40% (4 dos 10 alunos) avaliando a ideia como "Muito bom!". No entanto, a turma 1602 não teve nenhuma resposta nessa categoria para o uso do aplicativo. Isso pode indicar que, na prática, o aplicativo não conseguiu alcançar o nível de satisfação antecipado ou que as respostas foram distribuídas de forma diferente. A turma 2604 teve 20% (2 dos 10 alunos) avaliando a ideia como "Regular!", enquanto a turma 1602 teve uma proporção maior de avaliações "Regular!" com 36,4% (4 dos 11 alunos). Isso sugere que a turma 1602 encontrou o aplicativo menos satisfatório do que a ideia original sugeria, indicando uma diferença entre expectativa e experiência real.

A turma 2604 não teve avaliações "Ruim!" para a ideia de um aplicativo, o que reflete uma percepção positiva geral. Em contraste, 27,3% (3 dos 11 alunos) da turma 1602 considerou o aplicativo "Ruim!", indicando que uma parcela significativa dos alunos não ficou satisfeita com o aplicativo em uso.

Monteiro *et al* (2021) dizem que é possível utilizar os *softwares* como um dos recursos para promover as metodologias ativas, há que se ter clareza sobre qual *software* fica mais próximo dos objetivos da aprendizagem dos alunos. O professor que deve analisar as possibilidades e qual a melhor metodologia a ser utilizada.

Fonte: Gerado por: OpenAI (2024) Fonte: Fundamentação/Próprio Autor (2024)

7 CONCLUSÕES

Diante de todo o exposto, conclui-se que estudos sobre as metodologias ativas e a gamificação e suas respectivas implementações no ensino de idiomas precisam ser contínuos e sempre revisados; pois constantemente surgem novos métodos. As novas tecnologias digitais podem ser utilizadas na educação através da gamificação a fim de motivar os alunos para um efetivo processo de ensino. Nesse sentido, a pesquisa foi realizada para sustentar uma provável solução para o problema de pesquisa que é a falta de engajamento para o aprendizado de inglês entre as turmas de 6º ano do ensino fundamental. No entanto, houve limitações na realização do campo porque a sala de informática estava inoperante no momento.

As cinco etapas do percurso metodológicos foram adequadas e cabíveis: a pesquisa bibliográfica, aplicação da sequência didática, aplicação da avaliação de inglês, avaliação dos alunos e a coleta de dados e comparativo. A aplicação das plataformas *Wordwall*, *LearningApps*, *Quizzes, Padlet* e *Canva* para realização do projeto com a metodologia ativa *PBL (Project Based Learning)*, que foi a metodologia de aprendizagem baseada em projetos, que foi o próprio projeto de pesquisa aplicado com as turmas 2604 e 1602 com a distribuição de um *E-book* nos grupos de *WhatsApp* das turmas para aplicação da metodologia de Sala de Aula Invertida; juntamente com a gamificação abordaram resultados satisfatórios durante a execução da sequência didática proposta.

No entanto, os dados coletados acerca do aplicativo desenvolvido no site *LearningApps* e adaptado para ser aplicativo de celular pelo site *Kodular*, demonstraram muita expectativa para a hipótese de seu uso com a turma 2604, porém com avaliação regular na sua utilização e prática com a turma 1602. Ademais, houve limitações em relação ao aplicativo por causa da política de proibição de seu uso na escola, e da sala de informática que estava indisponível no momento da pesquisa de campo, tendo sido realizada na *TV Smart* da biblioteca.

A gamificação e o aprendizado baseado em jogos foram apresentados como boas ferramentas pedagógicas para implementação de metodologias ativas voltadas para o ensino de inglês a fim de se motivar o interesse dos alunos e a formação continuada docente em novas tecnologias digitais foi mencionada como intermediária do processo, dada a constante atualização tecnológica existente.

Portanto, evidencia-se a necessidade de novas pesquisas relacionadas ao problema de pesquisa citado nesta dissertação e consequentemente a abordagem de mais soluções através de novas metodologias ativas e ferramentas de gamificação usando novas tecnologias digitais na

educação que promovam estímulo e autonomia com a mediação do professor para a contribuição do desenvolvimento do conhecimento em sala.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBRECHT, R. F.; OHIRA, M. L. B. **Bases de dados: metodologia para seleção e coleta de documentos**. **Revista ACB**, *[S. l.]*, v. 5, n. 5, p. 131–144, 2005. Disponível em: https://revistaacb.emnuvens.com.br/racb/article/view/347. Acesso em: 6 jan. 2025.

AYRES, B. E. (2021). **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS: TRANSFORMANDO A APRENDIZAGEM EM UM JOGO**. *Revista Tecnologias Educacionais Em Rede (ReTER)*, *2*(2), e20/01–17. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/66042 . Acesso em: 18 de agosto. 2023.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

ARAÚJO, Marcus de Souza. **Ensino-aprendizagem com tecnologias digitais na formação inicial de professores de inglês**. Trabalhos em Linguística Aplicada, v. 57, p. 1590-1614, 2018. Disponível em https://doi.org/10.1590/01031813865259039647l. Acesso em: 15 de dez. 2023.

AZEVEDO , . V. V. de .; NOGUEIRA , . de F. . **METODOLOGIAS ATIVAS: SABERES, REPRESENTAÇÕES E IMPLICAÇÕES PARA A SALA DE AULA DE LÍNGUA INGLESA** . **Revista CBTecLE**, *[S. l.]*, v. 2, n. 2, p. 163–175, 2018. Disponível em: https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/140. Acesso em: 12 dez. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em 06 de nov. 2023.

BRUSSIO, Jessica Borges; BRUSSIO, Josenildo Campos.
USO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO NA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO ENSINO MÉDIO. *Infinitum: Revista Multidisciplinar* , v. 4, n. 7, p. 146–177, 3 Jan 2023 Disponível em: https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/infinitum/article/view/20632. Acesso em: 20 ago 2024

CARVALHO, Luzia Alves de; CASTRO, Ana Paula de; SANTOS, Shayane Ferreira dos; FERREIRA, Anna Luisa do Nascimento; RIBEIRO, Jéssica. **O uso do padlet na aprendizagem da Língua Inglesa: um relato de experiências.** In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 26. , 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020 . p. 161-169. DOI: https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2020.161. Acesso em 16, nov. 2024.

CASTRO, V. R; KIELING, S. H. **METODOLOGIAS ATIVAS E RECURSOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE L2: UMA REVISÃO SOBRE CAMINHOS E POSSIBILIDADES**. Disponível em DOI: (http://dx.doi.org/10.5007/2175-8026.2021.e80662. Acesso em 06 de nov. 2023.

CENSI, Luciana de Jesus Lessa; DE JESUS, Rosane Meire Vieira. **TECNOLOGIAS DIGITAIS MÓVEIS, PRATICANTES DE LÍNGUA INGLESA E UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA O USO DE APPS.** Revista Docência e Cibercultura, *[S. l.]*, v. 4, n. 3, p. 228–247, 2020. DOI: 10.12957/redoc.2020.53427. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/53427. Acesso em: 20 ago. 2024.

CIRINO, D. R. de S.; DENARDI, D. A. C. **Há espaço para o ensino de Inglês para crianças no currículo de cursos de Letras Português- Inglês?. Semina: Ciências Sociais e Humanas**, *[S. l.]*, v. 40, n. 2, p. 209–224, 2019. DOI: 10.5433/1679-0383.2019v40n2p209. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/35703. Acesso em: 14 dez. 2023.

CONSERVA, D. P.; COSTA, M. A. M. **O ensino de inglês permeado pela proposta de sala de aula invertida: um relato de experiência didática**. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 22, n. 1, p. 234–252, 2020. DOI: 10.20396/etd.v22i1.8653788. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8653788. Acesso em: 13. dez. 2023.

COSTA NETO, Fernando Nascimento**. Uso de metodologias ativas e recursos tecnológicos como inovações na Educação Básica**. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 22, nº 36, 27 de setembro de 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/36/uso-de-metodologias-ativas-e-recursos-tecnologicos-como-inovacoes-na-educacao-basica Acesso em: 15 de dez.2023.

DE OLIVEIRA, Fernando Alves. **Oralidade em língua inglesa, no Ensino Fundamental, à luz da BNCC: um olhar reflexivo**. Miguilim – Revista Eletrônica do Netlli, Crato, v. 10, n. 1, p. 04- 18, jan.-abr. 2021. Disponível em https://doi.org/10.47295/mgren.v10i1.2698. Acesso em 06 de nov. 2023.

DE MATTOS ALMEIDA, Janaina Aparecida; MARTINS, Fernando José; GONÇALVES, Gisele de Souza. **Formação continuada de professores e Paulo Freire: sobre atualidade e necessidade**. Dialogia, *[S. l.]*, n. 42, p. e21629, 2022. DOI: 10.5585/42.2022.21629. Disponível em: https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/21629. Acesso em: 6 ago. 2024

DIESEL, A.; SANTOS BALDEZ, A. L.; NEUMANN MARTINS, S. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema**, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268–288, 2017. DOI: 10.15536/thema.14.2017.268-288.404. Disponível em: https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404. Acesso em: 12 dez. 2023.

DUMINELLI, M. V.; REDIVO, T. S.; BARDINI, C.; YAMAGUCHI, C. K. **Metodologias ativas e a inovação na aprendizagem no ensino superior / Active methodologies and innovation in learning in higher education. Brazilian Journal of Development**, *[S. l.]*, v. 5, n. 5, p. 3965–3980, 2019. DOI: 10.34117/bjdv5n5-1570. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/1570. Acesso em: 12 dez. 2023.

Farias de Sousa, K., Pinheiro Uchoa, M. L., & Silva Araújo, N. M. (2022). **Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês.**

LínguaTec, 7(1), 102–124. https://doi.org/10.35819/linguatec.v7.n1.5848. Acesso em 15, dez. 2024.

FINARDI, Kyria Rebeca; VIEIRA, Gicele Vergine. **ENSINO CRÍTICO DE INGLÊS E FORMAÇÃO DOCENTE NA CONTEMPORANEIDADE**. Atos de Pesquisa em Educação, *[S. l.]*, v. 11, n. 2, p. 549–571, 2016. DOI: 10.7867/1809-0354.2016v11n2p549-571. Disponível em: https://ojsrevista.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/4759. Acesso em: 6 ago. 2024.

FONSECA, Sandra Medeiros; MATTAR, João. **Metodologias ativas aplicas à educação a distância: revisão da literatura**. Revista EDaPECI, v. 17, n. 2, p. 185-197, 2017. Disponível em: DOI: https://doi.org/10.29276/redapeci.2017.17.26509.185-197 Acesso em 15 de dez. 2023.

Filho, S. A. P., & Franco, B. A. da R. (2021). **Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall / Foreign language teaching and technology: Kahoot! Quizlet and Wordwall.** *Brazilian Journal of Development*, *7*(4), 35083–35102. https://doi.org/10.34117/bjdv7n4-121 Acesso em 15 de dez.

FREIRE, P. **PEDAGOGIA DA AUTONOMIA - saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Haque, R. R., Brito, I. M., & Frade, S. (2024). Copilot e ChatGPT: Como utilizar ferramentas de IA na análise de dados. In M. Prada (Coord.). Caderno de laboratório: Guia prático para investigadores/as (vol.1, pp. 96-106). LAPSO-Laboratório de Psicologia, Iscte-Instituto Universitário de Lisboa. Disponível em https://repositorio.iscte-iul.pt/ /handle/10071/31862 Acesso em: 22 dez.2024

Karlo-Gomes, G., Muniz , A. de O. ., & Souza , S. de J. P. de . (2021). **AS TDICS NO CAMPO DE ATUAÇÃO SOCIAL VIDA PÚBLICA: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DO GÊNEROTEXTUAL LINHA DO TEMPO COM O CANVA** . Educação Em Foco, 26(Especial 03),e26071. Recuperado dehttps://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/36379. Acesso em 27, nov.2024.

KIELING, Helena Dos Santos; LEFFA, Vilson José; BEVILÁQUA, André Firpo**. A IMPLEMENTAÇÃO DO ENSINO HÍBRIDO NO ENSINO DE INGLÊS DURANTE A FORMAÇÃO DOCENTE**. **Caderno Seminal**, *[S. l.]*, v. 33, n. 33, 2019. DOI: 10.12957/cadsem.2019.41868. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/cadernoseminal/article/view/41868. Acesso em: 14 dez. 2023.

Klein, Thaila, e; Scarpatto, Silvana. **AVALIAÇÃO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA**, Revista Maiêutica, Indaial, v. 5, n. 01, p. 19-26, 2017. Acesso: 17 dez. 2024

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). **Gamification in education: What, how, why bother?** Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1-5. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother. Acesso 15 de dez.2023

Marconi, MA.; Lakatos, EM. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 2007.

MARIANO, Marcos. **A utilização excessiva dos smartphones e os possíveis efeitos na aprendizagem de adolescentes**. Orientadora: Profa. Dra. Veronica Eloi de Almeida. 2024. Dissertação (Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA, Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/a-utilizacao-excessiva-dos-smartphones-e-os-possiveis-efeitos-na-aprendizagem-de-adolescentes/. Acesso em 17. Dez. 2024.

Miranda, Y. C. C. R., Moreira, R. S. C., Mantovani, K., & Chimendes, V. C. G. (2018). **A PRÁTICA DE METODOLOGIAS ATIVAS E A UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS COMO RECURSO DE AVALIAÇÃO NAS DISCIPLINAS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS** . *Fórum e etodologias tivas*, *1*(1), 093–097. ecuperado de https://publicacoescesu.cps.sp.gov.br/fma/article/view/175. Acesso 18 de agosto. 2023.

MONTEIRO, P; CHAMON, E; SANTANA, L; RIBEIRO, J; ARANHA, M. **Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais: Conceitos e Práticas**. 1ª Edição. Petrópolis RJ: Editora Altabooks, 2021.

MORAES, Débora Golçalves; FERREIRA CANCELLA LAMONATO, Sandra Regina. **GAMIFICAÇÃO: UMA NOVA PERSPECTIVA DE ENSINO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA. Cadernos Camilliani e-ISSN: 2594-9640**, [S.l.], v. 15, n. 3-4, p. 654-675, out. 2021. ISSN 2594-9640. Disponível em: <https://www.saocamilo-es.br/revista/index.php/cadernoscamilliani/article/view/371>. Acesso em: 08 nov. 2023.

MORAES, Elkerlane; ANICÉZIO, Graziani. **Metodologias ativas para o ensino de inglês e espanhol no ensino médio profissionalizante**. Revista Interdisciplinar em Estudos de Linguagem, v. 1, n. 1, 2019. Disponível em: DOI https://doi.org/10.29327/2.1373.1-10. Acesso em: 12. dez. 2023.

MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda.** Arco 43, 2021.

NETO, F; CALDAS, V; MARQUES, W. Sala de aula invertida, uma experiência em curso de inglês, 2021. Disponível DOI:10.34117/bjdv7n9-155. Acesso em 17, dez. 2024.

OLIVEIRA E PAIVA, V. L. M. de. **Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa**. Polifonia, *[S. l.]*, v. 24, n. 35/1, p. 10–31, 2017. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/6025. Acesso em: 14 ago. 2024.

OLIVEIRA, L. D; DERING, O.R. **BNCC E LÍNGUA INGLESA: REFLEXÕES E IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM A PARTIR DA LEITURA.** Disponível em: https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/HonNoMushi/article/view/4601. Acesso em 06 de nov. 2023.

PALATINSKY, Ana Lucia. **Novas Tecnologias Digitais Potencializando a Alfabetização: uma proposta de formação continuada para professores das séries iniciais**. Orientador: Prof. Victor Gonçalves Glória Freitas. 2024. Dissertação (Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA, Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/novas-tecnologias-digitais-potencializando-a-alfabetizacao-uma-proposta-de-formacao-continuada-para-professores-das-series-iniciais/. Acesso em 17. Dez. 2024.

PEDRO, Lucia Sandry. **DESAFIOS E POSSIBILIDADES NA FORMAÇÃO DO PROFISSIONAL DE CRECHE EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO.** Orientadora: Professora Doutoranda Sheila da Silva Ferreira Arantes. 2024. Dissertação (Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA, Rio de Janeiro, 2024. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/desafios-e-possibilidades-na-formacao-do-profissional-de-creche-em-novas-tecnologias-digitais-da-educacao/. Acesso em 17. Dez. 2024

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Ática, 1996.

PRADO, Malila Carvalho de Almeida. **A relevância da Pragmática no ensino do inglês aeronáutico: um estudo baseado em corpora**. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.11606/T.8.2019.tde-16122019-181408. Acesso 15 de dez. 2023.

PUNGARTNIK, C. **Caminhos da gamificação: O dispositivo móvel como ferramenta potencializadora do ensino de LI.** In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA, 22., 2018, Rio de Janeiro. Anais [...] Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2018. p. 320-339.

PUCINELLI, R. H.; KASSAB, Y.; RAMOS, C. **Metodologias ativas no ensino superior: uma análise bibliométrica / Active methodologies in higher education: a bibliometric analysis. Brazilian Journal of Development**, *[S. l.]*, v. 7, n. 2, p. 12495–12509, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n2-051. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/24200. Acesso em: 15 dez. 2023.

Resolução nº 510/2016 – **Dispõe sobre a pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. Brasil: Ministério da Saúde, Brasília, DF. Guerriero, I. C. Z., & Minayo, M. C. S. (2013).

RIBEIRO, L.R; MONTANARO, P.R. **A gamificação gamificada: desenvolvimento de um curso para capacitação de docentes**. Revista on line de Política e Gestão Educacional, v. 21, n. esp.3, pp. 1625-1637, dez. 2017. Acesso em 04 agosto. 2024

SILVA, M. M. C. da; TOASSI, P. F. P.; HARVEY, M. S. dos S. **Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação. Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 227–247, 2020. DOI: 10.46230/2674-8266-12-3732. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732. Acesso em: 7 nov. 2023

SOARES, Carlos José Ferreira**. Análise Descritiva Qualitativa**/ Carlos José Ferreira Soares – Curitiba: CRV, 2022. 112p.

Tecnologias digitais e seu uso na complementação da formação docente: Uma análise da plataforma Ava MEC. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, *[S. l.]*, v. 1, n. 1, p. 52–63, 2021. DOI: 10.24979/ambiente.v1i1.972. Disponível em: https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/972.. Acesso em: 4 ago. 2024.

TRIVISIOL, Vanessa Severo; OLIVEIRA, Giana Weber. **O ensino de língua inglesa a partir de uma metodologia ativa**. Revista Franciscana de Educação, v. 3, n. 3, p. 49-51, 2020. Disponível em: https://www.revistafranciscanaeducacao.com.br/index.php/rfe/article/view/54. Acesso 15 de dez.2023.

Vygotsky, L.S. (1978). **Mind in Society. Cambridge**, MA. Harvard University Press.

APÊNDICES

Apêndice A – Produto Consolidado I – Ficha Técnica do Material Didático

Título: Material Didático: Student´s E-book 6th Grade
Título em inglês: Student´s E-book 6th Grade
Descrição do Material Didático e de sua finalidade:
E-book para o 6º ano dividido cinco em etapas: *Introducing Yourself and Greetings Farewells* – Despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet*. Gêneros Textuais: *Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine, poetry, message* e *advertisement* Texto e interpretação de texto*: Skimming* e *Scanning*. vocabulário sobre cognatos. Revisão e aplicação de avaliação.

Natureza: Digital (E-book Online) ou impressa
Finalidade: Finalidade do material didático.
E-book para ser utilizadas com os alunos de língua do 6º ano do Ensino Fundamental com uma Sequência Didática de ensino de Língua inglesa em cinco etapas sobre saudações e despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet*. Gêneros Textuais: e interpretação de texto e vocabulário sobre cognatos.
Demanda:
(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna
Avanços tecnológicos/grau de novidade:
( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(x) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.
Descrição da Abrangência realizada:
Esta Sequência Didática foi concebida para ser desenvolvida de forma híbrida, em reuniões presenciais, com atividades a serem realizadas dentro e fora delas, utilizando novas tecnologias digitais, simultaneamente, como instrumento e aprimoramento do fazer pedagógico.

Descrição da Abrangência potencial:

No que se refere à abrangência potencial, esta Sequência Didática tem alcance nacional, uma vez que pode ser realizada em qualquer espaço formativo que tenha as condições necessárias para a sua execução.

Descrição da Replicabilidade:

A SD pode ser replicada em âmbito nacional; pois, foi planejada e direcionada para alunos de inglês do 6º ano do Ensino Fundamental. Sendo assim, pode ser aplicada por docentes deste ano ou de outros anos da escolaridade; desde que se atendam às condições nela descritas para fazê-lo.

Apêndice B – Produto Consolidado II – Ficha Técnica do Aplicativo

Título: Aplicativo *6th Grade English App*

Título em inglês: *6th Grade English App*

Descrição da finalidade do software:

Aplicativo desenvolvido para os alunos de inglês para o 6º ano do ensino fundamental, segue uma sequência didática de conteúdo curricular baseado na BNCC.

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

O aplicativo desenvolvido pela plataforma *LearningApps* e pelo site *Kodular* para rodar em telefones *Androids* possui jogos sobre: *Introducing Yourself and Greetings Farewells* – Despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet*. Gêneros Textuais: *Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine, poetry, message* e *advertisement* Texto e interpretação de texto*: Skimming* e *Scanning*.

( ) Produção com alto teor inovativo: Desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
( ) Produção com médio teor inovativo: Combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
(x) Produção com baixo teor inovativo: Adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: Produção técnica.

Descrição da Abrangência realizada:

O produto foi aplicado com uma turma de 6º ano no Centro Educacional Helena Tavares, em Teresópolis com o objetivo de seguir uma sequência didática para a realização da pesquisa de campo sobre metodologias ativas e gamificação no sexto ano do Ensino Fundamental.

Descrição da Abrangência potencial:

O produto pode ser aplicado em instituições/escolas públicas ou particulares a nível nacional. A aplicação desse produto pode incentivar os alunos a quererem aprender mais a língua inglesa através de um aplicativo de celular.

Descrição da Replicabilidade:

O aplicativo criado na plataforma *LearningApps* e pelo site *Kodular* para rodar em telefones *Androids* pode ser replicado por professores de inglês em turmas de 6º ano com algum dos tópicos existentes no aplicativo que também podem ser adicionados ou criados outros jogos.

Natureza: Jogo Educacional

Finalidade: Aplicativo desenvolvido pela plataforma *LearningApps* e pelo site *Kodular* para rodar em telefones *Androids* possui jogos sobre: *Introducing Yourself and Greetings Farewells* – Despedidas em inglês e apresentações pelo site *Padlet*. Gêneros Textuais: *Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine, poetry, message* e *advertisement* Texto e interpretação de texto*: Skimming* e *Scanning* para os alunos de inglês para o 6º ano do ensino fundamental, segue uma sequência didática de conteúdo curricular baseado na BNCC.

Plataforma: Link Play Store para celulares *Android :*
play.google.com/store/apps/details?id=com.sixthgrade.app&pli=1

Ambiente: Celulares *Android*

Desenvolvimento: Plataformas *LearningApps* e *Kodular*.

Apêndice C – TCLE e TALE

PREFEITURA MUNICIPAL DE TERESÓPOLIS
Centro Educacional Helena de Paula Tavares
Teresópolis, ____ de _____de 2024.
Aluno(a): _____
Disciplina: Inglês_____ *Turma:* _____
Objetivo da atividade: aplicação e esclarecimento do termo de consentimento livre e esclarecido.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Título da Pesquisa: Metodologias Ativas e Gamificação no Ensino de Inglês no 6º Ano do Ensino Fundamental

Pesquisador Responsável: Leandro da Silva Soares

Instituição: Centro Universitário UNICARIOCA

Caro Responsável e Aluno do 6º ano do Ensino Fundamental,

Introdução:

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa intitulada "Metodologias Ativas e Gamificação no Ensino de Inglês no 6º Ano do Ensino Fundamental", conduzida por Professor Leandro Soares, vinculado(a) ao Centro Universitário UNICARIOCA.

Objetivo da Pesquisa:

O objetivo desta pesquisa é investigar os impactos das metodologias ativas e da gamificação no processo de ensino de inglês no 6º ano do Ensino Fundamental.

Procedimentos da Pesquisa:

Você participará de atividades pedagógicas específicas durante cinco aulas de inglês. Na quinta aula, haverá uma revisão de conteúdo e você será submetido a uma avaliação de aprendizagem. Ao final, você responderá a um questionário relacionado à experiência que você vivenciou. O acompanhamento do desempenho acadêmico será realizado de maneira anônima e agregada.

Riscos e Benefícios:

Os riscos serão mínimos e dizem respeito a uma possível exposição durante a captura de imagens fotográficas ao longo do processo. Os benefícios incluem o aprendizado da língua

inglesa durante as aulas e a compreensão de estratégias pedagógicas mais eficazes para o ensino de inglês.

Confidencialidade:

Será assegurado o completo anonimato durante a coleta de informações e a divulgação dos resultados obtidos na pesquisa. As informações coletadas serão tratadas de forma confidencial, preservando a identidade dos voluntários. A divulgação dos resultados será feita de maneira agregada, sem identificação individual.

Voluntariedade:

A sua participação é voluntária, e você tem o direito de retirar o seu consentimento a qualquer momento, sem qualquer penalidade.

Contato para Dúvidas:

Para esclarecimentos adicionais, entre em contato com o professor Leandro Soares pelo e-mail leandro_silva_soares2@hotmail.com ou pelo telefone (21) 99035-9553.

Eu, responsável pelo(a) aluno(a), e o(a) próprio(a) aluno(a), afirmamos que lemos e compreendemos as informações acima e concordamos em participar voluntariamente da pesquisa. Estamos cientes de que podemos retirar nosso consentimento a qualquer momento, sem prejuízo.

[Assinatura do Responsável pelo aluno] [Data]

_____

[Assinatura do Aluno] [Data]

_____

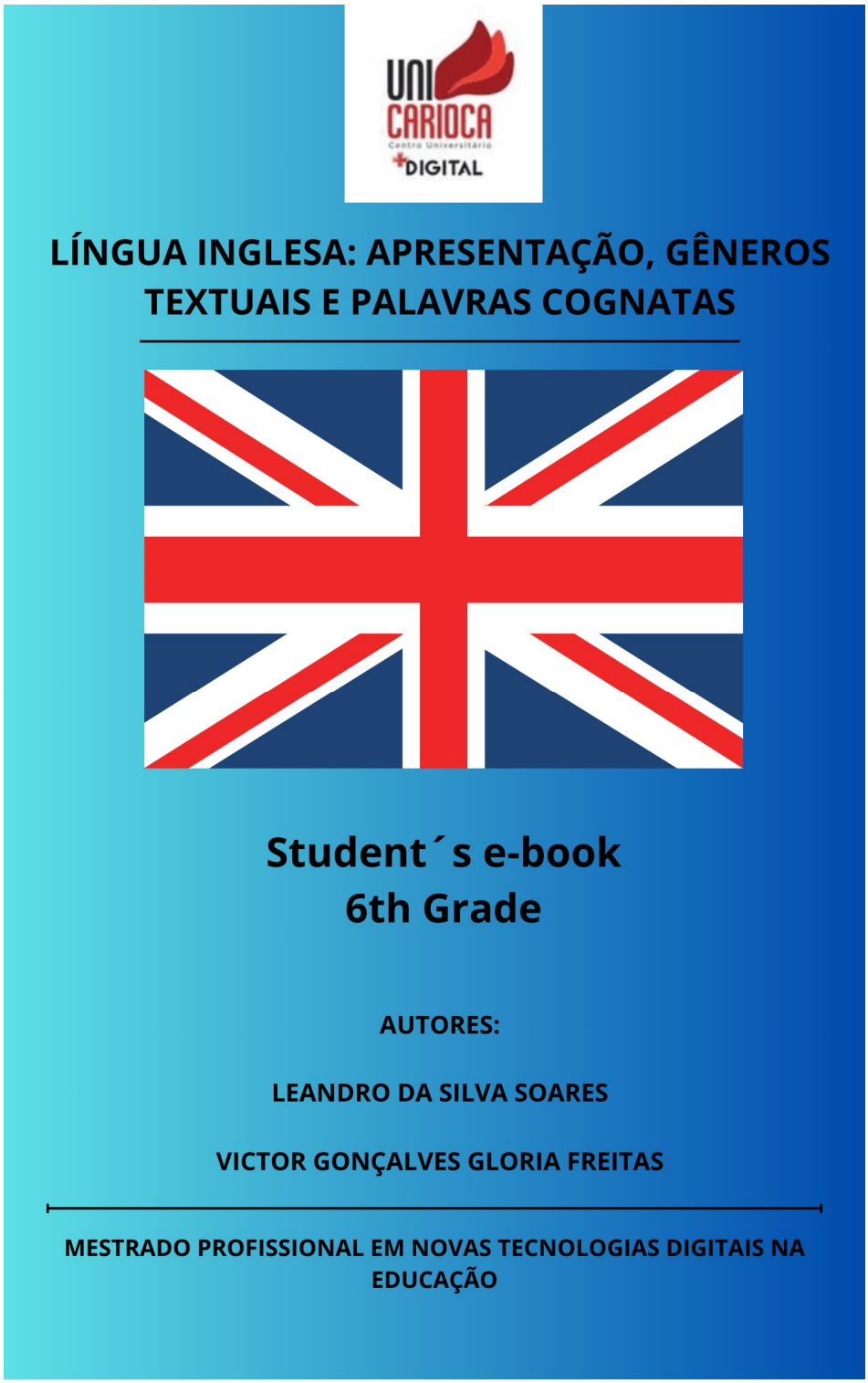
[Assinatura do Responsável pela Pesquisa] [Data]

_____

[Assinatura da Diretora da Escola] [Data]

_____

Apêndice D – Student´s E-book 6th Grade





MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Reitor:
Prof. Celso Niskier, D. Sc.

Diretor de Pesquisa & Inovação:
Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól, D. Sc.

Coordenadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação:
Profª. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc.

Coordenador do Laboratório de Tecnologia Aplicada:
Prof André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc.

Secretária do Mestrado:
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia.

Coordenadora da Biblioteca da UniCarioca:
Rachel Louredo

Autores:
Leandro da Silva Soares

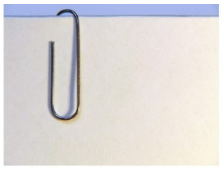
Prof. Victor Gonçalves Gloria Freitas, D. Sc**.**

LÍNGUA INGLESA: APRESENTAÇÃO, GÊNEROS TEXTUAIS E PALAVRAS COGNATAS

LEANDRO DA SILVA SOARES

VICTOR GONÇALVES GLORIA FREITAS, D. Sc

RIO DE JANEIRO
2024



FICHA CATALOGRÁFICA

S676l Soares, Leandro da Silva
Língua inglesa: apresentação, gêneros textuais e palavras cognatas./ Leandro da Silva Soares.– Rio de Janeiro, 2023.
39 f.

Orientador: Paulo Victor Rodrigues de Carvalho.
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Língua inglesa. 2. Sequência didática. 3. Gamificação. 4. Metodologias ativas. 5. Ensino fundamental. I. Carvalho, Paulo Victor Rodrigues de prof. orient. II. Título.

CDD 371.344



SUMÁRIO

Apresentação ____ 6

Estrutura ____ 7

Objetivo Geral ____ 8

Objetivos Específicos ____ 9

Metodologia ____ 11

1ª Etapa — Introducing Yourself and Greetings — 12

2ª Etapa — Farewells – Despedidas em inglês e apresentações pelo site Padlet. — 18

3ª Etapa — Gêneros Textuais: Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine, poetry, message e advertisement — 23

4ª Etapa — Texto e interpretação de texto: Skimming e Scanning. Vocabulário: Verdadeiros e Falsos Cognatos. — 29

5ª Etapa — Revisão e Aplicação de Avaliação de Inglês - AVI — 34

Considerações Finais ____ 38

Referências ____ 39



1ª PARTE

APRESENTAÇÃO



5



APRESENTAÇÃO

Querido(a) leitor(a),

Este trabalho é um produto técnico, um material didático, desenvolvido na disciplina DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS 2023/2, do curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, do Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA).

Nele consta uma Sequência Didática (SD), voltada para os alunos de inglês do 6º ano do Ensino Fundamental, no que tange ao uso de dispositivos digitais em suas práticas pedagógicas, mais especificamente direcionada às metodologias ativas e à gamificação.

A ideia aqui é motivar os alunos para o ensino do inglês de maneira mais adequada e contextualizada através de novas tecnologias digitais nas práticas docentes.

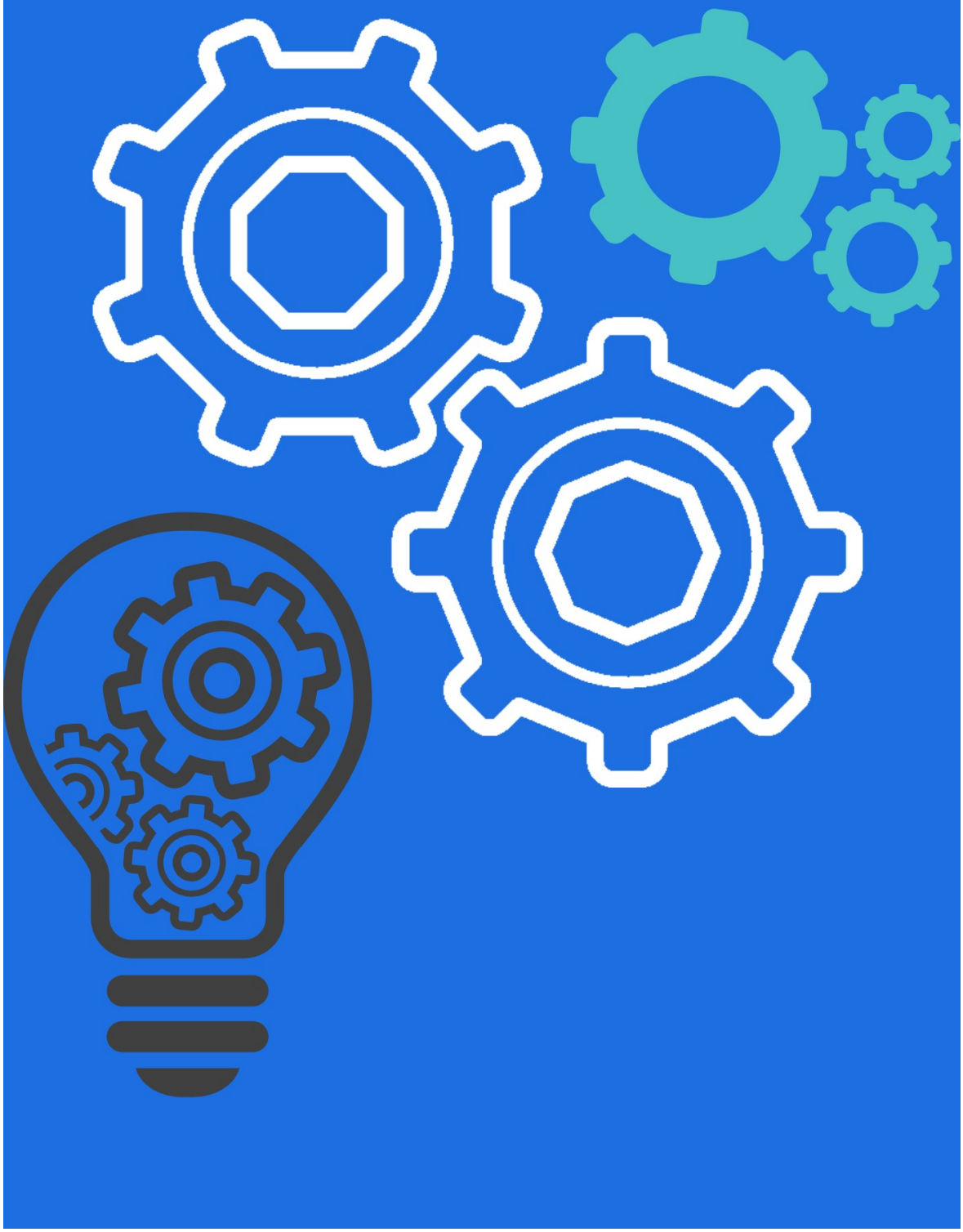
Os autores.





2ª PARTE

ESTRUTURA





OBETIVO GERAL

Aprender expressões comunicativas básicas, diferenciar os gêneros textuais em inglês e compreender interpretação de textos através de palavras cognatas.





OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprender saudações e despedidas em inglês: Greetings and Farewells.

- Introducing Yourself: Desenvolver diálogos básicos para se apresentar como “What´s your name? e How are you?

- Conhecer os gêneros textuais em inglês: Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine, poetry, message e advertisement.

- Identificar as palavras cognatas em textos em língua inglesa.

- Desenvolver estratégias de interpretação de texto como skimming e scanning.

- Construir repertório lexical.

- Reforçar o processo de aprendizagem através de Gamificação.



9

PÚBLICO-ALVO

6º ano do Ensino Fundamental.

DURAÇÃO TOTAL DAS ATIVIDADES

500 minutos.

ÁREAS DO CONHECIMENTO

Linguagens.

CONTEÚDOS CURRICULARES

Greetings and Farewells - Saudações e Despedidas.
Gêneros textuais
em inglês e palavras cognatas, verdadeiros ou falsos cognatos (false friends).

10


3ª PARTE
METODOLOGIA
TELEPHONE
11



1ª ETAPA

Introducing Yourself and Greetings

- Os alunos serão convidados para a Biblioteca para assistirem a uma apresentação de slides com brainstorming na Smart TV que permite acesso à internet e conexão de notebook através de cabos HDMI. As imagens serão projetadas através da Smart TV.

- Inicialmente, será feita uma dinâmica de apresentação "Introducing Yourself" na qual será apresentado um slide de PowerPoint como exemplo com a pergunta "What´s your name?" e "My name is.." etc. Os alunos receberão um pequeno papel impresso para responderem.

- O professor (a) exibirá um vídeo pelo Youtube de uma apresentação em inglês, o qual deverá ser repetida por todos da turma como parte da dinâmica.



https://www.youtube.com/watch?v=OIK6V-xHODs

- O professor (a) apresentará os slides selecionados através do Power Point, perguntará aos alunos o que eles entendem das imagens e para tentar adivinhar o que significa "Greetings".



- Durante a apresentação dos slides, o professor explicará o que são “Greetings” e os alunos repetirão cada um, então deverão copiar no caderno os Greetings aprendidos.

- Também será mostrado um vídeo pelo Youtube sobre Greetings.

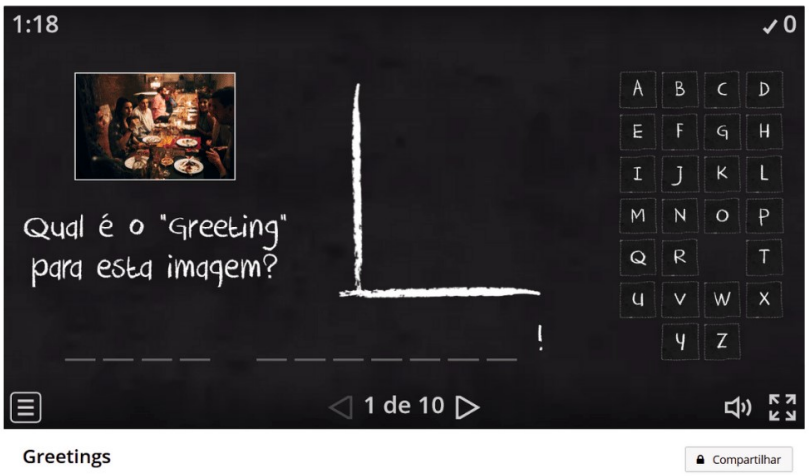


https://www.youtube.com/watch?v=DGvhHCn72E0

“Homework” / “Para casa”:
- Ao final da aula, será enviado em pdf no grupo do Whats App da turma (criado no início do ano), a matéria da próxima aula que será sobre Farewells – despedidas em inglês, para se aplicar a metodologia “Flipped Classroom” – Sala de Aula Invertida.

- Também será disponibilizado no grupo da turma o link de um jogo do Wordall sobre Greetings que será corrigido na próxima aula de inglês.





https://wordwall.net/pt/resource/66804904





TEMPO ESTIMADO

100 minutos.

LOCAL PARA REALIZAÇÃO

Biblioteca, sala de vídeo ou sala de informática. Esta etapa poderá ser realizada em outro ambiente, de acordo com a disponibilidade da unidade escolar na época da sua aplicação, como por exemplo, sala com projetor que comporte a quantidade de alunos cursistas.

RECURSOS UTILIZADOS

- Material impresso, apresentações em Power Point (Notebook,Projetor/Data Show ou Smart TV) e celular com câmera.
- Aplicativos: YouTube, WordWall e WhatsApp





FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Lev Vygotsky – Zona de Desenvolvimento Proximal;
Paulo Freire: Pedagogia da Autonomia;

Segundo Bolsonello et al. (2023) “O Brainstorming é uma técnica que visa estimular a produção de ideias em grupo, sem julgamentos ou críticas, com o objetivo de gerar soluções criativas para um problema ou tema específico. Na sala de aula, o Brainstorming pode ser aplicado como uma ferramenta didática útil para gerar diferentes ideias no enfrentamento de problemas reais a serem discutidos com os alunos.”

Neto et al. (2021) “Na Sala de Aula Invertida, os alunos estudam o conteúdo em casa, por meio de materiais previamente disponibilizados pelo professor, como vídeos, textos e podcasts, e as aulas em sala de aula são utilizadas para aprofundar o conhecimento, tirar dúvidas e realizar atividades práticas.”

Filho e Franco (2021) “Apresentam a gamificação como uma estratégia para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e engajado para os alunos. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em atividades que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos.”



FUNDAMENTAÇÃO TECNOLÓGICA

Sobre o Youtube Nagumo et al. (2020) ressalta que além de se assistir a vídeos, outras formas de utilização do Youtube que podem ser úteis para o processo de aprendizagem incluem: buscar aulas com mais didática, buscar entrevistas com autores lidos e utilizar vídeos para revisão de conteúdo ou para atender uma demanda específica, como estudar para uma prova ou sanar uma dúvida.

De acordo com Filho e Franco (2021) “O Wordwall é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem.”

O WhatsApp pode ser utilizado para melhorar a comunicação entre professores e alunos, já que é uma tecnologia frugal, de fácil uso e baixo custo, que muitos alunos e professores já utilizam no cotidiano. Além disso, o aplicativo permite uma cooperação entre os alunos e o estímulo ao trabalho em equipe, habilidade essencial no século XXI. Bortolazzo (2020)

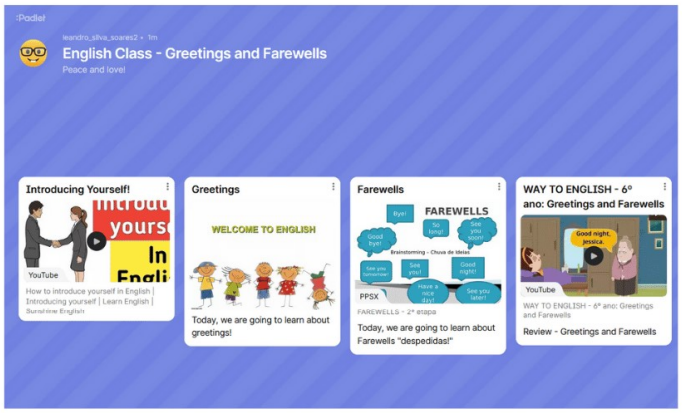


2ª ETAPA

Farewells – Despedidas em inglês e apresentações pelo site Padlet.

- A aula começará com a correção do “Homework”, o professor(a) corrigirá a atividade disponibilizada no grupo de WhatsApp da turma.

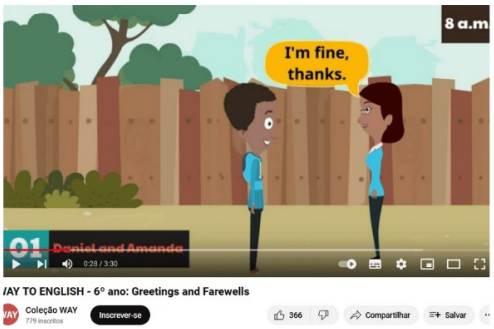
- Em seguida, apresentará slides e vídeos pelo Padlet; começando com um “brainstorm” de palavras, e perguntará aos alunos o que ele entenderam do material enviado na aula passada e ao ver as palavras do slide eles conseguem identificar o que são Farewells.



https://padlet.com/leandro_silva_soares2/english-class-greetings-and-farewells-cajurqr00mr43fjo

- As imagens de Farewells serão projetadas para toda turma através do Data Show. Com o notebook conectado à internet e ao retroprojetor e eles deverão copiar no caderno as frases aprendidas.

- Um vídeo do YouTube sobre Farewells e Greetings será exibido:



https://www.youtube.com/watch?v=mwGYurxFLOc

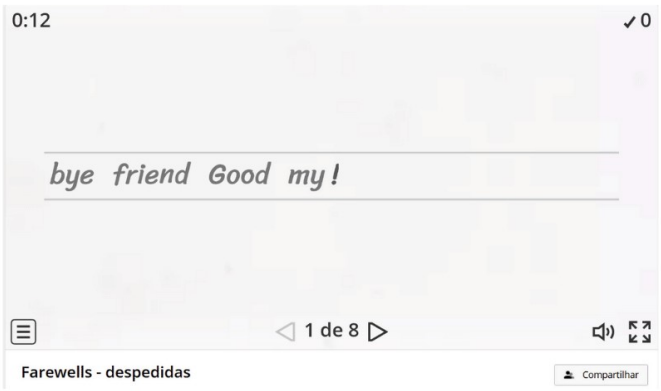


- Uma atividade elaborada no Canva será mostrada aos alunos para traduzirem os Farewells aprendidos. Ao fim da atividade os alunos serão capazes de se expressar em inglês através dos Greetings e Farewells.



https://www.canva.com/design/DAF6LkTdxVk/6mWVyZ2x6loGqM2eI69Nsg/viewutm_content=DAF6LkTdxVk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

- Ao fim da aula como “Homework” será colocado no grupo de WhatsApp da turma o link de um jogo do Wordwall sobre Farewells.



https://wordwall.net/pt/resource/62218703





TEMPO ESTIMADO

100 minutos.

LOCAL PARA REALIZAÇÃO

Biblioteca, sala de vídeo ou sala de informática. Esta etapa poderá ser realizada em outro ambiente, de acordo com a disponibilidade da unidade escolar na época da sua aplicação, como por exemplo, sala com projetor que comporte a quantidade de alunos cursistas.

RECURSOS UTILIZADOS

- Projetor, notebook, celular, internet e projetor, caderno.
- Aplicativos: YouTube, WordWall, Padlet, WhatsApp e Canva.



FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Lev Vygotsky – Zona de Desenvolvimento Proximal;
Paulo Freire: Pedagogia da Autonomia;

Neto et al. (2021) “Na Sala de Aula Invertida, os alunos estudam o conteúdo em casa, por meio de materiais previamente disponibilizados pelo professor, como vídeos, textos e podcasts, e as aulas em sala de aula são utilizadas para aprofundar o conhecimento, tirar dúvidas e realizar atividades prática.”

Segundo Bolsonello et al. (2023) “O Brainstorming é uma técnica que visa estimular a produção de ideias em grupo, sem julgamentos ou críticas, com o objetivo de gerar soluções criativas para um problema ou tema específico. Na sala de aula, o Brainstorming pode ser aplicado como uma ferramenta didática útil para gerar diferentes ideias no enfrentamento de problemas reais a serem discutidos com os alunos.”

Filho e Franco (2021) apresentam a gamificação como uma estratégia para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e engajado para os alunos. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em atividades que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos.



FUNDAMENTAÇÃO TECNOLÓGICA

Sobre o Youtube Nagumo et al. (2020) ressalta que além de se assistir a vídeos, outras formas de utilização do Youtube que podem ser úteis para o processo de aprendizagem incluem: buscar aulas com mais didática, buscar entrevistas com autores lidos e utilizar vídeos para revisão de conteúdo ou para atender uma demanda específica, como estudar para uma prova ou sanar uma dúvida.

“A utilização de aplicativos e ferramentas de design, como o Canva, pode auxiliar na interação entre estudantes e professores, além de estimular a autonomia e protagonismo do discente por aproximar o que é trabalhado em sala de aula e o que ele vivencia no seu dia a dia.” Gomes et al (2021)

De acordo com Filho e Franco (2021) “O Wordwall é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem.”

“O WhatsApp pode ser utilizado para melhorar a comunicação entre professores e alunos, já que é uma tecnologia frugal, de fácil uso e baixo custo, que muitos alunos e professores já utilizam no cotidiano. Além disso, o aplicativo permite uma cooperação entre os alunos e o estímulo ao trabalho em equipe, habilidade essencial no século XXI.” Bortolazzo (2020)



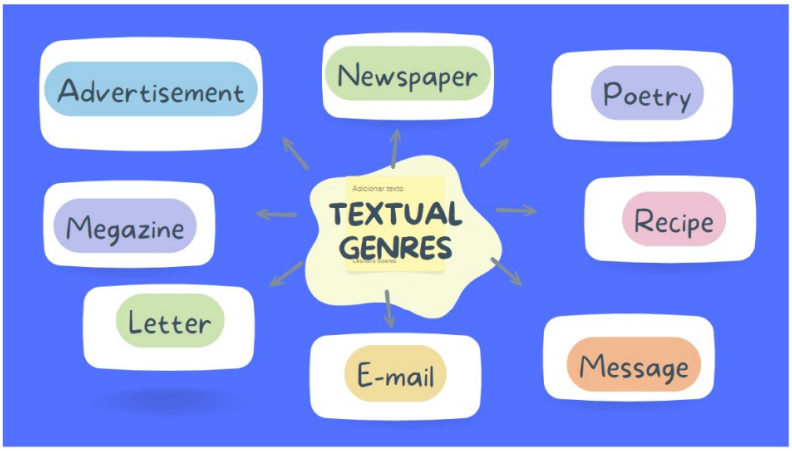
3ª ETAPA

Gêneros Textuais: Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine, poetry, message e advertisement

- O início da aula se dará com a correção do “Homework” que foi um jogo de Farewells disponibilizado no grupo de WhatsApp da turma.

- Em sequência, o professor deve fazer perguntas através de uma roda de conversa para mensurar o conhecimento prévio dos estudantes sobre alguns gêneros textuais como: Letter, e-mail, recipe, newspaper, megazine e advertisement através de um “brainstorm” com essas palavras aparecidas na tela do projetor da sala de vídeo com slides produzidos pelo Canva.

- Perguntas do tipo: Vocês já ouviram falar sobre uma “letter”? Alguém já recebeu ou escreveu algum “e-mail”? Conhecem alguém que gosta de ler “recipes”? Alguém do seu convívio que leia “newspaper”? Vocês sabem o que é uma “megazine”? E “advertirsement”? O que é e qual a sua importância para a sociedade? Qual desses gêneros textuais é mais oportuno para a comunicação?



https://www.canva.com/design/DAF6pinzgzI/wgT-URU-NsNQ5QoKk18pxw/view?utm_content=DAF6pinzgzI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor



- O docente informará aos alunos que eles irão assistir a uma apresentação de slides elaboradas no site “https://pt-br.padlet.com” com imagens dos gêneros textuais citados anteriormente.

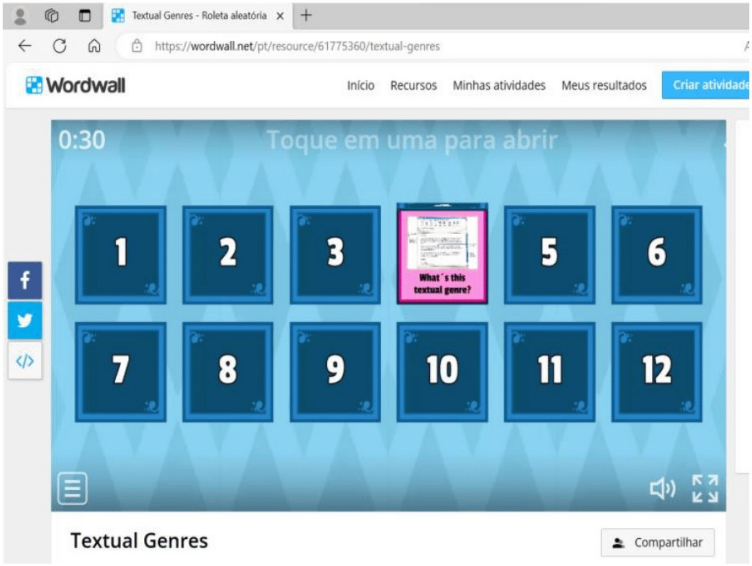
- O objetivo da apresentação dos slides pelo Padlet é que os alunos sejam capazes de diferenciar alguns dos gêneros textuais disponíveis em língua inglesa.



https://padlet.com/leandro_silva_soares2/english-class-greetings-and-farewells-cajurqr00mr43fjo/wish/2858044031

- Após isso, apresentará um jogo de “abra a caixa” produzido no site “wordwall.net”, dividirá a turma em dois grupos para cada um escolher um número de caixa que aparecerá uma imagem para adivinharem qual é o gênero textual da imagem em inglês. Como na figura abaixo:





https://wordwall.net/pt/resource/61775360

- Ao terminar a aula, o professor dirá aos estudantes que colocará no grupo da turma de WhatsApp, o link do “Homework”, que será um jogo de Game Show TV também feito no “wordwall.net”, o qual será corrigido na próxima aula de inglês. Como é mostrado abaixo:



https://wordwall.net/pt/resource/61776104



TEMPO ESTIMADO

100 minutos.

LOCAL PARA REALIZAÇÃO

Sala de Informática, Sala de vídeo, Biblioteca ou Sala de Leitura.

RECURSOS UTILIZADOS

- Computador, celular, vídeos, internet, projetor e notebook.
- Aplicativos: YouTube, Padlet, WordWall Canva e Whats App.





FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Lev Vygotsky – Zona de Desenvolvimento Proximal;
Paulo Freire: Pedagogia da Autonomia;

Filho e Franco (2021) apresentam a gamificação como uma estratégia para tornar o processo de aprendizagem mais divertido e engajado para os alunos. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em atividades que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos.

Para Klein e Scarpatto (2017) “A função diagnóstica é a mais importante na prática escolar, pois ocorre no início, durante e no final do desenvolvimento das aulas, permitindo identificar o progresso e as dificuldades dos alunos e a atuação do professor para que se possa cumprir os objetivos.”

Segundo Bolsonello et al. (2023) “O Brainstorming é uma técnica que visa estimular a produção de ideias em grupo, sem julgamentos ou críticas, com o objetivo de gerar soluções criativas para um problema ou tema específico. Na sala de aula, o Brainstorming pode ser aplicado como uma ferramenta didática útil para gerar diferentes ideias no enfrentamento de problemas reais a serem discutidos com os alunos.”



FUNDAMENTAÇÃO TECNOLÓGICA

De acordo com Filho e Franco (2021) “O Wordwall é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem.”

“A utilização de aplicativos e ferramentas de design, como o Canva, pode auxiliar na interação entre estudantes e professores, além de estimular a autonomia e protagonismo do discente por aproximar o que é trabalhado em sala de aula e o que ele vivencia no seu dia a dia. ” Gomes et al (2021)

Sobre o Padlet Carvalho et al (2020) apud (RASHID; YUNUS; WAHI, 2019) “O Padlet (https://www.padlet.com) é um aplicativo gratuito baseado na Web, que fornece um “mural”, em que ao usuário é permitido postar palavras, fotos, links e vídeos, e que pode ser visualizado por qualquer pessoa com o link ou endereço do mural específico”

“O WhatsApp pode ser utilizado para melhorar a comunicação entre professores e alunos, já que é uma tecnologia frugal, de fácil uso e baixo custo, que muitos alunos e professores já utilizam no cotidiano. Além disso, o aplicativo permite uma cooperação entre os alunos e o estímulo ao trabalho em equipe, habilidade essencial no século XXI.” Bortolazzo (2020)



4ª ETAPA

Texto e interpretação de texto: Skimming e Scanning. Vocabulário: Verdadeiros e Falsos Cognatos.

- O professor deverá perguntar aos estudantes as palavras em inglês que eles conhecem e explicar o que são palavras cognatas. Em seguida, distribuirá em folha impressa um pequeno texto em inglês para idetificarem os verdadeiros e falsos cognatos.

- Usando a TV Smart, apresentará pelo Padlet, a explicação sobre palavras cognatas e estratégias de interpretação textual como Skimming e Scanning. Também exibirá uma lista de falsos cognatos e distribuirá em folha impressa para a turma.

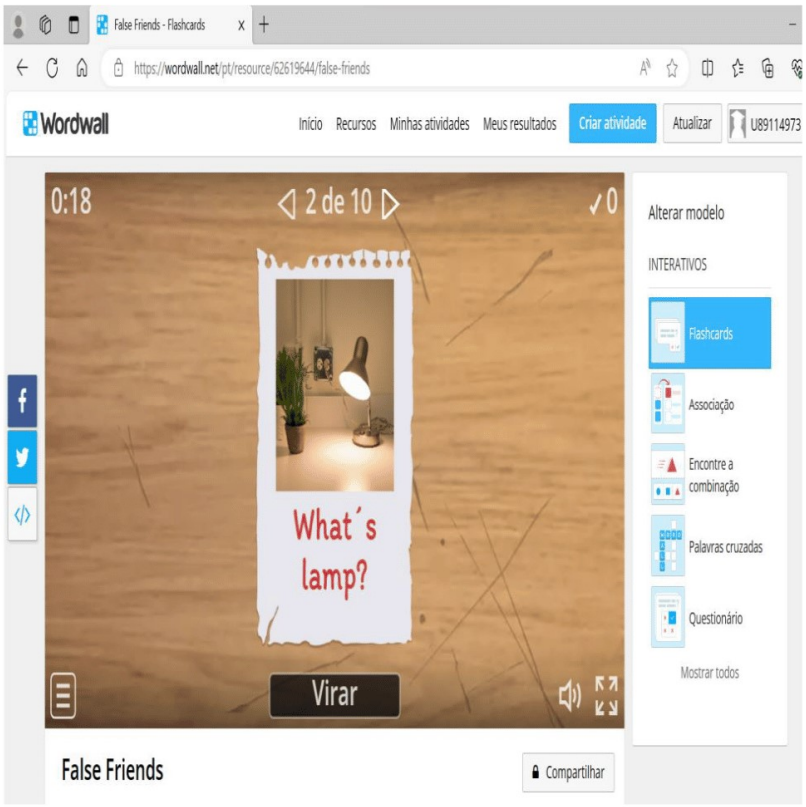


https://padlet.com/leandro_silva_soares2/english-class-greetings-and-farewells-cajurqr00mr43fjo/wish/2859495247

- O docente irá propor que os discentes em duplas façam um exercício de procurar palavras nos dicionários impressos disponíveis na biblioteca ou por meio de pesquisas virtuais na Internet. Logo após corrigirá oralmente as atividades.



- O professor orientará os alunos que o “Homework” será individual e que postará o link no grupo da turma de WhatsApp. Será um jogo de Flash Cards do site “wordwall.net” com palavras que são falsos cognatos a fim de que tentarem adivinhar o significado das palavras. Como se Como se vê abaixo:



https://wordwall.net/pt/resource/62619644



30



TEMPO ESTIMADO

100 minutos.

LOCAL PARA REALIZAÇÃO

Biblioteca ou sala de vídeo.

RECURSOS UTILIZADOS

Computador, Celular, Internet, Folha impresa, Padlet e WordWall.



31



FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Para Klein e Scarpatto (2017) " A função diagnóstica é a mais importante na prática escolar, pois ocorre no início, durante e no final do desenvolvimento das aulas, permitindo identificar o progresso e as dificuldades dos alunos e a atuação do professor para que se possa cumprir os objetivos."

Pereira (2017) destaca que o dicionário eletrônico surge como uma importante ferramenta pedagógica no sentido de conectar o ensino de Língua Inglesa à cultura digital que a escola tanto insiste em ignorar, considerando a ascensão das mídias digitais e o perfil da nova geração de estudantes, a geração "net".





FUNDAMENTAÇÃO TECNOLÓGICA

De acordo com Filho e Franco (2021) “O Wordwall é uma ferramenta tecnológica que oferece uma variedade de minijogos que podem ser usados pelos professores para revisar conteúdos, assimilar conceitos, melhorar o vocabulário e outras atividades de aprendizagem.”

Pereira (2017) explica que o dicionário eletrônico pode ajudar os estudantes a aprenderem inglês de forma mais eficiente por conta de sua estrutura dinâmica e interativa, que facilita o acesso à consulta e torna a busca da informação instantânea.

“O WhatsApp pode ser utilizado para melhorar a comunicação entre professores e alunos, já que é uma tecnologia frugal, de fácil uso e baixo custo, que muitos alunos e professores já utilizam no cotidiano. Além disso, o aplicativo permite uma cooperação entre os alunos e o estímulo ao trabalho em equipe, habilidade essencial no século XXI.” Bortolazzo (2020)



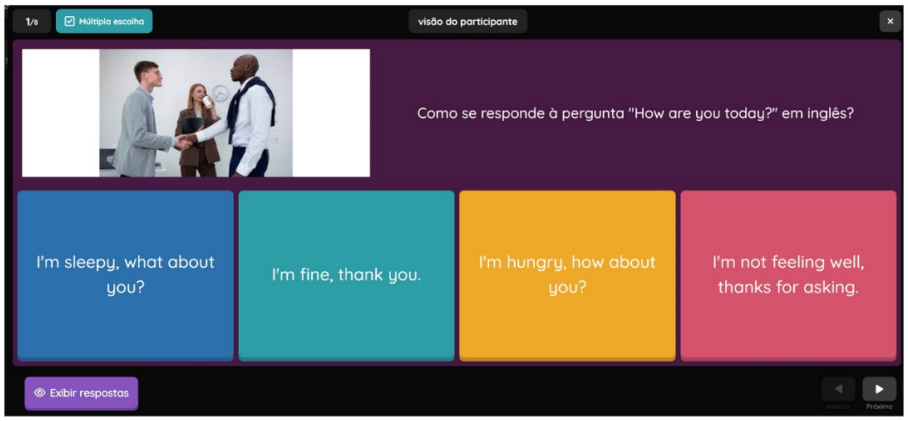


5ª ETAPA

Revisão e Aplicação de Avaliação de Inglês - AVI

- Os alunos e alunas irão receber uma avaliação impressa valendo 10,0 pontos que é a AVI de primeiro trimestre.

- Primeira etapa: será exibida uma revisão de slides produzidos pelo *Quizizz* através do Data Show ou Projetor na sala de aula, na biblioteca ou sala de vídeo com o notebook sobre todo o conteúdo das aulas anteriores. Será um momento de interação e para se tirar dúvidas.



https://quizizz.com/embed/presentation/65b1cda5d9a6f65364056487

- Segunda etapa: Aplicação de Avaliação de Inglês em folha impressa.

- Posteriormente, será enviado para o grupo do WhatsApp um formulário do *Google Forms* com dez perguntas para os alunos avaliarem como foi todo o processo desta sequência didática.



TEMPO ESTIMADO

100 minutos.

LOCAL PARA REALIZAÇÃO

Sala de Vídeo, Biblioteca ou Sala de aula.

RECURSOS UTILIZADOS

- Data Show ou Projetor, celular e folha Impressa.
- Quizizz, WhatsApp e Google Forms



35



FUNDAMENTAÇÃO PEDAGÓGICA

A avaliação é uma tarefa complexa que não se resume à realização de provas e atribuição de notas. A mensuração apenas proporciona dados que devem ser submetidos a uma apreciação qualitativa. A avaliação, assim, cumpre funções pedagógico-didáticas, de diagnóstico e de controle em relação às quais se recorre a instrumentos de verificação do rendimento escolar (LIBÂNEO, 1994, p. 195).





FUNDAMENTAÇÃO TECNOLÓGICA

Farias *et al* (2022) “Quizizz é um recurso educacional digital que permite a criação de questionários interativos para incentivar os alunos a responderem perguntas de forma mais divertida e engajadora. Ele pode ser utilizado para oferecer atividades lúdicas, engajadoras e atrativas, agregando na aprendizagem e na avaliação de conhecimentos. Uma das vantagens do Quizizz é permitir que os aprendizes realizem as atividades individualmente enquanto participam de um ranking que incentiva a competição saudável e motiva aos estudos.”

“O WhatsApp pode ser utilizado para melhorar a comunicação entre professores e alunos, já que é uma tecnologia frugal, de fácil uso e baixo custo, que muitos alunos e professores já utilizam no cotidiano. Além disso, o aplicativo permite uma cooperação entre os alunos e o estímulo ao trabalho em equipe, habilidade essencial no século XXI.” Bortolazzo (2020)





4ª PARTE

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Sequência Didática proposta neste trabalho tem como finalidade ser aplicadas nas aulas de inglês com alunos de 6° ano do Ensino Fundamental pois faz parte de um estudo sobre aulas baseadas em metodologias ativas com propostas pedagógicas voltadas para as novas tecnologias digitais na educação, promovendo reflexões sobre o uso de tecnologia no ambiente escolar, nas atividades docentes.

Acredita-se que se faz necessário um olhar mais aprofundado para o uso da gamificação no ensino de língua estrangeira por parte dos professores, especialmente no que se refere ao despertar a motivação e o interesse nos alunos pelo aprendizado. Sendo assim, as práticas pedagógicas com ferramentas digitais são relevantes para as temáticas da Educação Básica. Almeja-se com esta SD que reflexões sobre esse tópico sejam promovidas no decorrer de todo o processo formativo, tornando-o significativo, contributivo e construtivo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOLSONELLO, J. Et al. USO DE BRAINSTORMING COMO FERRAMENTA PARA APRENDIZAGEM, 2023. Disnonível DOI:http://dx.doi.org/10.18316/rcd.v15i36.10529. Acesso em 27, nov. 2023.

BORTOLAZZO, S. UMA ANÁLISE SOBRE O WHATSAPP E SUAS RELAÇÕES COM A EDUCAÇÃO: DOS APLICATIVOS ÀS TECNOLOGIAS FRUGAIS, 2020. Disponível DOI: https://doi.org/10.22196/rp.v22i0.4539. Acesso em 27, nov. 2023.

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

CARVALHO, Luzia Alves de; CASTRO, Ana Paula de; SANTOS, Shayane Ferreira dos; FERREIRA, Anna Luisa do Nascimento; RIBEIRO, Jéssica. O uso do padlet na aprendizagem da Língua Inglesa: um relato de experiências. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 26. , 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020 . p. 161-169. DOI: https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2020.161. Acesso em 27, nov. 2023.

Farias de Sousa, K., Pinheiro Uchoa, M. L., & Silva Araújo, N. M. (2022). Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês. LínguaTec, 7(1), 102–124. https://doi.org/10.35819/linguatec.v7.n1.5848. Acesso em 27, nov. 2023.

FILHO, S; FRANCO, B. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall, 2021. Disponível DOI:10.34117/bjdv7n4-121. Acesso em 27, nov. 2023.

Karlo-Gomes, G., Muniz , A. de O. ., & Souza , S. de J. P. de . (2021). AS TDICS NO CAMPO DE ATUAÇÃO SOCIAL VIDA PÚBLICA: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA DO GÊNERO TEXTUAL LINHA DO TEMPO COM O CANVA . Educação Em Foco, 26(Especial 03), e26071. Recuperado de https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/36379. Acesso em 27, nov. 2023.

Klein, Thaila, e; Scarpatto, Silvana. AVALIAÇÃO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA, Revista Maiêutica, Indaial, v. 5, n. 01, p. 19-26, 2017. Acesso em 27, nov. 2023.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

NAGUMO, E; TELES, L; SILVA, L. A utilização de vídeos do Youtube como suporte ao processo de aprendizagem, 2020. Disponível DOI: http://dx.doi.org/10.14244/198271993757 |Revista Eletrônica de Educação, v. 14, 1-12, e3757008. Acesso em 27, nov. 2023.

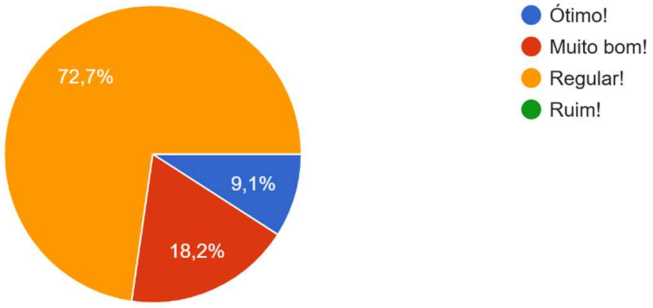
NETO, F; CALDAS, V; MARQUES, W. Sala de aula invertida, uma experiência em curso de inglês, 2021. Disponível DOI:10.34117/bjdv7n9-155. Acesso em 27, nov. 2023.

PEREIRA, L. O dicionário na era digital: o uso de dicionários eletrônicos nas aulas de Língua Inglesa, 2017. Disponível O dicionário na era digital: o uso de dicionários eletrônicos nas aulas de Língua Inglesa - Dialnet (unirioja.es) . Acesso em 27, nov. 2023.

Apêndice E – Gráficos das respostas da turma 1602 do *Google Forms*

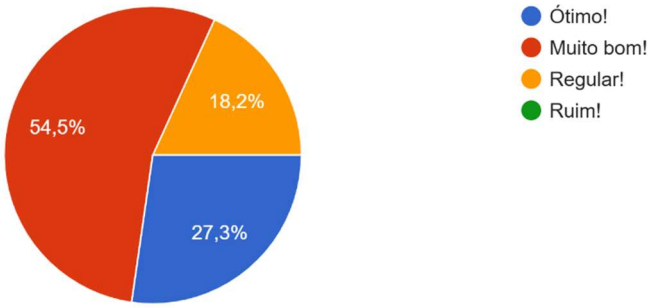
1) Como você avalia o jogo da forca do site Wordwall utilizado na 1ª etapa do projeto?

11 respostas



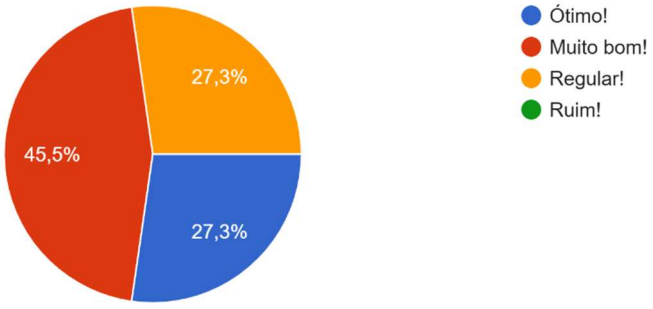
2) Como você avalia a aula realizada pelo site Padlet na 2ª etapa do projeto?

11 respostas



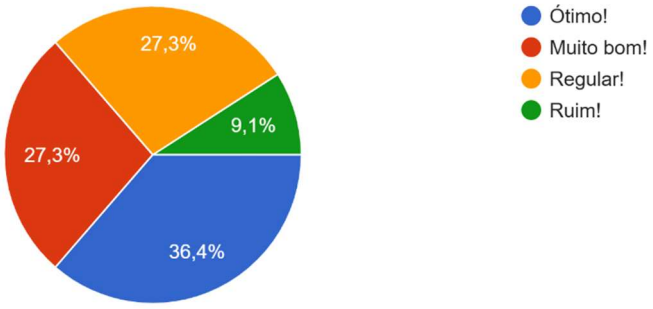
3) Como você avalia o English Quiz feito no Canva sobre Greetings e apresentado no site Padlet na 2ª etapa do projeto?

11 respostas



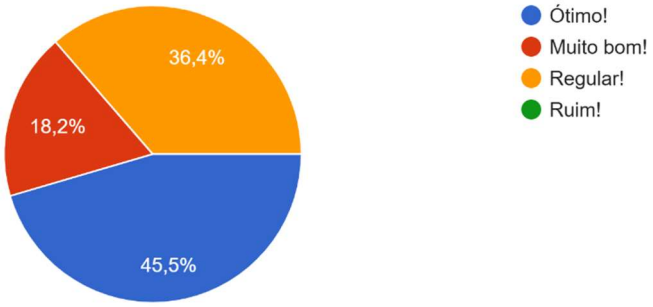
4) Como você avalia o jogo feito no Wordwall sobre Farewells apresentado na 2ª etapa do projeto?

11 respostas



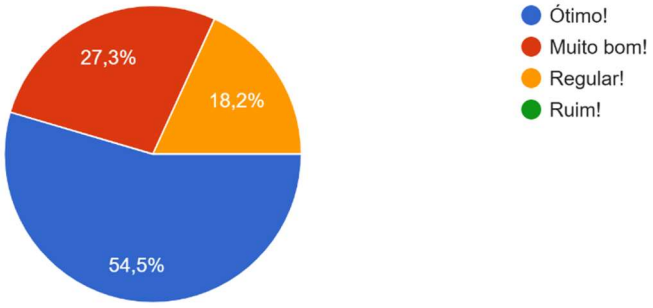
5) Como você avalia o primeiro jogo feito no Wordwall sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

11 respostas



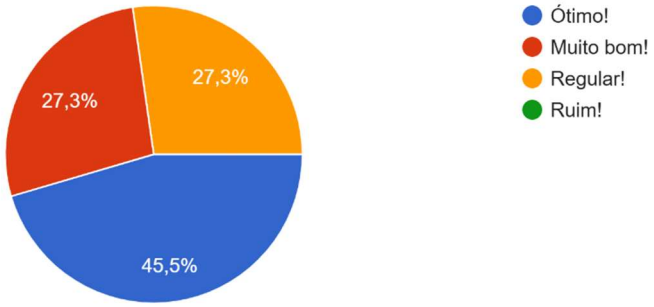
6) Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no Wordwall sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

11 respostas



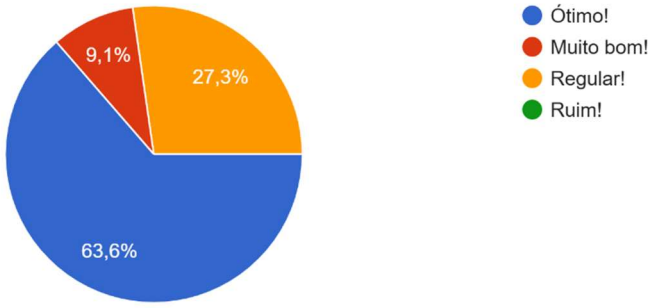
7) Como você avalia o jogo de adivinhação feito no Wordwall sobre falsos cognatos apresentado na 4ª etapa do projeto?

11 respostas



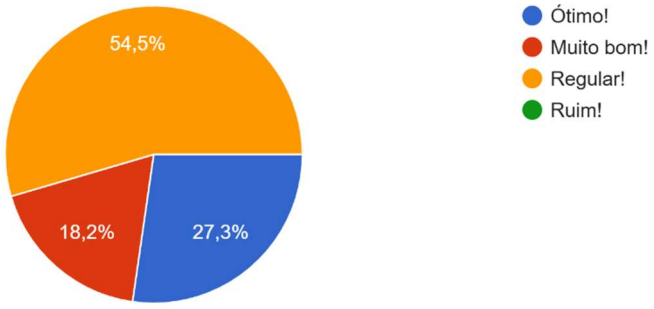
8) Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?

11 respostas

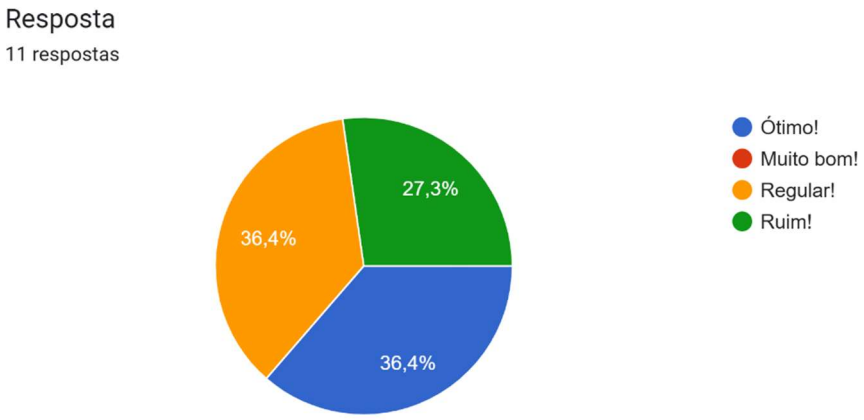


9) Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma LearningApps para o projeto?

11 respostas



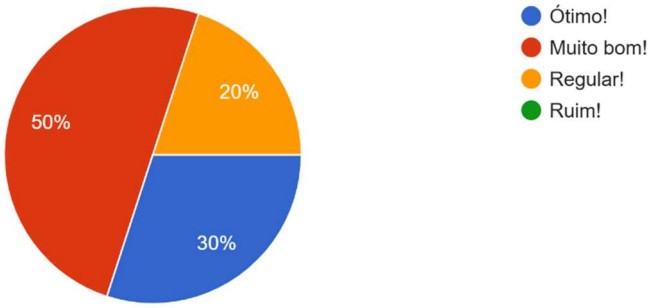
10) Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma LearningApps fosse usado pelo telefone?



Apêndice F – Gráficos das respostas da turma 2604 do *Google Forms*

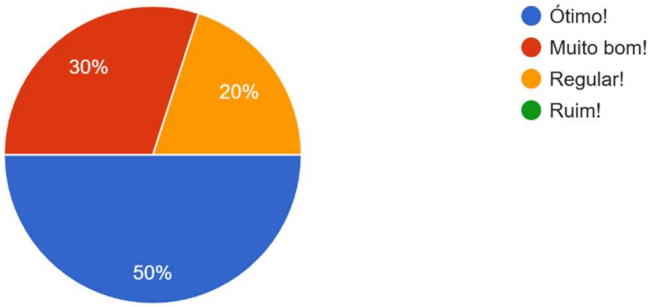
1) Como você avalia o jogo da forca do site Wordwall utilizado na 1ª etapa do projeto?

10 respostas



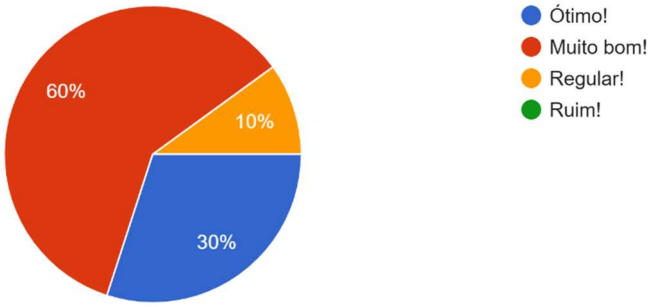
2) Como você avalia a aula realizada pelo site Padlet na 2ª etapa do projeto?

10 respostas



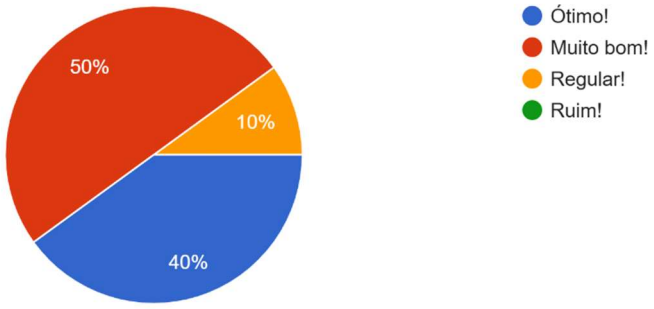
3) Como você avalia o English Quiz feito no Canva sobre Greetings e apresentado no site Padlet na 2ª etapa do projeto?

10 respostas



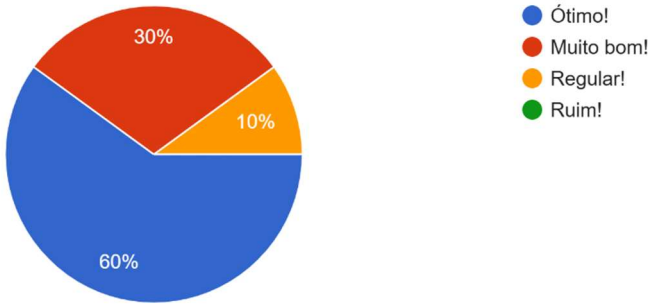
4) Como você avalia o jogo feito no Wordwall sobre Farewells apresentado na 2ª etapa do projeto?

10 respostas



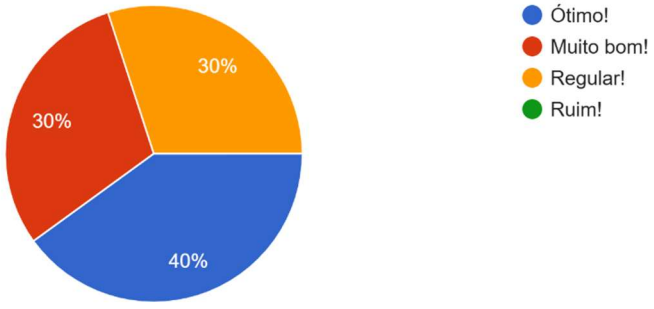
5) Como você avalia o primeiro jogo feito no Wordwall sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

10 respostas



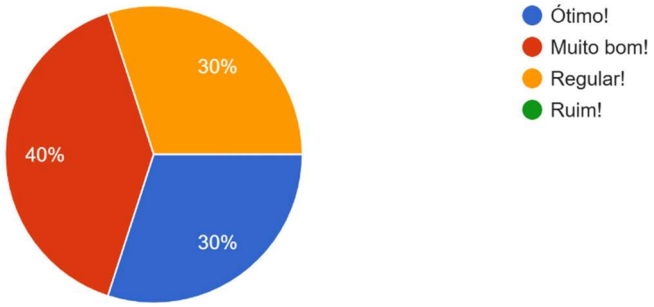
6) Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no Wordwall sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto?

10 respostas



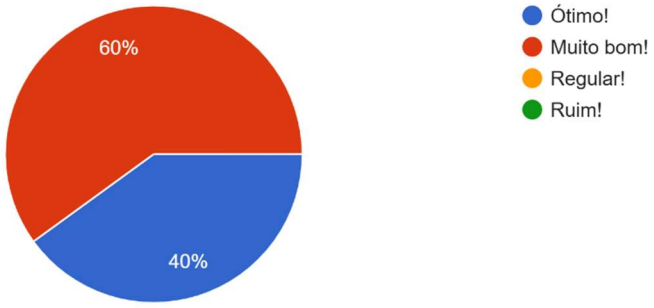
7) Como você avalia o jogo de adivinhação feito no Wordwall sobre falsos cognatos apresentado na 4ª etapa do projeto?

10 respostas



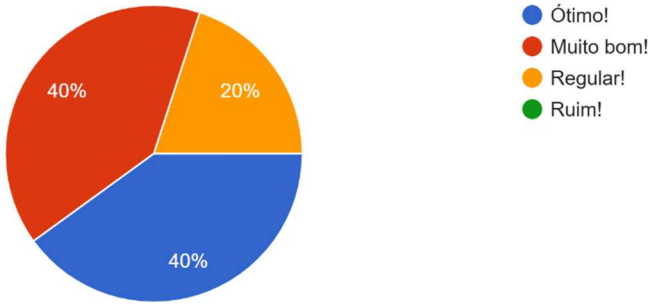
8) Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto?

10 respostas

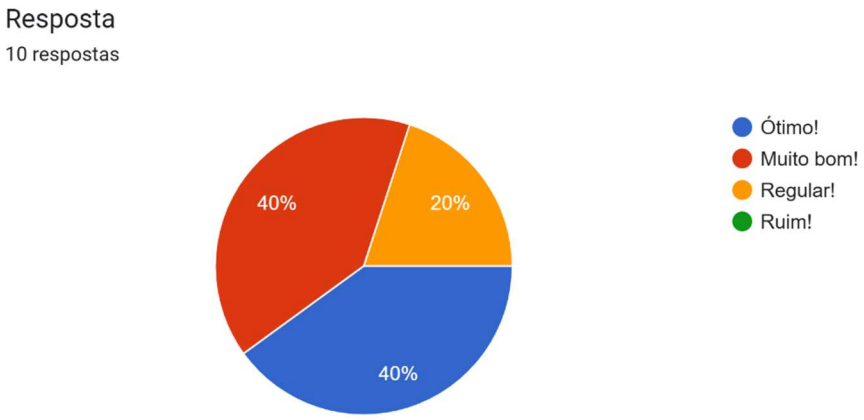


9) Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma LearningApps para o projeto?

10 respostas



10) Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma LearningApps que fosse usado pelo telefone?



Apêndice G – Lista de *PROMPTS* feitos no *ChatGPT* para categorização e análise descritiva das respostas entre as turmas 1602 e 2604

Prompt 1 feito no *CHATGPT* na primeira etapa sobre o jogo da forca feito no *WordWall* "Fazer categorização das respostas das duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas" OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 2 feito no *CHATGPT* na segunda etapa (primeiro jogo) sobre o jogo *English Quiz* sobre a matéria aprendida na aula elaborado no *Canva* e anexado ao *Padlet* "Fazer categorização das respostas das duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas." OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 3 feito no *CHATGPT* na segunda etapa (segundo jogo) sobre o jogo de Greetings e *Farewells* de montar frases feito no site *Wordwall* elaborado no *Canva* e anexado ao *Padlet* **"**Fazer categorização das respostas das duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas." OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 4 feito no *CHATGPT* na segunda etapa (avaliação do aplicativo) pela turma 1602 dos primeiros cinco jogos que foram sobre: *Introducing Yourself, Greetings, Farewells I e Farewells II,* conteúdos trabalhados nas primeira e segunda etapas da sequência didática "Fazer categorização das respostas da turma 1602 abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva. " OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 5 feito no *CHATGPT* na terceira etapa (primeiro jogo) sobre o jogo feito no site *WordWall* que apareciam imagens e os alunos deveriam adivinhar qual gênero textual **"**Fazer categorização das respostas das duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas." OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 6 feito no *CHATGPT* na terceira etapa (segundo jogo) sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar qual era o gênero textual **"**Fazer categorização das respostas das

duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas.” OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 7 feito no *CHATGPT* na terceira etapa (avaliação do aplicativo) Avaliação do aplicativo pela turma 1602 sobre os gêneros textuais aprendidos na terceira etapa do projeto de inglês “Fazer categorização das respostas da turma 1602 abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva. ” OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov – 2024.

Prompt 8 feito no *CHATGPT* na quarta etapa sobre o jogo feito no site *WordWall* para se adivinhar os falsos cognatos aprendidos **“**Fazer categorização das respostas das duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas.” OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov – 2024.

Prompt 9 feito no *CHATGPT* na quarta etapa (avaliação do aplicativo) - Avaliação do aplicativo pela turma 1602 sobre os três joguinhos referentes à matéria aprendida sobre falsos cognatos feito na plataforma *LearningApps* “Fazer categorização das respostas da turma 1602 abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva. ” OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 10 feito no *CHATGPT* na quinta etapa - Avaliação das turmas 2604 e 1602 do site *Quizizz* com o jogo em forma de slides de perguntas e respostas com imagens para uma revisão de conteúdo para a avaliação na quinta etapa “Revisão e Aplicação de Avaliação de Inglês AVI”. **“**Fazer categorização das respostas das duas turmas abaixo retiradas de nuvens de palavras e depois uma análise qualitativa descritiva entre as duas turmas.” OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 11 feito no CHATGPT “Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: ” 1) Como você avalia o jogo da forca do site *Wordwall* utilizado na 1ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 12 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 2) Como você avalia a aula realizada pelo site *Padlet* na 2ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 13 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: "3) Como você avalia o *English Quiz* feito no *Canva* sobre *Greetings* e apresentado no site *Padlet* na 2ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 14 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 4) Como você avalia o jogo feito no *Wordwall* sobre *Farewells* apresentado na 2ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 15 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 5) Como você avalia o primeiro jogo feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 16 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 6) Como você avalia o segundo jogo da roleta feito no *Wordwall* sobre gêneros textuais apresentado na 3ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov – 2024.

Prompt 17 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 7) Como você avalia o jogo de adivinhação feito no *Wordwall* sobre falsos cognatos apresentado na 4ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov – 2024.

Prompt 18 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 8) Como você avalia a aula de Revisão para a AVI realizada na 5ª etapa do projeto? OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 19 feito no *CHATGPT* "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: " 9) Como você avaliaria se fosse criado um Aplicativo com joguinhos na plataforma *LearningApps* para o projeto? (turma 2604) e Como você avalia o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* para o projeto? (turma 1602) OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

Prompt 20 feito no CHATGPT "Faça um comparativo com uma análise descritiva das respostas em porcentagens entre as turmas 2604 e 1602 à seguinte pergunta: "10) Como você avalia a ideia de um Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* que fosse usado pelo telefone? (turma 2604) e Como você avalia se o Aplicativo criado na plataforma *LearningApps* fosse usado pelo telefone? (turma 1602) OpenAI. ChatGPT. Versão 3.5. 2024. OpenAI, https://openai.com/. Acesso 02- nov - 2024

ANEXOS

Anexo I – Termo de Anuência Institucional

TERMO DE ANUÊNCIA

Eu, Claudia Maria Ventura, Diretora, representante legal do Centro Educacional Helena Paula Tavares, com sede na Praça Dom Quixote, 0 - Araras, Teresópolis, CNPJ 05.556.470/0001-50, por meio da presente, declaro, a plena ciência e concordância desta instituição em participar da pesquisa intitulada "Metodologias Ativas e Gamificação no Ensino de Inglês no 6º Ano do Ensino Fundamental", a ser conduzida por Leandro da Silva Soares, doravante denominado Pesquisador Principal, e mestrando em Novas Tecnologias Digitais na Educação no Centro Universitário Unicarioca, matrícula 2023200314, situado na AV. Paulo de Frontin, 568 – Rio Cumprido, Rio de Janeiro, 20261-243.

Esta instituição reconhece e concorda com os objetivos e a metodologia da referida pesquisa, conforme apresentados pelo Pesquisador Principal. Comprometemo-nos a fornecer todo o suporte necessário para a realização da pesquisa em nossas dependências, colaborando ativamente com a coleta de dados e demais atividades pertinentes ao estudo.

Além disso, garantimos que todos os participantes da pesquisa, sejam eles membros da instituição ou outros indivíduos, serão informados de maneira clara e precisa sobre os objetivos, procedimentos e possíveis impactos da pesquisa. Os participantes terão total liberdade para recusar a participação, sem qualquer penalização para si ou para a instituição.

Comprometemo-nos também a assegurar que o desenvolvimento da pesquisa ocorra de acordo com os princípios éticos e normas aplicáveis, garantindo a confidencialidade das informações coletadas e respeitando a dignidade e os direitos dos participantes.

Esta declaração é válida a partir da data de assinatura e permanece em vigor durante todo o período da pesquisa, podendo ser revogada mediante comunicação formal por escrito.

Local e Data: Teresópolis, 04 de março de 2024.

Assinatura do Responsável: _____

Claudia Ventura
Diretora
Mat.: 108035-1

Anexo II – Aprovação da Plataforma Brasil para a realização do campo

CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS - UNIFESO

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Metodologias Ativas e Gamificação no Ensino de Inglês no 6º ano do Ensino Fundamental

Pesquisador: LEANDRO DA SILVA SOARES

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 78538924.6.0000.5247

Instituição Proponente: ASSOCIACAO ESCOLAR COMUNITARIA MUNICIPAL DO CENTRO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.802.056

Apresentação do Projeto:

Trata-se de projeto que visa avaliara a implementação de metodologia ativa e gamificação nas aulas de inglês no sexto ano do ensino fundamental.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Melhorar a qualidade do ensino da língua inglesa através de metodologias ativas e de novas tecnologias digitais a fim de motivar os discentes do 6o ano do ensino fundamental e melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem para tornar a prática pedagógica docente mais eficiente.

Objetivo Secundário:

¿ Criar um aplicativo na plataforma LearningApps para fomentar o ensino da língua inglesa.¿ Avaliar as dificuldades dos alunos do 6o ano através do aplicativo criado.¿ Descrever uma sequência didática que compreenda as dificuldades mapeadas.¿ Aplicar a sequência didática e avaliar a sua adequabilidade.¿ Disponibilizar um e-book da sequência didática para as turmas.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Será possível capturar imagens fotográficas dos participantes ao longo do processo, sujeitando-os potencialmente à identificação. As fotografias das turmas durante as distintas fases do

CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS - UNIFESO

Continuação do Parecer: 6.662.865

estudo serão incorporadas ao corpo do trabalho. No entanto, será imperativo assegurar o completo anonimato durante a coleta de informações e a divulgação dos resultados obtidos na pesquisa.
Benefícios:
As turmas escolhidas para integrar o projeto terão a oportunidade de testemunhar a implementação de metodologias ativas, que concebem o aluno como participante ativo e crítico no processo educacional. A gamificação, adotada como recurso pedagógico, busca fomentar o engajamento e despertar o interesse dos alunos pela Língua Inglesa.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:
Estudo de interesse científico e acadêmico.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:
Foram devidamente apresentados

Recomendações:
Não há óbice que impeça o projeto. Atende à resolução 466/12.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:
Aprovado

Considerações Finais a critério do CEP:
Prezado pesquisador, após análise ética por este CEP, seu projeto foi considerado aprovado para realização no cronograma proposto.
Atenciosamente,

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2273465.pdf	14/03/2024 08:56:09		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_DETALHADO_PLATAFORMA_BRASIL_revisado.docx	14/03/2024 08:55:24	LEANDRO DA SILVA SOARES	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	TERMOANUENCIAESCOLAASSINADO.pdf	13/03/2024 20:32:28	LEANDRO DA SILVA SOARES	Aceito
Folha de Rosto	FOLHADEROSTOATUALIZIDA.pdf	13/03/2024 20:31:44	LEANDRO DA SILVA SOARES	Aceito
Informações	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_P	14/01/2024		Recusa

Endereço: Av. Alberto Torres, 111, anexo da DPPE
Bairro: Bairro Alto CEP: 25.964-004
UF: RJ Município: TERESOPOLIS
Telefone: (21)2641-7086 Fax: (21)2641-7086 E-mail: cep@unifeso.edu.br



CENTRO UNIVERSITÁRIO SERRA DOS ÓRGÃOS - UNIFESO



Básicas do Projeto	OJETO_2273465.pdf	23:33:10		do
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO.pdf	14/01/2024 23:29:25	LEANDRO DA SILVA SOARES	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO.pdf	14/01/2024 23:29:25	LEANDRO DA SILVA SOARES	Recusado
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_DETALHADO.docx	11/01/2024 18:28:38	LEANDRO DA SILVA SOARES	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_DETALHADO.docx	11/01/2024 18:28:38	LEANDRO DA SILVA SOARES	Recusado
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	11/01/2024 18:16:12	LEANDRO DA SILVA SOARES	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	11/01/2024 18:16:12	LEANDRO DA SILVA SOARES	Recusado

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

TERESOPOLIS, 03 de Maio de 2024

Assinado por:
LUÍS CLAUDIO DE SOUZA MOTTA
(Coordenador(a))

Anexo III – Carta de Demanda Institucional

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE DEMANDA

Teresópolis, 10 de dezembro de 2024

À coordenação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação,

As metodologias ativas e a gamificação no ensino representam uma abordagem pedagógica inovadora, focada em colocar o aluno como protagonista de seu processo de aprendizagem. São fundamentadas em princípios como aprendizagem centrada no aluno, colaboração, interatividade, reflexão e pensamento crítico, reconfigurando o papel tradicional do educador de um transmissor de conhecimento para um facilitador da aprendizagem. A implementação dessas metodologias envolve desafios, especialmente em ambientes educacionais tradicionais resistentes a mudanças.

A capacitação de professores é essencial, exigindo uma mudança não apenas em práticas pedagógicas, mas também em mentalidades. O feedback e as estratégias de avaliação também precisam ser reavaliados para se alinhar com os objetivos das metodologias ativas, enfocando a avaliação formativa e o desenvolvimento contínuo do aluno. As tecnologias emergentes, como realidade aumentada e plataformas online, desempenham um papel vital no avanço dessas metodologias, oferecendo novas possibilidades para uma aprendizagem imersiva e personalizada.

Para atender todas as atribuições o professor precisará da especialização constante. Neste contexto, ao ter conhecimento que o Centro Universitário (Unicarioca) está realizando o Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, O Centro Educacional Helena Paula Tavares solicitou à Instituição de Ensino UniCarioca que apresentasse um novo recurso tecnológico educacional a saber, o aplicativo "6th Grade – English App", que possibilita o ensino de inglês com a aplicação de uma sequência didática com tecnologias digitais.

Teresópolis, 10 de dezembro de 2024

Assinatura do Responsável:

Claudia Ventura
Diretora
Mat..119460-5