



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE INGLÊS SOB A PERSPECTIVA DECOLONIAL

Eixo: Prática Pedagógica e Currículo Escolar
Subprojeto: Inglês

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

Lívia Rozendo Maia¹ (liviarozendo11@gmail.com); **Débora Lima de Melo²**
(deboralimademelo97@gmail.com); **Palloma Rios da Silva³** (pallomarios@ifba.edu.br)

Palavras-chave: Gamificação; Jogos; Motivação; Decolonial.

1 INTRODUÇÃO

O século XXI é comumente representado pelos avanços tecnológicos, suas facilidades encontradas no cotidiano, e um aumento de discussões progressistas. Contudo, o contexto escolar é por vezes retratado da mesma maneira que há cinco séculos com carteiras enfileiradas e um(a) professor(a) verbalizando ou escrevendo conteúdos, sendo ainda hoje exigidas dos estudantes respostas prontas, que pouco retratam ou problematizam suas realidades cotidianas, e comportamentos extremamente passivos, que terminam por reforçar a visão de nações do Norte global como superiores. Isso expressa uma problemática não somente da última virada de séculos, mas uma discussão que se fundamenta em grandes mudanças geradas a partir das Revoluções Industriais no ocidente e que tipo de sujeitos, assim como suas ideias, perspectivas de futuro e cultura, deveriam ser formados ao redor do globo para a manutenção dos estágios do capitalismo.

Diante do fato de que quaisquer recursos podem, dentro de um espaço geográfico ou digital, orquestrar como jogo, e que seus elementos (aprendizagem, narrativa, mecânicas de jogos, motivação e engajamento, e o pensar como em jogos) podem ser aplicados em contextos diversos, como no ensino de língua adicional, refletimos sobre o potencial de utilizá-los como ferramentas para o ensino de Língua Inglesa sob uma cosmovisão decolonial. Sendo assim, ao demarcarmos o plano de fundo vivenciado não somente pelos estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), campus Feira de

Santana, mas por nós, docentes em formação pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) e participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), torna-se nítido que realizar atividades que não considerassem aquilo que compõe a identidade dos indivíduos, como faixa etária, gostos pessoais, rotina, etc., e seus conhecimentos já adquiridos, seria reproduzir modelos que estão mais próximos das exigências tradicionais e desconexas do dia a dia dos estudantes, ou seja, coloniais, do que da proposta de *práxis* pedagógica decolonial. Esta, por sua vez, é caracterizada por valorizar a educação crítica e emancipatória, enfatizando o reconhecimento da identidade e cultura de comunidades historicamente silenciadas.

Dessa forma, partindo das reflexões de Mota-Pereira (2022), a intervenção proposta teve como objetivo principal o uso das quatro habilidades comunicativas, com ênfase no *reading* e no *writing*, e de estruturas gramaticais, vocábulos, e principalmente características que identificassem o sujeito, no contexto de *Presentations*, conteúdo da unidade, a partir de momentos de socialização com uso de jogos. A gamificação também se justifica pelos efeitos neurocognitivos gerados na aprendizagem ao ativarem áreas encefálicas responsáveis pela motivação, atenção, emoção e, conseqüentemente, consolidação do armazenamento da memória abordados por Silva e Paulo (2024).

2 METODOLOGIA

A atividade foi aplicada no IFBA, campus Feira de Santana, no dia 30 de maio, e desenvolvida para a turma de 2º ano de Eletrotécnica, composta por adolescentes entre 13 e 15 anos de idade, sob a proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de uso de recursos criativos e tecnológicos no aprendizado de Inglês. O tempo disponibilizado foi de 80 minutos. Para preparar o material utilizado na aula, foi solicitado à professora-supervisora que requeresse dos alunos uma lista com artistas brasileiros e/ou internacionais de seus interesses e um curto parágrafo em inglês, escrito em casa, sobre quem eram e sem o registro de seus nomes.

O primeiro momento foi marcado por um *warm up* musicado em formato de pergunta e resposta e durou cerca de 15 minutos. Propomos que ficassem de pé e em círculo, repetindo os versos “*Hi, everyone, my name is(...).*” quando fosse sua vez na rodada e “*Hey, everyone, her/his name is (...).*” ao repetirem a apresentação do(a) colega da rodada. O compasso foi feito com palmas e estralar de dedos, repetido ao longo da fala de todos enquanto alguns alunos ainda ingressavam na sala.

Em seguida, com as cadeiras em formato de semicírculo, explicamos o motivo do parágrafo escrito: um jogo de adivinhação chamado “Guess Who?”. Os textos foram dobrados e colocados numa caixa. Enquanto explicávamos as regras, a caixa passava de mão em mão; de

costas, produzíamos um ritmo com palmas. Ao nos virarmos, o(a) aluno(a) com a caixa lia, silenciosamente ou em voz alta, um dos textos e, a partir das características descritas, sugeria quem o havia escrito. O momento durou 35 minutos.

Para a última parte, pedimos que formassem três grupos e apresentamos a atividade final: um jogo na plataforma *Kahoot* feito com base na lista de artistas. As perguntas, elaboradas em Língua Inglesa, destacavam características marcantes dos famosos e, em negrito, evidenciavam a estrutura de *Presentation*, abordando *Subject Personal Pronouns* e diversos adjetivos. Antes de compartilhar o acesso, explicamos que a plataforma premiava quem respondesse corretamente com mais rapidez. Os sujeitos se dividiram, cadastraram-se e iniciaram a partida, marcada por nossos comentários acerca do vocabulário e estrutura de cada pergunta. A atividade durou em média de 25 minutos, e a equipe vencedora pôde escolher uma canção na língua-alvo para ser trabalhada na próxima unidade.

Ao final, a professora solicitou um momento para compartilhar pontos importantes que registrou durante a atividade. Concluímos agradecendo à turma e à supervisora pela participação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mesmo cumprindo seus objetivos iniciais, observamos que seria mais eficaz se, no *warm up*, fossem apresentadas as estruturas linguísticas de maneira grafada, assim, por meio de uma leitura prévia, os estudantes estariam ainda mais confiantes para falar no início da dinâmica. Além disso, apesar da retaliação de uma das estudantes em participar do “*Guess Who?*”, sendo, portanto, necessária a intervenção da supervisora para que a atividade pudesse prosseguir, a maioria conseguiu realizar a leitura, realizada majoritariamente de modo silencioso, e identificar corretamente os colegas.

A partir da análise de Silva e Paulo (2024) sobre a utilização de canais sensoriais diferentes, a influência das emoções na aprendizagem e na memória, e as implicações dessas no foco atencional e motivação do indivíduo, pontuamos que a organização espacial da sala em semicírculo e, depois dividida em grupos, contribuiu para tal, bem como o uso da música e a movimentação corporal serviram como estímulos sensoriais com alto potencial de captar a atenção e evitar conversas paralelas e desconexas do assunto da aula, além de diminuir o uso do celular sem fim educacional. Ainda segundo os autores, o “*Guess Who?*” colocou os estudantes no papel ativo ao precisarem decifrar primeiramente o que o(a) colega havia escrito e depois supor quem seria o(a) autor(a), promovendo um ambiente estimulante e agradável e marcando uma pedagogia que usa e põe o corpo em jogo e em cena.

Ademais, com base em Mota-Pereira (2022) que ao marcar a importância do(a) professor(a) conhecer e sondar o ambiente do aprendiz retrata, sob uma perspectiva decolonial, como a Língua Inglesa não deve ser usada para reproduzir estruturas e vocabulários descontextualizados, mas sim, como meio de expressão que promove a diversidade e legitima as diferentes formas de conhecimento, possibilitando aos aprendizes o poder de construir e constituir a aula.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluímos, a partir dessa experiência, que a gamificação e o uso de jogos no ensino de Língua Inglesa precisam estar embebidos de políticas decoloniais em sua metodologia, conteúdo e organização espacial. Isso porque, dados os resultados apresentados acerca do engajamento, atenção e colaboração dos estudantes, configura-se também como central o aprimoramento da percepção da própria identidade, assim como a do outro, e não somente o uso correto da gramática normativa ou do conteúdo abordado.

O PIBID, por sua vez, evidenciou-se como uma etapa essencial em nossa formação docente, pois vivenciar a prática *in loco*, enfrentando os desafios e explorando as potencialidades do ensino de Língua Inglesa nos fez compreender melhor nossa atuação como formadores críticos, conscientes dos diversos vieses que a educação influencia e transforma na sociedade. Além disso, a intervenção realizada possibilitou a reflexão sobre a importância do planejamento de atividades que considerem as necessidades reais e os interesses dos alunos, alinhando-se a práticas de ensino mais significativas. O enfrentamento de situações imprevistas como comportamento antipático, recusa ou desinteresse dos alunos em participar das atividades, contribuiu para nosso amadurecimento profissional e emocional, visto que são nesses momentos que desenvolvemos habilidades que vão além do domínio de conteúdo, como a escuta sensível, a tomada de decisão e a mediação de conflitos em sala de aula.

REFERÊNCIAS

MOTA-PEREIRA, Fernanda. Ensino de inglês: pedagogias decoloniais como alternativa à colonialidade dos métodos. In: MOTA-PEREIRA, Fernanda; BAPTISTA, Livia Márcia Tiba Rádis. **Ensino de espanhol e inglês em perspectivas decoloniais**. Salvador: Edufba, 2022. Cap. 5. p. 137-163.

SILVA, Rômulo Batista da; PAULO, Jacks Richard de. Gamificação na educação: as bases neurológicas e psicológicas para sua utilização. **Tecnia**: revista de educação, ciência e tecnologia da ifg, Goiânia, v. 9, n. 2, p. 47-64, 29 jan. 2024.