



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

MIRELLA MOTA CAVALCANTE DA SILVA

**TECNOLOGIA DIGITAL E LÍNGUA INGLESA: GAMIFICAÇÃO COMO
PROPOSTA DIDÁTICA NA PERSPECTIVA DO CONSTRUCIONISMO**

FORTALEZA – CEARÁ

2018

MIRELLA MOTA CAVALCANTE DA SILVA

TECNOLOGIA DIGITAL E LÍNGUA INGLESA: GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA
DIDÁTICA NA PERSPECTIVA DO CONSTRUCIONISMO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Ensino de Língua Inglesa do Centro de Ciências e Tecnologias da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial à obtenção da certificação de especialista em Ensino de Língua Inglesa.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Myrcea Harvey

FORTALEZA – CEARÁ

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Estadual do Ceará

Sistema de Bibliotecas

Silva, Mirella Mota Cavalcante da .
TECNOLOGIA DIGITAL E LÍNGUA INGLESA: GAMIFICAÇÃO
COMO PROPOSTA DIDÁTICA NA PERSPECTIVA DO
CONSTRUCIONISMO [recurso eletrônico] / Mirella Mota
Cavalcante da Silva. - 2018.
1 CD-ROM: il.; 4 ¾ pol.

CD-ROM contendo o arquivo no formato PDF do
trabalho acadêmico com 49 folhas, acondicionado em
caixa de DVD Slim (19 x 14 cm x 7 mm).

Monografia (especialização) - Universidade
Estadual do Ceará, Centro de Ciências e Tecnologia,
Especialização em Ensino de Língua Inglesa, Fortaleza,
2018.

Orientação: Prof.^a M.^a Myrcea Harvey.

1. Práticas Docentes. 2. Objetos Digitais. 3.
Gamificação. 4. Língua Inglesa. I. Título.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ
SECRETARIA DE APOIO ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA



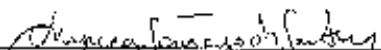
MIRELLA MOTA CAVALCANTE DA SILVA

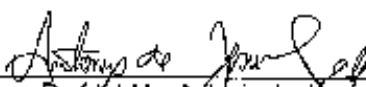
TECNOLOGIA DIGITAL E LÍNGUA INGLESA: GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA
DIDÁTICA NA PERSPECTIVA DO CONSTRUCIONISMO.

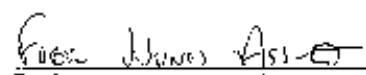
Monografia apresentada ao Curso de
Especialização em Ensino de Língua Inglesa
da Universidade Aberta do Brasil/Universidade
Estadual do Ceará, como requisito parcial para
obtenção do grau de Especialista.

Aprovado em: 30/8/22 Conceito: SATISFATÓRIO

BANCA EXAMINADORA


Prof.(a) Ms. Myrcéa Santiago dos Santos Harvey
Universidade Estadual do Ceará –UECE
Presidente/Orientador(a)


Prof.(a) Ms. Antonia de Jesus Sales
Universidade Federal do Ceará –UFC
1º Examinador(a)


Prof.(a) Ms. Fabio Nunes Assunção
Universidade Estadual do Ceará –UECE
2º Examinador(a)

Dedico essa pesquisa, em primeiro lugar, ao meu Senhor e Deus, pelo Seu amor, força, luz, capacitação, ajudando-me em todo momento.

Dedico ao meu amado esposo, companheiro de profissão e ajudador fiel. Aos meus filhos, João Lucas e Nathália, para inspirá-los a não desistir dos seus sonhos, além de estimulá-los a darem o melhor de si mesmos em tudo que fizerem. À minha família querida, minha mãe e irmãos, pela força e estímulo em todo o tempo. *In memoriam*, ao meu amado pai, estimado Professor José Hamilton Mota, palavras escapam para mensurar o quanto tenho saudades!

AGRADECIMENTOS

Toda gratidão ao meu Senhor Pai e Deus por sua infinita bondade, concedendo-me a realização dessa pesquisa e a finalização de mais uma etapa da minha jornada.

Agradeço ao meu precioso esposo John Wirley por seu auxílio a todo instante, seu amor e companheirismo, dando-me o suporte necessário nos dias oportunos.

Aos meus amados filhos, João Lucas e Nathália (aos sete meses ainda na barriga da mamãe), por simplesmente existirem!

À minha família, minha querida mãe, por seu encorajamento e estímulo durante toda caminhada.

À Professora Dra. Luciana de Lima, por oportunizar meu crescimento intelectual, e instigar meu interesse à pesquisa, à investigação científica, ao conhecimento.

À minha equipe de estudo Tecnodocência, da Universidade Federal do Ceará, que acrescentam conhecimentos plausíveis às nossas pesquisas quanto à relação entre as Tecnologias Digitais e Educação.

À Professora Ma. Myrcea Harvey, por dar o suporte e orientação devida à realização desse trabalho, ajudando-me nessa árdua produção.

À Universidade Estadual do Ceará, por proporcionar o andamento qualitativo do curso Especialização em Ensino de Língua Inglesa na modalidade à distância.

Aos docentes que contribuíram positivamente para a coleta de dados, participando do questionário de pesquisa e elencando informações precisas quanto ao objeto de estudo dessa pesquisa.

Minha gratidão a todos!

“As grandes ideias surgem da observação dos
pequenos detalhes.”

(Augusto Cury)

RESUMO

O objetivo dessa pesquisa é propor a utilização de Objetos de Aprendizagem, no contexto da Gamificação, às práticas docentes vigentes, em especial ao ensino de Língua Inglesa (LI), sob a perspectiva teórica do Construcionismo, a fim de possibilitar o desenvolvimento da autonomia do aluno frente a sua construção significativa do conhecimento. Os procedimentos metodológicos, de caráter quali-quantitativo, enfocam as análises bibliográficas críticas dos pressupostos teóricos construcionistas e da Abordagem Comunicativa para o ensino de línguas atrelado à Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner, considerando o contexto da sociedade tecnológica. Em adição, o trabalho aponta o registro da observação sistemática em aulas de Ensino de LI, além de expor a coleta de dados quanto à aplicação de questionário aos docentes que utilizam ferramentas digitais em suas metodologias de ensino. Não obstante, registra-se que os objetos de aprendizagem, como recursos educacionais legítimos, podem contribuir para a promoção de aulas dinâmicas e interativas, desde que sejam bem orientados pelos docentes quanto à aplicação prática. Desta feita, a pesquisa sugere a proposição funcional da inserção das ferramentas digitais às metodologias de ensino para viabilizar uma aprendizagem mais contextualizada à realidade do cenário global.

Palavras-chaves: Práticas docentes. Objetos de Aprendizagem. Gamificação. Língua Inglesa.

ABSTRACT

The objective of this research is to propose the use of Learning Objects, in the context of Gamification, to the teaching practices in force, in special to the teaching of English Language (EL), under the theoretical perspective of Constructionism, in order to enable the development of student autonomy construction of knowledge. Qualitative methodological procedures focus on critical bibliographical analyzes of constructivist theoretical assumptions and the Communicative Approach to language teaching linked to Gardner's Multiple Intelligences Theory, considering the context of the technological society. In addition, the study points to the systematic observation of EL teaching classes, besides to exposing the collection of data regarding the application of a questionnaire to teachers who use digital tools in their teaching methodologies. Thus, it is recorded that learning objects as legitimate educational resources can contribute to the promotion of dynamic and interactive classes, as long as they are well guided by teachers as to their practical application. Therefore, the research suggests the functional proposition of the insertion of the digital tools to the teaching methodologies to enable a more contextualized learning to the reality of the global scenario.

Keywords: Teaching practices. Learning Objects. Gamification. English language.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Layout da página inicial da plataforma.	25
Figura 2 - Layout da página inicial da plataforma.	25
Figura 3 - Layout da página inicial da plataforma.	26
Figura 4 - Layout da página inicial da plataforma.	26
Figura 5 - Layout da página inicial da plataforma.	27
Figura 6. Gráfico. Coleta de dados 1.....	32
Figura 7- Quadro 1. Coleta de dados 2.....	32
Figura 8 - Quadro 2. Coleta de dados 3.....	35
Figura 9 - Coleta de dados 4.....	38
Figura 10 - Coleta de dados 5.....	38
Figura 11 - Coleta de dados 6.....	39
Figura 12 - Coleta de dados 7.....	39
Figura 14 - Coleta de dados 9.....	40
Figura 15 - Coleta de dados 10.....	40

LISTA DE SIGLAS

AC	Abordagem Comunicativa
EaD	Educação a Distância
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira
LE	Língua Estrangeira
LI	Língua Inglesa
NTCI	Novas Tecnologias da Informação e Comunicação
ODAs	Objetos Digitais de Aprendizagem
OAs	Objetos de Aprendizagem
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
QI	Quociente de Inteligência
TDICs	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
UECE	Universidade Estadual do Ceará
UFC	Universidade Federal do Ceará

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1 PRÁTICAS DOCENTES EM LÍNGUA ESTRANGEIRA EM VISTA ÀS PERCEPÇÕES CONSTRUCIONISTAS.....	14
2.1.1 A teoria das Inteligências Múltiplas e a Abordagem Comunicativa da Linguagem para o Ensino de Língua Inglesa.....	17
2.1.2 A relação entre o Ensino de Língua Inglesa e Tecnologia Digital.....	20
3. GAMIFICAÇÃO E PRÁTICA DOCENTE EM LÍNGUA INGLESA	23
4. METODOLOGIA	28
4.1 INSTRUMENTOS DA COLETA DE DADOS.....	28
4.2 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS.....	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	45
APÊNDICES	48
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO APLICADO AOS DOCENTES (JULHO 2018).....	49
ANEXOS	51
ANEXO A – ATA DE SESSÃO DE DEFESA DE MONOGRAFIA.....	52

1. INTRODUÇÃO

Dentre as diversas características da comunidade tecnológica, observa-se a tendência inovadora das ferramentas comunicativas para a representação da globalização e informatização que abrange os diversos setores sociais, configurando certa necessidade de adequação a um mundo digital. Nesse sentido, o presente trabalho busca nortear a compreensão da utilização dos recursos digitais em consonância à prática docente, na perspectiva construcionista de aplicação metodológica quanto à proposição de aulas interativas em contexto interdisciplinar do ensino de Língua Inglesa (LI).

Sobre isto, a pesquisa de caráter quali-quantitativo considera em seus métodos, o levantamento de dados por meio da realização da aplicação de questionário aos docentes que utilizam recursos digitais em suas práticas para mediar o aprendizado do educando em contexto. Em adição, o trabalho registra a observação sistemática em aulas de Língua Inglesa (LI) que envolve a Abordagem Comunicativa da Língua em consonância à rica utilização da tecnologia digital.

Conforme a leitura dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) a respeito do ensino de Língua Estrangeira (LE), observa-se que:

Diferentemente do que ocorre em outras disciplinas do currículo, na aprendizagem de línguas o que se tem a aprender é também, imediatamente, o uso do conhecimento, ou seja, o que se aprende e o seu uso devem vir juntos no processo de ensinar e aprender línguas. Assim, caracterizar o objeto de ensino significa caracterizar os conhecimentos e os usos que as pessoas fazem deles ao agirem na sociedade. Portanto, ao ensinar uma língua estrangeira, é essencial uma compreensão teórica do que é a linguagem, tanto do ponto de vista dos conhecimentos necessários para usá-la quanto em relação ao uso que fazem desses conhecimentos para construir significados no mundo social. (BRASIL, 1998, p.25)

Assim, considerando os impactos trazidos pelas Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDICs) ao sistema de ensino da sociedade contemporânea, parece ser configurada a urgente necessidade da inserção de metodologias inovadoras à prática docente, no que tange as aulas de ensino de LI em escolas de ensino regular. Não obstante, torna-se necessário refletir sob as possibilidades didáticas e metodológicas que concorram a uma melhor aquisição da Linguagem em virtude da aprendizagem contextual.

Nesse sentido, sabe-se que a Educação recebe influências expressivas que apontam a importância contextual de acompanhar tais mudanças sociais, em vista à qualificação do sistema de ensino em sua funcionalidade. Conquanto, prescinde-se destacar a notoriedade das TDICs e sua relação em detrimento ao processo educacional às relevâncias

das alternativas potenciais dos instrumentais didáticos em associação aos conteúdos ensinados, fomentando a aprendizagem e o desenvolvimento do educando em sua formação.

Segundo Lima, Loureiro e Passos (2016), as mudanças que advêm com as TDICs são consideradas como uma revolução na execução de tarefas docentes. Tratando-se da docência de uma Língua Estrangeira (LE), considera-se o uso das ferramentas digitais como um instrumental facilitador do processo de aquisição linguística, à medida que o ensino dos conteúdos didáticos é repassado por meio da interação promovida entre professor e aluno durante a exposição das aulas dinâmicas. Nessa óptica, acredita-se que a prática docente da LI pode desfruir das possibilidades educativas promovidas pelo uso das TDICs e concorrer para o desenvolvimento das habilidades relativas à aquisição da LE pelo educando.

Em vista dessa realidade contextual, alguns questionamentos foram levantados para a realização da pesquisa: De que maneira as TDCIs podem favorecer a aquisição de LI no contexto das aulas de ensino regular? Em que medida a Gamificação pode concorrer para um melhor desenvolvimento cognitivo do aluno à vista da aprendizagem de uma língua estrangeira? Em que aspectos o uso de ferramentas digitais pode propiciar o processo de aprendizagem significativa do educando mediante a perspectiva construcionista?

Assim, tencionando evidenciar a configuração de Objetos de Aprendizagem (OAs) quanto à proposição didática em LI, a pesquisa se desenvolve na apresentação dos capítulos 2, 3, 4 e 5 para apontar relevâncias da relação entre TDICs e Ensino de LI, reportando mediante análise e coleta de dados, observações intrínsecas à temática estudada.

Desse modo, no capítulo 2, Referencial Teórico, o trabalho traz uma abordagem quanto às práticas docentes em vista às perspectivas construcionistas do ensino, em paralelo à teoria das Múltiplas Inteligências no que tange ao desenvolvimento comunicativo da Língua Inglesa. Em adição, pretende-se delinear a pragmática contextual da relação entre o Ensino de LI e Tecnologia Digital atrelada à clareza dos instrumentais digitais.

O capítulo 3 se destina à temática Gamificação em vista ao contexto de aplicação às tarefas docentes, vislumbrando quatro Objetos Digitais de Aprendizagem (OAs) como recursos educacionais. Já o capítulo 4 apresenta a metodologia do trabalho à apresentação dos instrumentos avaliativos quanto à coleta, análise e interpretação dos dados do caráter dessa pesquisa às observações registradas.

Por fim, no capítulo 5, norteiam-se as reflexões com a pretensão de contribuir à consciência crítica docente no tocante à elaboração de proposição metodológica didática, a qual visa inovar práticas inerentes concorrentes ao desempenho do educando quanto à aquisição da LE.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Em vista aos pressupostos teóricos que englobem a compreensão sob a docência em Língua Estrangeira (LE), pondera-se a relevância das abordagens de ensino que configurem a pragmática contextualização das ferramentas metodológicas no tocante ao processo qualitativo de aprendizagem do educando. Assim, para a sugestão de uma proposta didática posterior, a pesquisa aborda os conceitos do Construcionismo, da Teoria das Inteligências Múltiplas e Abordagem Comunicativa para o Ensino de Língua Inglesa (LI), assim como apresenta um delinear quanto à Gamificação e Objetos de Aprendizagem (OAs), haja vista a relação entre Ensino de LI e Tecnologia Digital.

2.1 PRÁTICAS DOCENTES EM LÍNGUA ESTRANGEIRA EM VISTA ÀS PERCEPÇÕES CONSTRUCIONISTAS

A representação do exercício docente na sociedade contemporânea distingue as diversas amplificações das manifestações do ato de ensinar, caracterizando a postura pedagógica ante a pragmática contextual do processo de aprender. Não obstante, compreende-se que *Prática Docente* vai além da simplicidade expositiva de conteúdos, no entanto pondera a configuração de métodos conscientes e aplicados à concorrência da relação ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, entende-se que ao profissional *docente* implica a interposição da aplicação de metodologias elaboradas, sob a perspectiva de um Planejamento Pedagógico inteligente, o qual repercute as diretrizes do Saber e dissemine as variedades de aprendizagem. Em paralelo, o ensino de uma Língua Estrangeira (LE) requer uma prática correspondente à manifestação do processo de aquisição da Linguagem pelo educando, mediante aplicações equivalentes e metodológicas em contexto.

Sob esse aspecto, considera-se que o delinear das pragmáticas de ensino de LE podem contemplar a elaboração perspicaz de métodos que favoreçam a contextualização da Língua estudada, ao passo que evidencie no processo de aquisição linguística, a funcionalidade usual dos mecanismos de aprendizagem. Quanto a isso, pode-se observar na leitura dos PCN que “diferentemente do que ocorre em outras disciplinas do currículo, na aprendizagem de línguas o que se tem a aprender é também, imediatamente, o uso do conhecimento, ou seja, o que se aprende e o seu uso devem vir juntos no processo de ensinar e aprender línguas.” (BRASIL, 1998, p.27).

Além disso, salienta-se a importância do profissional docente em LE delimitar a compreensão do objeto de ensino da linguagem, no que tange à prática metodológica contextualizada às possibilidades inerentes da aquisição linguística.

Assim, caracterizar o objeto de ensino significa caracterizar os conhecimentos e os usos que as pessoas fazem deles ao agirem na sociedade. Portanto, ao ensinar uma língua estrangeira, é essencial uma compreensão teórica do que é a linguagem, tanto do ponto de vista dos conhecimentos necessários para usá-la quanto em relação ao uso que fazem desses conhecimentos para construir significados no mundo social. (BRASIL, 1998, p.27)

Em adição, a compreensão do conhecimento pelo educando pode ser favorecida mediante uma prática consciente à elaboração hábil de um ensino característico que repercuta os entrelaces do ato de aprender, no que tange à construção dos significados. Assim, torna-se evidente que o docente estabeleça diretrizes aplicáveis às manifestações da relação ensino e aprendizagem, contribuindo para a dinamização do estabelecimento teórico e prático usual das metodologias de aquisição linguística em LE.

Sabe-se que o ensino de LE nas escolas desempenha um papel importante à medida que os alunos têm a oportunidade de conhecer novas culturas e interagir sobre modos diversificados de interpretação da realidade. Dessa forma, pode-se compreender a Linguagem como uma prática social inserida no mundo contextualizado, haja vista as possíveis interações percebidas ante o processo de ensino. Não obstante, enfatiza-se que o docente permita o desenvolvimento de metodologias que viabilizem a complexidade da aprendizagem, ao passo que o educando estabeleça vínculos significativos à construção do conhecimento linguístico e interativo da Língua.

Conforme Mellin (2000), o professor deve buscar motivar seus alunos, pois quando o aluno está incentivado para aprender alguma coisa específica seu comportamento é correto. A autora ainda acrescenta que com tal motivação, o aluno se concentra no ensino e sua atenção é dirigida, evitando que ele se comporte mal ou atrapalhe a aula. Nesse ínterim, faz-se necessário compreender que a necessidade docente em aprimorar suas técnicas de ensino para promover uma dinâmica interativa no contexto interno das aulas de LE, torna-se imprescindível frente à sociedade digital que emerge no cenário global.

Entrelaçando-se a dinâmica coercitiva da relação contextual entre ensino e aprendizagem mediante atuação de uma prática docente consciente, os conhecimentos podem ser desenvolvidos à medida que a construção equivalente dos significados seja palpável e vivenciada pelo educando. Sendo assim, permite-se adequar à prática docente a aplicação de

métodos que facilitem a crescente aquisição de uma LE, no contexto contemporâneo social, ressaltando-se a utilização de objetos digitais educacionais ao exercício laboral de um Planejamento Pedagógico direcionado à progressão da aprendizagem. Conforme Moran (1999, p.2):

O educador autêntico é humilde e confiante. Mostra o que sabe e, ao mesmo tempo está atento ao que não sabe, ao novo. Mostra para o aluno a complexidade do aprender, a nossa ignorância, as nossas dificuldades. Ensina, aprendendo a relativizar, a valorizar a diferença, a aceitar o provisório. Aprender é passar da incerteza a uma certeza provisória que dá lugar a novas descobertas e a novas sínteses.

Apesar disso, entende-se ser desafiador enriquecer o conteúdo didático com a introdução das ferramentas digitais, embora facilite a dinâmica interna durante as aulas de LE. Percebe-se nesse sentido que o profissional docente deve buscar aprimorar o repasse dos seus conhecimentos ao educando, ampliando sua metodologia e inovando suas técnicas didáticas tendo em vista o aperfeiçoamento e a qualidade do ensino da Língua.

Papert (2008), ao referir-se à utilização das tecnologias digitais associadas às práticas docentes, afirma existirem duas polaridades no eixo do conhecimento e ensino. De um lado tem-se o Instrucionismo, que, mesmo com todo o aparato proporcionado pelas tecnologias, detém-se na ideia de repasse do conhecimento. E por outro lado, encontra-se o Construcionismo, em que o aprendiz adquire suas experiências mediante a construção do conhecimento na relação estabelecida com o objeto de saber. Logo, o educando tem a oportunidade de interagir ativamente do processo de ensinar e aprender, de forma que o conhecimento seja construído significativamente, ao invés de ser apenas repassado.

Em vista às percepções construcionistas, compreende-se que a dinâmica na relação entre o ensino e aprendizagem pode ser favorecida pela inserção de recursos educacionais que desempenhem usabilidade funcional à aplicação teórica. Conforme Zannata (2012, p.01), “no processo de aprendizagem, à perspectiva construcionista, o aluno é o protagonista da construção do seu próprio conhecimento”. Nesse contexto, percebe-se que a prática docente pode desfruir de possibilidades metodológicas que contextualizem a aquisição da LE na contemplação do desempenho do aprendiz, reforçando o desenvolvimento das capacidades de aprender, ao passo que estabelece diretrizes aplicáveis à métodos inovadores de ensino.

Tratando-se desses aspectos, Zannata (2012, p. 01) afirma ainda que a teoria Construcionista de aprendizagem “representa uma adaptação dos princípios do Construtivismo de Piaget e descreve atividades referentes à utilização de recursos

tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem.” Sobre isto, ressalta-se a variedade complexa de possibilidades que a aplicação de objetos digitais possa viabilizar um ensino contextualizado à realidade do aprendiz, em contraposição à prática docente viável.

Assim, a pesquisa entende a importância da abordagem de metodologias inovadoras que concorram para a promoção qualitativa do processo ensino e aprendizagem de LE, haja vista a perspectiva construcionista de Papert (2008) quanto às pragmáticas contextuais da usabilidade dos objetos digitais em sala de aula e que ressaltam a construção significativa do conhecimento pelo educando, no contexto da sociedade tecnológica.

2.1.1 A teoria das Inteligências Múltiplas e a Abordagem Comunicativa da Língua para o Ensino de Língua Inglesa

A relevância das discussões reflexivas a respeito das práticas docentes de uma Língua Estrangeira (LE), e a promoção das relações interativas da dinâmica estabelecida no processo de aprendizagem tornam pautáveis as utilizações de instrumentais pedagógicos para essa finalidade. Nesse contexto, a clareza de percepções teóricas que direcionem o desenvolvimento das capacidades de aprender pode favorecer o ensino da LE, estimulando aspectos cognitivos do aprendiz quanto à aquisição linguística.

Tratando-se da aprendizagem de Língua Inglesa (LI), detém-se a necessidade de investigação quanto ao desenvolvimento das funções cognitivas e habilidades intrínsecas às capacidades mentais do educando, no que tange ao desempenho perceptivo à compreensão da Língua. Logo, as possibilidades de ensino tendem a ser direcionadas ao interpasso metodológico aplicável em contexto de sala de aula, considerando os estímulos que despertam e enriquecem o conhecimento da Língua.

Nesse processo, releva-se citar a Teoria das Inteligências Múltiplas proposta por Gardner (1994), em referência de que a vida humana requer o desenvolvimento de vários tipos de inteligência. Para isso, a pesquisa de Howard Gardner (1994) identificou e definiu sete tipos de Inteligências, que, logo mais tarde, acresceu em 1995, a oitava Inteligência. Considerando essa perspectiva, convém delinear as oito Inteligências, a saber:

- a) Inteligência Linguística: “A capacidade de dominar a linguagem e se comunicar com outros (...), não só se refere à capacidade de comunicação oral, mas a outras formas de comunicação como a escrita, gestual, etc.” (SOUZA, 2015);
- b) Inteligência Lógico-Matemática: relaciona-se à capacidade de raciocínio lógico e resoluções matemáticas. “O famoso teste de quociente de inteligência (QI) é baseado

neste tipo de inteligência e, em menor proporção, na inteligência linguística.” (SOUZA, 2015);

- c) Inteligência Espacial: reporta-se à capacidade de observação do mundo sob a óptica de diferentes perspectivas mediante habilidades mentais para a definição de detalhes;
- d) Inteligência Musical: “Esta inteligência envolve a capacidade de perceber, discriminar, transformar e expressar formas musicais. Incluem-se, portanto, neste tipo de inteligência, sensibilidade ao ritmo, tom ou melodia, e timbre de uma peça musical.” (SABINO E ROQUE, 2006, p.5);
- e) Inteligência Corporal e Sinestésica: essencial ao desenvolvimento cultural, refere-se às habilidades motoras do corpo para a utilização de ferramentas e expressão emocional. Segundo Souza (2015), a capacidade de utilizar ferramentas remete à Inteligência sinestésica corporal, enquanto à capacidade intuitiva à expressividade dos sentimentos.
- f) Inteligência Intrapessoal: representa a capacidade do autoconhecimento, pressupondo, de acordo com Armstrong apud Sabino e Roque (2006, p.6) “possuir uma imagem precisa de si mesmo (das próprias forças e limitações); consciência dos estados de humor, intenções, motivações, temperamento e desejos; e a capacidade de autodisciplina, auto-entendimento e auto-estima”;
- g) Inteligência Interpessoal: referencia à capacidade de interpretação e compreensão de circunstâncias no que diz respeito às relações sociais. Segundo Brennan e Vasconcelos apud Sabino e Roque (2006, p.6) essa Inteligência remete a “valorizar a organização em grupo, desperta o espírito de liderança, e, seu desenvolvimento se dá desde as relações maternas, no ambiente escolar como um todo e entre amigos.”;
- h) Inteligência Naturalista: segundo Souza (2015), essa Inteligência incluída por Gardner em 1995, remete a uma das inteligências essenciais quanto à sobrevivência do ser humano e de outras espécies, já que “detecta, diferencia e categoriza as questões relacionadas com a natureza, como espécies animais e vegetais ou fenômenos relacionados ao clima, geografia ou fenômenos naturais.” Brennan e Vasconcelos apud Sabino e Roque (2006, p. 7) entendem o potencial dessa inteligência “demonstrado em comportamentos criativos, que associam saberes adquiridos no cotidiano do senso comum a conhecimentos adquiridos com métodos científicos que sejam relacionados, não só à vida social, mas também, ao ambiente natural.”.

Logo, compreende-se que ante a Teoria das Inteligências Múltiplas, as práticas docentes podem despertar as funções mentais do educando quanto ao aprendizado de um novo idioma, o qual imerso às representações estimuladas, mediante os métodos utilizados pela

docência, pode ser assimilado e acomodado ao desenvolvimento da linguagem. Desse modo, pode-se pensar na metodologia com caráter inovador e contextual à realidade do aprendiz, haja vista a inserção de possibilidades que estimulem as habilidades funcionais e cognitivas no processo de aquisição linguística.

A Teoria das Inteligências Múltiplas sugere que simples modificações no contexto de sala de aula ou na realização de atividades rotineiramente realizadas podem atingir níveis mais satisfatórios de aprendizagem, por envolverem um maior número de alunos ou por se mostrarem mais adequadas aos perfis cognitivos dos aprendizes.” (SABINO E ROQUE, 2006 , p.12)

Em paralelo às influências dessa percepção no que tange o ensino de LE, observa-se que as abordagens utilizadas pelos métodos docentes tendem a propiciar, no aspecto qualitativo, a relação ensino e aprendizagem. Sendo assim, a docência em LI pode se configurar ao exercício consciente às demandas que vislumbre o desenvolvimento das competências linguísticas do aprendiz, ao passo que norteia a usabilidade de ferramentas educacionais aplicáveis por meio de abordagens de ensino.

Nesse contexto, a Abordagem Comunicativa (AC) para o ensino de LI se referencia à abordagem que permite a criação de ambientes educacionais em que o aprendiz interage em situações reais e autênticas. Conforme Brown (2001, p.43) *apud* Harvey (2017, p.20), nessa Abordagem, “As técnicas de aprendizagem da língua são desenvolvidas para engajar os aprendizes em um contexto significativo, autêntico e funcional”, e, afirma ainda que “os alunos na aula comunicativa precisam usar a língua de maneira funcional, sabendo significar numa língua estrangeira e entender também a fala de outros sujeitos.”.

Sob esse aspecto, o docente atua como facilitador da aprendizagem, e, o aluno constrói significativamente o conhecimento de forma interativa à realidade que está inserido. Assim, as situações de aprendizagem em LI, seja leitura, oral e/ou escrita, podem ser estimuladas à vista do estímulo ao desenvolvimento da competência comunicativa da Língua. Além disso, a contextualização do ensino prescinde a significação da relação interativa entre docente/discente e/ou discente/discente, concorrendo para um estilo de aprendizagem ascendente e autônomo.

Nessa óptica, a competência comunicativa enfatizada pela perspectiva de Hymes (1972), referencia a pragmática contextual de situações que favorecem a adequação da Língua enquanto objeto de aprendizagem. Logo, o desenvolvimento das funções cognitivas se atrela às capacidades humanas no âmbito comunicativo das relações, em contraposição à formalidade tradicional da Língua, de forma a adequar o saber linguístico às demandas

contextuais do processo de comunicação. Por isso, Hymes (1972, p.279) *apud* Almeida (2016, p.4) afirma:

A partir de uma experiência finita de atos de fala e de sua interdependência com especificidades socioculturais, elas [as crianças] desenvolvem uma teoria geral da adequação da fala em sua comunidade, que passam a adotar, como outras formas de conhecimento cultural tácito (competência) na condução e interpretação da vida social.

Em vista dessa percepção, reflete-se que o desenvolvimento das habilidades cognitivas e o estímulo às inteligências do aprendiz podem ser favorecidos mediante a Abordagem Comunicativa de ensino para a prática docente em LI. Assim, a possibilidade de aplicação de técnicas de aprendizagem aponta a inovação de métodos de ensino em LI que vislumbrem um contexto comunicativo.

Dessa forma, entende-se que a configuração da prática docente ante as percepções que consideram o aprendiz como autônomo do seu processo de aprendizagem, norteia o enriquecimento de adequação funcional à Língua estudada em situações reais do cotidiano, concorrendo para a contextualização do ensino no cenário educativo.

2.1.2 A relação entre o Ensino de Língua Inglesa e Tecnologia Digital

Em vista aos impactos advindos do mundo digital ao contexto da Educação, observa-se que as influências expressivas das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) sob os meios comunicativos se tornam desejáveis para contextualizar uma realidade de ensino mais abrangente e inserida às práticas docentes. Apesar disso, sabe-se que a inserção das ferramentas tecnológicas, nesse contexto, constitui-se desafiador, já que a aplicação dos recursos instrumentais aspira à compreensão e capacitação do educador em aprimorar o planejamento pedagógico à utilização contextual.

À respeito da docência em Língua Inglesa (LI), acredita-se que o ensino tende a ser mais promissor à medida que as aulas promovam interação e enriqueçam os conteúdos didáticos, mediante a construção do conhecimento pelo aluno sob uma abordagem comunicativa inserida à realidade contextual.

Castilho *et al.* (2014) ressalta que a prática docente atual exige do profissional o conhecimento e o domínio das diferentes Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC), com o objetivo de se estabelecer diálogo em meio a esta nova realidade tecnológica.

O autor acrescenta ainda que esta interação pode ser estreitada, também, até por meio da utilização das redes sociais.

Nesse âmbito, a necessidade da prática docente em acompanhar as mudanças contextuais sociais, refletindo a importância da aplicação de uma abordagem de ensino inovadora e dinâmica que propicie uma aprendizagem relativa é imprescindível para a promoção de um ensino contextualizado e inerente ao cenário global. Em vista dessa relevância, observaram Lima e Loureiro (2015) que o docente precisa modificar sua postura diante do uso das TDICs em sala de aula, valorizando o protagonismo do discente em seu processo de aprendizagem.

De acordo com Ausubel (1978) *apud* Fernandes (2011), o fator isolado mais importante que influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece. Nesse parâmetro, torna-se relevante considerar a importância dos conhecimentos prévios que o educando já armazenou para favorecer a aplicação dos novos conteúdos em associação à riqueza da utilização proporcionada pelo uso das TDICs.

Considerando-se a legitimidade dessas ferramentas digitais como recurso educacional disponível, tais como o projetor conectado ao notebook para a apresentação de slides, *flashcards* e textos diversos, assim como a utilização de caixas de sons para atividades que envolvem áudios e músicas, textos, entre outros, tanto quanto o uso de *tablets* e aplicativos em *smartphones*, a dinâmica interna expositiva pode se tornar mais propícia à aquisição interativa da LE pelo educando em seu processo de Aprendizagem Significativa.

Nesse aspecto, entende-se que a relação docente e discente pode ser desenvolvida sob a dinâmica autônoma do processo de aprendizagem e aquisição do educando. Segundo Moran (1999, p.1):

A aquisição da informação, dos dados dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor - o papel principal - é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. Aprender depende também do aluno, de que ele esteja pronto, maduro, para incorporar a real significação que essa informação tem para ele, para incorporá-la vivencialmente, emocionalmente. Enquanto a informação não fizer parte do contexto pessoal - intelectual e emocional - não se tornará verdadeiramente significativa, não será aprendida verdadeiramente.

Nessa óptica, entende-se a importância da relação entre as práticas docentes em LE e a funcionalidade das metodologias que permeiam um aprendizado crescente, haja vista a necessidade pragmática do cenário digital. Logo, o ensino de LI aponta a urgente compreensão docente em adequar suas técnicas e métodos à aplicação prática sob um

contexto contextualizado e enriquecedor à concorrência equivalente de uma aprendizagem qualitativa, na qual o aprendiz seja protagonista da construção dos significados em seu processo de assimilação linguística.

A configuração de um exercício docente que contemple esse paradigma se torna indispensável para se apontar a vigência de um aprendizado contextual. Moran (1999, p.7) ainda afirma que “é importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on line e off line.”

Sendo assim, percebe-se que o docente deve aprimorar sua metodologia, inovando suas técnicas didáticas para o aperfeiçoamento e a qualidade de ensino de LI, já que a notoriedade das TDICs como instrumento facilitador ao processo de aprendizagem torna evidente a qualificação dos profissionais que desfruem dos recursos digitais, assim como a aplicação dessas ferramentas no contexto escolar. Moran (1999, p. 6) salienta que:

É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. O poder público pode propiciar o acesso de todos os alunos às tecnologias de comunicação como uma forma paliativa, mas necessária de oferecer melhores oportunidades aos pobres (...).

Moran (1999, p. 6) ainda enfatiza que:

Um dos projetos políticos mais importantes é que a sociedade encontre formas de diminuir a distância que separa no acesso à informação entre os que podem e os que não podem pagar por ela. As escolas públicas, comunidades carentes precisam ter esse acesso garantido para não ficarem condenadas à segregação definitiva, ao analfabetismo tecnológico, ao ensino de quinta classe.

Logo, entende-se a importância da parceria de políticas públicas para que o acesso às inovações dos recursos digitais, em sala de aula, seja incrementado à realidade do aluno. Em adição, considera-se a relevância da capacitação dos docentes frente à realidade contemporânea. Assim, Moran (1999, p.5) reforça que:

A educação escolar precisa *compreender e incorporar mais as novas linguagens*, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos.

Nesse contexto, ressalta-se a participação dos docentes ao alcance de novos métodos e ao comprometimento de uma resultante educação de valor, a qual atinja os objetivos propostos. Por isso, Moran (2017, p.7) reitera que:

Nossa mente é que orienta nossas escolhas, nossa criatividade nos impulsiona para novas práticas. Professores criativos, empreendedores e humanistas conseguem desenvolver projetos colaborativos, motivar os alunos, produzir materiais relevantes, integrar a escola com a vida e com o mundo. As tecnologias são importantes, mas se temos uma mentalidade aberta, acolhedora e criativa conseguiremos encontrar soluções interessantes mesmo com uma infraestrutura precária e desenhar atividades atraentes para uma aprendizagem significativa e emancipadora.

Nesse ínterim, a criatividade das técnicas utilizadas em consonância aos procedimentos inovadores em sala de aula podem estimular as possibilidades das formas de aprender, seja mediante a disponibilidade de recursos digitais, seja ao estímulo às atividades contextuais que mesclam dinâmicas em contexto. Tais atividades podem ser vistas como a realização de entrevistas no celular fora da escola e trazer para apresentação em sala de aula; postagem de materiais e/ou projetos extraclases em um blog criado pelo professor; acesso à temáticas diferenciadas e contextuais ao conteúdo estudado, entre outros.

Sobretudo, pondera-se que o entrelace da funcionalidade dos recursos digitais associados à prática docente em LE demande a elaboração de um bom Planejamento para aplicação posterior. Desse modo, pensa-se que a docência de LI tende a tornar-se mais efetiva na busca de facilitar a compreensão do aprendiz à cultura de outra Língua, a qual demanda formas singulares de expressão e características diferenciadas da língua materna em seu contexto.

3. GAMIFICAÇÃO E PRÁTICA DOCENTE EM LÍNGUA INGLESA

Tratando-se dos Objetos de Aprendizagem (OAs) em utilização à docência em Língua Inglesa (LI), aponta-se uma crescente influência investigativa e reflexiva sob as perspectivas que viabilizem a aplicação das ferramentas tecnológicas no âmbito educativo. Logo, as demandas pragmáticas que tornem a legitimidade dessa inovação contemplam a prática docente em exercício contextual para a configuração das formas de aprender.

Sob essa óptica, compreende-se que as TDICs parecem incrementar os métodos de ensino de forma influenciável e positiva. Segundo Moran (2017, p.1):

As tecnologias digitais hoje são muitas, acessíveis, instantâneas e podem ser utilizadas para aprender em qualquer lugar, tempo e de múltiplas formas. O que faz a diferença não são os aplicativos, mas estarem nas mãos de educadores, gestores (e estudantes) com uma mente aberta e criativa, capaz de encantar, de fazer sonhar, de inspirar. Professores interessantes desenham atividades interessantes, gravam vídeos atraentes. Professores afetivos conseguem comunicar-se de forma acolhedora com seus estudantes através de qualquer aplicativo, plataforma ou rede social.

Desta feita, a aplicação metodológica de ferramentas digitais em contexto de aprendizagem pode proporcionar a configuração de novas possibilidades às práticas docentes vigentes em LI, amplificando as técnicas que incorporam estratégias de ensino mais dinâmicas e paulatinas em sala de aula. Nesse aspecto, a Gamificação tem sido uma boa alternativa para representar inovação à prática docente.

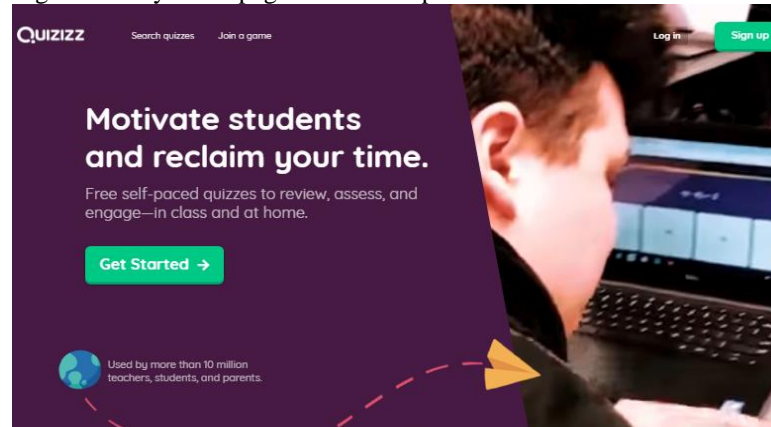
Conforme Alves (2014, p. 112) Gamificação "não é jogo: é a utilização de mecânica, estética e pensamento, baseados em *games* para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas". E ainda defende que a Gamificação "como estratégia de aprendizagem é uma forma interativa e divertida para o alcance de um objetivo específico e mensurável" (ALVES, 2014, p. 132).

Assim, as atividades direcionadas para a promoção do engajamento dinâmico entre docente e discente e/ou discente e discente, além de propiciar espaço interativo de aprendizagem podem estimular estrategicamente à construção dos significados, na qual o aluno é o protagonista do seu processo de conhecimento. Alves (2014, p.24) afirma que "precisamos aprender com a tecnologia. É necessário que sejamos capazes de promover o mesmo engajamento que a tecnologia promove. O aprendizado precisa ser mais rápido, interativo, engajador e por que não divertido?"

Dentre as ferramentas tecnológicas e educacionais inseridas no espaço da Gamificação, pode-se citar o *Quizizz*, o *Kahoot!*, o *Socrative* e o *Plickers*. As principais características desses recursos convêm serem delineadas abaixo, seguidamente aos *layouts* ilustrados e retirados de seus links eletrônicos:

- a) *Quizizz*: apresentando uma interface mais informal e divertida, como avatares, músicas e memes, a ferramenta configura "uma atividade de sala de aula divertida que permite a todos os alunos praticar juntos." (QUIZIZZ, 2018). Apesar de ainda não ser possível a incorporação de vídeos e/ou áudios nas perguntas e permitir apenas a elaboração do formato múltipla escolha, esse recurso gratuito é uma boa opção para a execução de atividades dentro e fora de sala, oferecendo *feedback* aos alunos, além de funcionar em todos os dispositivos com navegador e uso prático em aparelhos móveis (*tablets, smarthphones, android*).

Figura 1 - Layout da página inicial da plataforma.



Fonte: (QUIZZZ, 2018)

- b) *Kahoot!*: define-se como "uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos para professores e alunos" (KAHOOT!, 2018). Uma ferramenta interessante que permite a possibilidade de integrar jogos, com recursos como *pesquisa*, *questionários*, *discussão e bagunça*, apresentando também perguntas para mostrar os melhores jogadores do momento. Destaca-se pela possibilidade de incorporar vídeos, imagens e/ou diagramas nas perguntas, além de permitir um *recurso desafio* em que o professor pode atribuir jogos como tarefa de casa.

Figura 2 - Layout da página inicial da plataforma.



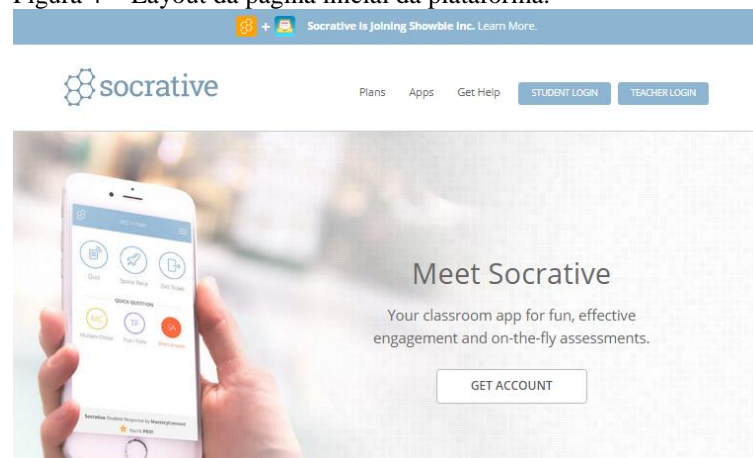
Fonte: (KAHOOT!, 2018)

Figura 3 - Layout da página inicial da plataforma.



- c) *Socrative*: "uma ferramenta de resposta instantânea projetada para o Ensino Fundamental e Médio" (SOCRATIVE, 2018). Esse recurso possibilita aos professores a elaboração de questionários simples e a utilização em dispositivos variados. É uma plataforma acessível com *feedback* ao final da aula, possibilitando aos alunos observarem seus erros e acertos, assim como ao professor descobrir se os objetivos de ensino foram atingidos. Todavia, a ferramenta não permite incorporar vídeos e áudios nas atividades e não oportuniza tarefas extraclases. Além disso, o recurso precisa ser custeado para utilização de uma versão mais sofisticada para abranger a capacidade de 150 alunos, em contraposição à gratuidade oferecida a uma turma de no máximo 50 alunos e com recursos mais limitados.

Figura 4 - Layout da página inicial da plataforma.



Fonte: (SOCRATIVE, 2018)

- d) *Plickers*: "uma ferramenta simples que permite ao professor coletar dados de avaliação formativa em tempo real sem a necessidade de dispositivos estudantis" (PLICKERS, 2018). Apresenta *layouts* para impressão, possibilitando a execução das atividades sem necessitar da utilização dos dispositivos móveis para a coleta de dados. O formato da ferramenta parece ser adequado ao uso em escolas públicas que não demandem recursos tecnológicos, contribuindo para uma aprendizagem diferenciada, já que necessitará apenas do dispositivo do professor para a leitura dos cartões (*plickers* – *layouts* previamente impressos). Mesmo assim, é uma ferramenta que permite só a elaboração de dois formatos de perguntas: múltipla escolha e verdadeiro/falso.

Figura 5 - Layout da página inicial da plataforma.



Fonte: (PLICKERS, 2018)

Os recursos apresentados parecem compor boas alternativas de aplicação prática em sala de aula, conforme o público alvo, proporcionando uma metodologia mais inovadora à docência em LI. Além disso, tais ferramentas são de uso gratuito, necessitando apenas que o professor crie uma conta individual para gerenciar as discussões e atividades elaboradas, recebendo *feedback* equivalente à participação dos alunos. Por isso, enfatiza-se, conforme a leitura abaixo, que:

As competências digitais mais importantes hoje, além de programar, são: saber pesquisar, avaliar as múltiplas informações, comunicar-se, fazer sínteses, compartilhar online. Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Os jogos mais interessantes para a educação ajudam os estudantes a enfrentar desafios, fases, dificuldades, limites, a enfrentar fracassos e correr riscos, com segurança. (MORAN, 2017, p.4)

Assim, diante de estratégias de aprendizagem, entende-se ser pautável às práticas docentes frente à criatividade em integrar as tecnologias de maneira a tornar as aulas em LI prazerosas e interessantes aos alunos. Nessa perspectiva, compreende-se que:

As ajudas tecnológicas para o ensino de línguas existem há algum tempo, é claro, mas, em nossa opinião, a tecnologia atingiu um ponto em que deveria ser considerada não só como complemento do ensino ou como recurso para professores, mas também como uma oportunidade para aprendizagem autônoma. Uma abordagem tecnológica para o ensino das línguas baseia-se em um conjunto de princípios únicos, incluindo uma nova compreensão da natureza da linguagem (LARSEFREEMAN; ANDERSON, 2011, p. 17 *apud* SALES; SOUZA, 2018, p.35).

Dessa maneira, acredita-se que uma proposta didática em referência aos instrumentais digitais percebidos em atividades de Gamificação, no contexto de aplicação, pode ser pensada como recurso educacional inovador para dinamizar as metodologias de ensino, à medida que tencione ao melhor desenvolvimento interativo e construtivo do conhecimento pelos estudantes, ao passo que a aquisição linguística se torne evidenciada.

4. METODOLOGIA

O presente trabalho se configura em Pesquisa Bibliográfica de caráter qualitativo quanto à coleta, análise e interpretação de dados, mediante o enfoque qualitativo de pesquisas bibliográficas críticas, as quais amplificam a compreensão acerca da funcionalidade das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na relação com as práticas docentes, e, em especial, ao ensino de Língua Inglesa (LI). Em adição, o trabalho registra a observação sistemática no tocante ao objeto de estudo, em consonância à aplicação posterior de questionário aos docentes que utilizam tecnologias digitais em suas metodologias de ensino.

4.1 INSTRUMENTOS DA COLETA DE DADOS

Os instrumentais aplicados à compreensão do objeto de estudo dessa pesquisa, vinculam-se a analisar e divulgar as reflexões qualitativas do levantamento de pressupostos teóricos que norteiam as pragmáticas contextuais da Docência, no que diz respeito ao ensino inovador mediado pelas TDICs.

Segundo Gil (2008, p.8) “pode-se definir método como caminho para se chegar a determinado fim. E método científico como o conjunto de procedimentos intelectuais e

técnicos adotados para se atingir o conhecimento.”. Nesse ínterim, a pesquisa faz um levantamento teórico para compor uma análise qualitativa sob as perspectivas do Construcionismo de Paper (2008), da Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner (1994) e da Abordagem Comunicativa de Hymes (1972) para a compreensão do processo de aprendizagem e aquisição da Língua Inglesa (LI), assim como um delinear dos pressupostos teóricos acerca da aplicação de recursos digitais em associação às práticas docentes no cenário da sociedade tecnológica.

Sobre isto, quanto ao aspecto qualitativo da pesquisa, registra-se a produção de quatro resenhas acadêmicas durante os semestres dos anos de 2017.1, 2017.2 e 2018.1 do Curso de Especialização em Ensino de Língua Inglesa ofertado na modalidade da Educação a Distância (EaD) na Universidade Estadual do Ceará (UECE), além da elaboração de quatro Planos de Aula, e de um pré-projeto de Pesquisa, os quais somaram à coleta de dados para posterior análises ao objeto de estudo da temática *Práticas Docentes e Tecnologia Digital*.

Evidencia-se, também, que a coleta das análises registradas no trabalho utilizou, além de alguns livros dos teóricos elencados e referenciados, a busca de artigos científicos em vista às perspectivas apontadas, por meio do uso do notebook em conexão às redes virtuais disponíveis para navegações on-line de provedores seguros da Internet. A procura se deu em sites acadêmicos e funcionais para pesquisa, como o *Google Acadêmico*, *Nova Escola*, *ENDIPE 2016*, *SciELO*, assim como a leitura disponível no portal *MEC* dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o Ensino de Língua Inglesa (terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental) do Brasil, enfocando-se nas metodologias de ensino à docência em LI.

Além disso, soma-se à coleta dos dados do trabalho, a observação sistemática em quatro aulas de LI, assim como a aplicação de questionário aos docentes que utilizam recursos digitais em suas práticas laboriosas.

Quanto à sistematização da observação, Lofland (1971) *apud* Gil (2008, p.105) sugere seis categorias que podem ser utilizadas para a organização das informações, as quais são representadas por *Atos* em referências às ações breves, as *Atividades* quanto à duração e significação, os *Significados* no tocante aos produtos verbais e não verbais, a *Participação* dos envolvidos, os *Relacionamentos* e as *Situações* em seu aspecto global da unidade de análise.

Nesse contexto, ressalta-se que a observação das aulas se deu em uma turma reduzida de alunos participantes da escola de idiomas em Língua Inglesa de Instituição de Ensino Regular Privada durante as duas últimas semanas de Junho de 2018, às terças e quintas-feiras no período das 09 horas e 30 minutos às 10 horas e 20 minutos, em Fortaleza. A

turma é composta de nove alunos, dos quais cinco são meninos e, quatro, meninas, ambos na faixa etária entre 11 e 12 anos.

Quanto aos *Atos* e às *Atividades*, registra-se que a professora utiliza Abordagem Comunicativa em todo o contexto da aula para mediar situações de aprendizagem, e os alunos parecem não ter dificuldades em corresponder à altura as conversações introduzidas pela docente. As atividades demandam a exposição do livro digital, relacionado ao curso, projetado pelo recurso *Data show* e gerenciado pela professora por meio do aplicativo no dispositivo móvel *tablet*. Em relação aos *Significados*, as aulas se desenvolvem naturalmente no idioma Inglês sem qualquer interferência ou uso do Português, compreendendo um contexto comunicativo da língua sem dificuldades verbais.

No tocante à *Participação*, a turma expressa interação envolvente e a professora estimula as conversações mediante predições das temáticas contextualizadas do livro. Logo, os *Relacionamentos* entre docente/discente e discente/discente tencionam uma relação que concorre à aprendizagem mútua, seja em atividades grupais, individuais e/ou pares.

Tratando-se das *Situações* observadas, registra-se que o uso dos recursos digitais parece favorecer a dinâmica interativa da Abordagem Comunicativa, mediando como auxílio à metodologia da docente, as atividades do livro, além de concorrer para a contextualização de *flashcards* e/ou breve apresentação de vídeos e áudios relacionados à temática da aula. Mesmo assim, evidencia-se que em uma das aulas observadas, a professora fez três tentativas de amostragem de um vídeo que demandava acesso ao provedor de Internet, não obtendo sucesso na exposição. Nesse momento, apesar de ser o fim da aula, a turma apresentou certa dispersão, enquanto a docente demonstrava insatisfação pelo ocorrido.

À despeito da aplicação de questionário de pesquisa para a coleta dos dados, reporta-se que se destinou aos docentes que integram em suas metodologias, as tecnologias digitais como alternativa de recurso educacional. O questionário aplicado aos docentes foi intitulado como *Prática Docente e Tecnologia Digital*, elaborado na ferramenta *Google Forms* e disponibilizado no Drive on-line em endereço eletrônico (https://docs.google.com/forms/d/1BKHzpmxzFOVV91CAVjizOa_qDdeHMtJS9LZdh2GBNk/edit), durante o mês de julho de 2018.

Abordando dez perguntas, das quais três compõem o formato discursivas e/ou “abertas”, e sete em múltipla escolha e/ou “fechadas”, considerou-se necessário que o docente evidenciasse sua participação por meio da inscrição do endereço eletrônico pessoal, ou seja, os *e-mails*. Apesar disso, os e-mails não foram autorizados à divulgação. Mesmo assim,

reporta-se a participação de 29 docentes, os quais contribuíram positivamente, no aspecto quantitativo, para a coleta dos dados e análise interpretativa desse trabalho.

Salienta-se que as perguntas do questionário coletam informações acerca do conhecimento e a compreensão dos docentes no tocante à utilização de objetos digitais, assim como às ferramentas de ensino tecnológicas percebidas na Gamificação. Já que, conforme Gil (2008, p.121), “construir um questionário consiste basicamente em traduzir objetivos da pesquisa em questões específicas”. E ainda que:

Pode-se definir questionário como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc. (GIL, 2008, p.121)

4.2 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS

Quanto à análise e interpretação dos dados, o trabalho se configurou no entrelace da coleta das informações, mediante as análises críticas interpretativas de cunho quali-quantitativo. Desse modo, elucubra-se a triangulação dos dados no que tange à coleta, análise e interpretação, as quais representam a compreensão do objeto de estudo da temática elencada na pesquisa, apontando, assim, o registro das análises interpretativas que norteiam a pragmática da abordagem relativa entre Gamificação e Prática Docente.

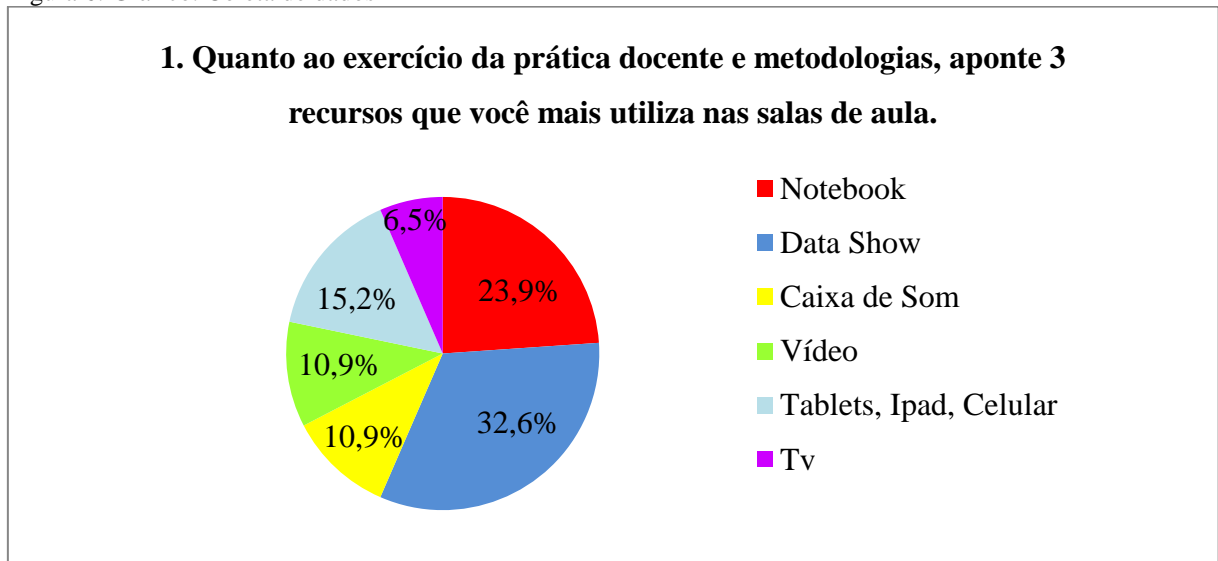
Assim, registra-se que o caráter bibliográfico da pesquisa se respalda em baseamentos teóricos expressivos que norteiam a viabilidade das TDICs em relação às aplicações dos métodos de ensino, haja vista a pauta dos processos de aprendizagem. Como se lê em Gil (2008, p.50) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Além disso, expõe-se, mediante a observação sistemática do trabalho, que as tecnologias digitais podem propiciar uma aprendizagem mais interativa e dinâmica às aulas de LI, enriquecendo a exposição dos conteúdos e possibilitando a construção compartilhada de significados, tendo em vista uma abordagem comunicativa contextual. No entanto, pondera-se que tais recursos podem apresentar falhas técnicas em sua funcionalidade, caracterizando a necessidade de uma boa estratégia docente associada ao Plano de aula frente às eventuais situações desagradáveis.

No tocante ao levantamento das informações quantitativas do trabalho à respeito do questionário, interpreta-se que as ferramentas digitais compõem estratégias potenciais de aplicação metodológica. Entretanto, afirma-se a necessidade de serem bem gerenciadas quanto à prática docente, haja vista a implicação coerente da integração das mídias em contexto educativo. Além disso, aponta-se que a Gamificação parece ainda não ser prática difundida como proposição didática ao incremento de aulas motivadoras e interativas. Mesmo assim, evidencia-se a possibilidade de inovação quanto à utilização de softwares educativos, assim como Objetos de Aprendizagem que vinculem as práticas docentes à execução de métodos construtivos para a proposição das estratégias de ensino à realidade contemporânea.

Logo, apresentam-se abaixo as respostas registradas mediante gráficos, ilustrados como *figuras*, quanto à coleta das perguntas de múltipla-escolha, e, *quadros* no que diz respeito às questões discursivas. Registra-se, também, a observação de que a questão 1 elaborada no formato discursivo teve a coleta das respostas alterada para o aspecto múltipla-escolha, já que os registros dos docentes foram objetivos à pergunta estipulada.

Figura 6. Gráfico. Coleta de dados 1



Fonte: próprio autor.

Figura 7- Quadro 1. Coleta de dados 2.

2. Como você percebe o uso dos recursos digitais atrelado à prática docente?

Acredito ser intrínseco e complementar. As aulas podem ser mais dinâmicas à medida que proporcionem um aprendizado mais interativo.

Uma ferramenta que facilita a aprendizagem, em especial de LE

Acho que são recursos que podem ajudar professores e alunos a serem produtores de conhecimento, podem trazer novas possibilidades de ensinar e aprender por meio de inovações didáticas e metodológicas.

Acredito que é um avanço na educação, um verdadeiro aperfeiçoamento que não substitui o ensino tradicional, mas sim o soma.

Um grande suporte para o professor.

Facilitadores

Como ferramenta de alcance a todas as idades.

Podem contribuir para a promoção de metodologias diferenciadas, além de aumentar o leque de possibilidades.

É de grande valia, já que deixa a aula mais dinâmica e divertida.

Enriquecedor

Como uma inovação. O professor pode lançar mão às novas tecnologias que são capazes de aperfeiçoar técnicas e abordagens metodológicas de múltiplas formas, tanto em prol de sua metodologia quanto para a aprendizagem dos alunos.

Ferramenta auxiliar que Professor faz uso para qualificar sua prática enquanto docente.

Os recursos digitais chegaram a um patamar de serem essenciais. Principalmente nos cursos à distância.

Acontece de forma mais dinâmica, entrando no contexto social e cultural dos alunos.

A meu ver, atualmente com a onda da tecnologia tomando conta de todos os lugares, eu vejo

altamente necessário. Está presente em todos os momentos, desde a preparação da aula até os exercícios que são mandados para a casa.

Percebo que esses recursos ainda são subutilizados, aspecto relacionado à falta de uma formação docente que forneça as bases necessárias para que as TDICs possibilitem a ocorrência de mudanças significativas na prática docente

Auxílio para a prática, facilitando no dia a dia.

Praticidade.

Ótimo recurso, sendo este prático e lúdico.

Imprescindível! Deve haver um laço estreito do ensino com os recursos.

Os alunos ficam mais motivados.

Interessante mas ainda muito longe de tornar-se realidade

Como um complemento para minhas aulas.

Extremamente positivo se forem bem utilizados e no momento certo.

Fundamentais para a sala de aula, porque cada vez mais os estudantes são focados nas novas tecnologias.

Facilita bastante a ilustração do conteúdo facilitando o aprendizado, além de prender atenção dos alunos.

Eles são de extrema ajuda e atraentes aos alunos, são bons aliados, mas nem sempre estão disponíveis nas escolas públicas.

Um recurso a mais para chamar atenção dos alunos e ilustrar muitos conteúdos.

Muito importante dependendo da disciplina e do conteúdo. Não necessariamente uma aula sem tecnologia será uma aula ruim, mas com tecnologia há mais possibilidades de tornar a aula mais acessível, atraente e interessante.

Fonte: próprio autor.

Figura 8 - Quadro 2. Coleta de dados 3.

3. Em relação às Tecnologias Digitais em sala de aula, aponte 2 pontos positivos e 2 negativos que você considera relevantes.

POSITIVOS	NEGATIVOS
<p><i>Interatividade e dinamicidade.</i></p> <p><i>Dinamicidade, Modernidade.</i></p> <p><i>Permite que o aluno produza seu próprio conhecimento, permite ao professor lançar desafios para os alunos;</i></p> <p><i>Aulas Dinâmicas e práticas, simulação da prática e motivação ao aluno.</i></p> <p><i>Auxilia no melhor desenvolvimento da aula; Amplia as possibilidades de entendimento do assunto abordado.</i></p> <p><i>Torna a aula mais interessante, os alunos sentem-se motivados.</i></p> <p><i>Aproxima os professores integrando formas de comunicação e aprendizagem. .</i></p> <p><i>Chama atenção dos adolescentes. Acesso rápido a informações, atrativo para os alunos.</i></p>	<p><i>Se a atividade não for interessante promove a dispersão dos alunos, se a pessoa for viciada em tecnologia não conseguirá parar de visitar suas redes sociais no momento das atividades em sala de aula.</i></p> <p><i>Recursos indisponíveis e falhas na rede móvel.</i></p> <p><i>Falta de estrutura física e tecnológica.</i></p> <p><i>Tempo pra montagem e planejamento, preço e Acesso.</i></p> <p><i>Falta de estrutura física e tecnológica.</i></p> <p><i>O uso contínuo pode levar à dependência daquela metodologia e ser utilizada para substituir o papel do professor.</i></p> <p><i>A proibição ainda do uso dos celulares em sala e falta de acesso a internet de qualidade para todos.</i></p>

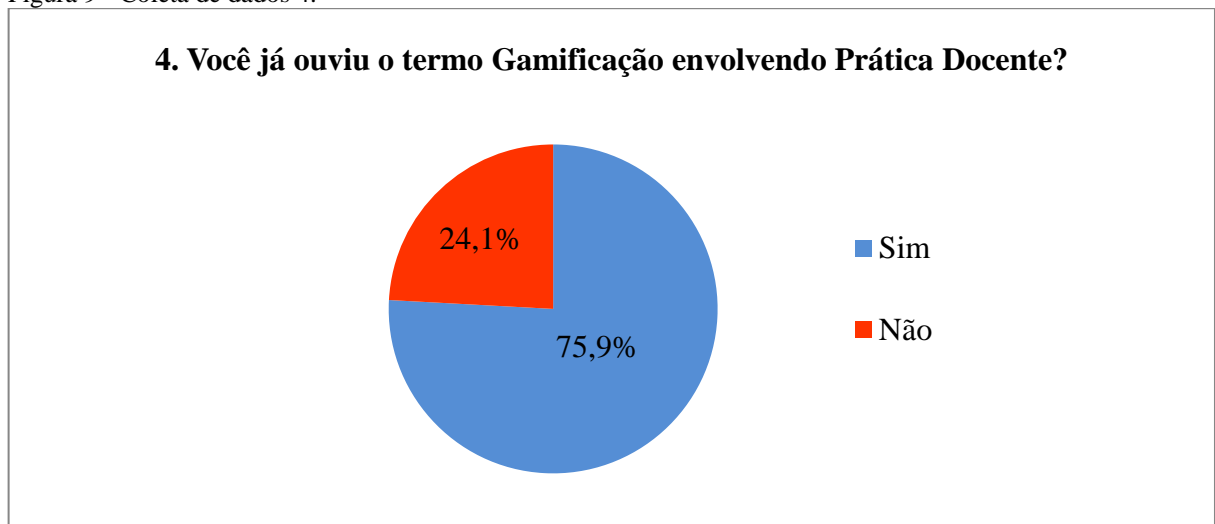
<p><i>Aula mais diversificada e interessante.</i></p> <p>.</p> <p><i>Velocidade e troca de novas culturas.</i></p> <p><i>Velocidade do acesso e partilha de informações e inclusão digital.</i></p> <p><i>Dinamismo e aproximação do conteúdo.</i></p> <p><i>Agilidade e dinamicidade.</i></p> <p><i>Faz parte da cultura dos alunos; deixa as aulas interessantes, dependendo da forma como são utilizadas.</i></p> <p><i>Com certeza seria o grade leque de possibilidades e recursos como vídeos e jogos pra deixar a aula mais lúdica e convidativa para o aluno.</i></p> <p><i>Conexão com a realidade dos alunos; liberdade para a criação por parte de docentes e discentes.</i></p> <p><i>Dinamiza as aulas, levando outras formas de aprender para os alunos. Porém, pode tornar o professor refém dessas tecnologias.</i></p> <p><i>Os alunos aprendem de forma mais diversificada.</i></p> <p><i>Acesso rápido às informações e rapidez nos</i></p>	<p><i>Despreparo do docente para a utilização e falta de recursos</i></p> <p><i>Podem falhar e se faltar energia também não funcionam</i></p> <p><i>Excesso abusivo</i></p> <p><i>Dificuldades já que nem todos os alunos possuem mesmo nível nem dispõem dos mesmos recursos.</i></p> <p><i>Não abrange todo o público discente e determinada parte do atual corpo docente não domina seu uso.</i></p> <p><i>Possibilidade de dispersão e desumanização de alguns comportamentos.</i></p> <p><i>Repetição da mesma metodologia tradicional se não souber aplicá-las de forma pedagógica; e podem causar transtornos dependendo da estrutura da escola.</i></p> <p><i>A facilidade de dispersão e a grande dependência de outros setores para a utilização dos recursos digitais.</i></p> <p><i>Ausência de uma formação docente que garanta a utilização adequada e ausência de ferramentas e recursos nas escolas.</i></p> <p><i>Bugs do sistema; Imprevistos relacionados a</i></p>
--	--

<p><i>resultados.</i></p> <p><i>Prático e educativo.</i></p> <p><i>Facilitador da ação do professor e facilitador na aprendizagem dos discentes que podem apreciar a exposição de um dado conteúdo de maneira diferenciada.</i></p> <p><i>Dinamiza a aula, motiva os alunos.</i></p> <p><i>Interatividade, criatividade.</i></p> <p><i>Torna a aula mais interessante e motiva os alunos.</i></p> <p><i>Aula mais interativa / fomentador da aprendizagem.</i></p> <p><i>Maior atenção nas aulas.</i></p> <p><i>Maior interesse pela disciplina.</i></p> <p><i>É um instrumento de variadas possibilidades e facilita a compreensão do conteúdo.</i></p> <p><i>Interação com o mundo</i></p> <p><i>Apontamentos mais concretos e mais atraentes aos alunos.</i></p> <p><i>Contextualização dos conteúdos, aulas mais dinâmicas.</i></p>	<p><i>equipamentos e internet.</i></p> <p><i>Pouca quantidade e pouco tempo de uso</i></p> <p><i>Problemas técnicos de equipamento em indisponibilidade destes ambientes em que os equipamentos podem não surtir efeito (ruídos, acústica, instalação ruim)</i></p> <p><i>Falhas e problemas técnicos.</i></p> <p><i>Diminui o interesse pela leitura desvalorização do uso do livro didático.</i></p> <p><i>A internet nem sempre funciona e os alunos se tornam um pouco dependentes de tais tecnologias</i></p> <p><i>Estrutura precária / professores não capacitados</i></p> <p><i>Dependência em relação às tecnologias digitais.</i></p> <p><i>Dificuldades de conviver com outras formas de ensino.</i></p> <p><i>Uso fora de foco/contexto</i></p> <p><i>Falhas no sistema, equipamento ou internet; os alunos passam a desprezar outras metodologias que não incluam tecnologias digitais.</i></p>
---	--

<p><i>Acesso a materiais reais e uso de múltiplas funcionalidades.</i></p>	<p><i>O maior problema é que nem sempre podemos contar com a tecnologia, são arquivos que não abrem; internet que cai, além da falta de educação dos alunos que saem do foco na hora da aula em busca das redes sociais pra outros fins.</i></p>
--	--

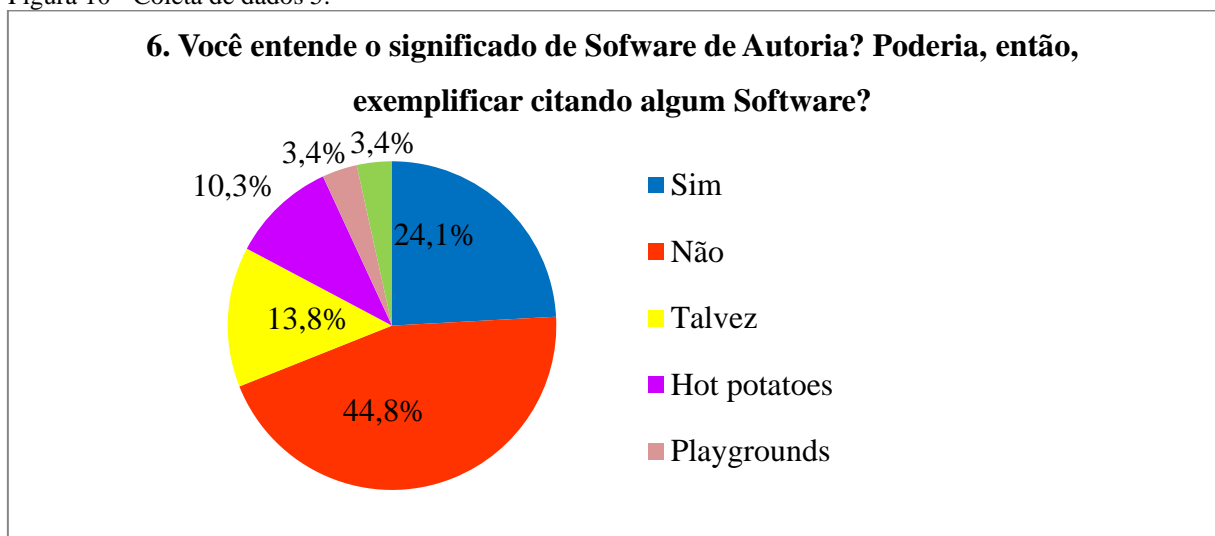
Fonte: próprio autor.

Figura 9 - Coleta de dados 4.



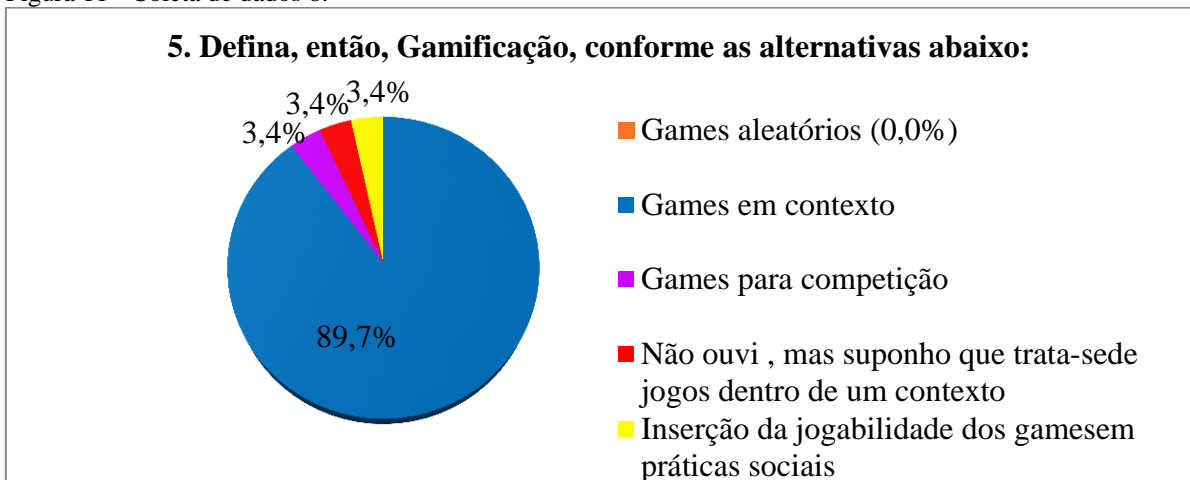
Fonte: próprio autor.

Figura 10 - Coleta de dados 5.



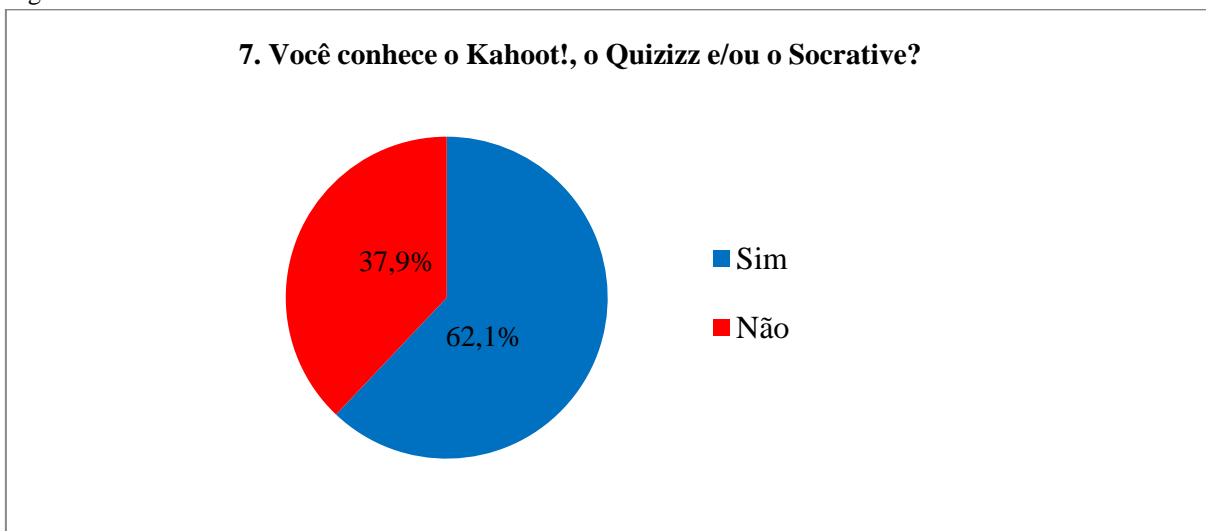
Fonte: próprio autor.

Figura 11 - Coleta de dados 6.



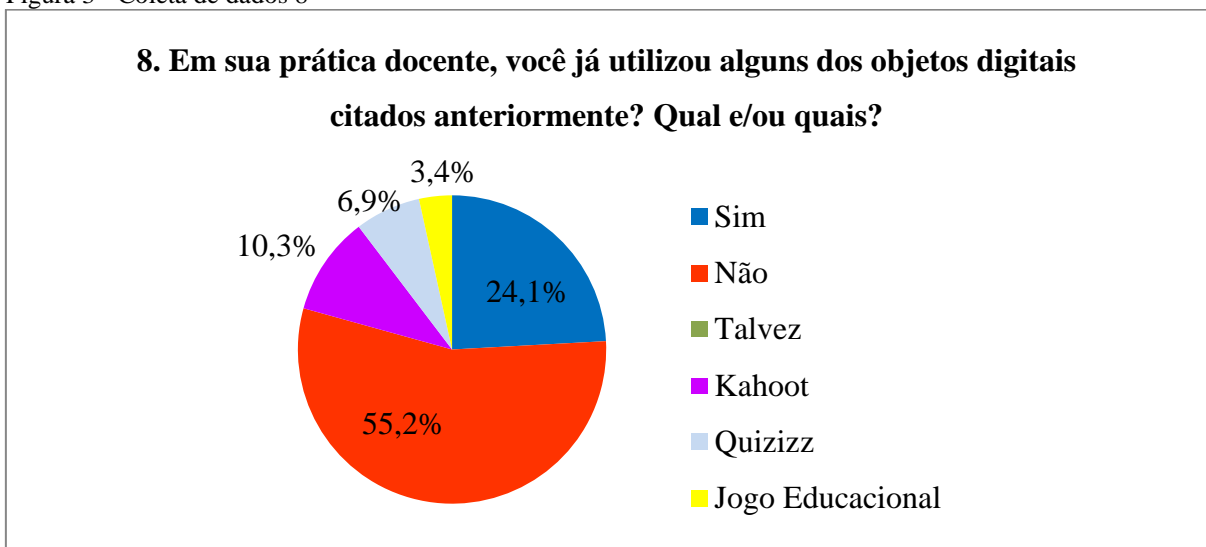
Fonte: próprio autor.

Figura 12 - Coleta de dados 7.



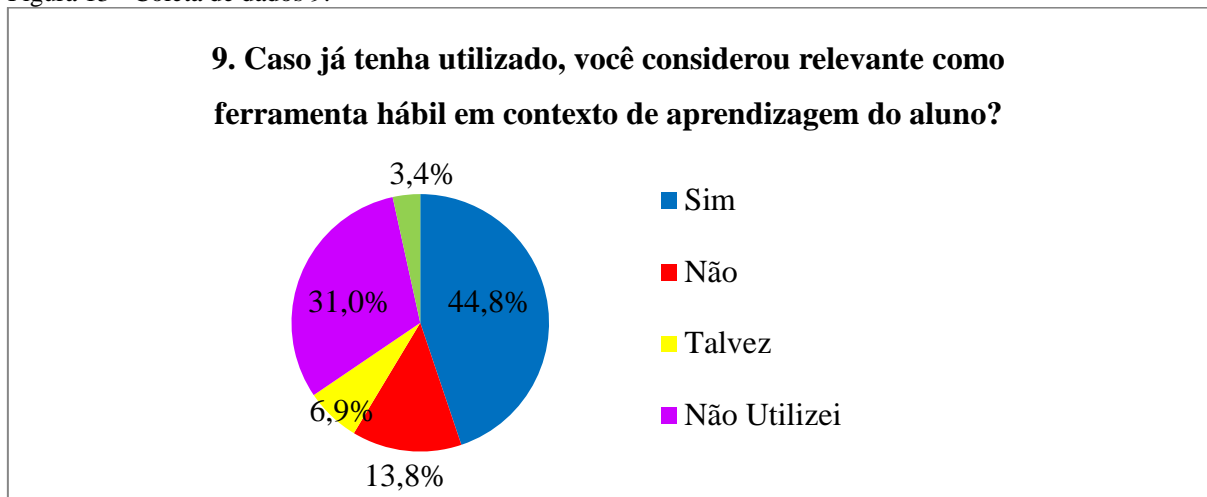
Fonte: próprio autor.

Figura 3 - Coleta de dados 8



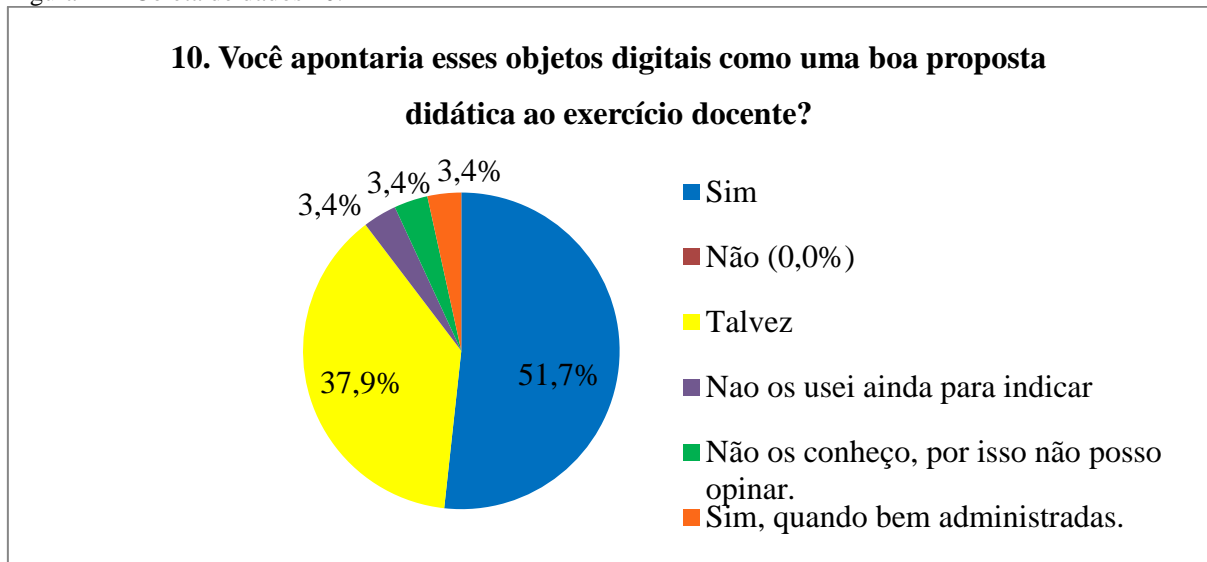
Fonte: próprio autor.

Figura 13 - Coleta de dados 9.



Fonte: próprio autor.

Figura 14 - Coleta de dados 10.



Fonte: próprio autor.

Dessa forma, a pesquisa pôde evidenciar mediante a triangulação dos dados, as relevâncias ponderadas quanto ao exercício docente e a inserção dos recursos digitais às metodologias aplicadas, em referência às possibilidades das estratégias de ensino que vislumbrem o aluno como protagonista de sua aprendizagem. Por isso, salienta-se que o docente precisa inovar e “partir de onde o aluno está. Ajuda-lo a ir do concreto ao abstrato, do imediato para o contexto, do vivencial para o intelectual.” (MORAN, 1999, p. 7).

Além disso, as observações realizadas, em paralelo à coleta do registro do questionário aos docentes, indicam os possíveis aspectos positivos e negativos apontados quanto à utilização dessas ferramentas interativas enquanto caráter qualitativo às práticas vigentes.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em vista das análises registradas a respeito da relação entre práticas docentes e utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), em especial à docência em Língua Inglesa, a presente pesquisa considera a possibilidade dos recursos digitais auxiliarem a metodologia dos professores e favorecer o processo de aprendizagem e aquisição linguística do educando. Assim, compreende-se que a necessidade docente em aprimorar suas técnicas de ensino para promover uma dinâmica interativa no contexto interno das aulas de Língua Estrangeira (LE), torna-se imprescindível frente à sociedade digital que emerge no cenário global.

Conquanto, a despeito da configuração da sociedade tecnológica apontar a demanda de inovação pedagógica para a promoção da qualidade da relação ensino e aprendizagem, tangencia-se que as práticas docentes ampliem seus estratagemas pedagógicos em detrimento da formação cidadã em seu aspecto qualitativo.

Neste aspecto, salienta-se que a inserção das tecnologias digitais no espaço educacional pode contemplar a construção significativa dos conhecimentos, concorrendo para diminuir a distância interativa entre professor e aluno, desde que o educador saiba utilizar esse recurso tecnológico para fins proveitosos.

Não obstante, considera-se que o entrelace entre a Abordagem de ensino e a metodologia aplicada indicam uma maior suscetibilidade de propor uma dinâmica mais atrativa à construção dos significados, tendo em vista um processo de aprendizagem em que o aluno seja protagonista do seu desenvolvimento autônomo quanto à aquisição dos conhecimentos. Nesse ínterim, o docente facilita as possibilidades de ensino, estimulando às habilidades do aprendiz ao passo que as estratégias aplicadas mesclam alternativas contextuais de progressão às formas de aprender.

Sobretudo, certifica-se que os instrumentais pedagógicos atrelados aos planejamentos que fomentam as possibilidades de aprendizagem contextual precisam ser bem utilizados e direcionados por docentes conscientes de sua prática. Nesse âmbito, a relatividade entre ensinar e aprender tece a amplitude pragmática das competências que enaltecem a formação cidadã, repercutindo na resultante expectativa de boas alternativas às metodologias de ensino.

Sobre isto, aponta-se a postura desafiante da prática docente em aprimorar seus métodos e técnicas para concorrer às sucessivas adequações metodológicas de ensino frente ao crescente uso das TDICs nesse espaço.

Referindo-se ao ensino de LI, avalia-se que a capacitação dos profissionais licenciados à docência em Inglês precisa ser direcionada à concorrência das possibilidades inovadoras de aplicação dos métodos, quanto à utilização dos recursos disponibilizados, em paralelo à compreensão de uma abordagem de ensino equivalente às técnicas desenvolvidas durante as aulas de língua estrangeira. À vista disso, assegura-se aos profissionais de Educação na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) que a associação entre teorias e práticas ocorre mediante estágios supervisionados e capacitação em serviço (BRASIL, 1996).

Nessa óptica, afirma-se a necessidade de capacitações inerentes às práticas de ensino vigentes, enaltecendo-se que as políticas públicas devem referenciar aos docentes em serviço as equivalências de seu ofício árduo e indispensável à formação cidadã, quanto às metodologias a serem inovadas, às disponibilidades dos recursos e à tangência aos estímulos profissionais.

Logo, considera-se que a prática docente deve estar amparada às políticas globais, a fim de que o sucesso nas relações de ensino seja vigorado a uma perspectiva de qualidade ao processo de aprendizagem. Conquanto, percebe-se que o exercício docente em consonância aos saberes interdisciplinares, parece disseminar um ensino mais contextualizado e inerente ao fomento da formação cidadã.

Desse modo, releva-se que o incentivo às práticas docentes se tornam imprescindíveis para as desenvolturas concernentes às aplicações contextuais frente a um cenário global digital. Além disso, ante a demanda de uma sociedade tecnológica, torna-se inevitável refletir a importância dos recursos digitais aplicados ao contexto de ensino.

Por isso, a pesquisa evidencia a clareza da funcionalidade docente em apresentar práticas inovadoras do processo ensino e aprendizagem atreladas às riquezas da utilização dos recursos educacionais disponíveis. Não obstante, aponta-se que tais ferramentas sejam disponibilizadas de forma qualitativa e quantitativa ao acesso das redes de ensino pública, já que nas instituições privadas é mais comum averiguar a existência de laboratórios de informática e recursos disponíveis à aprendizagem dos alunos.

Nessa compreensão, as práticas docentes tendem a ampliar suas formas de ensino conforme a abordagem pedagógica direcionada ao crescimento do Saber, desenvolvendo estratégias de aprendizagem que acompanhem as inovações comunicativas das relações sociais no tocante ao contexto educativo.

Sob esse aspecto, acredita-se que a docência em LI pode ser promissora às aplicações de novas metodologias para mediar à aquisição linguística do aprendiz no idioma

estudado, estimulando aulas mais prazerosas e dinâmicas à medida que o conhecimento é construído. Embora os desafios à prática docente em LI sejam laboriosos, entende-se que as possibilidades de amplificar novas metodologias são crescentes e inerentes à realidade contemporânea.

Dessa maneira, interpreta-se que a representação de novas estratégias de ensino em LI possibilitam o desenvolver de competências e habilidades nas formas de aquisição linguística, à vista do aspecto imprescindível de inserção de ferramentas digitais como recursos educacionais legítimos frente a sociedade tecnológica.

Assim, considerando as relevâncias das análises registradas, a pesquisa tem a pretensão de encorajar e sugerir como inovação à prática docente em LI a utilização de OAs para a promoção de aulas contextualizadas, tendo em vista a perspectiva construcionista do processo de aprendizagem.

Sendo assim, detém-se que os pressupostos do Construcionismo de Papert (2008) elencam o aluno como protagonista de sua aprendizagem, e o professor se torna um facilitador desse processo. Compreendendo-se essa perspectiva, a concorrência de aplicações dos métodos e técnicas de ensino se tornam direcionadas à dinamizar a construção significativa do aprendizado, propiciando estratégias didáticas relacionadas ao entendimento em mediar situações de aprendizagem.

Nesse aspecto, tenciona-se ressaltar que uma aula inovadora e contextualizada possibilita novas formas de aprender e estimula a construção autônoma do aprendiz em sua progressão de aquisição do conhecimento.

A despeito disso, acredita-se que a proposta de Gamificação sugere uma alternativa inovadora às abordagens de um ensino contextualizado. Entretanto, reforça-se a necessidade de uma aplicação consciente quanto aos objetivos enaltecidos na elaboração do Plano de aula do docente envolvido.

Nessa óptica, os OAs apontados nessa pesquisa, tais quais o *Quizizz*, o *Kahoot!*, o *Socrative* e o *Plickers*, podem ser facilmente acessados e gerenciados para a elaboração de aulas contextualizadas, conforme a temática estudada em sala de aula. O docente necessita criar uma conta nos links de cada ferramenta que desejar utilizar, a fim de planejar as questões dos *games* interativos e gerenciar a participação dos alunos.

Desta feita, a integração de atividades interativas se adicionam à amplificar os métodos de ensino, propiciando alternativas legítimas de usabilidade e funcionalidade ao exercício docente.

Nessa perspectiva, o ensino de LI estima o desenvolvimento das competências linguísticas nos aspectos concernentes ao contexto da Língua. Evidenciando-se uma interatividade quanto à assimilação dos significados e códigos da linguagem, a possibilidade de aquisição se entrelaça às associações exercitadas em contexto. Os *jogos, áudios, cenas de curta metragem, flashcards* relacionados à temática, entre outros, compõem alternativas didáticas disponíveis em boa parte dos quatro Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) apontados anteriormente, além de fornecer *feedback* pontual ao aluno quanto ao seu desenvolvimento.

Ilustra-se, nesse sentido, que a integração de ODAs ao estímulo do desenvolvimento das habilidades do aluno parecem tornar a aula mais dinâmica e interessante, à medida que o gerenciamento da utilização dessas tecnologias viabilize as situações de aprendizagem.

Destarte, a pesquisa propõe que as práticas docentes, em especial em LI, enriqueçam suas metodologias, considerando a utilização de objetos digitais à vista de uma abordagem de ensino em que o aluno tencione seu protagonismo no processo de aprender. Não obstante, indica-se o *Quizizz*, o *Kahoot!*, o *Socrative* e o *Plickers*, como ferramentas tecnológicas disponíveis à testagem e execução da elaboração de aulas diferenciadas a fim de propiciar uma aplicação prática e interativa no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Virgílio Pereira de. **Competência Comunicativa e Abordagem Comunicativa: Dell Hymes fragmentado**. *Signo*, RS, v.35, n.59, p.44-57, jul.2010. ISSN 1982-2014. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/1405>>. Acesso em: 10 de jun. 2018.

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2 ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n.º 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em Jun. 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. . Brasília: MEC/SEF, 1998. 120 p.

CASTILHO, Antonio Marcos (et al). **A rede social Facebook como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa**. Revista Transformar UNIFSJ, nº 06, ISSN 2175-8255. Ano 2014, p. 50. Disponível em: <<http://www.fsj.edu.br/transformar/index.php/transformar/article/view/12>>. Acesso em: 08 de Jul. 2018.

FERNANDES, Elisângela. **A ponte para Aprender**. Nova Escola, edição 248, 2011. Disponível em: <<http://novaescola.org.br/formacao/david-ausubel-aprendizagem-significativa-662262.shtml>>. Acesso em: 08 de Ago. 2016.

GARDNER, H. *Estruturas da Mente - A teoria das inteligências múltiplas*. 1ª ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

HARVEY, M. **Metodologia do Ensino de Língua Inglesa**. 1ª ed. Fortaleza: EdUece, 2017.

HYMES, D. On Communicative Competence. In PRIDE, J. B. e HOLMES, J. Sociolinguistics. England: Penguin Books, 1972. 381 p. p.269-293.

KAHOOT!. Disponível em: < <https://kahoot.com/>>. Acesso em Jan.2018.

LIMA, Luciana; LOUREIRO, Robson. **Integração entre Tecnologias Digitais e Docência: A compreensão de grupos Interdisciplinares.** In: XII EDUCERE Congresso Nacional de Educação. PUCPR, 2015, p.33313.

LIMA, Luciana; LOUREIRO, Robson; PASSOS, Carmensita. **A interdisciplinaridade na formação docente: Experiências convergentes do PIBID e da Tecnodocência.** ENDIPE, 2016. Disponível em: < <http://www.ufmt.br/endipe2016/paineis-2408/>>. Acesso em: 13 de Abr. 2018.

MELLIN, Cristina. **Aprendendo a Ensinar.** Ed. Quadrangular, 3º ed. SP, 2000.

MORAN, J.M. *O uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD: uma leitura crítica dos meios.* Palestra realizada pela COPEAD/SEED/MEC em Belo Horizonte e Fortaleza, no ano de 1999. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>>. Acesso em 20 de jul. 2018.

MORAN, J.M. *Tecnologias Digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora.* 2017. Disponível em: < http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf>. Acesso em 29 de jul. 2018.

Papert, S. (2008). *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.* Artmed, Porto Alegre.

PLICKERS. Disponível em: < <https://www.plickers.com/>>. Acesso em Jan. 2018.

QUIZIZZ. Disponível em: < <https://quizizz.com/>>. Acesso em Jan. 2018.

SABINO, M.A.; ROQUE, A.S.de S. *A teoria das Inteligências Múltiplas e sua contribuição para o ensino de Língua Italiana no contexto de uma escola pública.* 2016. Disponível em: <www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo3/ateoriadasinteligencias.pdf>. Acesso em: 26 de Jul. 2018.

SALES, J.T.L.; SOUZA, K.F. de. **O Ensino de Gramática em Língua Inglesa**. 1^aed. Fortaleza: EdUece, 2018.

SOCRATIVE. Disponível em: < <https://www.socrative.com/>>. Disponível em Janeiro de 2018.

SOUZA, T. de. *A teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner*. 2015. Disponível em: < <http://www.psiconline.com/2015/05/teoria-das-inteligencias-multiplas-de-gardner.html>>. Acesso em: 24 de jul. 2018.

Zanatta, R.P.P. (2012) Análise de uma Abordagem Construcionista no processo ensino-aprendizagem de conceitos físicos e matemáticos com o uso da Robótica Educacional. In: II MOSTRA NACIONAL DE ROBÓTICA (MNR), 2012, Curitiba (PR). Anais...(UTFPR). ISBN:978-85-64992-23-8. Disponível em: <<http://www.mnr.org.br/mostravirtual/interna.php?id=1930>>. Acesso em Mar. 2018.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Questionário aplicado aos docentes (julho 2018)

02/08/2018

Prática Docente e Tecnologia Digital

Prática Docente e Tecnologia Digital

Questionário de Pesquisa a respeito da Prática Docente e utilização das Tecnologias Digitais como recurso educacional.

*Obrigatório

1. **Endereço de e-mail ***

2. **1. Quanto ao exercício da prática docente e metodologias, aponte 3 recursos que você mais utiliza nas salas de aula. ***

3. **2. Como você percebe o uso dos recursos digitais atrelado à prática docente? ***

4. **3. Em relação às Tecnologias Digitais em sala de aula, aponte 2 pontos positivos e 2 negativos que você considera relevantes. ***

5. **4. Você já ouviu o termo Gamificação envolvendo Prática Docente? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Outro: _____

6. **5. Defina, então, Gamificação, conforme as alternativas abaixo: ***

Marcar apenas uma oval.

- Games alatórios
- Games em contexto
- Games para competição
- Outro: _____

7. **6. Você entende o significado de Software de Autoria? Poderia, então, exemplificar citando algum Software? ***

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Talvez
- Outro: _____

02/08/2018

Prática Docente e Tecnologia Digital

8. 7. Você conhece o Kahoot!, o Quizizz e/ou o Socrative? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim
 Não
 Talvez

9. 8. Em sua prática docente, você já utilizou alguns dos objetos digitais citados anteriormente? Qual e/ou quais? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim
 Não
 Talvez
 Outro: _____

10. 9. Caso já tenha utilizado, você considerou relevante como ferramenta hábil em contexto de aprendizagem do aluno? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim
 Não
 Talvez
 Outro: _____

11. 10. Você apontaria esses objetos digitais como uma boa proposta didática ao exercício docente? **Marcar apenas uma oval.*

- Sim
 Não
 Talvez
 Outro: _____



https://docs.google.com/forms/d/1BKHpmxzFOVV91CAVjjzO-a_qDdeHMiJS9LZdh2GBNk/edit

ANEXOS

ANEXO A – Ata de sessão de defesa de Monografia



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ
SECRETARIA DE APOIO ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

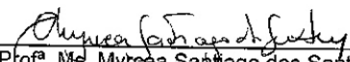


ATA DE SESSÃO DE DEFESA DE MONOGRAFIA

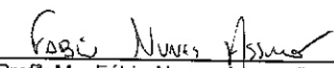
Aos 30 dias do mês de agosto de 2018, no auditório do Centro de Ciências e Tecnologias - CCT, às 9:15, em Fortaleza reuniram-se a Banca Examinadora designada para proceder ao julgamento da Monografia apresentado (a) pelo aluno (a) **Mirella Mota Cavalcante da Silva**, do curso de Especialização no Ensino de Língua Inglesa, do Polo de Maranguape, sob o título “**Tecnologia Digital e Língua Inglesa: Gamificação Como Proposta Didática na Perspectiva do Construcionismo**”. Tendo como orientador (a) o (a) Prof.(a) Myrcea Santiago dos Santos Harvey.

A Banca Examinadora foi composta pelos professores (as) Myrcea Santiago dos Santos Harvey (presidente), Antonia de Jesus Sales e Fábio Nunes Assunção. Ao término da defesa, a banca avaliou o trabalho e atribuiu conceito SATISFATÓRIO e as seguintes considerações:

Eu, Myrcea Santiago dos Santos Harvey, presidi a Sessão de Defesa e redigi a presente Ata.


Prof. Ms. Myrcea Santiago dos Santos Harvey
Presidente/Orientador (a)


Prof. Ms. Antonia de Jesus Sales
1º Examinador


Prof. Ms. Fábio Nunes Assunção
2ª Examinadora