



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

SORAYA RACHEL PEREIRA

MOTIVAÇÃO PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: A INSERÇÃO DE
QUIZZES, *MÚSICAS* E *GAMES* NO ENSINO FUNDAMENTAL I E II EM ESCOLAS DE
JOINVILLE (SC)

Joinville

2016

SORAYA RACHEL PEREIRA

MOTIVAÇÃO PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: A INSERÇÃO DE
QUIZZES, MÚSICAS E *GAMES* NO ENSINO FUNDAMENTAL I E II EM ESCOLAS DE
JOINVILLE

Monografia apresentada à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), como parte das exigências do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Educação na Cultura Digital para a obtenção do título de Especialista em Educação na Cultura Digital.

Orientadora: Professora Leilane Hardoim
Simões.

Joinville
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Pereira, Soraya Rachel
MOTIVAÇÃO PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: : A
INSERÇÃO DE QUIZZES, MÚSICAS E GAMES NO ENSINO FUNDAMENTAL
I E II EM ESCOLAS DE JOINVILLE (SC) / Soraya Rachel
Pereira ; orientadora, Leilane Hardoim Simões -
Florianópolis, SC, 2016.
76 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Curso de
Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital.

Inclui referências

1.Educação. 3. Língua Inglesa. 4. Motivação. 5.
Gamificação. 6. Escola Pública. I. Simões , Leilane Hardoim
. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Curso de
Especialização em Educação na Cultura Digital. III. Título.

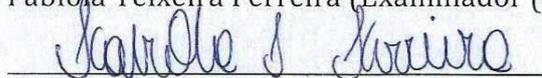
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO**ATA DE AVALIAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

Aos três dias do mês de agosto de dois mil e dezesseis, na cidade de Florianópolis – nas dependências da Universidade Federal de Santa Catarina, reuniu-se a Comissão de Avaliação composta pelos seguintes professores: **Leilane Hardoim Simões; Fabíola Teixeira Ferreira e Paula Balbis Garcia** para proceder à apreciação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **“MOTIVAÇÃO PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: A INSERÇÃO DE QUIZZES, MÚSICAS E GAMES NO ENSINO FUNDAMENTAL I E II EM ESCOLAS DE JOINVILLE (SC)”**. Aberta a sessão foi passada a palavra para o(a) aluno(a) **Soraya Rachel Pereira** para que na forma regimental procedesse a apresentação de seu tema de Trabalho de Conclusão de Curso. Após, foi arguido (a) pelos membros da comissão. Tendo sido ouvidas as explicações do(a) aluno(a), a Comissão Avaliadora examinou o referido trabalho, emitindo os seguintes conceitos: Leilane Hardoim Simões 9,5; Fabíola Teixeira Ferreira 9,5; Paula Balbis Garcia 9,5; Conceito final: 9,5.

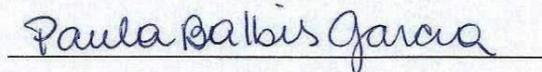
Leilane Hardoim Simões (Orientador (a))



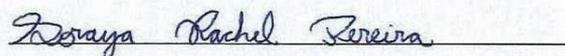
Fabíola Teixeira Ferreira (Examinador (a))



Paula Balbis Garcia (Examinador (a))



Soraya Rachel Pereira (Aluno (a))



Observações:

Reestruturar os capítulos, criar novas seções para melhor organização e acatar as correções ortográficas e ABNT.

Dedico este trabalho à minha avó Maria do Carmo Ferreira,
aos meus pais, Antônio P. Sobrinho e Candida A. F. Pereira,
à minha irmã, Polyana R. Pereira,
e a meu noivo, Breno da Silva Seibel.
Professores e alunos, este também é para vocês! 😊

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, por me conceder discernimento, paciência e sabedoria, para ir do início ao fim, e me permitir sonhar e nunca desistir.

Um agradecimento especial a todos os professores que tanto me ensinaram, na minha educação infantil, no Colégio Pitágoras e Colégio São Bento, de Belo Horizonte (MG), no ensino fundamental I e II do Colégio dos Santos Anjos, em Joinville (SC), aos que me acompanharam no ensino médio da Escola Técnica Tupy e a todos da Universidade da Região de Joinville (Univille), até essa pós-graduação, da Universidade Federal de Santa Catarina.

A meus eternos mestres, meus pais, o esforço imensurável para oferecer a mim e a minha irmã, Polyana, estudos nas melhores escolas e universidades. Vocês nos ensinaram valores que carregaremos eternamente conosco.

Ao meu noivo, Breno da Silva Seibel, a compreensão e o apoio incondicional, por estar ao meu lado em todos os momentos dessa caminhada. Obrigada por tudo! Amo você!

À minha orientadora. Obrigada, professora Leilane Hardoim Simões, por responder meus múltiplos *e-mails*, com dúvidas, anseios e inquietações. Gratidão por tudo!

A todos os professores, tutores e equipe desse curso de Especialização em Educação na Cultura Digital da UFSC, que me acolheram desde a Aula Inaugural, em agosto de 2014, até a banca. Professoras: Marimar da Silva (Planos de Ação – PLAC 2 e 3), Dulce Márcia (Núcleos de Base – NB 1) e Nilza Godoy (NB 2); tutoras do ensino a distância (EaD): Mara Gonzalez (Aprendizagem de Língua Estrangeira e Tecnologias de Informação e Comunicação – TDIC) e Geovanna dos Passos (Jogos Digitais e Aprendizagem); ao coordenador, Henrique César da Silva; à secretária, Mayara Almeida; a Michel Kramer Borges de Macedo, administrador titular de turma; e a David Costa, coordenador dos trabalhos de conclusão de curso (TCCs). Obrigada pelo apoio e momentos ricos de trocas e aprendizagens.

Aos meus colegas e parceiros de caminhada: Maria Donizeti, Áurea Vieira, Andréa Sueli e Nelson Bernardino, obrigada por compartilharem comigo momentos especiais, divertidos e inesquecíveis, tanto em Florianópolis quanto em Joinville. Adorei nossa parceria!

À Secretaria de Educação de Joinville, em nome de Mônica Schüler Menslin, do Núcleo de Tecnologia Municipal, e às minhas escolas municipais Enfermeira Hilda Anna Krisch e Emílio Paulo Roberto Hardt, obrigada a todos das equipes administrativa e pedagógica, e também aos alunos e às famílias, por permitirem que este trabalho fosse realizado. Obrigada pelo tempo, pela atenção e pela dedicação para avaliarem e contemplarem as novidades que trazia em minha prática pedagógica. Vocês são a essência deste trabalho!

“As crianças são de fato os seres humanos mais criativos do mundo. Para uma criança, uma cadeira ou um sofá pode ser um veleiro na amplidão do mar que é o tapete. Da lama pode-se fazer uma torta. Uma panela pode ser um capacete. Um abajur pode ser um monstro do espaço sideral vindo atacar o mundo com o seu raio de luz mortal. Um canudo embrulhado pode ser uma espada encantada. As crianças não têm medo e são livres na maneira como pensam ou brincam. O fato de você ser um adulto não quer dizer que não possa ser destemido e livre em seu pensar criativo. Afinal, o que é um adulto senão uma criança que acabou de crescer?” (IMAGINEERS, 2009 p. 24).

RESUMO

Esta pesquisa propôs-se a realizar intervenções no Ensino Fundamental I e II de escolas de Joinville, através da gamificação, e a perceber o impacto dos jogos e músicas no contexto escolar. O suporte teórico baseou-se em Prensky (2001 *apud* CARNIELLO; RODRIGUES; MORAES, 2010), que introduziu os termos *nativos* e *imigrantes digitais*, e Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015), considerado um especialista e defensor do uso dos *videogames*. Para contribuições a respeito do tema motivação, os estudos de Reiss (2000 *apud* FERREIRA, 2016), referência no desenvolvimento da compreensão da área motivacional, juntamente com Maslow (1962 *apud* CABRAL, 2016), com sua noção de hierarquia das 16 necessidades básicas do homem, fundamentam o conceito motivacional que direciona à *gamificação*. Com abordagem qualitativa e quantitativa, a investigação contou com a participação de alunos de 11 turmas das séries iniciais e duas turmas de 9.º ano, totalizando aproximadamente 340 alunos envolvidos. A coleta de dados, que durou cerca de três meses, ocorreu em três momentos: questão aberta sobre as aulas de Língua Inglesa do primeiro trimestre, aplicação de dois questionários com perguntas de múltipla escolha e descritivas sobre aprendizagem, tecnologia e *games*, e pesquisa acerca da melhor metodologia das aulas do semestre, com as opções músicas, jogos ou livro e caderno. Este estudo vem confirmar as contribuições que os jogos têm no contexto escolar, como fator de motivação para a aprendizagem de inglês como língua estrangeira.

Palavras-chave: língua inglesa; motivação; gamificação; escola pública.

ABSTRACT

This research proposes to carry out interventions in Elementary School in Joinville through gamification, and to realize the impact of games and music in the school context. The theoretical support was based on Prensky (2001 *apud* CARNIELLO; RODRIGUES; MORAES, 2010), who introduced the terms *natives* and *digital immigrants*, and Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015), considered an expert in videogames use in education. For contributions on the theme motivation, studies by Reiss (2000 *apud* FERREIRA, 2016), a reference in the development and understanding of the motivational area, and by Maslow (1962 *apud* CABRAL, 2016), with the notion of hierarchy of the 16 basic human needs underlying the motivational concept that directs to gamification. With qualitative and quantitative approach, the survey included the participation of students from 11 classes of early grades and two classes of 9th grade, totaling about 340 students. Data collection, which lasted about three months, took place in three stages: an open questionnaire about English classes of the first trimester, application of two questionnaires with multiple choice and descriptive questions about learning, technology and games, and a research about the best methodology of classes of the semester, with the options music, games or book and notebook. This study confirms the contributions that the games have in the school context, as a motivation factor for learning English as a foreign language.

Keywords: English; motivation; gamification; public school.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 A Rede Municipal de Ensino de Joinville	14
1.1 Os professores de Língua Inglesa da Rede Municipal e a Formação Continuada	17
1.2 A polêmica do uso do celular e <i>tablet</i>	21
2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM JOGOS E TECNOLOGIAS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA	27
2.1 Projeto Having fun with English (Se divertindo com inglês) - 2011.....	27
2.2 Quizzes de revisão de vocabulário (2012).....	28
2.3 Projetos Internacionais (2013 a 2015).....	29
2.4 Documentos oficiais (tecnologia e aprendizagem com jogos).....	29
2.4 <i>Gamification</i> e a disciplina Jogos Digitais.....	30
2.5 Práticas com músicas e criação de vídeos.....	31
2.6 CD-Room do livro didático com músicas e jogos	34
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	37
3.1 Prática Pedagógica: <i>Quizzes</i> sobre tecnologias com as turmas de 9.º ano	45
3.2 Aplicação de <i>Quizzes</i> para as Séries Iniciais (3.º ao 5.º ano)	51
3.3 Aplicação de <i>Quiz</i> sobre tecnologias: A competição final	54
3.4 Resultado geral: O que é melhor, afinal?	57
CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
REFERÊNCIAS	64
APÊNDICES	68
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1: PARA CONHECER MELHOR MEUS ALUNOS ...	69

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2: PARA SABER O IMPACTO DOS <i>QUIZZES</i> NAS AULAS.....	70
APÊNDICE C – PESQUISA: FATORES QUE MOTIVAM A APRENDIZAGEM DE INGLÊS	71
APÊNDICE D – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: ISABELA MAURER KONDLATSCH.....	72
APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: ADRIAN P. FERREIRA.....	73
APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: MARIA DONIZETE MARTINS GASCHO..	74
APÊNDICE G – PESQUISA FEITA COM PROFESSORES (2013).....	75

INTRODUÇÃO

O curso de Especialização em Educação na Cultura Digital promovido pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) iniciou-se em agosto de 2014. Naquele ano, os estudos foram divididos nos Núcleos de Base (NB) 1 e 2 e Planos de Ação (PLAC) 1 e 2.

O NB 1 promoveu o entendimento do significado de aprender na cultura digital, a compreensão de como as Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) podem auxiliar os processos de ensino e de aprendizagem, a análise de atividades e situações educacionais, e a reconstrução de situações de aprendizagem com características da cultura digital. Já o NB 2 foi desenvolvido em torno do conceito nuclear de integração entre o currículo e as tecnologias. A metodologia foi a articulação teórica e prática. O PLAC 1 promoveu a observação e narração das práticas pedagógicas com as TDIC na construção do retrato da escola. Os cursistas puderam vivenciar e analisar as implicações das linguagens digitais, além de refletir e discutir sobre os processos de aprender e de ensinar na cultura digital. No PLAC 2, todos fomos convidados a planejar, selecionar ferramentas, desenvolver, registrar e compartilhar experiências vivenciadas na aprendizagem em rede.

Em 2015 continuaram os estudos do PLAC 1 e 2 e NB 1 e 2. Além deles, dois novos módulos foram introduzidos: Aprendizagem de Língua Estrangeira e TDIC; e PLAC 3: Fazer e Compreender no Coletivo da Escola. Nesse momento, aprofundaram-se os conhecimentos em nossas áreas específicas de atuação. O módulo Aprendizagem de Língua Estrangeira e TDIC foi baseado na abordagem comunicativa e apresentou aspectos conceituais e recursos tecnológicos digitais para o ensino de línguas estrangeiras. Com isso, pensou-se sobre a prática docente e o estímulo da pesquisa em rede. O módulo PLAC 3: Fazer e Compreender no Coletivo da Escola, por sua vez, fomentou a relação teoria-prática-pesquisa como princípio que orienta as decisões do fazer pedagógico na cultura digital. Propuseram-se experiências de integração das TDIC com os conhecimentos específicos e foram apoiadas reflexões acerca das possibilidades inovadoras do uso das TDIC no currículo.

Em 2016, último ano do curso, os módulos estudados foram PLAC 3 e Jogos Digitais e Aprendizagem. O PLAC foi finalizado no início do ano. Houve variadas opções, e escolhi seguir a linha do lúdico na educação. A ementa do curso trouxe o jogo como um fenômeno cultural e a sua importância como elemento lúdico na educação. Entre os aspectos averiguados, tiveram-se na parte teórica os assuntos: contextualização dos jogos digitais, jogos digitais e os nativos digitais, e jogos digitais e seu potencial socialmente transformador. A parte prática contemplou os jogos digitais e as potencialidades para o processo de ensino-

aprendizagem; jogos digitais e mediação docente; plano de intervenção no espaço educativo com o uso dos jogos digitais, e o desenvolvimento de jogos digitais com fins educativos.

De 2014 a 2016, teoria e prática foram os eixos norteadores de nossos trabalhos. Os módulos mais aguardados foram Aprendizagem de Língua Estrangeira e TDIC e Jogos Digitais e Aprendizagem, momento em que a prática em sala de aula ocorreu com mais frequência, gerando impacto direto na minha prática pedagógica em sala de aula. O potencial pedagógico de diversas ferramentas foi explorado, e várias sugestões foram oferecidas.

Consideram-se os últimos estudos os mais importantes, pois foram eles que deram inspiração para a escolha do tema. No módulo Jogos Digitais e Aprendizagem, o tópico 1, (Re)conhecendo Recursos Tecnológicos Digitais, já no começo, apresentou um *quiz* para descobrir o perfil de uso de tecnologia, que me descreveu como: “Você tem o perfil de usuário de recursos digitais para práticas docentes. Você pode afinar seu conhecimento como também auxiliar alunos de nosso curso com perfil diferente, ou seja, com pouca ou nenhuma experiência com recursos digitais” (TUMOLO *et al.*, 2014). A partir disso, já tive o interesse de trabalhar com *quizzes* em sala de aula.

Já no tópico 2, Possibilidades de Uso de Recursos Tecnológicos Digitais, conheceram-se inúmeras ferramentas possíveis de ser exploradas e utilizadas nas aulas de Língua Inglesa, como por exemplo o programa *Hot Potatoes*, que permite criar exercícios interativos por meio de seis aplicativos diferentes, como exercícios de múltipla escolha, preenchimento de lacunas, palavras cruzadas, criação de sentenças com palavras embaralhadas e combinação de colunas. Além disso, foram estudadas possibilidades de recursos, como audiolivros, *penpals* e *e-pals*, infográficos, jogos, livros digitais, vídeos, e opções da *Web 2.0*, como redes sociais, *blogs*, *wiki* e *podcasts* (áudios).

Este trabalho apresenta a relação da aprendizagem de língua inglesa mediante tecnologias, focando na motivação que a ludicidade dos jogos proporciona, e sua articulação com o currículo. Além disso, contribuições dos alunos participantes e das supervisoras de Língua Estrangeira da Secretaria de Educação de Joinville enriqueceram as discussões acerca da cultura digital presente na escola e no dia a dia de alunos e professores.

1 A REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JOINVILLE

O trabalho pedagógico com as TDIC em Joinville começou no ano de 2001. Naquele ano foi montada a Sala de Informática Pedagógica, adquirida com o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo), do Ministério da Educação (MEC). As escolas da rede municipal de ensino de Joinville também passaram a contar com um professor coordenador de Informática Pedagógica. Por muitos anos, as novas tecnologias estavam concentradas apenas na sala informatizada da escola. Atualmente, o trabalho é extensivo a todos os espaços, sempre presente no dia a dia dos alunos. A rede municipal está em um momento de grande transformação, em que a tecnologia sai do espaço restrito da sala informatizada e adentra nas salas de aulas.

Nesse sentido, o governo federal, por meio do MEC e do [Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação] FNDE, ofereceu às escolas públicas a possibilidade de adquirir um Computador Interativo (Projeto Multimídia). Concebido e desenvolvido pelas universidades federais de Santa Catarina e de Pernambuco, esse computador diferencia-se por facilitar a interatividade. Ele foi desenvolvido ainda como um dispositivo leve e portátil, podendo ser levado pelos professores para as salas de aula. O equipamento é interligado aos laboratórios ProInfo e contém teclado, *mouse*, portas [*universal serial bus*] USB, porta para rede *wireless* e rede [*power line communication*] PLC, unidade leitora de [*digital video disc*] DVD e um projetor multimídia (BRASIL, 2012).

Em 2013, a rede municipal de Joinville criou o Projeto Escola Digital, com o objetivo de implantar tecnologias móveis no cotidiano escolar, no currículo do ensino fundamental. A princípio, apenas as séries finais, iniciando pelo 9.º ano, foram contempladas. Nossa escola polo, a Escola Municipal Governador Pedro Ivo Campos, foi convidada a fazer parte do projeto-piloto. Gradativamente, outras séries foram inseridas no projeto, e em fevereiro de 2014 alunos do 6.º ao 9.º ano receberam um *tablet* e professores *notebooks*.

O Projeto Escola Digital tem como objetivo integrar novas tecnologias ao currículo do ensino fundamental, investir em dispositivos digitais e oferecer formação continuada ao corpo docente. [...] A Secretaria de Educação adquiriu 22.284 *tablets*. Os 5.398 equipamentos para completar este total devem ser entregues até outubro para alunos do 6.º ano. Também já distribuiu 3.634 *notebooks*, beneficiando todos os professores que trabalham nas instituições escolares da rede municipal, e aguarda a entrega de 1.012 computadores interativos com solução de lousa digital, que serão utilizados nas salas de aula das escolas do ensino fundamental. Também foram adquiridos e instalados 65 laboratórios de informática nas escolas urbanas, e cada instituição da rede (escola e centro de educação infantil) recebeu uma TV 50 polegadas (PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE, 2015).

Em agosto de 2015, a Secretaria de Educação de Joinville promoveu a segunda edição do *Workshop* Escola Digital: Formação e Aplicabilidade, promovido pelo Núcleo de Tecnologia Municipal. O evento contou com a presença de mais de 350 profissionais da rede e alunos de cursos de licenciatura de universidades de Joinville e região, além da comunidade. O *workshop* foi “dividido em três ateliês que contemplam práticas que harmonizem a interação entre conteúdos e uso de Tecnologias Digitais de Informações e Comunicação (TDIC) em sala de aula” (PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE, 2015).

Futuramente, a secretaria municipal pretende concentrar trabalhos e práticas separados por disciplinas no próprio *site*, mas isso ainda está em construção. Gestores motivados ajudam, mas o principal responsável pela realização dessa integração é o professor, que está diariamente na sala com os alunos – o professor integrador.

BARBERO (2000, p. 52) afirma:

O modelo predominante é vertical, autoritário na relação professor-aluno e linearmente sequencial no aprendizado. Introduzir nesse modelo meios e tecnologias modernizantes é reforçar ainda mais os obstáculos que a escola tem para se inserir na complexa e desconcertante realidade de nossa sociedade. [...] Enquanto permanecer a verticalidade na relação docente e a sequencialidade no modelo pedagógico, não haverá tecnologia capaz de tirar a escola do autismo em que vive. Por isso, é indispensável partir dos problemas de comunicação antes de falar sobre os meios.

A realidade que temos hoje é a de que a introdução das tecnologias na escola se deu de forma muito acelerada. Em Joinville, por exemplo, a introdução de *tablets* aos alunos e de *notebooks* aos professores ocorreu antes da capacitação de ambas as partes em relação às possibilidades de uso das ferramentas. Muitos professores também reclamam da dificuldade de comparecer aos encontros de formação continuada, por muitas vezes não conseguirem dispensa da direção escolar para participar. Em abril de 2016 eu me informei sobre a possibilidade de participar da formação, mas era em período que estava em sala de aula e não seria fácil conseguir dispensa. Ao procurar minha supervisora de Língua Inglesa da Secretaria de Educação, quando ainda estava em dúvida a respeito do tema deste trabalho, comentei a necessidade de buscar ajuda para operar a lousa digital, por exemplo. Após algumas tentativas, o tema deste trabalho de conclusão de curso (TCC) acabou sendo alterado, por falta de apoio no manejo com a caneta da lousa digital, que insistia em não funcionar. Considero importante o envolvimento da Secretaria de Educação a respeito da inserção das tecnologias na escola e da busca contínua por novos recursos. Nossos alunos anseiam por essas mudanças, já que nasceram na Cultura Digital.

Apenas em 9 de maio de 2016 eu tive minha primeira formação continuada com o uso de tecnologias em sala de aula. No ano anterior, não recebi autorização da direção escolar para poder integrar duas formações que trataram do tema. Mesmo assim, a supervisora disse que, pela falta de professores nas escolas da rede municipal, muitos docentes estão saindo da Sala Informatizada e vários já saíram da Sala de Apoio Pedagógico. A instrução era que se suspendesse a realização das formações em virtude da atual falta de professores e da dificuldade de dispensa pela direção das escolas. A pergunta que fica é: como querem que os professores estejam conectados com a nova realidade tecnológica se não são dados a eles meios, recursos nem formação para tal?

O que temos hoje, na maioria das escolas, é uma internet limitada, e nem todos os alunos e professores conseguem usufruir esse benefício da forma como gostariam. A escola precisa rever sua prática e seus conceitos. Sobre isso, BARBERO (2000, p.) afirma: “Sou dos que pensam que nada pode prejudicar mais a educação do que nela introduzir modernizações tecnológicas sem antes mudar o modelo de comunicação que está por debaixo do sistema escolar”.

Mesmo com todas as mudanças, encontram-se novos desafios diariamente, entre eles a deficiência de uma equipe técnica para suprir a demanda, quando os aparelhos não funcionam de modo correto, a pouca oferta de cursos de capacitação, o pouco tempo para estudos coletivos e o quadro de funcionários incompleto.

No site do Núcleo de Tecnologia Municipal da Secretaria da Educação de Joinville consta:

A escola deverá, em seu Projeto Político Pedagógico, incluir estrategicamente as TIC (Tecnologias da Informação e da Comunicação) numa dimensão transversal a toda a construção do conhecimento necessário às exigências da atual sociedade da informação e da comunicação. Assim, o professor da Sala de Informática Pedagógica deverá atuar como agente integrador das TIC e multimeios no processo de ensino e aprendizagem (PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE, 2013).

Nas duas escolas em que eu leciono não há professores da Sala de Informática nem internet acessível. Como incluir então as tecnologias em sala de aula se os *tablets* dos alunos não funcionam corretamente? Como incluir o uso do celular de forma pedagógica, se seu uso, de acordo com a diretora, não é permitido pela própria Secretaria de Educação de Joinville? São questionamentos que nós, professores e alunos, fazemos que permanecem sem respostas.

Segundo Buckingham (2010):

O problema [...] não é que os professores sejam inflexíveis, mas que a grande maioria das reformas educacionais – inclusive as dirigidas pela tecnologia – são implementadas sem o envolvimento ativo dos próprios professores. Uma reforma educacional duradoura [...] deve envolver os professores como agentes de liderança, não só como consumidores ou distribuidores de planos vindos de outro lugar. Embora haja muitas exceções a este argumento, parece válido no caso da tecnologia.

Dessa forma, de nada adianta adquirir ferramentas tecnológicas para professores se as reformas educacionais não os envolverem como agentes de liderança. Para que o processo de aprendizado da cultura digital efetivamente ocorra, são necessários trabalho em equipe e uma nova visão acerca das tecnologias na escola pelos profissionais que atuam dentro e fora da sala de aula.

Felizmente, em contrapartida, surgem boas experiências construídas pelos professores e alunos, bem como o anseio em tornar a tecnologia parte fundamental e integrante do currículo escolar e da prática pedagógica diária. Isso tudo traz grandes expectativas em relação à nova era digital no espaço escolar. Acreditamos que estamos dando o primeiro passo para a construção da escola do futuro, a escola que os alunos do século XXI tanto desejam. A oferta e a conclusão desse curso de Especialização em Educação na Cultura Digital prova que estamos no caminho certo.

1.1 Os professores de Língua Inglesa da Rede Municipal e a Formação Continuada

Antes de compreender o potencial das TDIC na escola, é necessário levar em conta quem são os sujeitos que atuam nas escolas e quais características possuem. Têm-se atualmente nas escolas alunos e professores de diversas gerações: *baby boomers*, de 50 a 69 anos; geração X, de 30 a 49 anos; geração Y, de 18 a 29 anos; e geração Z, de 6 a 17 anos (IG SÃO PAULO, 2010).

Das inúmeras contribuições de Prensky (2001 *apud* CARNIELLO; RODRIGUES; MORAES, 2010) sobre o assunto, ele criou os termos *nativos* e *imigrantes digitais*, que podem ser considerados os alunos e professores das escolas:

São considerados nativos digitais, aqueles que já nasceram em um universo digital, em contato com a internet, computador e *games*. São jovens que “falam” com naturalidade e sem “sotaque”, o idioma digital destes recursos eletrônicos, como se esta fosse a língua materna deles. Encaram com

facilidade as frequentes mudanças e novidades do mundo tecnológico e se adaptam a esta realidade inconstante com a mesma rapidez com que ela se transforma. Vale ressaltar que esta adaptação dos nativos ocorre sem medos, sem receios e sem traumas, em contraponto com os imigrantes digitais que, segundo o mesmo autor, conseguiram (uns mais, outros menos) se introduzir no ambiente das novas tecnologias mais cedo ou mais tarde em suas vidas (PRENSKY, 2001 *apud* CARNIELLO; RODRIGUES; MORAES, 2010, p. 2).

Sabemos que muitas informações novas já chegaram e que a internet e o YouTube possuem milhares de opções. Até mesmo o *site* Portal do Professor do MEC tem um grande acervo com planos de aulas, vídeos, filmes e novas possibilidades para serem utilizados na sala de aula pelos professores. Sem contar milhares de outras páginas virtuais, possíveis facilmente de ser encontradas pelo Google. Nós, professores de Língua Inglesa da rede municipal de ensino de Joinville, possuímos página no Facebook e grupo no WhatsApp, que facilitam a troca de sugestões de atividades, artigos, matérias e conteúdos relacionados à aprendizagem da língua. Por *e-mail*, podemos trocar ideias com todos os docentes que atuam na rede, e a supervisora da Secretaria da Educação sempre nos enviava (até maio de 2016) um *newsletter*, ou boletim informativo, com conteúdos a serem trabalhados, sugestões de práticas pedagógicas dos professores, aspectos culturais etc.

Diversos professores imigrantes digitais me perguntam a melhor escola para aprender inglês, o melhor curso e até mesmo o melhor aplicativo de telefone celular para o aprendizado do idioma, como o professor Fernando, de Educação Física. Indiquei o aplicativo para *smartphones* Duolingo já fazia alguns meses e, desde então, constantemente escuto o celular dele apitando e o observo jogando e aprendendo inglês em sua aula-atividade. Ele também já recomendou aplicativos para ouvir músicas, os quais selecionam as canções com base em categorias diferentes, e assim se promovem as trocas. Também se dialoga muito com os alunos e são feitas sondagens e pesquisas com eles sobre preferências, tendências tecnológicas, as melhores práticas pedagógicas, sugestões de atividades para melhorar as aulas, entre outros. Essa parte será descrita mais adiante, no trecho sobre metodologia de pesquisa.

O Duolingo também é aceito em universidades renomadas como exame que atesta a proficiência do candidato:

A Harvard Extension School, que oferece cursos de curta duração na universidade americana, passou a aceitar como atestado de proficiência em inglês o exame do aplicativo Duolingo, ao lado de testes considerados tradicionais pela academia. A medida entrou em vigor em agosto do ano

passado e facilita a vida de quem não tem outros certificados. [...] O teste do Duolingo leva apenas 20 minutos para ser realizado, enquanto os demais costumam durar cerca de duas horas. No aplicativo, o resultado sai em 24 horas, contra os cerca de dez dias dos testes tradicionais. O preço também é um atrativo: 20 dólares no Duolingo, bem abaixo dos 250 dólares cobrados em outros testes (UOL, 2016).

Essa novidade é motivadora para a aprendizagem de língua estrangeira, visto que o valor se torna muito mais acessível e é uma forma mais simples e divertida de aprender inglês.

Desde 2012, quando eu entrei na rede municipal, participo dos encontros de formação continuada dos professores de Língua Inglesa, oferecido pela Secretaria de Educação. O grupo já teve blog (até 2013), *newsletter* (até maio/2016), curso de Formação por ensino a distância (EaD) na Plataforma Moodle (2015) e atualmente há grupo no WhatsApp, Facebook e de *e-mails*.

Blog é como um “jornal online”, em que tudo fica registrado, numa espécie de portfólio (arquivo digital), *newsletter* é um Boletim Informativo, com objetivo de informar dados, sugestões de atividades, datas importantes, curiosidades, entre outros. O Moodle é um Ambiente Virtual de Aprendizagem. O WhatsApp é o aplicativo famoso para conversar, um bate-papo eletrônico. O Facebook apresenta perfil pessoa, páginas de interesse, grupos, eventos, entre outros, e o email serve como troca de cartas, para comunicar tudo.

Ainda em 2013, em 25 de setembro, a supervisora de Línguas Estrangeiras da Secretaria de Educação de Joinville Adriana Machado fez uma pesquisa com os professores de Inglês da rede. Trinta e três dos 47 professores afirmaram que entre as áreas que gostariam de melhorar a prática pedagógica estavam: jogos, músicas e atividades práticas. Isso mostra a busca pelo conhecimento e a necessidade e preocupação dos professores de reinventar e ressignificar suas práticas em sala.

Em 2014, entre as formações que aconteceram com a supervisora, também se receberam palestras de autores de livros didáticos, como em 17 de março a palestra *Aulas e Tecnologias: Novos Amigos*, com Ehrick Melzer, da Editora FTD. Além disso, houve treinamentos de como lecionar inglês com música, vocabulário e diversão em junho, agosto e setembro daquele ano (CONFORME APÊNDICE G)

No ano seguinte, foi oferecido um encontro de formação sobre o uso dos *tablets* e de tecnologias digitais nas aulas de Língua Inglesa. Foi abordada a utilização de jogos digitais como *Who wants to be a millionaire?* (Quem quer ser um milionário?). Além disso, dicas de como aliar o livro didático às tecnologias (sequências didáticas), como baixar aplicativos, como compartilhar documentos via *bluetooth* e a operacionalização dos *tablets* também foram

tópicos trabalhados. No mesmo ano, foram realizados cinco encontros presenciais, registrados na Plataforma Moodle, num total de oito tópicos. Infelizmente, o curso de formação EaD não registrou nenhuma participação dos mais de 80 professores de Inglês da rede, de março a novembro de 2015.

No segundo encontro de formação continuada, em maio de 2016, o foco foram as tecnologias digitais, bem como a forma de aliá-las a favor da aprendizagem e da autonomia dos alunos. Seu propósito era o uso da lousa digital para a introdução de *quizzes*, jogos e apresentações em PowerPoint. As possibilidades de uso de *quizzes*, elaborados em PowerPoint, também foram apresentadas – uma vantagem para as escolas que não possuem conexão de internet disponível. Os professores imigrantes digitais interagiram e divertiram-se conhecendo a ferramenta.

No ano de 2015, eu não tive autorização para participar das formações continuadas. Em alguns momentos daquele ano me senti um peixe fora d'água, pois me perguntava como querem que o professor inove e utilize ferramentas tecnológicas em sala de aula se sequer tem tempo para estudar, trocar experiências e conhecer novas possibilidades com os outros docentes nos encontros de formação continuada. Começavam a agravar, naquele ano, a falta constante de professores de Língua Inglesa nas escolas (teve caso de haver escolas sem professor até metade do ano) e a falta de recursos humanos (membros da equipe administrativa). Em grandes escolas, por exemplo, havia dias que faltavam até cinco professores. Segundo a supervisora, já houve casos de faltarem oito professores num único dia em 2016. É inviável a equipe administrativa conseguir controlar a situação. Já teve dia de a auxiliar de direção substituir professores faltantes em duas turmas ao mesmo tempo.

Em alguns casos, até o diretor ou auxiliar de direção acabam substituindo os professores quando estes estão em curso. Nos anos anteriores, de 2012 a 2014, chegaram a ficar em sala de aula com meus alunos a bibliotecária e o professor da Sala de Informática Pedagógica, mas na maioria das vezes era a supervisora escolar. Na falta de professores ou em período de greves, orientadora, diretora e auxiliar ficavam em sala com os alunos. Sobre o assunto, a ex-supervisora de Línguas Estrangeiras da Secretaria de Educação de Joinville Silvana Pohl, aposentada desde 2012, deu sua contribuição:

A Formação Continuada mais sistemática dos professores teve seu auge com a implantação e discussão dos Parâmetros Curriculares Nacionais [PCNs] em 1999 e 2000. Os coordenadores das diferentes disciplinas, por imposição do MEC, deveriam dar formação continuada de cerca de 200 horas para seus professores com base nos novos PCNs. Eles enviaram manual com propostas de questões para discussão a cada encontro realizado. Nesse tempo, os

professores eram reunidos mensalmente e ficavam 8 horas conosco [...]. A agenda era para o dia todo, vinha quem podia. Lá discutíamos o que era proposto nos PCNs, líamos o documento, fazíamos as tarefas, depois víamos e discutíamos filmes relacionados à educação [...]. Foram tempos bem bons, pelo menos na minha opinião. [...] Quando a obrigatoriedade do MEC terminou, as chefias também entenderam que os professores não deviam sair da sala de aula durante o ano letivo. Só permitiam a realização de reunião ou encontro de formação continuada antes do início das aulas, em fevereiro, ou no fim das aulas em julho. Por tantos anos foi assim, uma pena! (POHL, 2013).

A vantagem é que, graças ao advento da tecnologia, a cada encontro de formação continuada, os materiais eram sempre enviados por *e-mail* para os professores. Atualmente, eles são disponibilizados na Plataforma Moodle, como apresentações em PowerPoint das reuniões e palestras, bem como os combinados, que são escritos de forma conjunta, com contribuições de todos os professores participantes. Também ocorrem compartilhamentos de diferentes atividades realizadas. Assim, mesmo os docentes que não conseguem comparecer podem se manter atualizados com o que acontece no núcleo de língua inglesa da rede.

1.2 A polêmica do uso do celular e *tablet*

A rede municipal de Joinville quer ampliar o uso das tecnologias no contexto escolar. A utilização do telefone celular, por exemplo, já é normal. Hoje em dia na escola cozinheiras, zeladores, professores, alunos, pais e diretores possuem celulares. Um exemplo incoerente nessa nova era da cultura digital, porém, são as diversas leis que proíbem o uso do celular na escola, pois a pessoa que fez essa lei provavelmente estava com um celular sob sua mesa de trabalho naquele instante.

Para justificar tal lei, o Congresso Nacional em 2007 apresentou a seguinte justificativa da proibição:

O presente projeto de lei visa assegurar a essência do ambiente escolar, onde a atenção do aluno deve estar integralmente direcionada aos estudos, na fixação do aprendizado passado pelos professores, sem que nada possa competir ou desviá-lo desse objetivo. O uso do celular no ambiente escolar compromete o desenvolvimento e a concentração dos alunos, e são preocupantes os relatos de professores e alunos de como é comum o uso do celular dentro das salas de aula (BRASIL, 2007).

Celular compromete o desenvolvimento e a concentração dos alunos? Ora, se utilizada de forma pedagógica, a tecnologia só tende a melhorar o desenvolvimento dos educandos. A

proibição é um meio de resistência da equipe gestora, que, talvez por motivo de fraqueza ou de não saber lidar com a situação, encontra na repressão a alternativa para a resolução do problema.

Na quinta-feira, 23 de junho de 2016, durante nossa reunião pedagógica, surgiu novamente a polêmica do uso e da proibição do celular em sala de aula. A auxiliar de direção da escola citou o exemplo de um trabalho proposto por mim aos alunos (criação de vídeos), que foram para a escola no contraturno para realizar as produções, utilizando o celular. Uma professora de Matemática contou que recorre ao celular pedagogicamente como roteador para fazer a internet do aparelho multimídia funcionar. Eu mesmo emprego o celular frequente e diariamente em sala de aula, seja para tirar fotos dos alunos, de atividades, de cadernos e do quadro, seja para gravar vídeos de apresentações dos estudantes. Outro professor de Matemática comentou que utiliza o celular, que nem *chip* tem, como relógio, já que na outra escola em que leciona o sinal não bate – ele programa o alarme para três minutos antes de o sinal bater para encerrar suas aulas.

Além da lei da proibição de Santa Catarina, Joinville também possui uma lei que trata da proibição do aparelho celular na sala de aula. Conforme Fernandes (2013, p. 6):

Ora, o que desejamos é potencializar a aprendizagem dos alunos, a máxima aprendizagem por meio da integração das tecnologias ao currículo, buscar “falar a língua” das novas gerações. Trata-se de permitir que um elemento estruturante da sociedade contemporânea (ALMEIDA, 2010) adentre o currículo, na perspectiva de agregar criticidade, criatividade, ludicidade e trabalho colaborativo ao processo educativo. Projetos, sequências didáticas ou atividades mais pontuais que valorizam o estudo da realidade local e a conectam com o global, mediante o uso das [tecnologias da informação e comunicação] TIC têm sido realizadas com muita propriedade por diversas escolas que têm lançado mão das tecnologias móveis. Uma marca muito pertinente de alguns trabalhos é a preocupação de dialogar com a realidade local sobre os resultados da pesquisa e procurar junto à comunidade buscar caminhos para algum movimento de transformação indicado pela investigação.

Fernandes (2013, p. 2) oferece uma ótima reflexão: “Se em escolas de todo o mundo [...] é negada a entrada das tecnologias pela porta da frente, sob a aprovação das autoridades educacionais, elas adentram os seus muros nos bolsos de meninos e meninas e permanecem, assim, desintegradas do currículo legitimado”. Antes de bater o sinal da entrada, na sala de aula, nos corredores, no recreio ou na saída da escola, constantemente observamos os dispositivos móveis nas mãos dos estudantes joinvilenses.

Já o Regimento Único das Escolas, na Subseção III, que trata das proibições estudantis, traz:

Art. 37. Não será permitido ao aluno:
[...] VIII – utilizar celulares ou outros aparelhos eletrônicos durante as aulas, de acordo com a Lei n.º 6.046, de 14 de janeiro de 2008, salvo para fins pedagógicos e com a supervisão do professor (PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE, 2011, p. 34).

Segundo a lei estadual da proibição, da capital do estado, de 25 de janeiro de 2008, em seu artigo 1.º: “Fica proibido o uso de telefone celular nas salas de aula das escolas públicas e privadas no Estado de Santa Catarina” (LEIS ESTADUAIS, 2008). Porém a Lei n.º 6.046, de 14 de janeiro de 2008, do município de Joinville, que fala da proibição do celular, teve sua versão consolidada em 6 de abril de 2016 pelo atual prefeito Udo Döhler (2008):

Art. 2.º Fica alterada a redação do *caput* do artigo 1.º, do parágrafo único do artigo 1.º e do artigo 2.º da Lei n.º 6.046, de 14 de janeiro de 2008, que dispõe sobre a proibição do uso de aparelho celular ou qualquer objeto eletrônico equivalente, durante as aulas, nos estabelecimentos de Ensino Público e Privado do Município de Joinville e dá outras providências, que passam a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 1.º Fica proibido o uso de aparelho celular ou de qualquer objeto eletrônico equivalente, em sala de aula, nos estabelecimentos de ensino integrantes do Sistema Municipal de Educação de Joinville. (NR)

Parágrafo único. O uso de aparelho celular ou de qualquer objeto eletrônico em sala de aula somente será permitido com fins pedagógicos de acordo com o plano de ensino e o plano de aula de cada disciplina. (NR)

Art. 2.º Os estabelecimentos de ensino abrangidos por esta lei deverão afixar aviso, informando a proibição do uso de telefone celular e de objetos eletrônicos durante as aulas”.

Com isso, pode-se perceber que há um grande impasse e uma polêmica a respeito do uso do celular como recurso pedagógico. A própria lei é contraditória, no momento em que pede avisos sobre a proibição, mas ao mesmo tempo permite seu uso de forma pedagógica. É difícil chegar a um consenso. É mais fácil proibir que permitir o uso, já que a proibição consiste numa forma de omissão.

As informações são divergentes. Segundo a diretora de uma das escolas em que leciono, a Secretaria de Educação de Joinville informou que a regra geral é não utilizar o celular em sala de aula, porém a lei municipal que trata da proibição (e as escolas fazem questão de lembrar que o uso é proibido, numa folha A4 colada em todas as salas de aula) já teve alteração e talvez isso não seja lembrado nem pela própria secretaria. Antes, proibiam o celular escolas públicas e privadas. Agora, apenas as públicas. De fato, percebe-se que nem

mesmo os órgãos responsáveis estão sabendo lidar e ter uma decisão definitiva sobre a educação na cultura digital.

A auxiliar de direção relatou que é uma grande dor de cabeça receber diariamente quatro celulares em média, retirados dos alunos em sala de aula. Ela contou que tem aluno que chegou a dizer que simplesmente utilizou o aparelho para olhar a hora (exatamente o que o professor de Matemática citou fazer), no entanto teve seu aparelho “apreendido”. Nessas horas, como em todas, é necessário diálogo com os alunos, o que, nesse caso, acabou faltando.

A direção escolar pediu que fosse tomada uma decisão sobre o uso do celular. A decisão final foi a criação de um bilhete padrão para solicitar aos pais a autorização em relação ao seu uso, assim como é com o *tablet* ou qualquer outro recurso pedagógico.

Os educandos de 9.º ano são os meus únicos alunos que possuem *tablets*. São notáveis a inquietação e a ansiedade para utilizar o aparelho. Na segunda-feira, 20 de junho de 2016, eu me incomodei com os alunos de uma das turmas de 9.º ano, precisando chamar a atenção deles, por quererem ficar o tempo todo com o *tablet* nas mãos, na mochila ou sob a carteira (pelo menos uns quatro alunos). A mesma coisa acontece com o celular. Eu não me senti à vontade tendo de chamar a atenção pelo uso impróprio do recurso, mas utilizei o livro didático na aula, tentei estabelecer diálogos e motivar os estudantes a participar e contribuir, já que o assunto era aprendizagem de uma língua estrangeira, e os alunos simplesmente estavam desinteressados pelo método tradicional. Infelizmente, mesmo tentando estabelecer um diálogo com os alunos, eles insistem em querer usar as tecnologias o tempo todo, habilidade já nata dessa geração. O jeito é fazer os professores se inteirarem mais a respeito das tecnologias para proporcionar aulas mais dinâmicas.

O grande problema dos *tablets* adquiridos pelo MEC é que muitos constantemente apresentam falhas técnicas. Em uma das turmas de 9.º ano, a maioria deles funciona, já em outra apenas um terço deles não dá problemas. De qualquer forma, mesmo sem internet, com uma das turmas propus um trabalho de criação de *quizzes* na Sala de Informática. Muitos alunos optaram por usar os *tablets* na produção. Num dia perguntei quem tinha o *tablet* na mochila. Uma aluna de um 9.º ano afirmou que estava com ele. Ou seja, se os alunos trazem os *tablets* e os utilizam mesmo sem internet, os professores também podem fazer o mesmo. O *tablet* pode ser um material indispensável nas aulas; basta um bom planejamento para o uso da ferramenta na prática pedagógica.

Muitos veem a internet como algo indispensável para a realização de aulas dinâmicas e tecnológicas, o que não é verdade. Os resultados disso serão comprovados no capítulo

adiante, que trata da criação dos *quizzes* por alunos de uma das turmas de 9.º ano, no LibreOffice, sem conexão de banda larga.

Porém, felizmente, há especialistas que defendem o uso do dispositivo móvel em sala de aula:

Além da questão utilitária, o aparelho também pode ser um fator de motivação dos estudantes, defende o psicopedagogo Eugênio Cunha [...]. Para ele, a questão é saber motivar a turma. “Posso até proibir o celular, mas será que eu vou propor uma aula mais atraente? Acredito que disciplinar seja mais eficiente do que proibir”. [...] O professor deve “ocupar” o aparelho, propondo atividades e fazendo com que os estudantes saibam que, em outros momentos, o aparelho precisará ser guardado (TERRA, 2015).

A nova realidade social exige que haja articulação conjunta entre gestores, professores, alunos e comunidade escolar para a implantação dos novos equipamentos na escola. Muito se fala hoje em dia em analisar o contexto histórico e social do aluno, com base em sua realidade, seu ambiente e seu contexto familiar. Na visão sociointeracionista de Lev Vygotsky, o desenvolvimento é impulsionado pela linguagem. É por isso que a aprendizagem é de natureza sociointeracional, ou seja, o aluno aprende situado na história, na cultura e na escola. Assim, o sujeito aprendente interage com todos os indivíduos envolvidos no processo, dentro e fora da sala de aula. Cunha (*apud* TERRA, 2015) afirma o que eu defendo: deve haver sempre em sala de aula o diálogo. É a partir daí que as relações entre aluno e professor e professor e aluno tendem a favorecer o processo de aprendizagem, inclusive na afetividade e motivação. A proibição do uso de tecnologias móveis pelo aluno não é o melhor caminho.

De acordo com as *Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel*:

Pela primeira vez na história, o número de aparelhos móveis com internet – sendo a grande maioria telefones celulares – irá superar a população mundial. Entretanto, apesar da sua onipresença e dos tipos especiais de aprendizagem que elas podem apoiar, com frequência essas tecnologias são proibidas ou ignoradas nos sistemas formais de educação. Isso representa uma oportunidade perdida (UNESCO, 2014, p. 41).

As informações de fontes variadas e atualizações são tão rápidas que professores devem ficar atentos a tudo o que acontece. Isso os coloca ante os desafios de rever sua prática e a forma como medeiam as relações em sala de aula.

O documento da Unesco também apresenta os benefícios da aprendizagem móvel:

Um número crescente de projetos tem mostrado que tecnologias móveis são um excelente meio para estender oportunidades educacionais a alunos que podem não ter acesso a escolas de alta qualidade. Por exemplo, a iniciativa *BridgeIT*, presente na América Latina e na Ásia, leva conteúdos atualizados que apoiam pedagogias de aprendizagem baseadas no questionamento, a escolas geograficamente isoladas, por meio de redes de celulares. Essas redes fornecem acesso à internet a instituições que não têm conexões por meio de linhas fixas (UNESCO, 2014, p. 12).

Basear-se no questionamento é o pilar do conhecimento. Pode-se perceber que aprender por meio das tecnologias possibilita o desenvolvimento da aprendizagem. A cultura digital na disciplina de Inglês é imprescindível, já que músicas, programas, filmes, séries e jogos estão disponibilizados no idioma e já fazem parte do dia a dia dos estudantes.

O capítulo a seguir traz os benefícios que músicas e jogos, proporcionados mediante as tecnologias, oferecem aos aprendizes de língua inglesa da rede municipal de ensino de Joinville.

2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM JOGOS E TECNOLOGIAS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

2.1 Projeto *Having fun with English* (Se divertindo com inglês) - 2011

A metodologia lúdica sempre esteve presente no meu cotidiano em sala de aula, após a realização de meu trabalho *Metodologias lúdicas para estimular o aprendizado de Língua Inglesa*, em 2011, durante meu Estágio Curricular Supervisionado do curso de graduação em Letras: Língua Portuguesa e Língua Inglesa da Universidade da Região de Joinville (Univille). Na época, participaram 51 alunos do 1.º e do 2.º ano da Escola de Educação Básica Arnaldo Moreira Douat. Entre as brincadeiras preferidas estavam: *quiz*, verdadeiro ou falso e bingos. Para 95% dos alunos a aprendizagem de língua inglesa se tornou melhor e 97% dos alunos participariam novamente. Todas as brincadeiras foram baseadas nas unidades do livro didático que a professora estava trabalhando com eles.

Os estudos no NB 1 trouxeram muitas contribuições no que diz respeito à aprendizagem na cultura digital na escola:

A escola nasceu pautada na cultura escrita, que tem a linearidade como uma de suas características, por isso traz em si esse atributo em relação ao acesso à informação e ao desenvolvimento da aprendizagem. [...] Durante muito tempo, a escola foi o local, por excelência, de divulgação e socialização das informações, utilizando o suporte impresso como fonte prioritária dessas informações (BIANCONCINI; VALENTE, 2014).

Naquele ano, 2011, a cultura escrita predominava mais nas escolas que a cultura digital. O livro didático era o recurso mais utilizado pela professora que teve as aulas observadas. A aluna Danielly Santos Silva, do 1.º ano, contou o que achou das atividades do projeto: “Muito legal, vou sentir saudades, de volta às aulas monótonas. :(”.

Imagina-se que aula monótona se resumia ao uso diário do livro didático em sala, fato que já se percebeu desmotivar os alunos do ensino médio. A respeito do livro didático, Holden (2009, p. 18) traz suas contribuições:

O livro didático pode ser um amigo ou um inimigo! Como amigo, ele lhe oferece uma estrutura de ensino. Serve para atingir seus alvos e objetivos gerais tanto quanto para refletir sobre suas necessidades da sala de aula (carga horária; tamanho da classe; idade, nível de conhecimento e interesse dos alunos). [...]. Um livro didático “hostil”, por outro lado, o leva a não deixar espaço para a experimentação, a omitir ou acrescentar coisas em seu

próprio material. Sobrecarrega você e seus alunos de uma forma tal que fazem todos se sentirem superdependentes dele.

Pesquisa de Satisfação
Projeto: Having fun with English
1º ano 5

1) O que achou das atividades do projeto?
 muito legal, não demora muito, de volta às aulas memoráveis!

2) Quais brincadeiras você gostou mais?
 Looking for the definition What's correct?
 Quiz True or false?
 Grammar bingo The gibbet game
 Mixed words Guess what!
 Shopping list Spelling verbs
 What are the words? Constructing sentences
 Find the words Color bingo

3) Você acha que participando do projeto seu aprendizado se tornou melhor? O que mudou?
 claro que aumentou meu conhecimento, não nos esqueça de voltar!

4) Se você pudesse, você participaria dele novamente?
 sim () não

5) Deixe seu comentário (críticas, sugestões, elogios ou agradecimentos).
 boa, muito divertida pela participação e pela organização.
 Parabéns!

Figura 1 – Pesquisa sobre o projeto Having Fun with English (2011)

Fonte: Primária

Naquela época, eu percebi que a prática pedagógica da professora estava focada totalmente no livro. Considera-se que o livro deve ser uma muleta para os professores, e não uma cadeira de rodas, de forma que o docente o utilize apenas como um apoio, mas não como algo permanente e constante. O resultado positivo do emprego da ludicidade em sala motivou-me muito e desde então passei a adotar diariamente essa metodologia nas aulas.

2.2 *Quizzes* de revisão de vocabulário (2012)

Em 2012, quando se deu o início de minha carreira como professora formada na rede municipal de ensino de Joinville, eu sempre procurei diversificar minhas aulas com brincadeiras e jogos, tornando-as dinâmicas e alegres; meus alunos poderiam aprender brincando, de modo natural. Naquela época, com as turmas de 6.º ano, eu já usava placas de A, B, C e D, que possuo até hoje, quando brincava com os estudantes de *quizzes* para revisão

de vocabulário aprendido. Sempre surtiu muito efeito e garantia sucesso e aprendizagem efetiva.

2.3 Projetos Internacionais (2013 a 2015)

Desde 2013, foram feitos três projetos internacionais, com escolas dos Estados Unidos, da Índia e da Inglaterra. Penso que uma das razões de eu ter sido uma dos cinco professores escolhidos para esse curso foi o uso de tecnologias que fiz em 2013, com meu projeto com a escola americana. Utilizamos *Skype*, trocamos cartas via Correios e criei um *blog* bilíngue (que teve visualizações de sete países diferentes), que foi apresentado na Feira de Ciência, Inovação e Tecnologia de Joinville em 2014. Desde então, muitos professores se inspiraram e ficaram mais motivados para realizar projetos de intercâmbio. O último, de 2015, rendeu um intercâmbio educacional para mim, quando conheci a escola parceira em Basildon, cidade próxima a Londres, Inglaterra, e as diretoras inglesas parceiras também puderam conhecer minha escola.

2.3 Documentos oficiais (tecnologia e aprendizagem com jogos)

Quando a aprendizagem é contextualizada, os alunos ficam muito mais motivados em aprender a língua inglesa, pois tudo o que aprendem passa a fazer sentido para eles, como o fato de estar em contato com nativos. A aprendizagem com jogos e tecnologias gera muita motivação em todas as turmas, do 3.º ao 9.º ano do ensino fundamental. Assim, procurou-se utilizar jogos e tecnologias nas aulas, e o curso de Especialização em Educação na Cultura Digital trouxe muitas contribuições para a minha prática pedagógica.

As orientações pedagógicas para os professores de inglês da rede municipal de ensino de Joinville, foram elaboradas através de contribuições de todos os professores. No início deste ano letivo, a supervisora nos enviou novamente o arquivo, por email, no que se refere à prática pedagógica nos anos iniciais (3.º ao 5.º ano):

Nos anos iniciais, dar ênfase à oralidade e trabalhar os conteúdos vinculados a atividades lúdicas. Por esta razão, os alunos não devem ficar sentados escrevendo em cadernos e livros a aula toda. Exemplos de atividades: jogos com cartas, jogos com tabuleiro, caça-palavras, bingo, dominó, desembaralhar letras, batata quente, palavras-cruzadas, cantigas, músicas, dramatizações, danças, pular corda, maquetes, máscaras, fantoches, dedoches, cartazes, jogo da velha (*tic-tac-toe*), desenho, pintura, pular corda, dança das cadeiras, unir pontos, relacionar colunas (MACHADO, 2016, p. 1).

Ainda no mesmo documento, em relação à disciplina de Inglês, o documento traz:

A tecnologia deve ser usada a favor da aprendizagem do aluno, facilitando assim, o processo de ensino. Na internet há infinitos objetos digitais de aprendizagem (vídeos, jogos *online*, simuladores, infográficos, livros digitais, objetos 3D, entre outros) de fácil acesso. A tecnologia pode contribuir enormemente para o desenvolvimento da autonomia do aluno desde que o professor medie a aprendizagem da língua através de diferentes formatos, dando ao aluno a possibilidade de escolher por qual caminho seguir quando estiver estudando sozinho MACHADO, 2016, p. 1).

Isso quer dizer que, na prática, os professores precisam estar cientes dos conteúdos que o currículo escolar contempla, para somente assim traçar o processo pedagógico com diferentes metodologias, de interações entre os alunos, professores e recursos autênticos, e de quais TICs podem ser integradas à prática pedagógica na escola.

O projeto político-pedagógico, assim como todos os documentos base da educação, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (MEC), a Proposta Curricular de Santa Catarina e a matriz curricular de língua inglesa da rede municipal, e a mais recente Base Curricular Comum, que está sendo elaborada, contempla o uso das tecnologias na educação e da aprendizagem lúdica.

2.4 *Gamification* e a disciplina Jogos Digitais

Ainda em 2014, no *newsletter* (boletim informativo) enviado pela supervisora de língua inglesa da rede, já havia um artigo de Boraie (2013) abordando o termo *gamification*, que já estava entre as oito tendências atuais em ensino e aprendizagem *English as a foreign language (EFL)/English as a Second Language (ESL)*, no inglês como língua estrangeira e inglês como segunda língua. Machado (2014) afirma:

Tendência 7: Ensino e Aprendizagem Estratégica: Ensinar nas aulas de Língua Inglesa centra-se na promoção do pensamento do aluno, bem como conteúdo de linguagem, resultados e atividades de aprendizagem. Existem interações significativas e complexas aluno-professor dentro e fora da sala de aula. A *gamification* da aprendizagem está a emergir como uma forma de tornar a aprendizagem de línguas mais envolvente e relevante para a geração mais jovem.

A última disciplina do curso de Educação na Cultura Digital, intitulada Jogos Digitais e Aprendizagem, intencionou estudar o jogo como um fenômeno cultural, sua importância

como elemento lúdico na educação, seu uso contextualizado, suas relações com nativos digitais, seu potencial transformador, suas potencialidades para o processo de ensino-aprendizagem, sua intervenção na escola e seu desenvolvimento para fins educativos.

Uma das propostas dessa disciplina era a atividade 3: Jogando, que consistia em sugerir aos alunos que jogassem algum jogo, e os professores também, para posteriormente ser feita a análise dele. Ao perceber o sucesso do jogo *Minecraft*, ele foi o escolhido. Sua preferência é unânime em todas as turmas em que eu leciono, do 3.º ao 9.º ano. Mesmo na escola da rede particular, em que eu perguntei para os alunos das turmas de 1.º ao 4.º ano, todos responderam que jogam o jogo com blocos e gostam muito dele. Com a turma de 2.º ano do sistema bilíngue, foram levadas atividades de *maze* (labirinto) e *find the words* (caça-palavras). Também foi montada a personagem Steve, do jogo *Minecraft*, de que eles gostam tanto.



Figura 2 – Eu e minha aluna do 2.º ano do sistema bilíngue (Centro Educacional Micherrot), com nossos Steves, em três dimensões (3D)

Fonte: Primária

Em virtude de nenhuma das escolas em que eu trabalho possuir a Sala de Informática estruturada adequadamente para a realização da atividade, esta foi divulgada em sala de aula para minhas duas turmas do 9.º ano e em minha página profissional para todos os alunos adicionados, no Facebook, para participarem da tarefa *online*. Surpreendentemente 15 alunos participaram da pesquisa, a maioria deles ex-alunos. Após as contribuições, percebi que o jogo agradou a 100% dos participantes. Considera-se viável a utilização dos jogos digitais na prática pedagógica, uma vez que os alunos já têm conhecimento e motivação para isso e poderiam ensinar muitas novidades da área.

Todo jogo possui um objetivo de aprendizagem. A respeito de medos ou dificuldades, houve dificuldades em jogar e compreender os reais objetivos do jogo, pelo pouco conhecimento que se tinha dele. Mas, apesar disso, conseguiu-se ter noção do que é o jogo e

de seus objetivos, tanto no olhar do aluno quanto na pele do jogador. Por meio da disciplina Jogos Digitais e Aprendizagem, nessa reta final, talvez nunca se tenha ficado tão próximo dos alunos quanto agora.

Conforme Almeida (2008):

A aprendizagem é um processo de construção do aluno – autor de sua aprendizagem –, mas nesse processo o professor, além de criar ambientes que favoreçam a participação, a comunicação, a interação e o confronto de ideias dos alunos, também tem sua autoria. Cabe ao professor promover o desenvolvimento de atividades que provoquem o envolvimento e a livre participação do aluno, assim como a interação que gera a coautoria e a articulação entre informações e conhecimentos, com vistas a construir novos conhecimentos que levem à compreensão do mundo e à atuação crítica no contexto.

Criticidade a respeito das novas informações e conhecimentos. Isso é possível com os jogos, que favorecem a comunicação e a interação entre os participantes. Diversas são as práticas pedagógicas desenvolvidas com os nativos digitais joinvilenses.

2.5 Práticas com músicas e criação de vídeos

Este ano resolvi aventurar-me mais quanto ao uso de músicas em sala de aula, já que foi o meu primeiro ano com duas turmas de 9.º ano. No primeiro trimestre, foi passada para os estudantes a música *Love Yourself*, de *Justin Bieber*, com o objetivo de relacionar gramática, novos vocabulários e valores, já que o tema trabalhado é o amor-próprio. Ensinei um pouco a respeito dos *reflexive pronouns* por meio dessa música. Foi explicado que o termo *selfie* – “um neologismo com origem no termo *self-portrait*, que significa autorretrato, é uma foto tirada e compartilhada na internet” (SIGNIFICADOS, 2016) – nada mais é que um pronome reflexivo da língua inglesa. Aliar música e gramática surte efeitos mais positivos que apenas encher o quadro de exercícios. A repetição gera melhor fixação e memorização de novos vocabulários.

Para Gainza (1988) *apud* Moreira (2013), “a música é um elemento de fundamental importância, pois movimenta, mobiliza por meio da melodia, consegue atingir a afetividade e por isso contribui para a transformação e o desenvolvimento”. A motivação dos alunos, após o trabalho com músicas, foi nítida. Diariamente os alunos traziam sugestões nas aulas.

A segunda música trabalhada este ano foi *Seven years old*, de Lukas Graham. Com as duas canções, fiz o exercício *fill in the blanks* (preencher os espaços em branco). Uma das

turmas de 9.º ano criticou a atividade, foi impaciente e teve mais dificuldade em completar a música. Já com a outra turma, a recepção da música foi bem melhor. Os alunos conseguiram completar praticamente tudo em apenas duas aulas. Por essa razão, desenvolvi no segundo trimestre um trabalho de criação de videoclipes com base na música *Seven years old*, que fala sobre as fases da vida. Nela o cantor apresenta conselhos que seus pais deram para ele, fatos da infância, adolescência, idade adulta, e faz previsões de quando ficará velho. Os alunos criaram sua linha do tempo, contemplando fotos de diferentes momentos de suas vidas.

Após essa atividade, pedi aos alunos que respondem uma pesquisa final sobre motivação: 1) os três fatores que motivam para aprender inglês, 2) os três que desmotivam e 3) os três fatores que motivam em relação à escola. Uma aluna do 9º B respondeu: "1) porque a professora é muito legal faz bastante coisa nova e ainda ensina muito". Ela se referia aos trabalhos com músicas, jogos e *quizzes* que fizemos nas aulas de Língua Inglesa.



Figura 3 – Videoclipe produzido pelos alunos do 9.º ano B da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch, com base na canção *Seven years old*
Fonte: Primária



Figura 4 – Videoclipe produzido pelos alunos do 9.º ano B da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch, com base na canção *Seven years old*
Fonte: Primária

Fiquei surpresa e elogiei o nível *hollywoodiano* dos trabalhos. A maioria das equipes utilizou o celular para a criação e montagem de fotos. Passei a música, editada, para um dos alunos por *bluetooth* pelo celular, e ele a enviou para toda a turma usando o grupo que eles possuem no WhatsApp. Os alunos criaram os clipes em aproximadamente 15 dias, utilizando os programas VivaVideo e VideoShow, e uma das equipes até postou o resultado no YouTube.

A respeito do efeito das músicas nas aulas de Inglês, criou-se o hábito de colocar músicas (do livro didático, de rimas e *hits* tocados na rádio Jovem Pan), com o objetivo de exercitar com os alunos a habilidade de *listening* (escuta) e *speaking* (fala). Os efeitos das músicas são muito positivos, pois elas geram motivação, disciplina, silêncio, mais respeito, mais paciência, e os alunos tentam, quando são músicas com rimas, cantar com o CD – as turmas de 3.º ano costumam fazer isso. As turmas de 9.º ano, com a canção de Justin Bieber, principalmente as meninas, tentavam cantar junto.

Motivação é um conceito multifacetado que pode ser definido como energia individual e dirigida, pois trata-se da força motriz por detrás de todas as ações individuais, direcionadas por necessidades e desejos pessoais. Pesquisas envolvendo motivação têm sido realizadas nos mais diversos campos. Especificamente na área de música, observa-se um interesse crescente por essa temática nos últimos dez anos (HENTSCHKE *et al.*, 2009, p.2).

Outro fator que constatei é que, quando não se colocavam músicas em sala, ficava um silêncio estranho, uma sala parada e desmotivada. A música traz energia positiva para o ambiente e motiva os alunos. Eu até mesmo já tenho *pendrives* separados, com músicas de acordo com a preferência e idade dos estudantes, os quais são utilizados nos rádios das escolas para isso.

2.6 CD-Room do livro didático com músicas e jogos

A respeito dos materiais didáticos e recursos disponíveis, a rede municipal de ensino de Joinville adota, desde 2012, o livro *Spaghetti Kids*, da editora Macmillan, para do 3.º ao 5.º ano. São 40 livros de cada série, que permanecem na escola para o uso de todos os alunos. Para o 6.º ao 9.º ano, desde 2014, o livro adotado é *Vontade de Saber Inglês*, da editora FTD (edição consumível). Os dois materiais trazem CD-ROM para uso em sala de aula. Os CD-ROMs da coleção *Spaghetti Kids*, por exemplo, possuem diversos jogos e músicas, que

podem ser usados de forma interativa e dinâmica. Aprender de maneira lúdica é sempre melhor, pois as crianças nem percebem o processo, que acontece de forma natural.

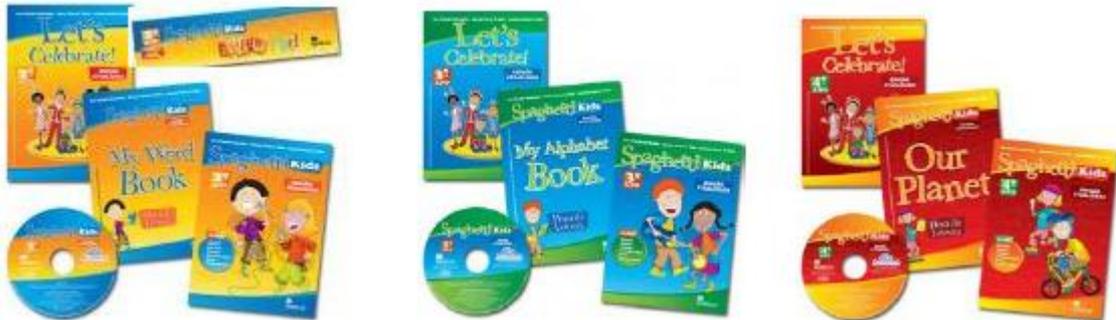


Figura 5 – Coleção *Spaghetti Kids*, da editora Macmillan
Fonte: Primária

Para disseminar a aprendizagem com jogos nas escolas municipais Enfermeira Hilda Anna Krisch e Emílio Paulo Roberto Hardt, em que leciono, criei o projeto *CD Traveler* (CD Viajante), com as séries iniciais, com o objetivo de estimular os alunos a desenvolver as habilidades de *listening* (escuta) e *speaking* (fala) com o CD. É simples: emprestava semanalmente o CD-ROM do livro didático, para os alunos aprenderem novos conteúdos e revisarem o que já sabem. A vantagem é que o CD também funciona no *videogame* das crianças. Porém para a grande maioria delas, que não possui computador em casa, o CD acabou não rodando e elas não puderam ter acesso ao material. Apesar disso, quando o aluno levava o CD para casa e conseguia fazê-lo funcionar, surtia um efeito muito positivo para ele e até mesmo para a família e a turma, pois motivava ainda mais os que estavam ao seu redor a aprender inglês.

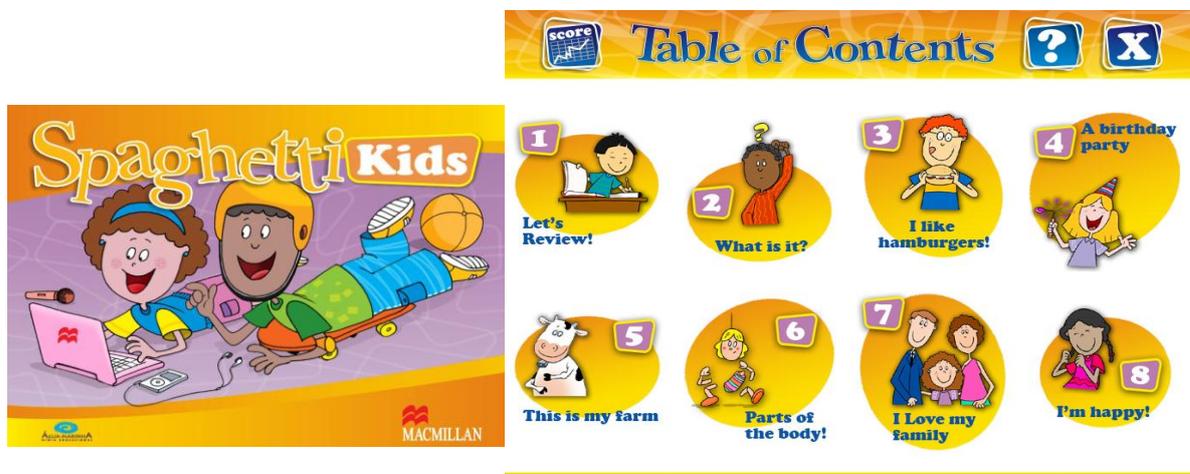


Figura 6 – Jogos do CD-ROM do livro didático adotado pela rede municipal de ensino de Joinville
Fonte: Primária

Um aluno do 5.º ano, por exemplo, filho de uma funcionária da Escola Emílio Hardt, levou o CD para casa (isso em abril ou maio) e instalou os jogos nele contidos no seu computador. O garoto contou que ele e sua mãe passavam o tempo jogando, e ela tinha a oportunidade de aprender inglês com ele. Ele disse que já estava na segunda fase do jogo, que só avança quando o jogador consegue cumprir todos os desafios presentes. Eu fiquei feliz com a repercussão dos jogos, que passou dos muros da escola e marcou presença no contexto familiar dos alunos. O CD serviu de extensão dos estudos, da sala de aula para casa.

Nesse primeiro semestre, todos os alunos puderam levar o CD para casa. Com o objetivo de atingir aqueles que não possuem recursos tecnológicos suficientes e promover inclusão digital, no dia 9 de maio de 2016, o CD-ROM foi levado para duas turmas, uma de 4.º ano e uma de 5.º ano da Escola Emílio Hardt, e permitiu que os alunos aprendessem novos vocabulários ou revissem conteúdos já estudados. Perceberam-se alunos receosos em simplesmente tocar no *mouse*, afirmando que não sabiam mexer na ferramenta direito. Os *games* jogados, eleitos como os favoritos, foram *crossword* (palavras cruzadas) e *memory game* (jogo da memória). Também foi explorado o *audio center* (central de áudios), para conhecer as músicas do *karaokê*.



Figura 7 – O aluno do 5.º ano 1, mostrando a pasta com o CD-ROM, e a aluna do 4.º ano 1 jogando os *games* do CD-ROM, na Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt

Fonte: Primária

Dentro os comentários que os alunos do 4º ano 2 da Escola Emílio Hardt, sobre as aulas de inglês, os alunos citaram os fatores que motivam a aprendizagem: “A aula é muito boa que pena que é pouco tempo que tal fosse mais tempo”; “Por uso de tequinologia. Brincadeiras”; “Eu gostei porque nos aprentemos bastante”; “Que bom que a aula de inglês é a que eu mais gosto”, “A aula de inglês é bem importante e melhora o aprendizado. Eu acho muito legal e impressionante Que bom que tenho inglês é muito legal e divertido pena que é muito pouco tempo que tal ter mais tempo”; “ Eu achei muito legal o jogo. Eu acho sora legal porque ela é estudiosa e eu sempre acho inglês legal”. Todos comprovam efetividade da gamificação na educação. Os resultados serão apresentados no capítulo a seguir.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o objetivo de investigar a aplicação de jogos, quizzes e músicas nas aulas de Língua Inglesa das escolas municipais Enfermeira Hilda Anna Krisch e Emílio Paulo Roberto Hardt, de Joinville (SC), e sua influência na motivação dos alunos para a aprendizagem, este trabalho, de abordagem qualitativa e quantitativa, contou com a participação de alunos de 11 turmas das séries iniciais e duas turmas de 9.º ano, totalizando aproximadamente 340 educandos. A coleta de dados, que durou cerca de dois meses, maio e junho de 2016, ocorreu em diferentes momentos: questão aberta sobre as aulas de Inglês do primeiro trimestre, aplicação de dois questionários com perguntas de múltipla escolha e descritivas a respeito de aprendizagem, tecnologia e *games* na educação, e pesquisa quanto à preferência geral dos alunos em relação à metodologia da aula: músicas, jogos ou livro e caderno.

A pesquisa estendeu-se às séries iniciais, com o objetivo de ampliar o leque de possibilidades da aplicação de metodologias lúdicas nas aulas de Língua Estrangeira, porém os projetos realizados dos *quizzes* e vídeos foram desenvolvidos apenas com as duas turmas do 9.º ano, já que elas possuem duas aulas na semana e mais disponibilidade e tempo para a criação das produções. Também se escolheu trabalhar com essas séries por os adolescentes sempre serem considerados um público mais difícil e resistente. Com essas aulas, contudo, eu mudei completamente a (má) impressão que tinha de tais alunos.

Este estudo veio confirmar as contribuições que os jogos e as metodologias lúdicas têm no contexto escolar, como fator de motivação para a aprendizagem de inglês.

No tocante às pesquisas realizadas, aplicaram-se dois questionários distintos, totalizando 31 questões. Três perguntas a mais foram feitas a uma das turmas de 9.º ano, aquela que produziu o *quiz*. Primeiramente, aplicou-se uma pesquisa acerca das tecnologias presentes na vida do aluno, seus hábitos de estudo, sua opinião sobre a aprendizagem de inglês na rede municipal, sua visão de qualidade da educação pública, a importância de aprender inglês, os planos futuros em relação à faculdade, estudar e morar fora do Brasil. Referente à tecnologia, foi perguntado se eles acham importante aprender sobre tecnologias na escola, sobre o uso de *quiz*, CD-ROMs e *games* na sala de aula, se é possível utilizar tais instrumentos para aprender inglês, e quais tecnologias, entre celular, *videogame*, computador, *tablet* e internet sem fio, possuem em casa.

Na segunda pesquisa (APÊNDICE B), o foco ficou nas tecnologias antigas e atuais, com base em imagens do livro didático do 9.º ano. Questionaram-se os alunos a respeito do que acharam do *quiz* criado, da possibilidade de aprender inglês, de quais tecnologias

apresentadas eram conhecidas e desconhecidas por eles, se indicariam o *quiz* para alguém, se desenvolveriam *quizzes* como o que foi elaborado, com que frequência poderia ter *quizzes* nas aulas, além de sugestões de *games* educacionais em inglês que jogam ou gostariam de jogar.

As questões principais eram saber se os *quizzes* e *games* podem potencializar a aprendizagem da língua inglesa, o quanto a escola está preparada para lidar com essa geração conectada, como é estruturado o currículo de Língua Inglesa em Joinville, em que ponto o trabalho pode contribuir com a prática pedagógica dos professores de Inglês da rede municipal de ensino joinvilense, e também de qualquer outra escola de qualquer lugar do Brasil, quais as limitações e dificuldades encontradas durante a execução do trabalho, quais as visões e os problemas que os alunos enfrentam na sala de aula etc. Os desafios, problemas, contribuições e resultados mais importantes serão aqui apresentados.

O passo inicial, ao final do primeiro trimestre de 2016, que se encerrou no dia 20 de maio, foi fazer uma sondagem com os alunos com o objetivo de receber um *feedback* a respeito das aulas que tiveram. Para melhorar a prática, era fundamental que eles fossem reflexivos. Assim, a todos os aproximadamente 340 alunos, foi entregue um papel para que escrevessem algo positivo, negativo e uma sugestão de melhoria para a aula (*que bom/que pena e que tal?*). Surpreendentemente, a maioria dos alunos citou como fator mais positivo e favorito das aulas o uso de músicas e jogos.

A respeito dos jogos em sala de aula e seus efeitos na aprendizagem, os resultados da sondagem mostram o quanto o impacto da gamificação é positivo na educação. Com base no *feedback* dos alunos, pôde-se perceber que os jogos são citados como preferência, não apenas das crianças, como dos jovens também.

O questionário 1 foi aplicado na terceira semana do mês de maio. A tabulação dos dados ocorreu nos dias 21, 22 e 23 do mesmo mês, e foi envolvido um total de 122 alunos. O questionário era composto por 19 questões. O objetivo principal foi conhecer melhor os alunos envolvidos. (APÊNDICE A).

O objetivo das perguntas 1, 2 e 3 era conhecer a rotina de estudo dos alunos dentro e fora da sala de aula, se fazem outros cursos ou trabalham, quantas horas estudam em média semanal e mensalmente, se abrem a mochila todos os dias para ver tarefas e rever conteúdos e se possuem o hábito de fazer tarefas. Muitos estudantes ficaram surpresos com os dados levantados a respeito dos anos e das horas de estudo na Austrália e na China e sequer souberam responder quantas horas estudam.

Na Austrália, os alunos passam mais de 20 anos de sua vida na escola. Isso significa que um australiano estuda 20,3 anos, do ensino fundamental até terminar a faculdade (Global Education Digest de 2007). As crianças chinesas podem passar até 12 horas diárias estudando, até nos fins de semana (MONTEIRO FILHO, 2008).

Os alunos puderam ter ideia da realidade da vida estudantil de crianças de outros países e perceber que se dedicam muito pouco e possuem menos horas de estudos diários e semanais em relação aos australianos e chineses. Muitos deles sequer conseguiram interpretar a pergunta: “Quantas horas você estuda por semana e mês? Semana: ___ horas / Mês ___ horas”. Tanto que a maioria deixou a questão em branco. Pouquíssimos alunos entenderam a pergunta e somaram as horas em que estudam fora da escola. Muitos afirmaram que sequer abrem a mochila diariamente. Por isso, decidiu-se não tabular esses dados. Muitos alunos riram, sem entender o contexto da pergunta, abrir a mochila, imaginando apenas o sentido literal da palavra. Dessa forma, também não foi possível concretizar os dados.

As perguntas 4, 5 e 6 contemplaram faculdade/universidade: se os alunos conhecem, se os pais fizeram e se eles têm desejo de estudar numa “escola de profissões”. A partir daí, têm-se os seguintes números (de 122 respostas): 87 alunos sabem o que é uma faculdade/universidade; 48 afirmaram que seus pais fizeram faculdade; e 95 querem estudar em uma universidade (dois citaram interesse em se tornar professor de Língua Inglesa). Esses dados mostram que os alunos têm perspectivas de continuarem seus estudos, mesmo que menos da metade dos pais tenha ensino superior. Assim, apesar de muitos dos professores às vezes acreditarem que a família não se importa com os estudos dos filhos, estes têm motivação intrínseca de continuarem os estudos e sabem o que é uma universidade.

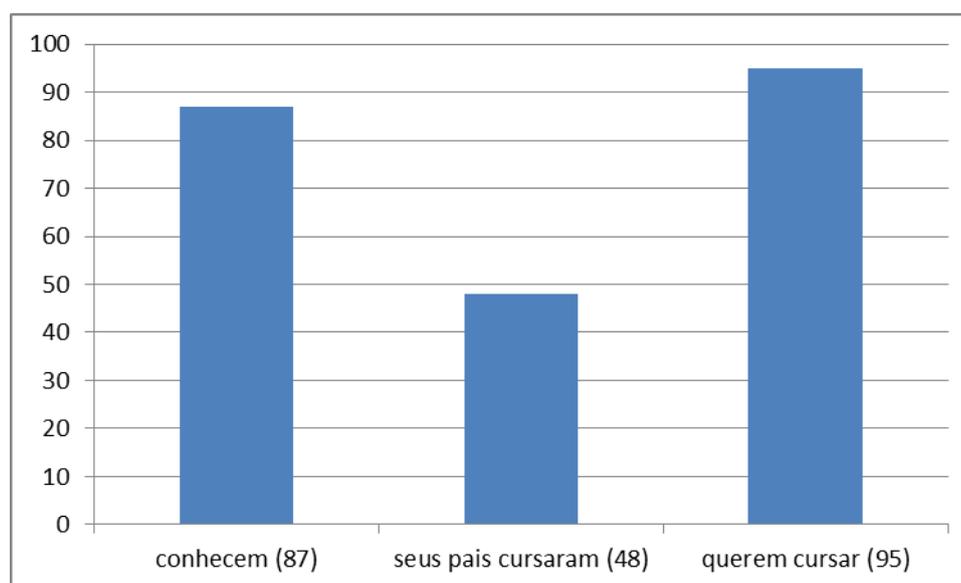


Gráfico 1 – Perguntas 4, 5 e 6: Sobre faculdade/universidade

Fonte: Primária

As perguntas 7 a 11 abordaram a realidade da rede municipal de Joinville e dos professores. Entre os resultados do simulado da rede municipal joinvilense, que mede o nível de conhecimento em língua inglesa dos alunos, estavam: 6.º ano: 59,6; e 9.º ano: 42,7. Os alunos foram questionados a respeito de como avaliam seu conhecimento de inglês. As opções e os resultados foram os seguintes: 29 o consideram ótimo, 39 bom, 29 regular e 15 fraco. Isso mostra que, apesar de todas as dificuldades, a maior parte dos alunos acredita na educação joinvilense, que já recebeu destaque nacional pelo Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb).

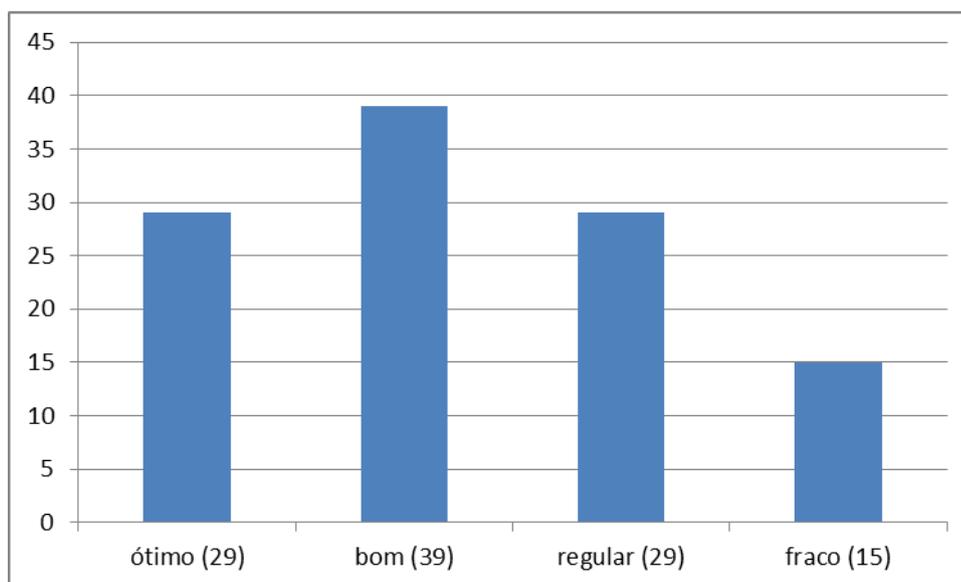


Gráfico 2 – Perguntas: 7 a 11: Sobre o que acham do Simulado da Secretaria de Educação
Fonte: Primária

Acerca da ausência do professor, 51 alunos afirmaram que já ficaram sem professor de Inglês. Questionados se já pensaram nos motivos das possíveis ausências dos educadores, os alunos citaram problemas com a família, problemas de saúde etc. Para verificar se os docentes possuem empatia, qualidade tão procurada no mercado de trabalho hoje em dia, 57 alunos já pensaram na rotina de um professor, ou seja, mais da metade dos entrevistados. Empatia também minimiza casos de indisciplina em sala, pois o simples fato de colocar-se no lugar do outro gera no aluno tomada de consciência de não fazer para o outro o que não gostaria que fosse feito com ele.

A pergunta 12 abordou a posição do Brasil no *ranking* global. Segundo reportagem de 10 de fevereiro de 2016, do *site* G1 (MALAN, 2016), no relatório internacional sobre o rendimento escolar no mundo o Brasil está entre os 10 piores países. Segundo a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), o Brasil aparece entre os 10

países que têm mais alunos com baixo rendimento escolar em matemática, leitura e ciências. Questionados a respeito do que pensam sobre a educação pública brasileira: 20 a consideram ótima, 39 boa, 16 regular, e 19 fraca. Novamente os dados estão aproximados com o que pensam sobre a aprendizagem de língua inglesa na rede municipal.

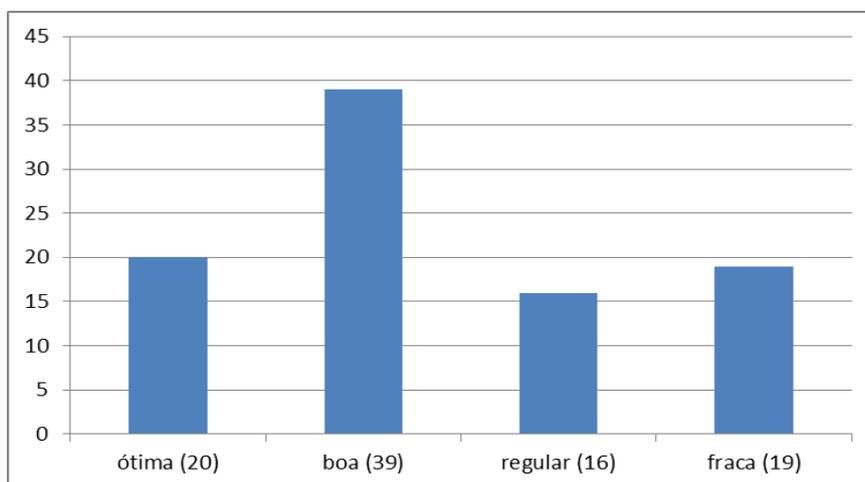


Gráfico 3 – Pergunta 21: O que pensam sobre a educação pública brasileira?

Fonte: Primária

Na pergunta 13, questionados se acham que existe diferença entre o aluno da escola pública e o da particular, 72 estudantes afirmaram que sim. Catorze pensam que o fracasso escolar é culpa do próprio aluno, dois do professor e um da escola. Sabe-se que há muitas diferenças nos dois sistemas de ensino. Ao menos poucos alunos, únicos 14 que responderam, atribuem ao aluno a maior responsabilidade pelo fracasso nos estudos, e não à escola ou ao professor.

A pergunta 14 abordou se os estudantes consideram importante aprender inglês, e 111 disseram que sim, ou seja, praticamente todos. Na pergunta 15, quis-se saber quais as três matérias favoritas. De 100 respostas, 48 apontam a Língua Inglesa como uma delas, o que representa quase metade dos entrevistados – um ótimo sinal, fator positivo quanto à motivação para aprendizagem.

Na pergunta 16, perguntou-se sobre o fato de morar e estudar fora, se iriam, e 86 afirmaram que sim. Diariamente falo de outros países em minhas aulas, contextualizando a aprendizagem com a realidade, o que faz mais sentido aos alunos aprender uma língua estrangeira.

As perguntas 17, 18 e 19 trataram do uso das TDIC na educação. Sobre sua importância, 88 alunos (72%) afirmaram que acham importante aprender tecnologias na escola. Questionados quanto à importância de aprender sobre tecnologias na escola, o uso de

quizzes, CD-ROMs e *games* na sala de aula, 90 alunos pensam que é possível aprender inglês por meio de tais ferramentas. Assim, o lúdico tem mais impacto na prática pedagógica.

Para finalizar, com o objetivo de sondar os equipamentos tecnológicos que os alunos têm em casa, dos 122 pesquisados, 81 possuem celulares, 40 *videogames*, 56 *tablets*, e 37 internet. Dois alunos responderam não possuir nenhuma das tecnologias, 12 contaram possuir todas, 11 têm apenas celular, três somente *videogames*, um apenas computador, e dois afirmaram possuir só *tablets*.

A pesquisa confirma os dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) na recente pesquisa feita em relação ao acesso à internet. Pela primeira vez o número de acessos à internet pelo celular ultrapassou o número de acessos por computador ou *notebook*:

O uso do telefone celular para acessar a internet ultrapassou o do computador pela primeira vez no Brasil. É o que aponta o Suplemento de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) 2014 divulgado hoje (06/04/2016) pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Mais da metade dos 67 milhões de domicílios brasileiros passaram a ter acesso à internet em 2014 (54,9%). Em 2013, esse percentual era 48%. Mais de 60% dessas casas estavam na área urbana. O celular para navegar na rede era usado em 80,4% das casas com acesso à internet, já o computador para esse fim estava em 76,6% desses domicílios e teve queda na comparação com 2013 (88,4%). A maior proporção desse uso foi registrada no Nordeste, com 92,5% dos domicílios com o celular como meio de acesso à internet (VILLELA, 2016).

Dos 122 estudantes, apenas 37 possuem internet em casa, mas isso não é empecilho para se sentirem desconectados, uma vez que a internet 3G pelo celular se tornou cada vez mais acessível para todos.

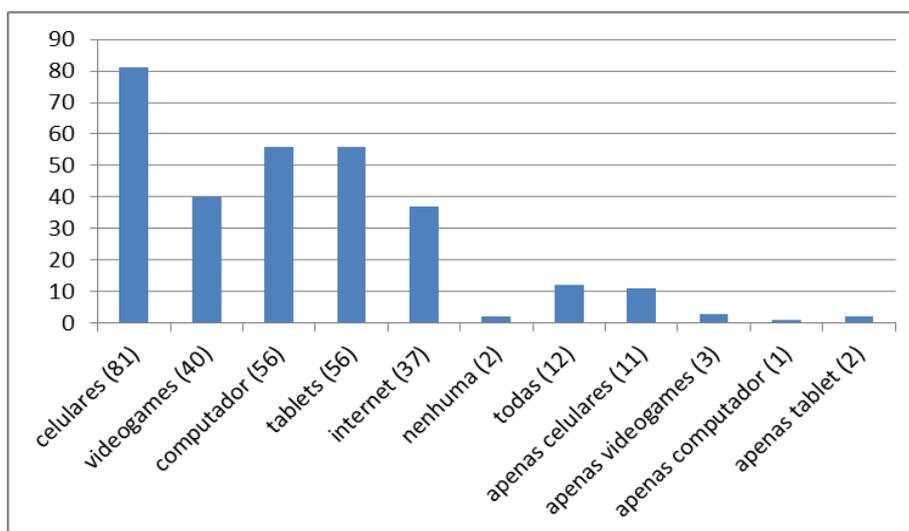


Gráfico 4 – Tecnologias existentes nas casas dos alunos
Fonte: Primária

Três perguntas foram feitas exclusivamente para os alunos de uma das turmas de 9.º ano, da Escola Emílio Hardt, que criou os *quizzes* na Sala Informatizada. Questionados a respeito do nível de conhecimento de informática, dois alunos consideram seu nível ótimo, 11 bom, cinco regular, e três o consideram fraco. Perguntados se aprenderam com o *LibreOffice*, programa utilizado para a criação dos *quizzes*, 18 afirmaram que sim e apenas um aluno respondeu que não. A respeito da importância do simulado da Secretaria de Educação de Joinville, 14 o consideram uma ferramenta importante de aprendizagem, e três o veem como desnecessário. Pelo fato de o simulado possuir questões com alternativas, de múltipla escolha, também é possível caracterizá-lo como uma modalidade de *quiz*, mas num aspecto mais formativo de avaliação.

Esta pesquisa foi entregue após as duas aulas de produção dos *quizzes* na Sala Informatizada, realizadas nos dias 2 e 16 de maio de 2016. Surpreendentemente, os alunos conseguiram terminar os trabalhos em quase uma aula, produzindo um ou dois *quizzes* em uma única aula. O capítulo a seguir detalhará toda a prática com as turmas, tanto as que apenas jogaram o *quiz* quanto as que o desenvolveram. Dificuldades e desafios também serão trazidos. A base deste trabalho foi o tema tecnologias na proposta de *quizzes*.

Pôde-se concluir, com esses dados, que muitos alunos possuem tecnologias, perfis em redes sociais, mas não têm o conhecimento necessário para aproveitar todos os recursos disponíveis das ferramentas. É realidade que muitos sequer possuem *internet* em casa. Uma aluna do 9.º ano comentou que não sabia nem ler mensagens no Facebook.

Assim, pensa-se que a inclusão digital não existe e a escola ainda está andando em passos lentos rumo à cultura digital, já que há tantos professores que ainda são analfabetos tecnológicos e sequer conseguem abrir um *pendrive*, baixar um programa ou atualizar o antivírus. Alguns não utilizam celulares nem têm vontade de explorar as possibilidades que as ferramentas tecnológicas podem oferecer. Ainda falta Formação Continuada, supervisão constante dos responsáveis dos núcleos de tecnologia educacional e das diferentes disciplinas para ajudar os docentes com suas dificuldades. Formação em um semestre inteiro para aprender a usar a lousa digital, por exemplo, é insuficiente. Não conseguir liberação para participar dos encontros também é outro fator que prejudica o trabalho pedagógico do professor, que, sem suporte, não toma coragem nem tem autonomia suficiente para ligar os aparelhos, montar e instalar os equipamentos, ainda mais se a sua escola não possui professores para a Sala Informatizada. Se todos os dias faltam quatro, cinco, oito docentes num mesmo período, não há recurso humano suficiente para dar conta da demanda atual de

trabalho, muito menos com montagem de equipamentos que promovem aulas inovadoras e dinâmicas.

Assistência técnica eficiente é outro ponto que preocupa e dificulta muito o dia a dia da escola. A lâmpada do *datashow* e do aparelho multimídia, por exemplo, é extremamente cara e sensível, e nem todas as escolas possuem recursos financeiros para o conserto. A minha antiga escola, por exemplo, ficou sem *datashow* por mais de um ano, já que a troca da lâmpada equivalia a praticamente o valor de um aparelho novo.

No dia 8 de julho de 2016, aconteceu um acesso ao sistema Escola Via Net (EVN), do boletim *online*, com quadro de avisos e diário informatizado. Lá havia um aviso a todos os professores sobre dicas de conservação do aparelho multimídia e sobretudo dos cuidados com a lâmpada. Sobre isso, questionei uma das responsáveis pelo núcleo de tecnologia municipal da Secretaria de Educação de Joinville, pelo fato de o aviso ter sido retirado do sistema no dia 11 de julho. Ela disse que havia erro gramatical na mensagem, que seria postada novamente no dia seguinte. Além disso, também perguntei à responsável se tinha o arquivo e se poderia me enviá-lo, ou se ele estava no *blog* do núcleo na internet. A funcionária afirmou que só poderia postar tal conteúdo em novembro de 2016, por conta da Lei eleitoral n.º 9.504/87, referente às condutas vedadas aos agentes públicos em campanhas eleitorais:

Art. 73. São proibidas aos agentes públicos, servidores ou não, as seguintes condutas tendentes a afetar a igualdade de oportunidades entre candidatos nos pleitos eleitorais:

[...] VI – nos três meses que antecedem o pleito:

[...] b) com exceção da propaganda de produtos e serviços que tenham concorrência no mercado, autorizar publicidade institucional dos atos, programas, obras, serviços e campanhas dos órgãos públicos federais, estaduais ou municipais, ou das respectivas entidades da administração indireta, salvo em caso de grave e urgente necessidade pública, assim reconhecida pela Justiça Eleitoral (BRASIL, 1997).

Dessa forma, se já não bastassem as dificuldades diárias e os problemas enfrentados pelos profissionais da educação, ainda há os trâmites burocráticos para levar informações e conhecimento aos professores sobre como utilizar melhor as tecnologias: “Não é admitida a propaganda eleitoral pela internet [...] em *sites* oficiais ou hospedados por órgãos ou por entidades da administração pública direta ou indireta da União, estados, Distrito Federal e dos municípios” (BRASIL, 2016).

Apesar desses detalhes, o foco do presente trabalho foi explorar os benefícios da *gamification* na sala de aula. “A empresa *Gartner* definiu a gamificação como: É o uso do

design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos” (MIRSHAWKA, 2016).

Apesar da ideia do *Gamification* ser muito recente, a concepção científica que o embasa na área motivacional tem muita solidez acadêmica. O primeiro cientista a exemplificar a área motivacional, Abraham Maslow (1962), com sua noção de hierarquia de necessidades juntamente com Steve Reiss (2001), referência no desenvolvimento da compreensão da área motivacional, com a teoria das dezesseis necessidades básicas do homem, embasam o conceito motivacional que direciona o *Gamification* (SOARES, 2015, p. 24).

Há muitas coisas que ainda precisam ser melhoradas. Espera-se que este trabalho forneça subsídios para professores de Língua Inglesa se motivarem a inovar suas práticas.

O subcapítulo a seguir tratará da parte final, a metodologia baseada em jogos, além do termo *gamification* e motivação, contribuições de Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015), Maslow (1962 *apud* CABRAL, 2016) e Reiss (2000 *apud* FERREIRA, 2016).

3.1 Prática Pedagógica: *Quizzes* sobre tecnologias com as turmas de 9.º ano

Tudo começou com as duas turmas de 9.º ano. A proposta inicial era trabalhar apenas com esses 56 alunos e consistiu na apresentação da unidade temática do livro. Os alunos fizeram exercícios do material, desenhos de tecnologias e correções no quadro, além de criar trabalhos relacionando as tecnologias que os avós usavam e as que eles usam atualmente e imaginando duas invenções que teremos no futuro e duas tecnologias que permaneceriam. O livro aborda, na unidade 2, o tema *technology and inventions* (tecnologia e invenções). Os trabalhos foram expostos, em ambas as escolas, Hilda Anna Krisch e Emílio Hardt, contendo as produções e um mural contemplando o antes e o depois das tecnologias. Como curiosidade, exibiram-se vídeos sobre invenções na área tecnológica, PowerPoint com a linha do tempo da evolução dos aparelhos, e foi passada a música *Technology*, da banda francesa Daft Punk, que traz inúmeras expressões em inglês, com verbos recorrentes nas tecnologias.

Foi um desafio pessoal começar a lecionar para as turmas de 9.º ano, quando os alunos já estão no último ano de aprendizagem de inglês na rede municipal e estudando a língua estrangeira desde o 3.º ano, há pelo menos seis anos. Para isso, o primeiro passo da prática pedagógica foi realizar uma sondagem de conteúdos com os educandos. Nos dias 18 e 24 de fevereiro tal sondagem foi feita com uma das turmas e nos dias 22 e 29 com a outra. Cada pesquisa abordava assuntos estudados do 3.º ao 5.º ano e do 6.º ao 8.º ano. As sondagens eram

para um *feedback* do que os alunos já sabiam e prepará-los para o simulado da Secretaria de Educação, que aconteceu em abril. Os simulados nada mais são que *quizzes*, já que possui três alternativas cada pergunta.

O objetivo geral de trabalhar com *games* é promover a aprendizagem de Língua Inglesa de forma lúdica, por meio de *quizzes* e *games*, estimulando as habilidades de ler, falar, ouvir e escrever, de maneira que todos os alunos atinjam a aprendizagem. Entre os objetivos específicos do trabalho, estavam:

- Compreender a cultura digital em que os alunos estão inseridos, dentro e fora do contexto escola, e como eles aprendem atualmente;
- Conhecer como a tecnologia está inserida no currículo escolar;
- Perceber o potencial das TDICs na escola;
- Utilizar ferramentas tecnológicas em sala de aula;
- Promover a autonomia dos estudantes do 9.º ano, pela criação de *quizzes*;
- Estimular as habilidades de *reading*, *speaking*, *listening* e *writing* nas aulas de Inglês;
- Utilizar *games*, CD-ROMs e *quizzes* como ferramentas que impulsionem o processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa e verificar as vantagens que a aprendizagem lúdica pode trazer aos alunos.

De acordo com um levantamento feito pelo setor de Línguas Estrangeiras da Secretaria de Educação de Joinville em 2014, os alunos ficaram em média três meses sem aulas de Inglês, por falta de professores. A ideia deste projeto era resgatar conteúdos estudados anteriormente, de modo a possibilitar que os alunos revissem conteúdos básicos, para atingir melhor nível de compreensão dos conteúdos do 9.º ano. Como somente uma turma de 9.º ano tinha acesso à Sala Informatizada, na escola Emílio Hardt, apenas seus alunos criaram os *Quizzes*.

No dia 2 de maio, foi feita a divisão de temas com base na Matriz Curricular de Língua Inglesa da Secretaria de Educação, referente ao 3.º e ao 4.º ano, os primeiros dos alunos como estudantes de Inglês.

O propósito era revisar conteúdos estudados havia tanto tempo. Os alunos criaram suas versões em folha – algumas foram revisadas –, e na segunda aula já digitaram os *quizzes* na Sala Informatizada. Seguiram o modelo sugerido, que contemplasse: identificação, cinco

perguntas com três alternativas cada e gabarito. A personalização dos *slides* era o último passo. Na mesma aula, os alunos conseguiram digitar as perguntas.

Já no dia 9, os alunos elaboraram a primeira versão em folha do segundo *quiz*, com tema diferente, contemplando conteúdos do 4.º ano. No dia 16, eles concluíram os dois *quizzes* na Sala Informatizada e responderam à pesquisa sobre hábitos de estudo, para este TCC. Nos dias 23 e 30 de maio e 6 de junho, apresentaram seus *quizzes* para os colegas, que os avaliaram usando os conceitos ótimo, bom, regular ou fraco. As equipes interagiram e participaram, respondendo aos *quizzes*, e os alunos brincaram de ser *teacher* por um dia.

HOW DO YOU SAY "ESTRELA "IM ENGLISH ?

- A) STAR
- B) ESTAR
- C) STRELA

How do you say "urso" in english?

- a) () mear
- b) () pear
- c) () bear

3) How do you say "junho " in english !

- a) june
- b) junhe
- c) juner

1) How do you say "dezembro " in english !

- a) dezaber
- b) decenber
- c) dessenber

HOW DO YOU SAY "MOCHILA" IN ENGLISH?

- A-SCHOOLBALG
- B-BOOK
- C-PINK

Figura 8 – Parte do *quiz* criado por alunas do 9.º ano 1 da Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt

Fonte: Primária

HOW DO YOU SAY "COMO VAI VOCÊ?" IN ENGLISH ?

- A)HOW YOU ARE?
- B)HOW ARE YOU?
- C)YOU ARE?

HOW DO YOU SAY "MEU NOME É..." IN ENGLISH?

- A)MY SNAKE IS...
- B)MY YOUR IS...
- C)MY NAME IS...

How do you say "segunda " in english?

- A)moday
- B)saturday
- C>wednesday

How do you say "bicicleta" in english?

- a)bikke
- b)bique
- c)bike



HOW DO YOU SAY NUMBER "9" IN ENGLISH?

- A)Nyne
- B)Nine
- C)Nini

3.HOW DO YOU SAY NUMBER "10" IN ENGLISH?

- A)Den
- B)Tin
- C)Ten

4.HOW DO YOU SAY "UVA" IN ENGLISH?

- A)Gropi
- B)Gripi
- C)Grape

Figura 9 – Parte do *quiz* feito por alunos do 9.º ano 1 da Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt
Fonte: Primária



Figura 10 – Alunos do 9.º ano 1 da Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt, produzindo os *quizzes* na Sala de Informática Pedagógica
Fonte: Primária

Cientes de que não haveria a possibilidade de usar a Sala Informatizada para a criação dos *quizzes*, em uma das turmas do 9.º ano, um aluno voluntariou-se para elaborar um *quiz* sobre tecnologias, antes mesmo de eu levar o seu modelo para a sala de aula, que fez juntamente com seu tio, que trabalha na área de tecnologias, em Adobe Flash Player.

A expansão do uso das novas tecnologias de informação e comunicação, que inclui também o contexto educacional, proporcionou a abertura às novas formas de aprender: formal, não formal e informal, e fez com que a escola se tornasse apenas mais um cenário de aprendizagem, não apenas o único. Hoje, se pode aprender em qualquer lugar e a qualquer momento, sem necessariamente estar circunscrito a um espaço físico nem regulado por horários e sequências de planos de estudo. Aprende-se no tempo considerado produtivo e também no tempo de ociosidade, visto que neste último é que se dá a maior parte das interações midiáticas e tecnológicas, resultando em importantes aprendizagens (GÓMEZ, 2014 *apud* RIBEIRO, 2015).

O melhor dessa experiência foi que o aluno teve total autonomia e iniciativa para criar o *quiz*, com apoio do seu tio. Ele transformou o tempo de “ociosidade” em aprendizagem, como cita Gómez (2014 *apud* RIBEIRO, 2015). Correu atrás de parceria, delegou tarefas, pesquisou e obteve êxito na execução da tarefa. Ele foi até escolhido como Aluno Destaque da turma, no primeiro trimestre do ano, e citou a possibilidade de trabalhar com *quiz* futuramente com o pai.

Portanto, gamificação é um método para engajar indivíduos digitalmente em vez de pessoalmente, o que significa que os jogadores irão interagir com computadores, *smartphones*, monitores portáteis e outros dispositivos digitais. Assim, o objetivo da gamificação é o de motivar as pessoas para que elas alterem seus comportamentos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação. A gamificação se concentra em possibilitar aos jogadores atingir seus objetivos (MIRSHAWKA, 2016).

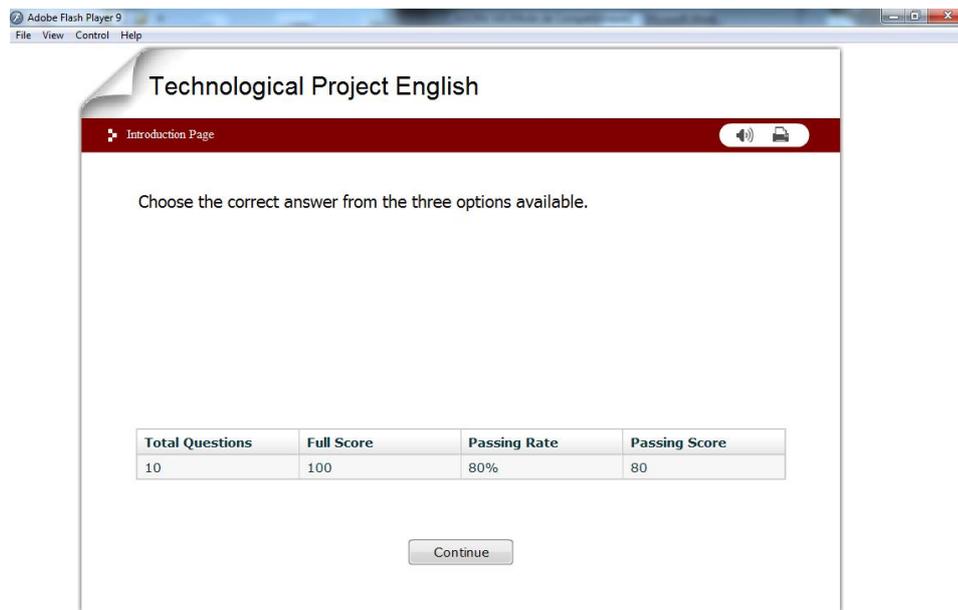


Figura 11 – Quiz elaborado por aluno do 9.º ano B da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch: parte 1
Fonte: Primária

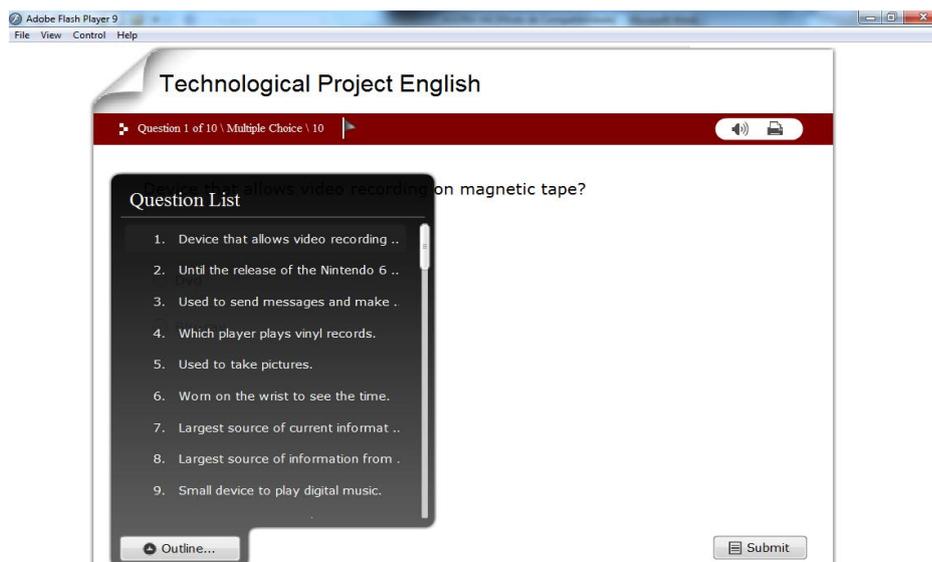


Figura 12 – Quiz elaborado por aluno do 9.º ano B da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch: parte 2
Fonte: Primária

Na página inicial, o jogo apresenta a instrução de escolher uma das três opções disponíveis, indica a quantidade de perguntas e a porcentagem de acertos do jogador. Se acertar ou errar a questão, tal jogador recebe *feedback* instantâneo. O mais interessante é a opção *outline*, que traz um esboço com a lista das 10 perguntas, que permite que o jogador acompanhe em tempo real seu desempenho geral, podendo recuar ou avançar nas perguntas. O aluno de fato ultrapassou as barreiras da falta de internet e da Sala Informatizada na escola, estendendo a aula de Língua Inglesa para a sua casa, o que mostra motivação, inovação e dedicação. No fim, seu objetivo de criar um *quiz* foi atingido.

3.2 Aplicação de *quizzes* para as Séries Iniciais (3.º ao 5.º ano)

Com a disciplina Jogos Digitais, nós, cursistas, fomos convidados a explorar as possibilidades que os princípios de aprendizagem dos jogos podem indicar. Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015, p. 28) explica:

Reforça que os bons jogos eletrônicos podem desenvolver bons princípios de aprendizagem. Entre eles destacam-se que os jogos eletrônicos podem proporcionar aos jogadores um conjunto ordenado de problemas desafiadores que os levem a formular hipóteses e a criar estratégias para resolver situações problemáticas posteriores cada vez mais difíceis, de modo que reflitam sobre as relações e não apenas sobre eventos isolados, desenvolvam o pensamento lateral e não apenas o pensamento linear e ainda aprendam algo novo para incrementar sua aprendizagem.

Formular hipóteses e criar estratégias foram algumas das posturas adotadas por meus alunos das séries iniciais no decorrer das aulas desenvolvidas com o uso de games (*quizzes*) diversos, nesse primeiro semestre de 2016.

Após conhecer o público participante do projeto, submeti os alunos a diferentes atividades e testes de conhecimento, por meio de *quizzes* e *games* do CD-ROM do livro. Os envolvidos foram alunos de ambas as escolas, Hilda Anna Krisch e Emílio Paulo Roberto Hardt:

- **turmas de 3.º ano:** foi elaborado um *quiz* com conteúdos aprendidos no primeiro trimestre, como cumprimentos e apresentações, palavras mágicas, formas geométricas, entre outros;



Figura 13 – Quiz aplicado com as turmas de 3.º ano
Fonte: Primária

- **turmas de 4.º ano:** os alunos da Escola Emílio Hardt aprovaram o CD-ROM e brincaram com o jogo da memória, escolhido como favorito. Já na Escola Hilda Krisch, os estudantes foram vitoriosos no *quiz* sobre tecnologias;



Figura 14 – Turma do 4.º ano A da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch, campeã do *quiz*, com sua professora
Fonte: Primária

- **turmas de 5.º ano:** foi feito um *quiz* relacionando esportes praticados nos Estados Unidos e no Reino Unido, com estímulo visual, usando apenas imagens de esportes. Os alunos deveriam citar o nome dos esportes, após breve apresentação anterior. A competição foi entre meninos e meninas, e as crianças ficaram extremamente motivadas. Uma das turmas não parava de pedir revanche, após outro *quiz* aplicado no começo do ano. Em uma das escolas, apenas uma das turmas participou do *quiz* e em seguida respondeu a um questionário para assinalar as opções corretas apresentadas. A outra turma recebeu somente o questionário, sem explicação prévia do conteúdo. O rendimento melhor foi da turma que havia participado da aula com o *quiz* em sala.

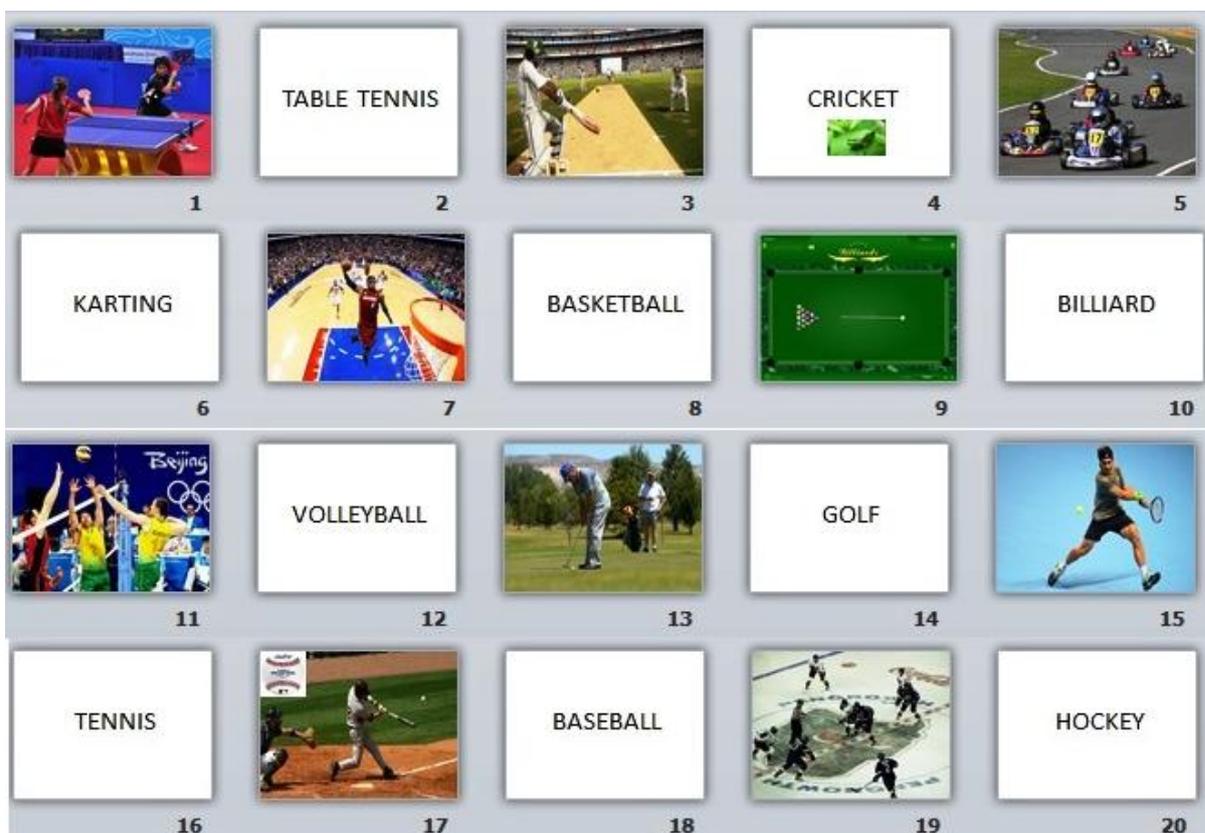


Figura 15 – Parte do *quiz* sobre esportes, aplicado às turmas de 5.º ano
Fonte: Primária

3.3 Aplicação de *quiz* sobre tecnologias: a competição final

No ano de 2016, foi a primeira vez em cinco anos de experiência que eu tive a oportunidade de lecionar para duas turmas de 9.º ano (alunos com 13 anos de idade em média). Desde 2011, quando percebi que o livro didático não proporciona o mesmo prazer que os jogos, resolvi, com os meus adolescentes, adaptar os conteúdos da segunda unidade do livro didático, *Technology and inventions* (Tecnologia e invenções), para a aprendizagem lúdica em forma de *quiz*.

Por essa razão, para a participação do *quiz* de tecnologias foram envolvidas quatro turmas diferentes (duas do 9.º ano, uma do 4.º e outra do 5.º ano). Além disso, neste trabalho, apresentam-se resultados em outras turmas, nas quais foram aplicados diferentes tipos de *quizzes*, com temas adaptados de acordo com a matriz curricular de Língua Inglesa de Joinville, como revisão geral do primeiro trimestre para o 3.º ano (com conteúdos como cores, cumprimentos, formas geométricas etc.) e *sports* para o 5.º ano (estabeleceu-se relação entre os esportes praticados nos Estados Unidos e no Reino Unido). Comparativos dos resultados são sempre importantes para a análise geral dos efeitos da ludicidade e da gamificação na educação.

Na Escola Hilda Krisch, as turmas do 4.º, 5.º e 9.º ano participaram do *quiz* sobre tecnologias. Pelo fato de nessa escola os alunos não terem acesso à Sala Informatizada, resolveu-se adaptar a atividade, de modo a levar de casa o *quiz* que criei em PowerPoint, por independe de conexão à internet. O objetivo foi fazer uma *competition* para observar o nível de aprendizagem, com e sem apresentação prévia dos conteúdos estudados, e oportunizar aos alunos o contato com tecnologias.

Com o propósito de tornar a aula e a aprendizagem mais dinâmicas, decidiu-se *transformar* o livro didático em formato de jogo. No *game*, os alunos eram questionados a respeito de qual das três opções era a palavra correspondente na língua inglesa, num total de 23 perguntas, com opções A, B e C.



Figura 16 – Parte do quiz sobre tecnologias

Fonte: Primária



Figura 17 – Mural exposto na entrada da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch, com o quiz da competição final

Fonte: Primária

Os resultados foram surpreendentes, pois na classificação geral a turma considerada mais indisciplinada (uma das turmas de 4.º ano), que sequer conhecia os conteúdos, conseguiu a maior pontuação (300 pontos). O segundo lugar ficou com o 5.º ano (230 pontos), que também não havia estudado o assunto, e em último lugar ficou o 9.º ano, que passou o trimestre estudando o conteúdo sobre tecnologias (210 pontos).

O mais interessante é que um dos alunos, como já foi citado, desenvolveu um *quiz* com seu tio. Isso mostra o interesse e a expansão da sala de aula para fora dos muros da escola, na integração com a família. Kapp (2012 *apud* ALVES, 2015) traz a definição de gamificação: "a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas". O que o estudante fez foi gamificar seus conhecimentos de língua inglesa. Ele disse que foi dessa maneira que conseguiu passar de ano e aprender inglês no ano anterior, quando estava no 8.º ano.

A única turma a concorrer nesse *quiz* da Escola Emílio Hardt foi o 9.º ano, que faturou 330 pontos, sendo a pontuação máxima 400 pontos. Porém a execução não ocorreu como devia, pois o questionário foi entregue antes de os alunos responderem às perguntas. Estranhou-se o fato de eles estarem acertando todas as questões naturalmente. Apesar de dizerem que não estavam espiando, desconfiou-se, mas o importante é participar. Mesmo assim, a turma demonstrou domínio dos conteúdos.

O professor e a escola precisam atentar para o turbilhão de informações trazido pela contemporaneidade, através do avanço da informática e da telemática, para os novos espaços de aprendizagem que surgem e configuram-se como espaços de conhecimento, além de perceberem que seus alunos aprendem de forma diferente. Crianças e adolescentes estão cada vez mais interessados por artefatos tecnológicos, principalmente pelos jogos eletrônicos. Os games configuram-se como fenômeno da cultura digital, despertando o interesse do público infanto-juvenil, que dispensa um tempo considerável do seu dia jogando (ROSADO, 2012, p. 14).

Num segundo momento, o *quiz* focou-se especificamente em levantar as tecnologias utilizadas, conhecidas e desconhecidas pelos alunos e no impacto que o *quiz* possui na aprendizagem de novos conteúdos. A tabulação dos dados ocorreu nos dias 21, 22 e 23 de maio. Os resultados foram os seguintes: 60 acharam o jogo ótimo, 16 bom e 3 regular; 72 afirmaram que é possível aprender inglês pelo jogo; 72 indicariam o jogo para alguém; 69 desenvolveriam um jogo como aquele, dois não, e um não soube responder. Em relação à frequência de *quizzes* nas aulas: 30 sugeriram a atividade por quatro vezes ao mês e 26 por

três vezes. No 9.º ano, oito alunos queriam o jogo por quatro vezes, três por duas vezes, 10 por três vezes, e três por seis vezes. Uma aluna até sugeriu o jogo 10 vezes por mês, embora se tenham oito aulas em média. Ou seja, ela gostaria de ter *quizzes* em todas as aulas de Inglês. No questionário, ainda se sugeriu que toda a escola pudesse participar do jogo também.

3.4 Resultado geral: o que é melhor, afinal?

Aulas com músicas, jogos ou livro e caderno? Nos dias 16, 20, 22 e 23 de junho de 2016, fez-se uma pesquisa geral com os alunos, como encerramento das aulas para este trabalho. Dessa vez a pesquisa tinha três opções, para que os alunos escolhessem a melhor metodologia para as aulas de Inglês. Aplicada com 106 alunos do 3.º ao 5.º ano da Escola Emílio Hardt, num total de cinco turmas: 11 alunos escolheram músicas, 89 escolheram jogos e apenas seis optaram pelo uso do livro didático e caderno. Nos dias 22 e 23 de junho, a pesquisa aconteceu com sete turmas (3.º, 4.º, 5.º e 9.º ano). O resultado foi o seguinte: 58 alunos preferem músicas, 102 jogos e 12 aulas com uso do livro e caderno. Os gráficos a seguir mostram os resultados alcançados.

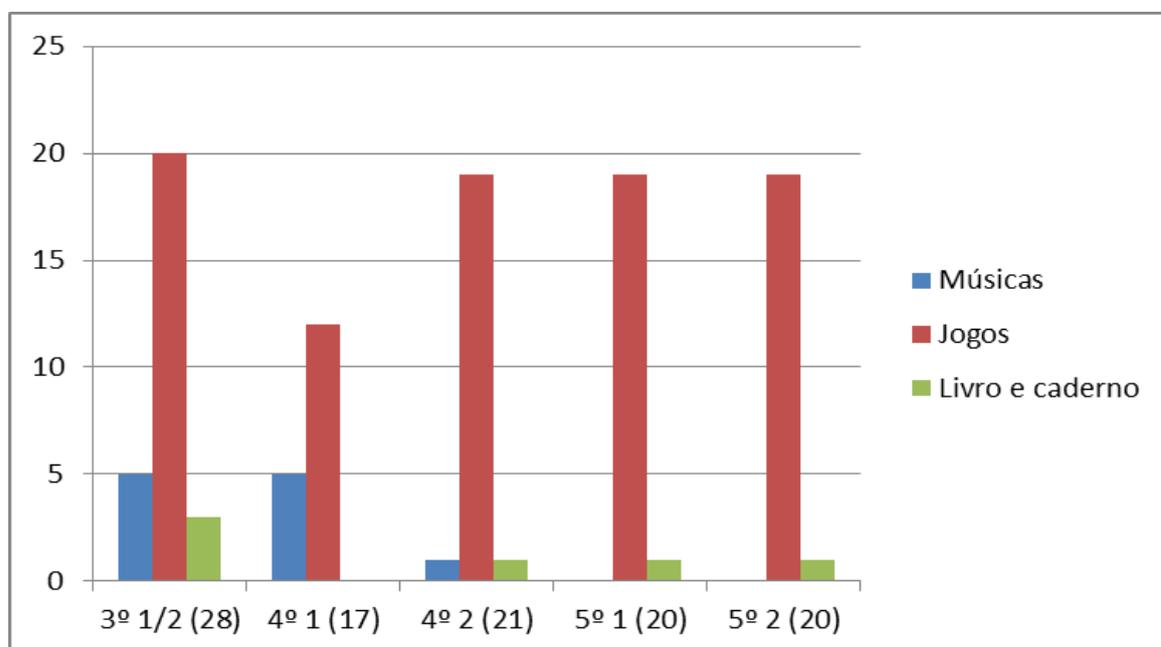


Gráfico 2 – Resultados da pesquisa sobre a melhor metodologia, com os alunos da Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt

Fonte: Primária

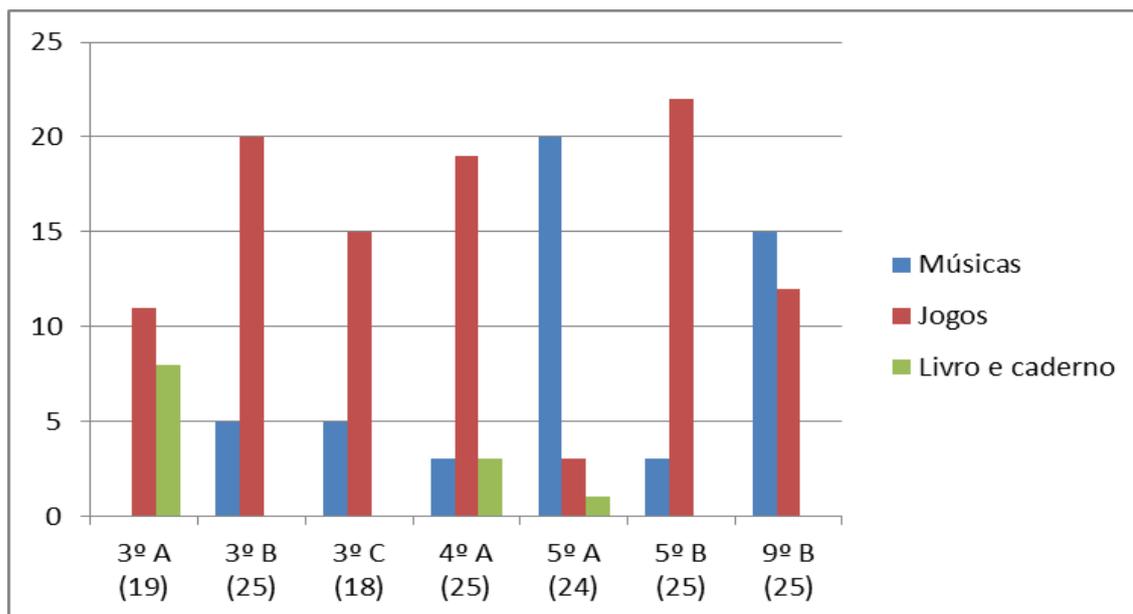


Gráfico 3 – Resultados da pesquisa sobre a melhor metodologia, com os alunos da Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch
Fonte: Primária

Analisando os dados, um fato curioso é que, do total de 12 turmas participantes, em cinco nenhum aluno escolheu caderno e livro como as melhores aulas de Inglês. Em quatro turmas, apenas um optou por essa opção, em duas turmas três estudantes a escolheram, e apenas em uma das turmas de 3.º ano da Escola Hilda Krisch oito alunos optaram por aulas de livro e caderno. Em relação à música em sala de aula, somente no 5.º ano ela foi praticamente unanimidade. No tocante aos jogos, em 10 turmas sua escolha foi superior às opções de música e livro e caderno. Uma das turmas de 9.º ano não participou dessa pesquisa, e a outra turma do 9.º ano, com uma diferença de três votos, prefere aulas com músicas. Também aconteceu, como em um 9.º ano e em um 3.º ano, de os alunos, mesmo após algumas tentativas de chegar a um consenso entre quantidade de votos e alunos em sala, ficarem indecisos entre escolher músicas ou jogos, o que significa que esse trabalho pode ocorrer concomitantemente na aula de Inglês.

Logo, o resultado geral da sondagem foi o seguinte: dos 278 alunos que participaram da pesquisa, 69 preferem aulas com músicas, 191 preferem aulas com jogos, e apenas 18 aulas com livro e caderno. Isso mostra e comprova a questão de investigação: os *games* de fato motivam os alunos para a aprendizagem de Língua Inglesa?

Sobre motivação, Cabral (2016) traz as contribuições dos trabalhos de *Maslow* (1962), p.1:

O ser humano busca sempre melhorias para sua vida. Dessa forma, quando uma necessidade é suprida aparece outra em seu lugar; tais necessidades são representadas na pirâmide hierárquica. Quando as necessidades humanas não são supridas sobrevêm sentimentos de frustração, agressividade, nervosismo, insônia, desinteresse, passividade, baixa autoestima, pessimismo, resistência a novidades, insegurança e outros. Tais sentimentos negativos podem ser recompensados por outros tipos de realizações. [...] Segundo ele, o homem é motivado segundo suas necessidades que se manifestam em graus de importância onde as fisiológicas são as necessidades iniciais e as de realização pessoal são as necessidades finais. Cada necessidade humana influencia na motivação e na realização do indivíduo que o faz prosseguir para outras necessidades [...]: As necessidades sociais somente aparecerão após as necessidades de segurança serem supridas. São necessidades sociais: amizades, socialização, aceitação em novos grupos, [...] e outros. As necessidades de *status* e estima ocorrem depois que as necessidades sociais são supridas. São necessidades de *status* e estima: autoconfiança, reconhecimento, conquista, respeito dos outros, confiança.

Ainda segundo Cabral (2016), “as necessidades de autorealização que se encontram no topo da pirâmide hierárquica são: moralidade, criatividade, espontaneidade, autodesenvolvimento, prestígio”. Assim, pode-se concluir que os jogos trazem inúmeros benefícios para os alunos.

Nas escolas em que leciono, e em tantas outras da rede municipal, sabe-se que há muitos alunos repetentes, desmotivados e que chegam até a abandonar os estudos. No dia 23 de junho de 2016, ouviu-se da irmã de uma ex-aluna que acabou de ir para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), no período noturno, que a mãe dela está ensinando-a a fumar maconha e ela queria abandonar os estudos.

Muitas são as razões para o insucesso escolar. Ferreira (2016) traz as contribuições do trabalho de Reiss (2000), p.1, sobre o assunto:

Reiss (2000), investigador e professor emérito da Universidade de Ohio, identificou seis preditores do insucesso escolar, a saber:

1. Medo do fracasso/problemas de autoestima (positivamente correlacionada com uma elevada necessidade de aceitação/aprovação social);
2. Baixa curiosidade (baixa necessidade de conhecimento);
3. Falta de ambição (baixa necessidade de influência);
4. Espontaneidade (baixa necessidade de ordem);
5. Falta de responsabilidade (baixa necessidade de honra)
6. Combatividade (elevada necessidade de vingança).

Conforme se aprendeu na disciplina Jogos Digitais,

Gee (2009), se debruçando na influência que os jogos têm, e pensando no processo educacional, identifica vários princípios de aprendizagem contidos no mesmo: identidade; interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafio e consolidação; “na hora certa” e “a pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais; performance anterior a competência (MARQUES; COELHO, 2016), p1.

Juntando as contribuições de Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015), Maslow (1962 *apud* CABRAL, 2016) e Reiss (2000 *apud* FERREIRA, 2016), pude perceber que elas se complementam, pois, segundo a própria auxiliar de direção da escola, os alunos que estão com baixo rendimento no boletim estão sendo convidados, caso os pais concordem, a estudar à noite, no EJA. Só de uma das turmas de 9.º ano, já foram quatro alunos no primeiro semestre de 2016; outro aluno foi para o período vespertino, após ter sido envolvido em uma briga; e outro também do 9.º ano falta mais do que está presente nas aulas. Em alguns alunos falta combatividade, ambição em lutar pelos sonhos e responsabilidade. É surpreendente o descaso deles em cumprir prazos e assumir suas falhas. Os jogos podem ajudá-los a resolver problemas reais, já que, de acordo com Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015), oferecem tantos princípios de aprendizagem.

Quando os alunos jogaram os *quizzes*, puderam sentir frustração prazerosa quando não foram vitoriosos, mas também souberam interagir com os colegas, foram espontâneos, criativos, diminuíram o medo do fracasso tentando, instigando a criatividade e a curiosidade. Finalmente, puderam receber reconhecimento, quando foram vitoriosos, o respeito dos outros (como a turma de 4.º ano, considerada a mais indisciplinada, que foi a vitoriosa no *quiz* geral, superando o resultado da turma de 9.º ano). Tudo isso melhorou a autoconfiança dos alunos e a motivação (APÊNDICE C).

Segundo Burochovitch e Bzuneck (2004, p. 37 *apud* MORAES, 2008):

A motivação intrínseca refere-se à escolha e realização de determinada atividade por sua própria causa, por esta ser interessante, atraente ou, de alguma forma, geradora de satisfação, com o apoio da motivação extrínseca ou externa (avaliação dos adultos, informações a respeito, elogios verdadeiros, etc).

Alunos motivados já possuem motivação intrínseca para aprender inglês. No caso dos menos motivados, os jogos e músicas nas aulas tornam-se recursos que reforçam a motivação

extrínseca, além dos elogios e a sensação de alegria e satisfação que jogar coletivamente proporcionam nos aprendizes.

De acordo com Csikszentmihalyi (1990 *apud* FADEL *et al.*, 2014, p. 137-138), “a motivação intrínseca [...] auxilia na aprendizagem por gamificação e objetos de aprendizagem [...]. Uma das maneiras de criar o envolvimento citado por este autor está na geração de desafios”. Dessa forma, “as pontuações e scores comparativos são exemplos de *feedback*. A premiação é a recompensa pela tarefa ou subtarefa realizada [...] As práticas colaborativas e cooperativas compõem a mecânica que norteia os jogos e as ações gamificadas” (FADEL *et al.*, 2014, p. 80).

Assim, com o envolvimento de todos os alunos, a competição com pontuação do *quiz* final serviu como um *feedback* muito positivo a todos os envolvidos, especialmente aos alunos de uma das turmas de 9.º ano, que foram superados pela alta motivação da turma de 4.º ano, que venceu com a melhor pontuação. Outro caso, por exemplo, são os Simulados realizados pela Secretaria Municipal de Educação de Joinville, que avaliam o nível de aprendizagem dos alunos da Rede Municipal, que seguem o modelo de múltipla escolha, o que não deixa de ser uma modalidade de *quiz*.

Eu agora entro nas turmas e tudo o que ouço de imediato é: “Hoje terá jogo? Hoje terá música? Hoje tem revanche? Competição?”. O resultado disso foi apresentado aqui, graças aos estudos do curso sobre tecnologias, *games* e gamificação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na rede municipal de ensino de Joinville, o ensino da língua inglesa inicia-se no 3.º ano e vai até o 9.º ano. O processo de alfabetização ocorre até o 3.º ano do ensino fundamental, porém não estar alfabetizado na língua materna não é problema para aprender uma língua estrangeira, visto que as habilidades que devem ser mais desenvolvidas são *speaking* (oralidade) e *listening* (escuta), e posteriormente *writing* (escrita) e *reading* (leitura). O aprendizado da língua continua no ensino médio, que é oferecido na rede estadual, da 1.ª a 3.ª série, com foco na literatura, em temas contemporâneos e no preparo ao Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) e vestibular.

A ideia de ter trabalhado com *quizzes*, *games* e músicas foi trazer atividades diferenciadas como forma de *warm-up* (aquecimento), para apresentação de novos conteúdos, desenvolvimento, fixação e revisão de vocabulário. O lúdico pode ser uma ótima ferramenta a ser utilizada nas aulas de Língua Inglesa. Por meio das TDIC, pôde-se trabalhar as quatro habilidades necessárias: ler, falar, ouvir e escrever. As TDIC oferecem muitas possibilidades, e este estudo comprova isso.

Ao destacar as contribuições dos trabalhos dos pesquisadores como Maslow (1962 *apud* CABRAL, 2016), Gee (2009 *apud* RIBEIRO, 2015), Almeida (2014), Reiss (2000 *apud* FERREIRA, 2016) e Fadel *et al.* (2014), retoma-se o tema central: “Motivação para aprendizagem de língua inglesa: a inserção de *quizzes*, músicas e *games* no ensino fundamental I e II em escolas de Joinville”. O impacto dos *games* e da gamificação foi comprovado com os resultados da última pesquisa feita. Aulas com músicas, jogos ou livro e caderno? De um total de 278 alunos, das duas escolas envolvidas: 69 estudantes escolheram músicas, 191 escolheram jogos e 18 livro e caderno.

Gamificar nada mais é que o “uso de técnicas características de videogames em situações do mundo real, aplicadas em variados campos de atividade, tais como a educação, saúde, política e desporto, com o objetivo de resolver problemas práticos ou consciencializar ou motivar um público específico para um determinado assunto; ludificação” (GAMIFICAÇÃO, 2016).

Ressalta-se aqui que o principal desafio é o poder público fornecer formação continuada e recursos adequados para os professores realizarem práticas mediadas por tecnologias na escola, além de liberá-los para receber essa capacitação. O objetivo principal deste trabalho foi promover exemplos de práticas pedagógicas que motivassem os alunos e professores a buscarem atualização constante e inovação. Um país melhor começa com uma

educação pública de qualidade. É o que devemos oferecer às futuras gerações. Lugar de aluno é na escola, em sala de aula, e não nas ruas.

Antes tarde do que nunca, a pátria educadora começa, aos poucos, engatinhando como tartaruga, a se preocupar com a promessa de uma educação de qualidade a todos, como a atual construção coletiva da Base Nacional Curricular Comum, que recebeu contribuições de diversos órgãos, de todas as partes do Brasil.

O próprio Ministério da Cultura já reconhece os *games* como um produto audiovisual, e o Ministério de Educação apoia o desenvolvimento de ambientes gamificados, a exemplo do *Geekgames* “1”, uma plataforma *online* de aprendizado adaptativo que possibilita aos estudantes prepararem-se para o Exame Nacional para o Ensino Médio (ENEM), através de desafios. Os alunos inscritos têm acesso a um diagnóstico e a um estudo personalizado que possibilitam identificar suas limitações e acompanhar os avanços nas áreas a serem avaliadas pelo ENEM (FADEL *et al.*, 2014, p. 76).

Os resultados desse *game* foram tão positivos que o Ministério de Educação levantou a hipótese de gamificar também a “avaliação do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA), que mede a habilidade de estudantes de 15 anos em matemática, leitura e ciências, e a Prova Brasil, exame realizado com alunos de 5.º e 9.º anos do EF [ensino fundamental] e 3.º ano de EM [ensino médio]” (FADEL *et al.*, 2014). Se isso de fato acontecer, a qualidade da educação das escolas públicas brasileiras terá um salto significativo, já que dessa forma a escola estaria falando a língua dos nativos digitais.

Por fim, espera-se que esta pesquisa desenvolvida com base na gamificação nas aulas de Língua Inglesa forneça um leque de possibilidades aos professores que levem à motivação dos alunos, à aprendizagem contextualizada e dinâmica, que utilizem para isso tecnologias digitais presentes em sala de aula, com práticas pedagógicas que ultrapassem os muros da escola, como o exemplo da proposta da tarefa *online* com o jogo *Minecraft*, feito para o módulo Jogos Digitais e Aprendizagem do curso, bem como o emprego de *games* como os jogos do CD-ROM, que proporcionou interação entre filho e mãe, e a aprendizagem de inglês por ela.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Tecnologia na escola: criação de redes de conhecimentos**. 2008. Disponível em: <http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/popups/m1_e2_pop_TecnologiaNaEscola.html>. Acesso em: 4 jun. 2016.

ALVES, Flora. Como o gamification auxilia no aprendizado? **Melhor**, 2015. Disponível em: <<http://www.revistamelhor.com.br/como-o-gamification-auxilia-no-aprendizado/>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

BARBERO, Jesús Martín. Desafios culturais da comunicação a educação. **Comunicação & Educação**, São Paulo, [181 : 51 a 61, maio/lago. 2000. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/viewFile/36920/39642>>. Acesso em 1 set 2016.

BIANCONCINI, Maria Elizabeth; VALENTE, José Armando. Aprender na cultura digital. *In: _____*. **Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital: Núcleo de Base 1**. Brasília: MEC, 2014. Disponível em: <<http://educacaonaculturadigital.mec.gov.br/>>. Acesso em: 10 junho 2016.

BRASIL. Congresso Nacional. **Projeto de Lei n.º ... de 2007**. Veda o uso de telefones celulares nas escolas públicas de todo o país. 2007. Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/sileg/integras/514264.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

BRASIL. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. **Produtos**. Computador interativo e lousa digital (Projetor Proinfo). 2012. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/portaldecompras/index.php/produtos/computador-interativo-projetor>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

_____. Presidência da República. **Lei n.º 9.504, de 30 de setembro de 1997**. Estabelece normas para as eleições. Brasília, 1997. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9504.htm>. Acesso em: 10 jul. 2016.

_____. Tribunal Superior Eleitoral. **Eleições 2016: propaganda eleitoral de candidatos deve respeitar restrições da legislação**. 2016. Disponível em: <<http://www.tse.jus.br/imprensa/noticias-tse/2016/Maio/eleicoes-2016-propaganda-eleitoral-de-candidatos-deve-respeitar-restricoes-da-legislacao>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização de ensino-aprendizagem. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/viewFile/13077/10270>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

CABRAL, Gabriela. **Maslow e as necessidades humanas**. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/psicologia/maslow-as-necessidades-humanas.htm>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

CARNIELLO, Luciana Barbosa C.; RODRIGUES, Bárbara Mônica A. G.; MORAES, Moema Gomes. A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem. *In:*

SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: REDES SOCIAIS E APRENDIZAGEM, 3., Recife, 2010. **Anais...** Recife, 2010.

DÖHLER, Udo. **Lei Ordinária n.º 14.363, de 25 de janeiro de 2008**. Joinville, 2008. Disponível em: <<http://bit.ly/293yNcs>>. Acesso em: 14 jun. 2016.

FADEL, Luciane Maria *et al.* (Orgs). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

FERNANDES, Jarina Rodrigues. Tecnologias na educação e currículo integrado: convergências e contribuições. *In: _____*. **Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital: Núcleo de Base 2**. Brasília: MEC, 2013.

FERREIRA, Gaspar. **Motivação e formação no desporto: as seis razões do insucesso escolar (6/6)**. **Combatividade**. 2016. Disponível em: <<http://www.futeboldeformacao.pt/2016/05/31/motivacao-e-formacao-no-desporto-as-seis-razoes-do-insucesso-escolar-66-combatividade/>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

GAMIFICAÇÃO. **Dicionário da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico**. Porto: Porto, 2016. Disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/gamificacao>>. Acesso em: 27 jun. 2016.

HENTSCHKE, Liane *et al.* Motivação para aprender música em espaços escolares e não-escolares. **Educação Temática Digital**, Campinas, v.10, n. especial, p. 85-104, out. 2009. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

HOLDEN, Susan. **O Ensino da Língua Inglesa nos Dias Atuais**. São Paulo, Special. Book Services Livraria, 2009.

IG SÃO PAULO. **Consultoria retrata perfis das gerações baby boomer, X, Y e Z**. 2010. Disponível em: <<http://economia.ig.com.br/carreiras/consultoria-retrata-perfis-das-geracoes-baby-boomer-x-y-e-z/n1237729625731.html>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

IMAGINEERS. **Se você pode sonhar, pode fazer!** Ideias para impulsionar sua criatividade, pelos Imagineers, a equipe de criação da Disney. Tradução de Saulo Krieger. São Paulo: Panda Books, 2009.

LEIS ESTADUAIS. **Lei Ordinária n.º 14.636, de 25 de janeiro de 2008**. 2008. Disponível em: <<http://www.leisestaduais.com.br/sc/lei-ordinaria-n-14363-2008-santa-catarina-dispoe-sobre-a-proibicao-do-uso-de-telefone-celular-nas-escolas-estaduais-do-estado-de-santa-catarina>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

MACHADO, Adriana S. *Newsletter* [mensagem pessoal]. 10 out. 2014.

_____. **Pesquisa sobre formação continuada** [mensagem pessoal]. 7 nov. 2014.

_____. (sem assunto) [mensagem pessoal]. 11 fev. 2016.

MALAN, Cecília. **Educação no Brasil melhora, mas país continua entre os piores do mundo.** Globo.com, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2016/02/educacao-no-brasil-melhora-mas-pais-continua-entre-os-piores-do-mundo.html>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

MARQUES, Thyeri Bione; COELHO, Maria Teresa Barros Falcão. Como os adolescentes que jogam videogame relacionam jogos e educação? **Psicopedagogia Online**, abr. 2016. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/new1_artigo.asp?entrID=1936#.V4g-ivkrLIU>. Acesso em: 15 jul. 2016.

MIRSHAWKA, Victor. Você sabe o que significa gamificar? **Criática**. Disponível em: <<http://revistacriatica.com.br/gamificar-esta-sendo-imprescindivel-para-se-chegar-a-resultados-extraordinarios/>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

MONTEIRO FILHO, Maurício. Em que país os alunos passam mais tempo na escola? **Mundo Estranho**, n. 80, out. 2008. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/em-que-pais-os-alunos-passam-mais-tempo-na-escola>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

MORAES, Carolina Roberta; VARELA, Simone. **Motivação do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem.** 2008. Disponível em: <http://web.unifil.br/docs/revista_eletronica/educacao/Artigo_06.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2016.

MOREIRA, Marcos Paulo. A música e seus efeitos na aprendizagem de língua inglesa. **English Experts**. 2013. Disponível em: <<http://www.englishexperts.com.br/a-musica-e-seus-efeitos-na-aprendizagem-de-lingua-inglesa/>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

MORETTO, Talita. Reflexões de Jesús Martín-Barbero sobre a relação “comunicação e educação”. **Sala Aberta**, 2013. Disponível em: <<http://salaaberta.com.br/reflexoes-de-jesus-martin-barbero-sobre-a-relacao-comunicacao-e-educacao>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (Unesco). **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel.** 2014. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

POHL, Silvana. **Ajuda, por favor!** [mensagem pessoal]. 10 mar. 2013.

PREFEITURA MUNICIPAL DE JOINVILLE. Secretaria de Educação de Joinville. **Educação de Joinville realiza *workshop* sobre escola digital.** ago. 2015. Disponível em: <<https://www.joinville.sc.gov.br/noticia/10625-Educa%C3%A7%C3%A3o+de+Joinville+realiza+workshop+sobre+escola+digital.html>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

_____. Secretaria de Educação de Joinville. **Professores de informática pedagógica.** 2013. Disponível em: <<http://ntmeducar.blogspot.com.br/p/professor-de-sala-informatizada.html>>. Acesso em: 4 jun. 2016.

_____. Secretaria de Educação de Joinville. **Regulamento único das unidades escolares da rede pública municipal de ensino de Joinville**. 2011. Disponível em: <<https://cme.joinville.sc.gov.br/arquivo/download/codigo/29-Resolu%C3%A7%C3%A3o%2Bn%C2%BA%2B169%2B2011%2B%2BCME%2BRegimento%2BInterno.htm>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

RIBEIRO, Simone Pletz. **Contribuições do jogo cognitivo eletrônico ao aprimoramento da atenção no contexto escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação)–Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

ROSADO, Janaína dos Reis. Jogos eletrônicos e aprendizagem escolar: para além do instrumento pedagógico: para além do instrumento pedagógico. **Game Studies**, 2012. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/game-studies/detalhes-trabalho/10/>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

SIGNIFICADOS. *Selfie*. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/selfie/>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

SOARES, Alexandre Amorim Amaral. **Gamification e computação ubíqua: um amálgama tecnológico para unidades de informação**. 83 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia)–Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

TERRA. **Celular em sala de aula: proibir ou usar como ferramenta?** Disponível em: <<https://noticias.terra.com.br/educacao/celular-em-sala-de-aula-proibir-ou-usar-como-ferramenta,605bd3f1c2323556dae7c08d601e13dfr8yfRCRD.html>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

TUMOLO, Celso Henrique Soufen *et al.* **Reflexão sobre o projeto**. In: _____. Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital: Aprendizagem de Língua Estrangeira e TDIC. Brasília: MEC, 2014.

UOL. **Harvard aceita exame de aplicativo como atestado de proficiência em inglês**. 2016. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2016/03/03/harvard-aceita-exame-de-aplicativo-como-atestado-de-proficiencia-em-ingles.htm>>. Acesso em: 12 jul. 2016.

VILLELA, Flávia. Celular é principal meio de acesso à internet no Brasil, mostra IBGE. **Agência Brasil**, 2016. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2016-04/celular-e-principal-meio-de-acesso-internet-na-maioria-dos-lares>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1: PARA CONHECER MELHOR MEUS ALUNOS

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2: PARA SABER O IMPACTO DOS *QUIZZES* NAS AULAS

APÊNDICE C – PESQUISA: FATORES QUE MOTIVAM A APRENDIZAGEM DE INGLÊS

APÊNDICE D – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: ISABELA MAURER KONDLATSCH

APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: ADRIAN P. FERREIRA

APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: MARIA DONIZETE MARTINS GASCHO

APÊNDICE G – PESQUISA FEITA COM PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL (2013)

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1: PARA CONHECER MELHOR MEUS ALUNOS



Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC Oferta: 2014/2
Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital – Florianópolis/SC
Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt – Joinville/SC
Professora: Soraya Rachel Pereira Disciplina: Língua Inglesa
Orientadora: Profª Leilane Hardoim Simões
Trabalho de Conclusão de Curso - TCC



QUESTIONÁRIO AOS ALUNOS

Tema do trabalho: Computador Interativo e Lousa Digital (Projeto Proinfo): O uso de Quizzes, CD-ROMs e games para maximizar o desenvolvimento das 4 habilidades dos aprendizes de Língua Inglesa

Nome: _____ Idade: _____ Ano: _____

- 1) Na Austrália, os alunos passam mais de 20 anos de sua vida na escola. Isso significa que um australiano estuda 20,3 anos, do Ensino Fundamental até terminar a faculdade (Global Education Digest de 2007). As crianças chinesas podem passar até 12 horas diárias estudando, até nos fins de semana (Chinese Youth and Children Research). Qual sua rotina de estudos dentro e fora da sala de aula? _____ Faz outro curso? () Sim () Não Trabalha? () Sim () Não Quantas horas você estuda por semana e mês? Semana: ___ horas Mês: ___ horas
- 2) Você abre a mochila todos os dias (para ver tarefas e rever conteúdos)? () Sim () Não
- 3) Você tem o hábito de fazer tarefas? () Sim () Não
- 4) Você sabe o que é uma Faculdade/Universidade? () Sim () Não
- 5) Seus pais fizeram Faculdade? () Sim () Não Seus irmãos, tios ou primos fizeram? Em média quantas pessoas no total? ____
- 6) Você conhece e tem desejo de estudar em uma Universidade ('Escola de Profissões')? Qual? () Sim () Não
- 7) Os resultados do Simulado da Rede Municipal de Joinville, que mede o nível de conhecimento em Língua Inglesa dos alunos foram: 6º ano: 59,6 e 9º ano: 42,7. Como você avalia seu conhecimento de inglês? () Ótimo () Bom () Regular () Fraco
- 8) Você já ficou sem professor de inglês? () Sim () Não Em média quanto tempo? _____ Teve greve? () Sim () Não
- 9) Quando estava sem professor, o que a turma fazia? _____ Tinha aulas de inglês? () Sim () Não
- 10) Seus professores faltam muito? () Sim () Não Se sim, com que frequência? Já pensou em quais seriam os motivos? _____
- 11) Já pensou na rotina de um professor? () Sim () Não Como você a imagina? _____
- 12) Segundo reportagem de 10/02/2016, do site G1, no relatório internacional sobre o rendimento escolar no mundo o Brasil está entre os 10 piores países. Segundo a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (Ocde), o Brasil aparece entre os 10 países que têm mais alunos com baixo rendimento escolar em matemática, leitura e ciências. O que você pensa sobre a Educação Pública Brasileira? () Ótimo () Bom () Regular () Fraco - Quais suas sugestões para melhorar a educação? _____
- 13) Você acha que tem diferença entre o aluno da Escola Pública e Particular? () Sim () Não -Você acha que a culpa do fracasso do aluno nos estudos é do próprio aluno, da escola ou do professor? _____
- 14) Você acha importante aprender inglês? () Sim () Não Por quê? _____
- 15) Quais as 3 matérias que mais gosta? _____ Quais as 3 que menos gosta? _____
- 16) Se pudesse estudar e morar fora, iria? () Sim () Não Se sim, para qual país ou cidade? _____
- 17) Você acha importante aprender sobre tecnologias na escola? () Sim () Não
- 18) Sobre o uso de Quizzes, CD-ROMs e games na sala de aula, você acha que dá para aprender inglês? () Sim () Não
- 19) Quais tecnologias você possui em sua casa? () Celular () Videogame () Computador () Tablet () Internet sem fio

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2: PARA SABER O IMPACTO DOS QUIZZES NAS AULAS



Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC Oferta: 2014/2
 Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital – Florianópolis/SC
 Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krish – Joinville/SC
 Professora: Soraya Rachel Pereira Disciplina: Língua Inglesa
 Orientadora: Profª Leilane Hardoim Simões
 Trabalho de Conclusão de Curso - TCC



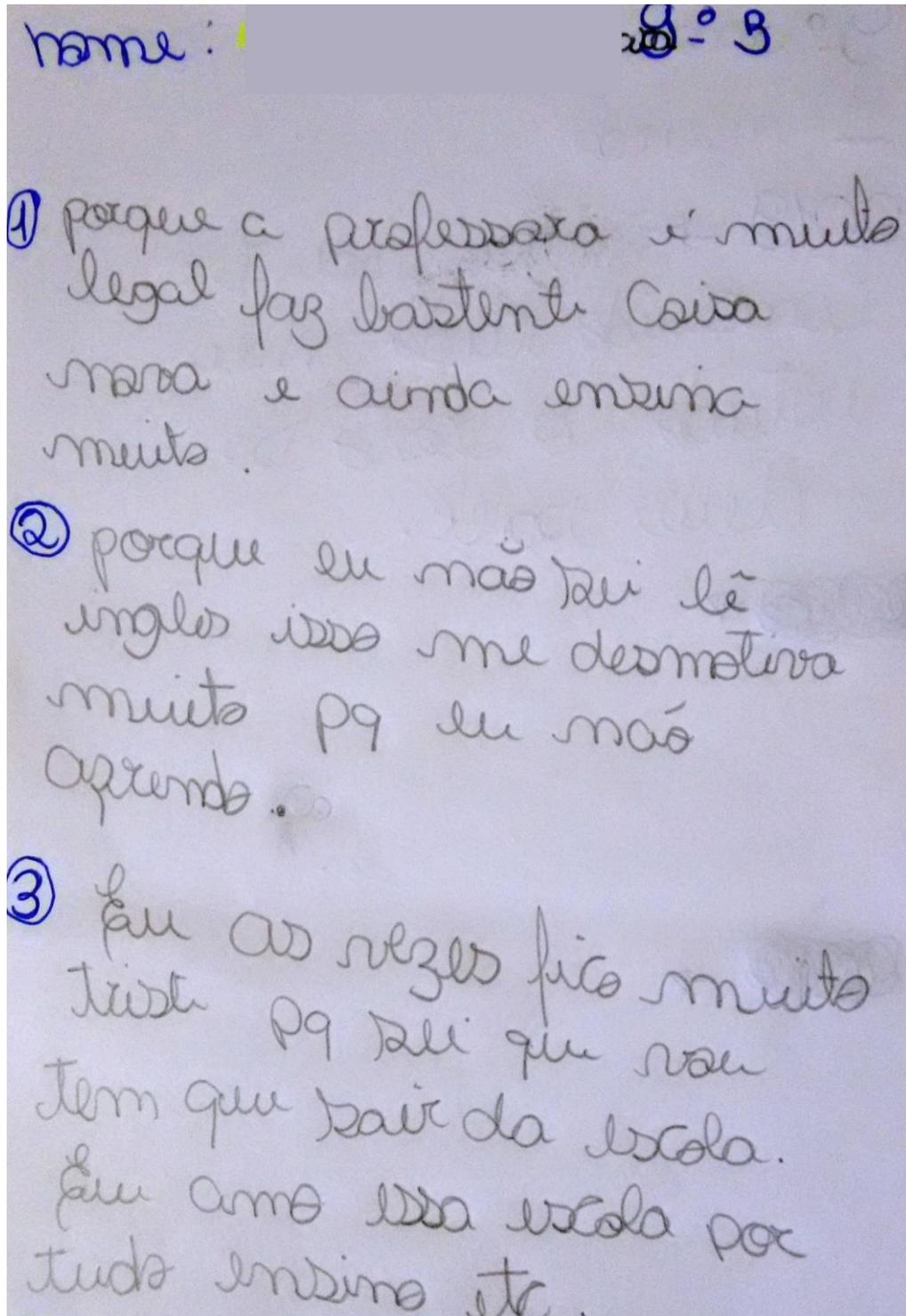
PESQUISA SOBRE USO DE QUIZZES NAS AULAS DE INGLÊS

Tema do trabalho: Computador Interativo e Lousa Digital (Projeto Proinfo): O uso de Quizzes, CD-ROMs e games para maximizar o desenvolvimento das 4 habilidades dos aprendizes de Língua Inglesa

Nome: _____ Idade: _____ Ano: _____

1) O QUE VOCÊ ACHOU DO QUIZ ELABORADO PELA TEACHER SORAYA? () ÓTIMO () BOM () REGULAR () FRACO																											
2) DÁ PARA APRENDER INGLÊS ATRAVÉS DO QUIZ, JOGANDO-O? () SIM () NÃO																											
3) QUAL FOI SUA QUANTIDADE DE ACERTOS, NUM TOTAL DE 23 QUESTÕES SOBRE TECNOLOGIAS? ____ ACERTOS																											
<p>4) QUAIS PALAVRAS VOCÊ JÁ CONHECIA E/OU QUE SÃO PARECIDAS COM O PORTUGUÊS? CIRCULE SEUS ACERTOS:</p> <table border="0"> <tr> <td>1 A) INTERACTIVE WHITEBOARD</td> <td>10 B) CAMERA</td> <td>17 B) FILM OR ROLL OF FILM</td> </tr> <tr> <td>2 C) DVD PLAYER</td> <td>11 B) PAGER</td> <td>18 A) TYPEWRITER</td> </tr> <tr> <td>3 B) TABLET</td> <td>12 C) OVERHEAD PROJECTOR</td> <td>19 C) VCR – VIDEO CASSETTE RECORDER</td> </tr> <tr> <td>4 A) MP3 PLAYER</td> <td>13 C) PERSONAL STEREO/WALKMAN</td> <td>20 A) WALKIE-TALKIE</td> </tr> <tr> <td>5 B) SMARTPHONE</td> <td>14 C) VINYL RECORD PLAYER/RECORD</td> <td>21 B) SLIDE PROJECTOR</td> </tr> <tr> <td>6 C) DATA PROJECTOR</td> <td>15 C) VINYL DISC/VINYL 16 B) BLACKBOARD</td> <td>22 C) DISKETTE OR FLOPPY DISK</td> </tr> <tr> <td>7 B) CASSETTE</td> <td></td> <td>23 A) CASSETTE PLAYER</td> </tr> <tr> <td>8 A) ROTARY DIAL TELEPHONE</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9 C) TELEVISION</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1 A) INTERACTIVE WHITEBOARD	10 B) CAMERA	17 B) FILM OR ROLL OF FILM	2 C) DVD PLAYER	11 B) PAGER	18 A) TYPEWRITER	3 B) TABLET	12 C) OVERHEAD PROJECTOR	19 C) VCR – VIDEO CASSETTE RECORDER	4 A) MP3 PLAYER	13 C) PERSONAL STEREO/WALKMAN	20 A) WALKIE-TALKIE	5 B) SMARTPHONE	14 C) VINYL RECORD PLAYER/RECORD	21 B) SLIDE PROJECTOR	6 C) DATA PROJECTOR	15 C) VINYL DISC/VINYL 16 B) BLACKBOARD	22 C) DISKETTE OR FLOPPY DISK	7 B) CASSETTE		23 A) CASSETTE PLAYER	8 A) ROTARY DIAL TELEPHONE			9 C) TELEVISION		
1 A) INTERACTIVE WHITEBOARD	10 B) CAMERA	17 B) FILM OR ROLL OF FILM																									
2 C) DVD PLAYER	11 B) PAGER	18 A) TYPEWRITER																									
3 B) TABLET	12 C) OVERHEAD PROJECTOR	19 C) VCR – VIDEO CASSETTE RECORDER																									
4 A) MP3 PLAYER	13 C) PERSONAL STEREO/WALKMAN	20 A) WALKIE-TALKIE																									
5 B) SMARTPHONE	14 C) VINYL RECORD PLAYER/RECORD	21 B) SLIDE PROJECTOR																									
6 C) DATA PROJECTOR	15 C) VINYL DISC/VINYL 16 B) BLACKBOARD	22 C) DISKETTE OR FLOPPY DISK																									
7 B) CASSETTE		23 A) CASSETTE PLAYER																									
8 A) ROTARY DIAL TELEPHONE																											
9 C) TELEVISION																											
5) QUAL TECNOLOGIA ANTIGA VOCÊ JÁ VIU PESSOALMENTE, QUE SEUS AVÓS TALVEZ JÁ TIVERAM? _____																											
6) QUAIS TECNOLOGIAS VOCÊ POSSUI EM SUA CASA? _____																											
7) VOCÊ INDICARIA ESTE JOGO PARA ALGUÉM? () SIM () NÃO																											
8) VOCÊ POSSUI CONHECIMENTO EM INFORMÁTICA, ESPECIFICAMENTE COM O POWER POINT? () SIM () NÃO																											
9) SE PUDESSE, VOCÊ DESENVOLVERIA QUIZZES COMO ESSE? () SIM () NÃO																											
10) COM QUE FREQUÊNCIA PODERIA TER QUIZZES NAS AULAS POR MÊS? () 1 () 2 () 3 () 4 () OUTRO _____																											
11) COLOQUE SUGESTÕES DE GAMES EDUCACIONAIS EM INGLÊS QUE VOCÊ JOGA E/OU GOSTARIA DE JOGAR. _____																											
12) DEIXE SEU COMENTÁRIO (ELOGIO, CRÍTICA OU SUGESTÃO) SOBRE ESTE E USO DE OUTROS NAS AULAS. _____																											

APÊNDICE C – PESQUISA: FATORES QUE MOTIVAM A APRENDIZAGEM DE INGLÊS



APÊNDICE D – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: ISABELA MAURER KONDLATSCH

**Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz
para fins de pesquisa**

Eu, Katy Viviane Maurer Kondlatsch, autorizo a utilização da imagem e som de voz da aluna Isabela Maurer Kondlatsch, do *Centro Educacional Micherrot*, de *Joinville/SC*, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Projeto de Pesquisa de *Língua Inglesa*, intitulado *Motivação para aprendizagem de Língua Inglesa: A inserção de quizzes, músicas e games no Ensino Fundamental I e II em escolas de Joinville (SC)*, sob responsabilidade da professora pesquisadora *Soraya Rachel Pereira* vinculado(a) ao *Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC*.

A imagem e som de voz podem ser utilizados para análise por parte da equipe de pesquisa, apresentações na universidade e escola, atividades educacionais, divulgação no *blog* da escola, entre outras atividades vinculadas ao ensino e a pesquisa explicitada acima.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos.



Assinatura do(a) responsável pela participante



Assinatura da pesquisadora

Joinville, 15 de julho de 2016.

APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: ADRIAN P. FERREIRA

**Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz
para fins de pesquisa**

Eu, Adriana P. Ferreira, autorizo a utilização da imagem e som de voz do(a) aluno(a) Adrian P. Ferreira, da Escola Municipal Emílio Paulo Roberto Hardt, de Joinville/SC, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Projeto de Pesquisa de **Língua Inglesa**, intitulado *Computador Interativo e Lousa Digital (Projetor Proinfo): O uso de Quizzes, CD-ROMs e games para maximizar o desenvolvimento das 4 habilidades dos aprendizes de Língua Inglesa*, sob responsabilidade da professora pesquisadora Soraya Rachel Pereira vinculado(a) ao Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

A imagem e som de voz podem ser utilizados para análise por parte da equipe de pesquisa, apresentações na universidade e escola, atividades educacionais, divulgação no blog da escola, entre outras atividades vinculadas ao ensino e a pesquisa explicitada acima.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos.

Adrian P. Ferreira
Assinatura do (a) participante

Soraya Rachel Pereira
Assinatura do (a) pesquisador (a)

Joinville, 20 de junho de 2016.

APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE IMAGEM E SOM DE VOZ PARA FINS DE PESQUISA: MARIA DONIZETE MARTINS GASCHO

**Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz
para fins de pesquisa**

Eu, Maria Donizete Martins Gascho, professora da *Escola Municipal Enfermeira Hilda Anna Krisch*, de *Joinville/SC*, autorizo utilização de minha imagem e som de voz, na qualidade de participante/entrevistado(a) no Projeto de Pesquisa de *Língua Inglesa*, intitulado *Motivação para aprendizagem de Língua Inglesa: A inserção de quizzes, músicas e games no Ensino Fundamental I e II em escolas de Joinville (SC)*, sob responsabilidade da professora pesquisadora *Soraya Rachel Pereira* vinculado(a) ao *Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC*.

A imagem e som de voz podem ser utilizados para análise por parte da equipe de pesquisa, apresentações na universidade e escola, atividades educacionais, divulgação no *blog* da escola, entre outras atividades vinculadas ao ensino e a pesquisa explicitada acima.

Deste modo, declaro que autorizo, livre e espontaneamente, o uso para fins de pesquisa, nos termos acima descritos.



Assinatura da participante



Assinatura da pesquisadora

Joinville, 15 de julho de 2016.

APÊNDICE G – PESQUISA COM PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL (2013)



Secretaria de Educação

Reunião no Pedro Ivo Campos

Data: 25/09/13 47 pesquisas

Pesquisa para Professores de Inglês

1. Você leciona há quanto tempo na PMJ? 25 – 16 (11) 15 – 6 (15) 5 – 1 (21)
2. Quantas horas/aula você leciona na PMJ por semana? 40-30 (37) 29-20 (10)
3. Já recebeu capacitação oferecida pela SEC sobre o ensino de inglês? Sim (29) Não (18)
4. Gostaria de receber capacitação? Sim (46) Não (1)
5. Assinale as áreas que você gostaria de melhorar a sua prática pedagógica:

a. (07) gramática	f. (17) avaliação
b. (13) leitura	g. (29) uso de tecnologia
c. (22) fala e audição	h. (16) ensino de LI para crianças
d. (15) produção textual	i. () outros _____
e. (33) jogos, músicas e atividades práticas	
6. Você faria capacitações com duração de 2h por encontro fora do seu horário?
Sim (39) Não (7) (1) Talvez
 - a. Se sim, assinale o que se aplica:
(23) nas horas atividades (17) à noite (17) através de web conferência
7. Do que você sente falta no que se refere às ações da SEC na sua prática pedagógica?
Comunicação, troca de experiências, grupo de conversação, cursos, apoio e liberação da direção, reuniões mensais, autonomia para os professores, flexibilidade de horários, suporte para cursos de capacitação, materiais apropriados, valorização do professor e da disciplina, formação com outros profissionais e instituições, programas de intercâmbio, apostilas, menos alunos em sala, aulas de inglês no contraturno, livros consumíveis de 3º a 5º.
8. Quais temas você gostaria de ver abordados nos próximos encontros?
Tecnologia, aspectos culturais, atividades práticas, uso de materiais complementares, TPR, trocas de experiências, avaliação, produção textual, indisciplina, jogos, músicas, filmes, reformulação da proposta curricular, interdisciplinaridade, listenings, testes de proficiência, uso do livro didático, ensino de LI para crianças.



Secretaria de Educação

9. Possui algum assunto urgente para ser tratado com a ajuda da supervisão de ensino da SEC?
Não (40) Sim (2) Qual? _____

10. Você necessita de algum material pedagógico? Não (24) Sim (18)

Qual? CD player, sala ambiente, livro Spaghetti do professor, jogos, músicas, livros de 4º e 5º anos, DVDs da Disney, livros de literatura, flashcards, vídeos.

11. Por favor, escreva observações no verso desta pesquisa se quiser.

Adriana de Souza Machado
Supervisão de Ensino