



**INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL - UAB
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - DIREAD
PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA
A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA – DOCENTEPT**

ROBERTO BRUNO LIMA DE ALMEIDA

**O USO DA GAMIFICAÇÃO EM UMA TURMA DE INGLÊS DO CURSO
TÉCNICO DO PRONATEC**

**SÃO JOSÉ DA LAJE – AL
2023**

ROBERTO BRUNO LIMA DE ALMEIDA

**O USO DA GAMIFICAÇÃO EM UMA TURMA DE INGLÊS DO CURSO
TÉCNICO DO PRONATEC**

Trabalho Final de Curso apresentado ao Instituto Federal de Alagoas - Ifal, polo São José da Laje - AL, em parceria com a Universidade Aberta do Brasil (UAB), como requisito parcial para obtenção do título de especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica - DocentEPT.

Orientador (a): Prof. Dr. Odair José Silva dos Santos

**SÃO JOSÉ DA LAJE – AL
2023**


Roberto Bruno Lima de Almeida

**O USO DA GAMIFICAÇÃO EM UMA TURMA DE INGLÊS DO CURSO
TÉCNICO DO PRONATEC**


Trabalho Final de Curso apresentado ao Instituto Federal de Alagoas - Ifal, polo São José da Laje - AL, em parceria com a Universidade Aberta do Brasil (UAB), como requisito parcial para obtenção do título de especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica - DocentEPT.

Aprovado em: **04/11/23**.


BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **ODAIR JOSE SILVA DOS SANTOS**
Data: 06/11/2023 21:49:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Odair José Silva dos Santos (orientador)
Instituto Federal de Alagoas

Documento assinado digitalmente
 **MARYANA JOSINA TAVARES DA ROCHA**
Data: 07/11/2023 11:51:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Maryana Josina Tavares da Rocha
Instituto Federal de Alagoas

Documento assinado digitalmente
 **ELIAQUIM JOSE TEIXEIRA SANTOS**
Data: 09/11/2023 22:13:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Eliaquim José Teixeira Santos
Instituto Federal de Alagoas



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal de Alagoas
Campus Murici
Biblioteca Professor Cícero Vieira de Araújo

A447u Almeida, Roberto Bruno Lima de.
O uso da gamificação em uma turma de inglês do Curso Técnico do Pronatec /
Roberto Bruno Lima de Almeida - 2023.
24f .

Arquivo no Formato PDF do Trabalho Acadêmico.

Orientação: Prof. Dr. Odair José Silva dos Santos.

Artigo Científico (Pós-graduação em Especialização em Docência na Educação Profissional) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas, UAB : Polo São José da Laje, São José da Laje, 2023.

1

1 1. Educação 2. Gamificação 3. Tecnologia I. Título

CDD: 370

Lucicláudia Silva dos Santos
Bibliotecária — CRB-4/2115

RESUMO

Aliar tecnologia e educação é um desafio diário que os professores precisam lidar. A criatividade em sala de aula torna as aulas mais dinâmicas e cativa os estudantes por meio de jogos, técnicas educacionais e metodologias ativas, conforme a BNCC. Um dos fatores importantes a ser combatidos é a evasão escolar, que ocorre com frequência tanto na educação básica como no ensino profissional e tecnológico. A ludicidade é um caminho transformador na era digital, o que pode tornar as aulas de modelo tradicional em um ensino interativo. A gamificação é uma estratégia a ser aplicada nesta pesquisa, a fim de tornar as aulas mais atraentes. A inserção dos jogos se dá a partir do estudo sobre a mobilidade e frequência com que os alunos estão empenhados em executar as atividades do curso EaD. Esta pesquisa tem o objetivo de estudar uma turma de inglês do Pronatec por intermédio da aplicação de jogos, quebrando a ideia de que os cursos on-line não podem ser divertidos, por intervenção de um quiz relacionado ao conteúdo abordado no AVA. O método de abordagem para esta pesquisa é qualitativo. Foi aplicado um questionário on-line, através do Wordwall, enviado a uma turma de inglês do Pronatec, constando 10 questões dos conteúdos do curso. Após a intervenção, um formulário feito no Google Forms ficou disponível para que os alunos pudessem opinar sobre o que acharam do jogo, se acreditam na importância da gamificação para o aprendizado, entre outras questões relacionadas aos jogos na educação. Nosso estudo, em uma turma de 50 alunos, mostrou que apenas 30% dos alunos conseguiram chegar ao final e concluíram todas as atividades propostas. Observou-se que a gamificação foi uma importante ferramenta nesta intervenção. Grande parte dos alunos se mostraram interessados na aplicação da atividade. Evidenciando, assim, que é possível motivar os alunos com a utilização de jogos educacionais, tornando as atividades mais interativas, proporcionando aos alunos motivação para continuar na formação, tornando-se assim, uma importante estratégia de combate à evasão escolar.

Palavras-chaves: Educação; Gamificação; Tecnologia.

ABSTRACT

Combining technology and education is a daily challenge that teachers need to deal with. Creativity in the classroom makes classes more dynamic and captivates students through games, educational techniques and active methodologies, according to the BNCC. One of the important factors to be combatted is school dropout, which occurs frequently both in basic education and in professional and technological education. Playfulness is a transformative path in the digital age, which can transform traditional model classes into interactive teaching. Gamification is a strategy to be applied in this research, in order to make classes more attractive. The inclusion of games is based on the study of the mobility and frequency with which students are engaged in carrying out the activities of the distance learning course. This research aims to study an English class at Pronatec through the application of games, breaking the idea that online courses cannot be fun, through the intervention of a quiz related to the content covered in the VLE. The approach method for this research is qualitative. An online questionnaire was administered through Wordwall, sent to a Pronatec English class, containing 10 questions from the course content. After the intervention, a form made on Google Forms was available so that students could give their opinion on what they thought of the game, whether they believe in the importance of gamification for learning, among other issues related to games in education. Our study, in a class of 50 students, showed that only 30% of students managed to reach the end and completed all the proposed activities. It was observed that gamification was an important tool in this intervention. Most of the students were interested in implementing the activity. Therefore, it is possible to motivate students with the use of educational games, making activities more interactive, providing students with motivation to continue their training, thus becoming an important strategy to combat school dropout.

Keywords: Education; Gamification; Technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1	14
Figura 1.....	17
Figura 2.....	17
Gráfico 1	18
Gráfico 2	18
Gráfico 3.....	19

ABREVIATURAS E SIGLAS

EAD – Ensino a distância

TICs – Tecnologia da Informação e Comunicações

BNCC – Base Comum Curricular

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. O USO DE JOGOS DIGITAIS E OS DESAFIOS NA EDUCAÇÃO	11
2.1 Gamificação.....	12
2.2 Ferramentas interativas.....	13
3. METODOLOGIA.....	14
3.1 Tipo de pesquisa	14
3.2 Análise e coleta de dados.....	15
4. RESULTADOS E DICUSSÕES	16
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	21
APÊNDICE A	23
APÊNDICE B.....	24

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia está cada vez mais presente na vida dos cidadãos brasileiros. Com o avanço tecnológico, os telefones possuem funcionalidades jamais imaginadas no século XX. Capaz de caber no bolso, com acesso à internet e à facilidade de comunicação, a informação consegue chegar em poucos segundos a quilômetros de distância. Essas modificações trouxeram também benefícios ao ensino, reduzindo tempo e distância para o aprendizado. Além disso, o uso de ferramentas tecnológicas usadas em sala de aula auxilia o processo didático, como o uso das redes sociais para compartilhar informações, vídeos e discussões de assuntos abordados em sala (Sabota; Ferreira, 2017).

As tecnologias da informação e comunicações (TICs) têm se mostrado uma grande aliada da educação, no combate ao analfabetismo, à exclusão social, e cada vez mais os docentes e discentes vêm fazendo uso de ferramentas tecnológicas para auxiliar no ensino e aprendizagem. Luz e Camas (2021, p. 27), explicam que, para Xavier (2002), “[...] letramento digital implica realizar práticas de leitura e de escrita diferentes das tradicionais. São os novos modos de ler e de escrever através dos suportes digitais”.

Para o Ministério da Educação (2018), educação a distância é a modalidade educacional na qual alunos e professores estão separados, física ou temporalmente e, por isso, faz-se necessária a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação. Essa modalidade é regulada por uma legislação específica e pode ser implantada na educação básica, incluindo as modalidades educação de jovens e adultos, educação profissional técnica de nível médio e na educação superior.

Em meio a era digital, os jogos digitais e analógicos chamam a atenção de crianças e adolescentes de todas as idades, tornando brincadeiras e games a principal atividade de lazer. Dessa feita, as metodologias ativas, como a gamificação, podem aliar a educação e a tecnologia para o aprendizado. Segundo Piske e Kontz (2020), o uso da gamificação é tratado como um recurso educacional ainda recente e que tem muito a se explorar. No entanto, há muitos resultados apontados relevando a eficácia dessa ferramenta, sobretudo na educação básica e no ensino superior.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é avaliar o comportamento de professores e alunos frente ao uso da gamificação como um processo interacional e estimulador através da aplicação da intervenção.

2. O USO DE JOGOS DIGITAIS E OS DESAFIOS NA EDUCAÇÃO

A inserção dos jogos educacionais têm sido de suma importância para o desenvolvimento do educando. É através deles que o aluno aguça a sua capacidade de resolver problemas matemáticos e de raciocínio lógico, além de incentivar a criatividade, ampliar o vocabulário, motivar a capacidade de pensar criticamente e estimular o trabalho em grupo. Para Fernandes (2010), os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, pois o jogador, para vencer os desafios, necessita entender os elementos relacionados ao jogo, seja por meio da aprendizagem espontânea, seja pela aprendizagem guiada por seu tutor. Além disso, ele desenvolve atividades cognitivas, tomadas de decisão, reconhecimento de padrões, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico.

Os jogos digitais estão inseridos dentre uma das proposta da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em seus eixos, desde as brincadeiras e interações, até a competição e o trabalho em grupo. Para Santos et. al., (2019),

[...] a BNCC as divide em habilidades, que buscam apresentar os conteúdos e conceitos que o discente deve desenvolver ao longo de sua trajetória escolar. As habilidades são divididas para cada componente curricular, devendo ser adaptadas ao contexto de cada instituição de ensino (Santos et.al., 2019, p. 04).

Entretanto, é desafiadora a aplicação do uso da tecnologia por parte dos professores. Além de buscar a melhor maneira de inserir os jogos no contexto dos conteúdos, o professor precisa elaborar o jogo de uma forma mais dinâmica possível, tornando atraente para seus alunos. Paiva e Tori (2017) afirmam que há uma dificuldade do professor de conciliar um jogo graficamente atraente, com dinamicidade, mantendo a espontaneidade do aluno, que segundo os autores, além das vantagens na facilidade de aprendizado, pode surgir as desvantagens, como o uso sem objetivo por parte dos alunos, ao jogar sem saber o motivo, a perda da ludicidade do jogo pela interferência do professor e a coerção por parte do professor em exigir que o aluno jogue. Além deste desafio, há uma comparação no padrão de qualidade entre os jogos produzidos por professores e jogos comerciais, pois o jogador avalia a qualidade entre os modelos de games.

Outro fator que impede a utilização dos recursos tecnológicos é a resistência por parte dos professores, ou até mesmo o despreparo para manusear computadores ou

outros dispositivos eletrônicos com ou sem acesso à rede da informação (Varão; Silva, 2020).

Embora sejam encontradas dificuldades no processo de inserção da tecnologia no ensino, as barreiras vão se rompendo à medida que o professor vai utilizando, tornando-se cada vez mais familiarizado com as ferramentas, levando à reflexão acerca dessa evolução digital. No processo de ensino e aprendizagem, Lovato et. al. (2018), destaca algumas iniciativas da metodologia ativa: (1) iniciativa, (2) criatividade, (3) criticidade reflexiva, (4) capacidade de autoavaliação (5) cooperação para se trabalhar em equipe, (6) responsabilidade, (7) ética e (8) sensibilidade na assistência. A aplicação da prática vai moldando e aperfeiçoando toda didática, que, em sala de aula, amplia todo o universo, servindo de suporte e aprimoramento de didática.

2.1 Gamificação

Gamificação, termo do inglês *gamification*, é o termo utilizado para identificar o lúdico dentro de um determinado ambiente, seja ele laboral, educacional ou qualquer outro âmbito. Pode ser representado por um jogo analógico ou digital e tem o objeto de dinamizar tarefas correspondentes ao que é solicitado no de acordo com o trabalho. Serve também para analisar comportamento frente à resolução de problemas, avaliar o trabalho em equipe, desafiar o jogador no cumprimento de metas, motivar ao jogador etc.

Murr e Ferrari (2020) explicam que os jogos possuem como finalidade alguns elementos, como os pontos, níveis, rankings, desafios, missões, medalhas, conquistas, integrações, loops de engajamento, personalização, feedback, regras, narrativa, entre outros elementos que norteiam um game e o tornam atrativo. Para gamificar as atividades, é preciso estabelecer desafio, definir condição de vitória, criar um sistema de pontos, oferecer recompensas, atualizar a liderança, fornecer emblemas para motivar os jogadores e favorecer a visibilidade em redes sociais, casos os jogadores queiram promover o seu desempenho. Porém, não é necessário utilizar todos os elementos no mesmo jogo.

Saraiva et. al. (2021) reforçam que é importante levar em consideração esses elementos, classificando-os como estrutura do processo (narrativa, progressão, emoções, relacionamento), ações para movimentação do jogo (desafios, sorte, cooperação e competição, feedback, recompensas, estados de vitória) e o complemento, que

significam elementos gráficos e adereços no game (avatars, coleções, desbloqueio de conteúdos, placar, níveis, pontos, exploração).

É importante ressaltar que gamificação e game possuem significados distintos. Este se refere à ação de jogar, sob o objetivo de alcançar missões ou pela busca pelo êxito, enquanto aquele consiste em tornar uma atividade comum jogável, trazendo desafios e busca pela solução de problemas propostos. Para Raguze e Silva (2016):

[...] o principal ponto da gamificação está em atingir o objetivo usando lições aprendidas a partir dos jogos e não jogando propriamente dito. Da mesma forma, a gamificação não é uma solução fácil e absoluta para resolver todos os problemas. Uma mesma técnica aplicada em contextos diferentes pode não gerar o mesmo resultado (Raguze e Silva, 2016, p. 2-3).

A gamificação é ainda uma maneira de reter a atenção dos alunos nas aulas. Enquanto as aulas tradicionais são conduzidas com quadro em pincel no modo presencial, o *Moodle* ou o *Google Classroom* são ferramentas de encontros síncronos para o EaD. Porém, não são suficientes para manter os alunos “ligados” à aula. A gamificação surge como um potencial instrumento de apoio educacional. Busarello et. al. (2014) evidencia isto ao dizer que a utilização da gamificação em ambientes de aprendizagem traz grande contribuição para o aprimoramento do ambiente, tornando-o mais eficaz na retenção da atenção do aluno, além de poder ser aplicada a qualquer atividade que necessite estimular o comportamento do indivíduo.

2.2 Ferramentas interativas

Novas tecnologias são criadas, utilizadas e aperfeiçoadas ao redor do mundo todos os dias, o computador e a internet são avanços que redefiniram a humanidade. Essas tecnologias estão mudando a forma como as pessoas aprendem. A utilização dessas tecnologias é chamada costumeiramente de “aprendizagem virtual”, que, segundo Kanimozhi (2018), tem o potencial para melhorar o desempenho dos alunos, o acesso educacional e a relação custo-eficácia das escolas. Especificamente, a aprendizagem virtual usa software de computador, internet ou ambos para fornecer instruções para alunos.

Quadro 1 – Formas que o Ambiente Virtual pode ser encontrado

Base	Conceito
Baseado em computador	Instrução sem professor, realizada por softwares, que podem se adaptar a necessidade do aluno.
Baseado na internet	Instrução sem professor, diferente da anterior, realizada através da Web e armazenada em um servidor remoto.
Professor remoto online	Instruções fornecidas por um professor, que não está presente fisicamente com o aluno; mas realiza a interação pela internet, por videoaulas.
Aprendizagem combinada	Instrução realizada pelo método presencial pelo professor com uma das formas virtuais descritas acima.
Aprendizagem virtual facilitada	Etapas que tem como característica a presença de um facilitador, este não instrui o aluno diretamente, realiza o suporte para atividades virtuais.
Aprendizagem online	Qualquer forma de instrução que ocorre na internet.
Online em tempo integral	Instrução realizada 100% online, sem a presença de professor ou facilitador pessoalmente.

Fonte: Kanimozhi (2018).

É inegável que, como já frisado neste trabalho, a humanidade caminha a passos largos na era da tecnologia; hoje aprende-se não mais só com livros, o aprendizado pode ser ampliado para além da sala de aula tradicional, o discente tem a possibilidade de ultrapassar mais barreiras e experimentar novas oportunidades de aprendizagem, através da EAD, utilizando-se de Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo de pesquisa

O método de abordagem para esta pesquisa é qualitativo, com ênfase no estudo de caso com a aplicação de um questionário, que consiste na descoberta das bases, coletando as informações necessárias para chegar ao resultado pretendido ou até mesmo a formulação de hipóteses.

Para Minayo (2014), a pesquisa qualitativa se preocupa com o nível de realidade que não pode ser quantificado, trabalhando com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes.

A pesquisa de campo que foi realizada, por sua vez, contribuiu com o estudo do comportamento da professora frente ao uso da tecnologia em sala de aula, de acordo com a metodologia abordada por ela em ambiente EaD. Marconi e Lakatos (2003) destacam que a pesquisa de campo é a observação de fatos e fenômenos ocorridos de maneira espontânea, que possuem diferentes resultados a serem observados, com o objetivo de uma análise.

A pesquisa foi baseada em um questionário on-line (Apêndice A), através do *Wordwall*, enviado a uma turma do curso de inglês do curso Pronatec, constando 10 questões dos conteúdos estudados até o momento da aplicação, para que os alunos pudessem praticar e para estimulá-los quanto ao uso de ferramentas distintas das que eles estavam utilizando no curso.

O questionário é um conjunto de perguntas que exigem respostas com o objetivo de explorar e analisar os resultados obtidos. Oliveira et al (2016 p. 8) definem questionário como “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”.

3.2 Análise e coleta de dados

A pesquisa foi aberta no dia 21/09/2023 e foi finalizada no 27/09/2023 com o objetivo de analisar a participação dos alunos na atividade de intervenção. Nesse período, a atividade ficou disponível para que eles pudessem responder ao questionário de inglês relativo aos conteúdos abordados até o momento da elaboração da atividade.

Para tanto, a realização da atividade foi possível graças a confecção de um quiz, no site *WordWall*¹. A escolha do site se deu pela simplicidade da aplicação, visto que não seria preciso criar usuário e senha para acesso, nem instalar qualquer aplicação em smartphone.

Como este curso de inglês faz parte de um conjunto de cursos oferecidos à comunidade, por intermédio do governo do Estado, sendo ofertado na modalidade Ead, a aplicação da intervenção teve a sua aplicação através do envio do link para obter as respostas dos alunos.

¹ O link para o acesso ao quiz é <https://wordwall.net/pt/resource/60585930>

O quiz denominado de *English Questions* apresenta 10 questões sobre alguns temas abordados no curso, como números, apresentação, tempos verbais, pronomes pessoais, adjetivos, diálogo básico, modos verbais etc. Mesmo após o encerramento das aplicações, o quiz permanece aberto para contribuir com as atividades de professores que desejarem implementar em suas aulas².

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o alto índice de evasão nos cursos, em especial, os de ensino a distância, criou-se a necessidade de estudar a gamificação como forma de atrair os estudantes. Este recurso traz mais dinâmica entre o grupo, gerando interação entre os alunos e na relação entre alunos e professor.

A partir de alguns questionamentos de alunos do curso de inglês, oferecido gratuitamente pelo governo de Alagoas, surgiu o desinteresse de alguns discentes, pois o curso apresentava forma conteudista, com aulas ao vivo às quartas, além de conteúdos em PDF para leitura, exercícios, fóruns e alguns vídeos com links de acesso ao Youtube.

A turma do curso do Pronatec iniciou com 50 alunos. No entanto, alguns deles sequer abriram a plataforma. No decorrer das 8 semanas de curso, a evasão cresceu e a turma finalizou o curso com apenas 20 alunos.

Dos 20 alunos, apenas 12 participaram da aplicação da intervenção. Dentro de um grupo de mensagem instantânea, o WhatsApp, o link da atividade lúdica foi compartilhada para que os membros do curso pudessem participar.

O jogo *English Questions* é um game de perguntas e respostas relacionadas ao conteúdo abordado no curso de inglês. Suas regras são simples: quem responder de forma mais assertiva em menor tempo será mais bem ranqueado. A disputa estimula a competitividade e reforça o aprendizado. Ao fim, o jogador recebe sua nota e o seu tempo.

² O link para o acesso à página é <https://wordwall.net/pt/resource/60585930>

Figura 1 – Pontuação final



Fonte: elaborado pelo autor.

Logo após a inserção da pontuação e tempo, a aplicação gera um ranking de pontuações com a ordem dos alunos que acertaram mais questões em menor tempo, conforme a figura 2:

Figura 2 – Ranking de classificação

Ranking Opções ▼

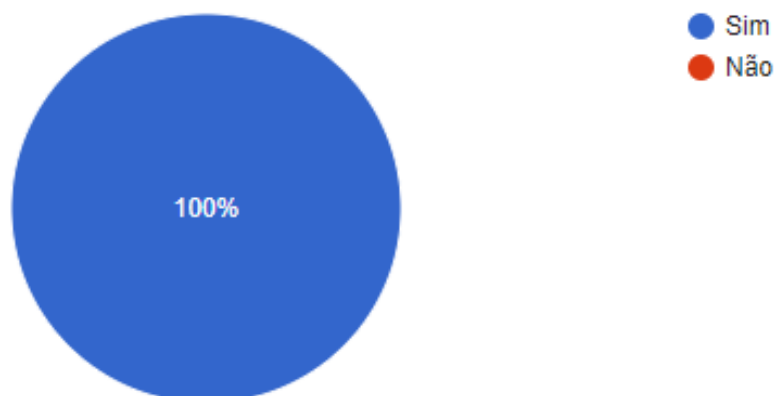
Posição	Nome	Pontuação	Tempo
1o	Maria Luana	10	1:07
2o	PARS	10	3:32
3o	Leoncio	9	3:28
4o	Cinthya	9	5:01
5o	Ana	6	2:26

Fonte: elaborado pelo autor.

Além da intervenção, um formulário feito no Google Forms (Apêndice B) ficou disponível para que os alunos pudessem opinar sobre o que acharam do jogo, se acreditam na importância da gamificação para o aprendizado, entre outras questões relacionadas aos jogos na educação.

Os resultados do questionário apontaram que 100% dos 7 alunos que responderam acreditam que o uso de jogos facilita o aprendizado, bem como no questionamento acerca da importância do aprendizado com jogos e animações, conforme exposto no gráfico 1:

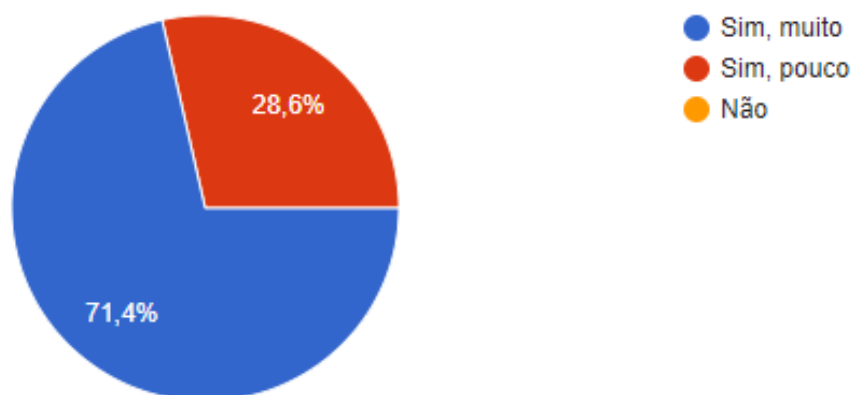
Gráfico 1 – O uso de jogos facilita o aprendizado? / Aprendizado com jogos e animações é importante?



Fonte: elaborado pelo autor.

Quando perguntado se o jogo *English Questions* ajudou a fixar os conteúdos do curso, 71,4% dos alunos responderam que sim, reforçando a intensidade como muito, enquanto 28,6% responderam que sim, mas que ajudou pouco. O gráfico 2 mostra a seguir:

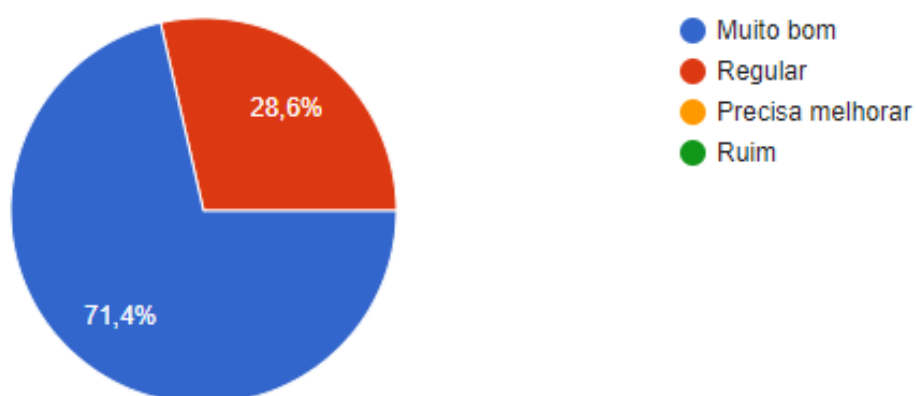
Gráfico 2 – O jogo *English Questions* ajudou a fixar os conteúdos do curso?



Fonte: elaborado pelo autor.

Sobre a classificação do game *English Questions*, 71,4% dos entrevistados responderam que o método lúdico foi muito bom, enquanto 28,6% classificaram como regular:

Gráfico 3 – Classificação do jogo *English Questions*



Fonte: elaborado pelo autor.

Por fim, a última questão pergunta que tipo de jogo, além do quiz, os alunos gostariam de jogar, para auxiliar no aprendizado da língua inglesa. A maioria dos alunos apontaram que gostariam de aprender inglês treinando a pronúncia, assim como é feito em aplicativos como Busuu, Duolingo, Babel, entre outros. Também foram citados caça-palavras e crucigramas. Embora a pesquisa tenha sido finalizada, o jogo permanece disponível e aberto para que outros professores e alunos possam exercitar as atividades de inglês de forma lúdica³.

³ As dez questões pertinentes ao game *English Quiz* estão disponíveis no endereço <https://wordwall.net/pt/resource/60585930>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evasão é um importante desafio que precisa ser tratado com afinco, pois os cursos de ensino profissional encontram grande desafio, principalmente se forem gratuitos. Nosso estudo em uma turma de 50 alunos mostrou que apenas 30% dos alunos conseguiram chegar ao final e concluíram todas as atividades propostas.

A gamificação foi uma importante ferramenta nesta intervenção. Grande parte dos alunos se mostraram interessados na aplicação da atividade. A maioria deles chegou a dizer que seria ideal que atividades como o *listen* e o *speak* fossem aplicadas a partir de atividade gamificadas, para que eles pudessem treinar a escuta e a fala da língua inglesa.

A aplicação desta atividade mostrou ainda que é possível motivar os alunos com a utilização de jogos educacionais, tornando as atividades mais interativas. Os estudos mostraram também que os alunos se interessam por atividades animadas e gamificadas, em que eles se sintam desafiados a cumpri-las.

Embora o curso em que a intervenção foi realizada seja EaD, e os alunos pudessem acessá-los de suas casas, no tempo em que achassem adequado, havia a importância da inserção de novos recursos tecnológicos para atrair a atenção e auxiliar os alunos a se sentirem recompensados por executar as atividades. Apesar de ser uma tutora aficionado à tecnologia, ela precisou seguir o roteiro determinado pela coordenação do curso, utilizando apenas os recursos básicos do ambiente virtual.

Por conseguinte, é sugerida a utilização de ferramentas tecnológicas que auxiliam ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), tais como sites educativos relacionados aos conteúdos, quizzes, incentivos ao uso de aplicativos que auxiliem no aprendizado e tragam recompensas, além da liberação de novas ferramentas, games educativos e outras atividades interativas que fazem com que o aluno tenha que atingir metas diárias em seu progresso.

Estas atividades são extremamente importantes para que os alunos sintam-se motivados a continuar nos cursos, chegando à conclusão. Elas servem de estímulo para que eles obtenham sucesso até o final das aulas. Em se tratando de jovens que tiveram os games como referência em sua infância, a gamificação pode ser uma estratégia poderosa no combate à evasão escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **O que é educação a distância?** 2018. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica/355-perguntas-frequentes-911936531/educacao-a-distancia-1651636927/12823-o-que-e-educacao-a-distancia>>. Acesso em: 03 de set. de 2023.

BUSARELLO, R. I. et al. **A gamificação e a sistemática de jogo**. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FERNANDES, N. A. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. 2010. Disponível em <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141470/000990988.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 02 out. de 2023.

KANIMOZHI, Margret. Virtual learning environment. **International Journal of Advanced Research in Computer Science**, v. 9, n. 1, p. 11–12, 2018.

LOVATO, Fabricio Luis. **Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão**. Acta Scientiae, v.20, n.2, p. 20, mar./abr. 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.17648/acta.scientiae.v20iss2id3690>>. Acesso em: 09 de out. de 2023.

LUZ, C. O.; CAMAS, N. P. V. **Letramento digital e letramento literário: subsídios para as aprendizagens de literatura no ensino médio**. Dos letramentos aos multiletramentos: percursos históricos e práticas escolares na cultura digital/ Eduardo Fofonca; Nuria Pons Vilardell Camas (Organizadores) – Rio de Janeiro, BG Business Graphics Editora, 2021, 162 p. p.27. Disponível em: <<https://unilogos.edu.br/wp-content/uploads/2021/07/DOS-LETRAMENTOS-AOS-MULTILETRAMENTOS.pdf>>. Acesso em: 13 de out. de 2023.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARTINS, S. M. **A educação brasileira nas últimas décadas: obstáculos e metas dentro e fora da escola**. Revista Travessias, v. 4, n. 3, p. 15. 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14^a ed. Rio de Janeiro: Hucitec, 2014. 408 p.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis: UFSC. 2020. Disponível em: <<https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>>. Acesso em: 10 de out. de 2023.

OLIVEIRA, S.D. et al. **Fatores Motivadores da Realização de Disciplinas em EAD: Um Estudo sob a ótica da Teoria da Autodeterminação**. *Future Studies Research Journal: Trends and Strategies*, 2016.

PAIVA, C. A.; TORI, R. **Jogos digitais no ensino: processos cognitivos, benefícios e desafios**. XVI SBGames – Curitiba – PR – Brasil. 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175287.pdf>>. Acesso em: 02 de out. de 2023.

PISKE, Gabriela; KONTZ, Leonardo Betemps. **O uso de gamificação na educação profissional: uma revisão sistemática**. IFSC, SC. 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/2154>>. Acesso em: 28 de set. de 2023.

RAGUZE, T.; SILVA, R. P. **Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem**. FEEVALE. Porto Alegre, RS. 2016. P. 2-3. Disponível em: <<https://www.feevale.br/comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4-933a0e63874f/gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 11 de out. de 2023.

SABOTA, Barbra; PEREIRA, Ariovaldo Lopes. **O uso de ferramentas tecnológicas em ambientes de aprendizagem: critérios para avaliação de materiais de ensino em formato digital**. Caminhos em linguística aplicada, v. 16, n. 2, p. 44-62, 2017.

SANTOS, J. T. G. et. Al. **A Gamificação como Metodologia para o Desenvolvimento de Competências Gerais da BNCC**. Instituto Metrópole Digital (IMD) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) – Natal – RN – Brasil. p.04, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.812>>. Acesso em: 09 de out. de 2023.

SARAIVA, H. T.; GALVÃO, S. S. L.; MORAIS, M. A. C. **Gamificação e aprendizagem: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificados**. Instituto Federal do Piauí. Parnaíba – PI. 2021. Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/602994>>. Acesso em: 10 de out. de 2023.

SILVA, Ana Márcia Santos Honorato; GOMES, Geam Karlo. **Resenha da obra Letramentos, mídias, linguagens**. Revista Palimpsesto, RJ, v. 20, n. 36, p. 15, 2021.

VARÃO, Maria Goreth de Sousa; SILVA, Evana Mairy Pereira de Araújo. **As TIC's na educação: práticas de pesquisa na ead**. Teresina, PI. 2020. Disponível em: <<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/575056/2/AS%20TIC%60S%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20PR%C3%81TICAS%20DE%20ENSINO%20NA%20EAD.pdf>>. Acesso em: 09 de out. de 2023.

APÊNDICE A

1. Qual é a pergunta correta para: “My name is Bill Gates”? (Escolher a opção correta)
2. O verbo To Be está correto em: (Escolher a opção correta)
3. Qual é a melhor pergunta para: “I’m from Maceió”?
4. Traduza: Eu sou casado.
5. She _____ swimming. (Completar o espaço)
6. O present continuous do verbo To Go é going. (Verdadeiro ou falso)
7. A frase está correta em: (Escolher a opção correta)
8. Sobre os pronomes, é correto afirmar que: (Escolher a opção correta)
9. Dentre os números, qual não possui a terminação teen? (Escolher a opção correta)
10. Two, second, twelve e twentieth, respectivamente: (Escolher a opção correta)

APÊNDICE B

1. Você acredita que o uso de jogos facilita o aprendizado?
2. Para você, o aprendizado com jogos e animações é importante?
3. O jogo English Questions ajudou a fixar os conteúdos do curso?
4. Como você classifica o jogo English Questions?
5. Que tipo de jogo você gostaria de ter jogado ao aprender inglês, além do quiz?