

GAMIFICANDO A AULA DE LÍNGUA INGLESA: CLASSCRAFT ENSINO- APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Jairo Paula de Oliveira Filho-IC, Giovana Rayana Carvalho Souza-IC, Samuel Carvalho Vilas Bôas-IC,
Christopher D'Angelo Mardem-IC, Angelita Duarte da Silva-PQ

PIBIC-EM

Câmpus Jataí

* angelita.silva@ifg.edu.br

Palavras Chave: Ensino-Aprendizagem; Língua Inglesa; Gamificação; Classcraft.

Introdução

Esse trabalho tem por objetivo entender o funcionamento do jogo online virtual classcraft na aula de língua inglesa. Ele pode ser usado para trazer benefícios da gamificação para o ensino (FREIRE E CARVALHO, 2019). Nesse sentido, as autoras apontam que na pesquisa desenvolvida por elas, os resultados do uso do classcraft, tendo em vista a gamificação, trouxeram resultados positivos, pois os alunos se engajaram e melhoraram seus desempenhos durante as aulas e avaliações.

Metodologia

Após a professora ter apresentado o jogo de role-playing online, classcraft, para os alunos, os quatro integrantes desse grupo manifestaram interesse em realizar uma pesquisa dentro da categoria Pibic-em sobre o funcionamento do jogo e como ele pode ser utilizado nas aulas de língua inglesa. Assim, decidiu-se por realizar uma pesquisa-ação, em conformidade com o proposto por autores como Serrano, 1994 e Flick, 2009.

O projeto teve início com pesquisas acerca das metodologias ativas de ensino, com foco na gamificação, que pode ser considerada como uma estratégia para o desenvolvimento dela. Em seguida, foi estudado sobre o uso do jogo classcraft como forma de gamificar a aula. Depois, seguiu-se o estudo sobre as ferramentas do próprio jogo e seu funcionamento. Então, foram realizados testes entre os pesquisadores para que, finalmente, fossem elaboradas aulas utilizando o classcraft e testadas na sala de aula de língua inglesa.

As aulas usando o classcraft foram aplicadas em três turmas de segundo ano do IFG, do Câmpus Jataí, tendo como instrumentos de pesquisa para a realização do trabalho:

- as gravações das aulas remotas em que a plataforma classcraft foi utilizada com os alunos (o Google Meet que é o aplicativo que tem sido utilizado para os encontros síncronos da disciplina de língua inglesa e que permite realizar gravações);
- um diário de campo compartilhado entre os pesquisadores e a orientadora para anotação de observações e reflexões e
- os próprios dados acerca da evolução do jogo que são fornecidos ao longo dele.

Resultados e Discussão

Com dados obtidos pelo site do Classcraft, é observado no gráfico que 75% (67) dos alunos cadastrados na plataforma realizaram a 1ª missão proposta nas aulas on-line que era realizar uma atividade através de um link disponibilizado no classcraft. Destes 67 alunos, 64 alunos tiveram êxito em concluir a 2ª missão que constava de uma atividade de completar o texto, um aproveitamento de 95%. Na terceira missão, uma atividade disponibilizada via link no classcraft, 61 alunos entregaram a atividade, cerca de 95% de aproveitamento novamente, mas na 4ª missão, que constava da escrita de um texto em língua inglesa, o aproveitamento caiu para 82%, 50 alunos entregaram a missão proposta.

Conclusões

Dessa forma, tendo em vista os objetivos propostos, verificamos que foi possível realizar um estudo sobre os benefícios da gamificação e do uso do classcraft nas aulas de língua inglesa. Outro aspecto é a verificação da promoção da aprendizagem, interação e engajamento dos alunos durante as aulas, o que acabou por acontecer também.

Logo, verificou-se que a plataforma ClassCraft apresentou como aspectos negativos a falta de recursos para a inclusão de alunos cegos e a dificuldade de alguns alunos a acessarem por problemas de falta de internet e/ou equipamento para acesso, o que fez com que a professora tivesse que pensar em estratégias para suprir esse déficit para esses alunos. Contudo, com relação aos alunos que puderam acessar a plataforma, a maioria realizou as atividades e devido ao processo da gamificação oferecido pela plataforma, houve mais engajamento e interação durante as aulas de inglês.

Agradecimentos

FLICK, U. *Desenho da pesquisa qualitativa*. Tradução Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, D. S. C.; CARVALHO, A. A. A. Classcraft: a aprendizagem que se transforma num desafio permanente!. *Revista InterSaberes*. v. 14, n. 31, p. 58 – 74. 2019. Disponível em:

<<https://sr.gdprvalidate.de/redirect/clickGate.php?u=8otB939m&m=12&p=3b121G4eNI&t=33&plash=0&s=&url=https%3A%2F%2Fwww.uninter.com%2Fintersaberes%2Findex.php%2Frevista%2Farticle%2Fdownload%2F58%2F414329>>. Acesso em 10 out 2020.

SERRANO, G. P. *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. I. Métodos. 2. ed. Madrid: Editorial La Muralla, 1994.