

Estratégias e ressignificação das aulas de inglês para alunos do ensino fundamental ii em escolas públicas de eunápolis-ba

Strategies and ressignification of english classes for students of fundamental ii education in public schools of eunápolis-ba

DOI:10.34117/bjdv7n4-242

Recebimento dos originais: 07/03/2021
Aceitação para publicação: 09/04/2021

Roselma Vieira Cajazeira

Mestre em Letras: Linguagens e representações - PPGEL – UESC Doutoranda em Letras: Língua e Cultura – PPGLINC-UFBA. Tutora do curso de Letras Vernáculas da UESC e professora de Inglês do Ensino Fundamental II e Ensino Médio em escolas da rede pública dos municípios de Eunápolis-BA e Porto Seguro- BA.

Endereço: Rua São João, 484, Bairro de Fátima, Itabuna-Bahia. CEP: 45604-020
E-mail: roselmacajazeira@hotmail.com

Magno Santos Batista

Mestrado em Letras: Linguagens e representações – PPGEL – UESC. Doutorando em Letras: Língua e Cultura – PPGLINC-UFBA. Professor Substituto Uneb-Campus-X/Teixeira de Freitas. Professor da Faculdade de Ilhéus (CESUPI). Tutor on-line do Curso de Letras Vernáculas da UESC.

Endereço: Núcleo Habitacional da Ceplac, quadra 13, número 18, Jaçanã, Itabuna-Bahia. CEP: 45.608.438
E-mail: magnosantos01@yahoo.com.br

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar o resultado de uma pesquisa desenvolvida com alunos de língua inglesa do Ensino Fundamental II, especificamente do nono ano, de uma escola pública na cidade de Eunápolis-Ba. Na ocasião, a pesquisa contou com a participação de nove estudantes (13 a 16 anos) que se disponibilizaram para expor, através de um questionário, as suas experiências com o uso dos jogos on-line nas aulas de língua inglesa. Do ponto de vista teórico e metodológico, a pesquisa enquadra-se teoricamente em Paiva (2012), Leffa (2012), Barcelos (2006), Wulff (1995) apud Sposito; Carrano (2003), Weisheimer (2004), dentre outros. Do ponto de vista metodológico percorremos o caminho etnográfico e utilizamos duas ferramentas que contemplam essa perspectiva: a observação e o questionário. Além disso, esse caminho metodológico, nos possibilitou perceber que a pergunta: Inglês para quê? Obteve como resposta a motivação, a amplitude de vocabulário, a interação e, sobretudo o desejo de aprender à língua. Isso, só foi possível a partir da mudança da ferramenta de ensino, que no caso desta investigação, foram os jogos on-line. Além do mais, algumas questões são evidenciadas, até quando o ensino de inglês será resignado para os discentes? Até que ponto as políticas públicas educacionais estarão omissas a esses jovens que desejam aprender à língua estrangeira para galgar outros espaços? Essas perguntas representam reflexões desencadeadas ao fim da pesquisa, e como tais precisam ser respondidas.

Palavras- Chave: Jogos online, Estratégias e ressignificação de ensino, Ensino de inglês.

ABSTRACT

This work aims to present the result of a research developed with English language students of Elementary School II, specifically of the ninth year, of a public school in the city of Eunápolis-Ba. At the time, the research counted on the participation of nine students (13 to 16 years old) who made themselves available to expose, through a questionnaire, their experiences with the use of online games in English language classes. From a theoretical and methodological point of view, the research fits theoretically in Paiva (2012), Leffa (2012), Barcelos (2006), Wulff (1995) apud Sposito; Carrano (2003), Weisheimer (2004), among others. From a methodological point of view, we followed the ethnographic path and used two tools that contemplate this perspective: observation and the questionnaire. In addition, this methodological path made it possible for us to realize that the question: English for what? As a response, he obtained motivation, vocabulary, interaction and, above all, the desire to learn the language. This was only possible due to the change in the teaching tool, which in the case of this investigation, was online games. Furthermore, some questions are highlighted, until when will the teaching of English be resigned to the students? To what extent will public educational policies be absent from these young people who wish to learn the foreign language in order to reach other spaces? These questions represent reflections triggered at the end of the research, and as such they need to be answered.

Keywords: Online games, teaching strategies and reframing, teaching English.

1 INTRODUÇÃO

A discussão acerca do ensino e aprendizagem de inglês no ambiente educacional constitui uma temática em que envolve inquietações, a saber: formação continuada de professores, políticas públicas e o processo de ensino e aprendizagem dos discentes. Isso porque a Língua Inglesa como segunda língua, ou língua estrangeira, é o idioma mais utilizado para a comunicação em diversos fins. Apesar desse contexto, na sala de aula, sobretudo na escola básica, os professores enfrentam dificuldades para que o aprendizado desse idioma se torne prazeroso para o aluno, conforme salienta (SILVEIRA, 2012).

Com o advento da internet, os jovens¹ procuram o entretenimento e a interação nos jogos online e se sentem motivados a aprender sobre essas ferramentas cada vez mais. Alguns trabalhos recentes publicados com essa temática tais como: Silveira (2012), Santana (2014), Zonta; Keese; Nagao; Pilan (2017), apontam que atualmente os alunos da escola básica se sentem mais motivados a estudar um idioma quando na mediação do conteúdo, o professor utiliza como ferramentas a ludicidade e as dinâmicas.

No caso do ensino e aprendizagem de inglês, o desafio se torna ainda maior pelo fato de que alguns alunos acreditam que este é um idioma difícil de aprender e não

¹Adotamos aqui o conceito de jovem por Weisheimer (2004), ao definir jovem/ juventude como período de transição entre a adolescência e o mundo adulto.

reconhecem a importância dessa língua para o seu dia a dia. Dessa forma, para que as aulas não sejam consideradas obsoletas e sem interesse por parte dos alunos, as pesquisas atuais postulam que os professores de língua inglesa necessitam inserir em seus planos de aula estratégias metodológicas que contemplam aspectos não apenas gramaticais, mas também culturais, discursivos, linguísticos e semânticos. Assim acredita-se que as aulas serão mais dinâmicas e prazerosas.

E dentre a inovação das estratégias estão os jogos online. Estes possibilitam a interação, a reflexão, a vivência de novas experiências e a ampliação de vocabulário. A partir dessa perspectiva, o objetivo da pesquisa constitui-se em analisar as ressignificações do ensino de língua inglesa apresentadas por alunos do ensino Fundamental II, em uma escola no município de Eunápolis-BA, tendo como objeto, o uso de jogos online. Para tanto, far-se-á uso de autores tais como: Paiva (2012), Valente (1993), Leffa (2012), WULFF (1995) apud Sposito; Carrano (2003) e Weisheimer (2004).

Os participantes desta pesquisa (professores e alunos) fazem parte da comunidade escolar municipal da cidade de Eunápolis. A escola se destina a atender alunos do Ensino Fundamental I e II no turno matutino e vespertino. A maior parte dos alunos que frequenta esta escola está inserida nos programas sociais, e são moradores de bairros periféricos do entorno da instituição de ensino. Dentre as disciplinas ofertadas no currículo está o inglês como língua estrangeira. Um idioma que apesar de ter seu vocabulário presente na vida cotidiana desses alunos, ainda é alvo de muito repúdio, visto que os alunos não encontram na sala de aula metodologias que contemplem as suas necessidades enquanto aprendizes.

Essa pesquisa justifica-se: primeiro porque professores e gestão questionam-se sobre o que fazer para que as aulas de inglês possam ser atrativas aos alunos. Segundo, porque enquanto professores da escola básica, observamos relatos de colegas sobre a falta de interesse dos alunos em aprender a língua, e geralmente, atribuem esse fator a escolha da metodologia de ensino adotada pelos professores, uma vez que há predominância de um ensino tradicionalista e distante da percepção cultural e dos avanços tecnológicos que permeiam a vida cotidiana dos discentes. E terceiro, acreditamos que as análises e os resultados desse trabalho ao ser publicado, tanto em periódicos ou livros, constitui como mais uma das estratégias metodológicas para o ensino de língua inglesa e para a fomentação de pesquisas na área.

Ao analisarmos os questionários respondidos pelos estudantes do Ensino Fundamental II, podemos perceber que os discentes passaram a sentir prazer nas aulas de inglês a partir da inserção dos jogos online, além disso, desenvolveram, ainda de modo

tímido, autonomia na fluência e escrita. E por fim, a princípio discutimos acerca da importância do uso de jogos online no processo de ensino-aprendizagem. Logo após, as ressignificações produzidas pelos discentes do Ensino Fundamental II e para encerrar as considerações finais.

2 INGLÊS PARA QUÊ? O USO DE JOGOS ONLINE E O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

A educação é o principal caminho para o desenvolvimento socioeconômico de um país (BRASIL, 2006). Por esta razão, oferecer uma educação de qualidade para crianças, jovens e adultos é dar aos mesmos a oportunidade de adquirir conhecimento científico, obter postura cidadã e a possibilidade de provocar mudanças sociais no país.

Entre outras razões, de acordo com Santos (2012), inclui nesse bojo o conhecimento científico, aulas dinâmicas, nas quais os alunos possam ser motivados a participar, o uso de equipamentos tecnológicos que os ajudem a promover um aprendizado prazeroso. Esses aspectos não podem estar distantes do ensino de língua inglesa, uma vez que acredita-se que essas ferramentas contribuem para um aprendizado significativo, dinâmico e interacional. Segundo Paiva (2012, p. 192),

podemos prever que em contextos formais de aprendizagem os alunos vão ser capazes de memorizar regras e vocabulário, mas não podemos prever se todos eles vão adquirir a língua, isto é, se eles vão se engajarem em práticas sociais da linguagem mediada pela língua estrangeira. (PAIVA, 2012, p. 192).

Ainda conforme Campos e Oliveira (2009) há uma necessidade frequente de modificação, atualização e aplicação das estratégias metodológicas no ensino-aprendizagem de inglês. Estas precisam contribuir para a construção de novas abordagens e o aprimoramento de técnicas de ensino. Por isso:

A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim de criar condições de aprendizagem. Isso significa que o professor precisa deixar de ser repassador de conhecimento [...] e passar a ser criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno. (VALENTE, 1993, p. 6).

Sabe-se que um dos pontos de enfoque dessas novas abordagens refere-se ao uso de ferramentas não tradicionais, segundo Leffa (2012), o predomínio da abordagem tradicional contribuem para que os discentes se sintam intimidados a aprender a língua e não se sentem motivados a usá-la, principalmente, porque o recurso utilizado pelo

professor para ministrar a aula não contempla algumas dificuldades e a realidade do discente.

Pesquisas realizadas em sala de aula mostram que no tempo livre o que os jovens e adolescentes mais gostam é utilizar o celular e dentro dessas opções de uso está a preferência pelos jogos online e séries. Estes possibilitam a imersão desses jovens nas diversas manifestações culturais e a exploração dos inúmeros recursos disponibilizados pela internet. Além disso, os estudantes não encontram no espaço dos jogos e séries apenas a diversão, mas um caminho prazeroso para aprender o idioma e também instituir representações alocadas nos jogos online na sociedade, ou seja, os jogos online representam anseios da sociedade juvenil e elementos que contribuem para a construção de identidades. Assim:

No caso das ações que envolvem a juventude, dois aspectos importantes precisam ser levados em conta. De um lado, a ideia de que qualquer ação destinada aos jovens exprime parte das representações normativas correntes sobre a idade e os atores jovens que uma determinada sociedade constrói; ou seja, as práticas exprimem uma imagem do ciclo de vida e seus sujeitos (...) (SPOSITO; CARRANO, 2003, p. 4).

As imagens criadas e recriadas pelos jovens a partir do uso dos jogos online precisam ser inseridas nas aulas de língua inglesa, porque contribuem para que a prática pedagógica se torne mais próxima da realidade desse jovem do século XXI, visto que, conforme Bourdieu (1983) apud Sposito e Carrano (2003 p. 6) “a idade é socialmente construída e varia em cada sociedade, nos diferentes momentos históricos e a partir de distinções de gênero, raça e classe”.

Dentre os momentos históricos e sociais vividos pelos jovens estão: a escola e as relações sociais estabelecidas no ambiente familiar e onde moram. Esses espaços contribuem para a construção de identidades, memórias e a socialização de perspectivas políticas e ideológicas que atravessam o indivíduo. E no ensino de língua estrangeira, as metodologias de ensino necessitam resgatar as memórias sociais que constituem os jovens, principalmente, os contemporâneos. A escola representa o lugar das mudanças e da resistência, por isso que os jogos online exprimem e contribuem para a construção dos diversos espaços. Para Leffa (2012), o uso de jogos, como prática pedagógica para o ensino de inglês, possibilita ao aluno interagir com a língua, arriscando o uso de algumas pronúncias ao assumir a característica de algum personagem no jogo, tornando-se um avatar.

No meio virtual, especialmente nos jogos online, o jogador assume uma personalidade alternativa, incorporando virtualmente um personagem com qualidades e características próprias, ou seja, o jogador se torna um avatar, o que se assemelha ao uso de uma marionete. Segundo Leffa (2012), o fato do jogador desvincular-se de sua identidade real permite que pessoas mais introspectivas sintam-se mais confortáveis a expressar suas ideias. Logo, em relação ao desenvolvimento de uma língua, tais ambientes podem suprimir o bloqueio emocional muitas vezes encontrado nos alunos tímidos em salas de aula e, portanto, podem se comunicar na língua alvo com mais liberdade.

Entre outros fatores, as discussões acerca da funcionalidade dos jogos no processo de ensino-aprendizagem de inglês tem feito com que professores reflitam sobre a inserção e aplicação nas aulas, porque esses recursos facilitam o aprendizado e estabelecem uma relação direta entre a teoria e a prática. Segundo Celani (2006, p. 224) “[...] o processo reflexivo não acontece sozinho. É na verdade, um trabalho ativo, consciente que pressupõe esforço”. Quando um professor de inglês se propõe a refletir sobre sua prática de ensino, ele tem a oportunidade de se auto analisar, identificar as necessidades linguísticas/comunicativas do seu aluno e buscar maneiras para vencer as barreiras existentes entre a língua estrangeira e o seu ensino nas escolas públicas.

Quando falamos em metodologia de ensino, conforme Leffa (2012), o ponto de partida é pensar na prática do professor e nas reflexões feitas por ele diante das necessidades que os seus alunos têm sobre aprendizagem, nesse caso, de inglês. Ao avaliar sua prática constantemente o educador pode se questionar sobre as mudanças na forma de ensinar e não encará-las como enfrentamento e sim ser desafiado a mudar sua prática, questionando sobre situações tais como: qual a importância do uso de jogos online na Educação? O que o meu aluno poderá associar a diversão com o aprendizado?

As respostas à esses questionamentos, nos faz perceber a diferença entre o sucesso e o fracasso, além disso, buscar compreender as políticas públicas implementadas para o ensino de inglês. Dentre essas políticas encontramos: manual didático e a atual BNCC, a qual postula o inglês como obrigatório. Além desses aspectos, conforme Kumaravadivelu (2003), a pedagogia escolhida pelo professor deve ser flexível ao ponto de atender as necessidades da turma trabalhada para que dessa forma o objetivo da aprendizagem seja alcançado.

Na escolha dessa pedagogia, os professores precisam inserir outras variáveis que afetam a situação no processo de ensino-aprendizagem, tais como cultura, política e identidade. Isso porque ao ter contato com uma segunda língua, os estudantes se veem

desafiados entre conhecer os aspectos socioculturais que permeiam a língua, e ao mesmo tempo, saber ler e escrever.

Apesar da existência de vários métodos e abordagens para o ensino de língua inglesa como língua estrangeira, ou como segunda língua, a incansável busca pelo melhor método e pelas melhores técnicas e recursos pedagógicos, necessita estar presente no cotidiano do professor. Hostetter (2004), afirma que os jogos online podem ser utilizados com muito sucesso na educação, porque mudam as habilidades cognitivas dos aprendizes, justificando essa hipótese pela capacidade que a nova geração tem de processar uma carga enorme de informação concomitantemente.

Leffa (2012), ainda diz que os jogos online são uma excelente ferramenta de aprendizagem, porque podem ser ajustados de acordo com às dificuldades, preferências e necessidades de cada jogador. Além disso, os jogos também contribuem para o desenvolvimento do raciocínio dedutivo, na promoção de estratégias de memorização e auxilia no desenvolvimento da psicomotricidade, principalmente porque exercitam a coordenação entre o olhar e a reação das mãos. Assim, a internet, especificamente os jogos online, é um importante aliado à prática pedagógica do professor de inglês, e esta deve considerar os seguintes aspectos: o cenário histórico-político do Brasil, faixa etária, gênero e classe social dos jovens, conforme argumenta os autores,

Por essas razões, é preciso evitar o ardil que nega o caráter natural do ciclo de vida, incorporando recortes históricos, sociais e culturais que constituem a condição juvenil na contemporaneidade, mas reintroduz esse mesmo diapasão naturalista ao considerar que a condição juvenil produz intrinsecamente concepções semelhantes sobre sua fase de vida, em nítida oposição às representações dominantes advindas do mundo adulto (SPOSITO; CARRANO, 2003, p. 6).

As ações educativas e as práticas pedagógicas necessitam alcançar os jovens na contemporaneidade, principalmente, porque inúmeras concepções acerca de gênero, classe e profissão foram acionadas e construídas ao longo do tempo. E a língua, como um componente cultural, contribuiu de modo significativo e efetivo na vida desse grupo que pertence a uma parte da população que luta por mudanças e anseiam por novos momentos históricos e políticos. Os jogos online, por sua vez, retratam essa juventude atual e proporcionam diversas alterações no comportamento desses indivíduos. Mudanças que afetam diretamente a vida adulta, e que precisam chegar à escola.

3 ALUNOS RESSIGNIFICADOS E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA MODIFICADO.

Ressignificar, representar e indicar caminhos metodológicos são perspectivas selecionados por vários pesquisadores, uma vez que a principal dificuldade de professores e alunos centra-se nas perguntas: como sanar as dificuldades dos alunos? Como tornar a aula de inglês interativa e prazerosa? E na busca por novas trilhas, os pesquisadores utilizam de narrativas, entrevistas e questionários para a coleta de dados. Nessa, procuram representar concepções e defender teses que transitam entre entender o papel da LI (língua inglesa) e a construção de uma aprendizagem capaz de fazer com que os alunos avancem.

Dentre as perspectivas, a representação constitui uma linha de estudo capaz de evidenciar e atender as individualidades sob a égide cultural dos discentes. Segundo Barcelos (2007), ao entender isso, pode-se compreender que as falas dos alunos não representam apenas sua individualidade, mas uma esfera organizacional maior. Os alunos constroem uma cultura de aprender atrelada as suas vivências e aos seus interesses e buscam encontrar em ambientes de aprendizagem temáticas e metodologias que façam sentido para sua vida social e cotidiana, conforme Barcelos (2007). Em pesquisas que trabalham com resignificação, os dados são coletados de relatos de pessoas e estes dados precisam ser analisados sob a ótica do pesquisador e também da perspectiva sociocultural. Essas investigações também contribuem para que os participantes resignifiquem e construam novos conceitos a partir “dos muitos discursos que valorizam a importância dos jovens para a sociedade e de seu resgate como ator social” (WULFF, 1995, apud SPOSITO E CARRANO, 2003, p. 7).

Nesse sentido, esse trabalho se propõe analisar os questionários respondidos pelos alunos do Ensino Fundamental II, na aula de Inglês, em uma escola pública do município de Eunápolis, uma vez que são atores sociais capazes de transformar realidades. Na ocasião, estavam presentes na turma cerca de 25 alunos, aos quais foram informados, pelo professor pesquisador, sobre a natureza do trabalho, bem como a liberdade de escolha entre participar ou não, conservando a Ética da pesquisa científica, conforme advoga Telles (2002). Espontaneamente 9 alunos (entre 13 a 16 anos), se disponibilizaram a participar da pesquisa e expressar suas representações enquanto estudantes nas aulas de inglês por meio de um questionário. Este continha 10 (dez) perguntas, listadas abaixo:

- 1- O que você acha do ensino de Língua Inglesa na sua escola?
- 2- Como é o desempenho do seu professor de inglês em relação ao domínio de conteúdo dessa língua?

- 3- Em relação à metodologia de ensino do seu professor de inglês você a considera?
- 4- Nas aulas de inglês, os conhecimentos sobre a cultura americana é abordado?
- 5- O que seu professor ensina nas aulas de inglês contempla o que você de fato gostaria de aprender?
- 6- Nas aulas de inglês como você costuma se sentir?
- 7- Fora da sala da sala de aula, você usa o inglês no seu dia a dia?
- 8- O que você acha sobre aprender inglês por meio de jogos online?
- 9- Como você se sente quando as aulas de inglês são dinâmicas com uso de jogos online, brincadeiras e etc?
- 10- Quando são utilizados os jogos online nas aulas de inglês como é a reação da turma?

As perguntas acima foram respondidas de forma objetiva pelos alunos, preservando assim a identidade dos mesmos, e suas respostas se encontram diluídas nas discussões a seguir.

Diante da análise dos dados observamos que dentre os pesquisados, a maioria diz gostar de estudar inglês, porém de acordo com os relatos e as respostas dos alunos, aproximadamente setenta (70%) por cento disse que a metodologia adotada pelo professor é o principal motivo para não gostarem da aula. Os alunos ainda disseram que o professor de inglês da escola possui um conhecimento linguístico e cognitivo muito expressivo da língua, cerca de noventa (90%) por cento, no entanto, o que os desmotivam nas aulas é o fato do uso de estratégias metodológicas com base na gramática. Ao contrário disso, os alunos relatam que o interesse pelas aulas de inglês tomou uma posição contrária quando o professor da escola onde eles estudam começou a inserir o uso dos jogos online para mediar o aprendizado. Nessas aulas, os alunos se envolviam mais, estudavam de forma colaborativa e utilizavam a língua de forma mais espontânea, pronunciando as palavras do vocabulário dos jogos online e frases de comando.

A partir daí, novos significados, ou melhor, a ressignificação surge, ou seja, professores são ressignificados e alunos são preparados para usar a língua de modo efetivo. E para alcançar essa conclusão, os jogos mais utilizados pelos alunos nessas aulas foram os que poderiam ser jogados em conjunto, embora cada jogador estivesse manuseando os seus aparelhos de celular. Além dessa observação, pesquisas como esta revela a necessidade que alunos, sobretudo jovens, sentem de trabalhar em grupo e

compartilhar experiências, principalmente no ambiente escolar. De acordo com Sposito (1997, p. 38),

na pesquisa em Educação, ênfases temáticas e categorias de análise não se desmembram das influências das conjunturas históricas e dos processos sociais em que se movem, tornando-se mais ou menos permeáveis a essas situações. Parte importante do seu modo de construção se desvela nessa interação.

A interação juvenil se dá também nos diversos projetos educacionais que podem ser promovidos, dentre eles: Pronatec, Escola Jovem. Esses constituem-se como políticas públicas capazes de transformar a vida dos jovens. E nesses projetos, a estratégia metodológica dos jovens online constitui como um importante elemento para inserir esses alunos no universo digital. Além disso, as informações coletadas foram reforçadas ainda mais no momento em que os alunos falaram positivamente de dois jogos, “Let's to park” e “King of thieves”, nesses jogos, os alunos citam que desde o título já foi possível aprender a língua inglesa, pois o vocabulário do título foi explorado e, além disso, a gramática foi analisada, como por exemplo, a palavra “thieves” que se refere ao plural da palavra “thief” e significa ladrão/ladões. Assim,

“...de alguma forma, esses jogos conseguem prender a atenção do jogador enquanto eles tropeçam pela “curva de aprendizagem” e, após isso, continuam por reter a atenção dos jogadores enquanto esses se aproximam do domínio das habilidades. (...) Jogos são tão envolventes precisamente porque eles tocam em alguns dos mais eficientes métodos de aprendizagem. Jogos que obtêm sucesso nos ensinam a jogar da maneira que aprendemos melhor.”(BECKER, 2007, p. 23, minha tradução).

Dessa forma, os jogos digitais são molas propulsoras marcadas pelo fascínio e o estímulo intuitivo. E esses são aliados estratégicos no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, principalmente porque vários mecanismos, cognitivos e textuais, são acionados a partir do momento que o discente participa do jogo online. E aos poucos a “gamificação” do ambiente escolar está se tornando uma solução efetiva para envolver os alunos em um processo de aprendizado mais funcional e desafiador.

Conforme Werbach e Hunter (2012), a gamificação consiste na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens. Dentre esse conjunto de funções favoráveis a metodologia de ensino, o educador, sobretudo do século XXI, não pode ser resistente ao uso da internet e suas ferramentas que tanto são atrativas aos alunos e podem auxiliá-los a aprender de

forma mais prazerosa, embora ainda existam entraves como: laboratório de informática, computadores, internet. No entanto, esses entraves, não podem ser superior a vontade de transformar o indivíduo a partir da ferramenta mais impactante na vida dos discentes, a educação.

4 CONSIDERAÇÕES

Diante do que foi discutido nesse trabalho é possível compreender que é necessário que o ensino de Língua Inglesa seja incorporado nas políticas públicas e atenda às necessidades dos jovens contemporâneos, dentre elas: o ensino precisa ser algo prazeroso e prático na vida do aluno. E isso só será possível a partir do uso de práticas que sejam capazes de desenvolver nos educandos a partir das aulas a autonomia e um aprendizado significativo da língua. Ao interpretar os questionários dos alunos, à luz dos teóricos tais como Becker (2007), Celani (2006), Wulff (1995) apud Sposito; Carrano (2003) e Weisheimer (2004), dentre outros, foi possível perceber que inicialmente as habilidades linguísticas comunicativas dos discentes não eram manifestadas nas aulas de inglês, porque os estudantes se viam inibidos diante da metodologia de ensino adotada pelo professor, o qual dava prioridade ao ensino de gramática e vocabulários descontextualizados.

A partir do uso dos jogos online, o olhar dos alunos sobre as aulas de inglês passou a ser afetuoso e com apreço, além de proporcionar um aprendizado autônomo, crítico e ativo. Além disso, “a incorporação dos jovens também nos processos mais densos de socialização civil” (SOLA, 1998, p.762). Essa mudança é perceptível nos relatos produzidos pelos discentes e professores acerca do ensino de língua inglesa na sala de aula.

Conforme Barcelos (2007), os relatos sobre experiências de professores e alunos são representações importantes e podem servir de auxílio para reflexão sobre a prática de ensino de outros educadores. Além de “transformar os problemas concretos vividos pelos jovens em necessidades que se inscrevem no campo dos direitos” (SPOSITO; CARRANO, 2003, p.5). Os relatos de experiência ainda nos fez perceber que o uso de jogos online nas aulas de inglês podem motivar outros docentes a inserirem essas práticas na sua sala e assim promover uma aprendizagem mais dinâmica e satisfatória ao ensino de inglês.

Sabe-se que trabalhos como este está longe de obter respostas acabadas ou de produzir uma metodologia de trabalho que garanta o sucesso e a satisfação de professores

e aprendizes. Porém, os docentes que almejam conviver com seus questionamentos encarando desafios constantes que alimentam sua atitude crítico-reflexiva na vida e na sala de aula, poderão obter metodologias e práticas de ensino cada vez mais repletas de significado. Assim construir “práticas que buscam afirmar direitos de jovens relativos à sua participação e à sua formação como atores sociais (cursos, seminários, oficinas)” (SPOSITO; CARRANO, 2003, p.10).

Na tentativa de apresentar contribuições positivas para o ensino de inglês, consideramos que é necessário ao professor estar atento com as formas de ensinar e aprender. Isto é, o professor deve assumir a posição tanto de educador quanto de aprendiz para que de forma responsável a sua metodologia de ensino, ao ser aplicada, não inclua o aluno apenas como objeto da prática, mas que cumpra com o seu papel de mediar a aprendizagem e que através disso seus alunos sintam prazer em aprender.

Além disso, esse caminho metodológico nos possibilitou perceber que a pergunta: Inglês para quê? Obteve como resposta a motivação, a amplitude de vocabulário, a interação e, sobretudo o desejo de aprender a língua. Isso, só foi possível a partir da mudança da ferramenta de ensino, que no caso desta investigação, foram os jogos on-line. Além do mais, algumas questões são evidenciadas, até quando o ensino de inglês será resignado para os discentes? Até que ponto as políticas públicas educacionais estarão omissas a esses jovens que desejam aprender à língua estrangeira para galgar outros espaços? Essas perguntas representam reflexões desencadeadas ao fim da pesquisa, e como tais precisam ser respondidas.

REFERÊNCIAS

BARCELOS, Ana Maria Ferreira. Reflexões acerca da mudança de crenças sobre ensino e aprendizagem de línguas. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 7, n. 2, p. 109-138, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbla/v7n2/06.pdf>. acesso em: 20, fevereiro, 2020.

CAMPOS, M. S. F; OLIVEIRIA, K. S. **Aprendizagem de língua inglesa através de jogos não didáticos**. Trabalho apresentado no XX CELLIP, Londrina, 2011.

CELANI, M.A .A. & MAGALHÃES, M.C.C. 2002. **Representações de professores de inglês como língua estrangeira sobre suas identidades sociais: uma proposta de reconstrução**. In: MOITA LOPES, L.P. e BASTOS, L.C. (orgs.). *Identidades: recortes multi e Interdisciplinares*. Campinas: Mercado de Letras.

CELANI, Maria Antonieta Alba (Org.). **Professores e formadores em mudança: Relato de um processo de reflexão e transformação da prática docente**. São Paulo: Pontes, 2006.
HOSTETTER, Obe. Video Games - **The Necessity of Incorporating Video Games as part of Constructivist Learning**. Game Research. Disponível em: Acesso em: 20, Janeiro, 2020.

KUMARAVADIVELU, B. **Beyond Methods: Macro strategies for Language Teaching**. New Haven & London: Yale University Press, 2003.

LEFFA; BOHN; DAMASCENO; MARZAR. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula**. In: Rev. Est. Ling., Belo Horizonte, v . 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012.

SANTOS, D. **Ensino de Língua Inglesa: foco em estratégias**. Barueri: Disal, 2012.

SPOSITO, Marília Pontes (coord.), (1997). Estudos sobre juventude em educação. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo, nº 5/6, p. 37-52, maio-dez. Disponível:https://www.researchgate.net/profile/Marilia_Sposito/publication/242205453_Estudos_sobre_juventude_em_educacao. Acessado: 20, fevereiro, 2020.

SPOSITO, Marília Pontes; CARRANO, Paulo Cesar Rodrigues. Juventude e políticas públicas no Brasil. **Revista Brasileira de Educação**, n, 24, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782003000300003>. Acesso em: 20, fevereiro, 2020.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes Oliveira. **Memórias de aprendizagem de professores de língua inglesa**. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)/ CNPq, 2012. Disponível em:<<http://www.veramenezes.com/narprofessores.htm>>. Acessado em: 20, fevereiro, 2020.

SOLA, Lourdes. **Juventude, comunidade política e sociedade civil**. In: Jovens acontecendo na trilha das políticas públicas. Brasília: CNPD, p.753-768.

TELLES, João Antônio. **Linguagem & Ensino: É pesquisa, é? Ah, não quero, não, bem!** Sobre pesquisa acadêmica e sua relação com a prática do professor de línguas. Pelotas: UNESP, 2002.

VALENTE, J. A. **Diferentes usos do computador na Educação.** In: Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

VIEIRA ABRAHÃO, M. H.; PAIVA, V. L. M (2012) **Repensando o curso de Letras:** habilitação em Língua Estrangeira. In: Leffa, V.J [Compilador]. TELA [Textos em Linguística Aplicada] [CD- ROM], Pelotas: Educa.

WEISHEIMER, Nilson. **Os Jovens Agricultores e seus projetos profissionais:** Um estudo de caso no bairro de Escadinhas, Feliz (RS). Porto Alegre: UFRGS, 2004. Dissertação (Mestrado em Sociologia), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2004.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.** Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.