

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

DIEGO SATER DA LUZ TEIXEIRA

**UMA REFLEXÃO SOBRE O USO DA TECNOLOGIA NO PROCESSO
ENSINO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA POR PARTE DE
JOVENS ESTUDANTES**

**Uruguiana
2019**

DIEGO SATER DA LUZ TEIXEIRA

**Uma reflexão sobre o uso da tecnologia no processo ensino aprendido de
língua inglesa por parte de jovens estudantes**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Especialização
da Universidade Federal do Pampa, como
requisito parcial para obtenção do Título
de Especialista em Neurociência Aplicada
à Educação.

Orientador: Prof. Dr. Felipe Pivetta Carpes

**Uruguaiana
2019**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

A481o Amado, Graciliano Machado de Assis

Obras clássicas de autores brasileiros / Graciliano Machado de Assis Amado.

115 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS/ESPAHOL E RESPECTIVAS LITERATURAS, 2013.

"Orientação: João José Maria de Jesus".

1. Literatura. 2. Clássicos literários. 3. Autores brasileiros. I. Título.

DIEGO SATER DA LUZ TEIXEIRA

**UMA REFLEXÃO SOBRE O USO DA TECNOLOGIA NO PROCESSO
ENSINO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA POR PARTE DE
JOVENS ESTUDANTES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização a Neurociência Aplicada à Educação da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Neurociência Aplicada à Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 14 de Dezembro de 2019.

Banca examinadora:



Prof. Dr. Felipe Vieira Carpes
Orientador
Universidade Federal do Pampa



Profa. Eliane Guadagnin
Universidade Federal do Pampa



Profa Dra. Liane Vargas
Universidade Federal do Pampa

Dedico este trabalho aos meus filhos em especial ao mais novo Pedro por me ensinar cada dia sobre o seu tempo de aprendizado e me inspirar a aprender mais a cada dia. Aos meus alunos por permitirem que eu seja participante do crescimento deles. Dedico de uma forma especial a Ilma Barreto Teixeira, pois este trabalho é fruto de seu legado.

AGRADECIMENTO

Ao Prof. Dr. Felipe Pivetta Carpes por sua mente aberta e ideias inspiradoras.

Aos professores da especialização pelos saberes valiosos

A todos os colegas de curso pela parceria e momentos proveitosos de crescimento

Ao Senac Alegrete por ser meu local de trabalho e laboratório de aperfeiçoamento de cada estratégia de ensino.

RESUMO

Aprender um segundo idioma (L2) é uma necessidade em um mercado de trabalho exigente e globalizado, onde as tecnologias estão na palma da mão e impõe o domínio da língua inglesa. No entanto, o estudo desta segunda língua por vezes assemelha-se a construir uma casa sem utilizar tijolos. O aluno se vê sem as palavras necessárias para expressar suas ideias. O que muitas vezes ele não sabe, é que ele próprio causou tal situação, ao utilizar de forma equivocada recursos de tradução e dicionários. Também é um desafio atual empregar o uso de tecnologias no processo ensino-aprendizagem, tornando-o não somente mais eficiente, mas mais atrativo. Neste trabalho buscamos refletir sobre o uso da tecnologias como recurso auxiliar no aprendizado de línguas em especial de vocabulário. Através de um experimento feito com alunos adolescentes estudantes de língua inglesa e utilizando um aplicativo de celular de vida simulada. Nosso principais achados denotam que quando estes jovens, são estimulados através do uso de tecnologia como fornecedora de contexto de forma gameficada, em sua maioria melhoram a compreensão de textos desconhecidos na L2. Apesar de haver ainda dependência significativa da consulta a um tradutor, a diversificação de abordagem utilizando o aplicativo do celular possibilitou observar seus hábitos quando confrontados com o novo vocabulário contido no aplicativo. Concluímos que esses aplicativos de jogos de vida simulada na língua objeto de estudo são aliados valiosos para estudantes adolescentes, visto que o estudo de vocabulário na L2 ainda passa muito pela consulta a tradutores e dicionários, um cenário possível de ser mudado com a inserção da tecnologia em sala de aula de forma gameficada.

Palavras-chave: tecnologia, contextualização do aprendizado, tradutores online, idiomas.

ABSTRACT

Learning a second language (L2) is a necessity in a demanding and globalized job market, where technologies are in the palm of the hand and the market imposes mastery of the English language. However, the study of this second language sometimes resembles building a house without using bricks. The student finds himself without the words necessary to express his ideas. What he often does not know, is that himself caused such a situation by misusing translation resources and dictionaries. It is also a current challenge to employ the use of technologies in the teaching-learning process, making it not only more efficient but more attractive. In this paper we seek to reflect on the use of technologies as an auxiliary resource in learning languages especially vocabulary. Through an experiment done with teenage students English language students and using a simulated life mobile app. Our main findings show that when these young people are stimulated through the use of technology as a contextual provider in a twinned way, they are mostly successful in understanding unfamiliar text in L2. Although there is still a significant dependence on translator consultation, the diversification of approach using the mobile application made it possible to observe their habits when confronted with the new vocabulary contained in the application. We conclude that simulated-life gaming applications in the language under study are valuable allies for adolescent students, as the vocabulary study in L2 still goes a long way in consulting translators and dictionaries, a scenario that can be changed by inserting technology into classroom in a gaming way.

Keywords: technology, learning contextualization, online translators, languages.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-- Fluxograma com os procedimentos realizados pelos participantes.....	21
Figura 2 – Contextos fornecidos pelo aplicativo.....	23
Figura 3 – Faixas etárias dos participantes	24
Figura 4-- Ano de estudo no colégio regular dos participantes.....	25
Figura 5 -- Número de palavras anotadas pelos 20 participantes e discriminadas por contexto ou consulta a tradutor.....	26

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Palavras anotadas e percentuais entre formas de compreensão.....25

Tabela 2 – Análise por categoria de estudo dos vocábulos anotados pelos participantes. ..28

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
MATERIAIS E MÉTODOS	17
Participantes e desenho experimental	17
Procedimentos e instrumentos	17
Testes realizados e detalhes da intervenção na sala de aula	18
O aplicativo Bit life	19
RESULTADOS	21
DISCUSSÃO	26
Dificuldades em aprender segunda língua / estratégias de ensino	26
Uso da tecnologia no ensino	26
Gameificação em sala de aula	27
CONCLUSÃO	29
REFERÊNCIAS	31

INTRODUÇÃO

Refletir sobre a maneira pela qual estamos vivendo atualmente tem sido uma tarefa cada vez mais comum em várias áreas do conhecimento, mas principalmente da educação, pois a crise pela qual essa área passa no momento talvez nunca tenha sido tão profunda. Como diz MOROZOV et al. (2008), “Não raro é ouvir professores insatisfeitos com sua profissão, reclamando de que não estão mais conseguindo lecionar, de que a indisciplina aumentou muito nos últimos anos, de que a falta de interesse dos alunos tem crescido.”

Por outro lado, o que percebemos é o fato de a escola não conseguir se adaptar às mudanças rápidas, com poucas iniciativas concretas que consigam ser efetivas neste processo de mudança da escola, por exemplo, incluindo novas tecnologias e fontes de informação na rotina diária escolar, e as poucas iniciativas que conseguem cumprir essa função, partem exclusivamente dos próprios professores por iniciativas individuais.

Este cenário não muda quando falamos no aprendizado de uma segunda língua. O desinteresse supracitado constitui-se em um grande desafio para estudante e professor. Um aprendizado consistente demanda tempo, dedicação, bem como exige do aluno uma exposição gradativa ao idioma que deseja aprender. O docente, por sua vez, busca lançar mão de todos os recursos de que dispõe visando planejar atividades de forma a maximizar a exposição do aprendiz à cultura, uso e interação no idioma de estudo dos alunos.

Sob o ponto de vista das neurociências, poderíamos dizer que o objetivo do profissional de educação de idiomas é tornar a segunda língua parte integrante da vida do aluno, captando suas emoções e reações com relação ao objeto de seu estudo (IZQUIERDO, 2013). Dessa forma, um melhor aprendizado poderia ser obtido ampliando a rede de conexões neuronais e fortalecendo as já existentes, de forma a consolidar os conceitos utilizados na língua objeto de seu estudo.

Uma particularidade do aprendizado de uma segunda língua (L2), é que o estudante se mostra desmotivado muito em virtude da falta de palavras nesta L2 dentro de seu repositório de memória. O aluno não se dá conta deste fato na maioria das vezes, sendo assim, este quadro torna a tarefa de expressar suas próprias ideias na L2, o que chamamos fluência, algo aparentemente inalcançável. Como forma de contornar o desinteresse e a falta de aprendizado deste vocabulário

fundamental ao aprendizado do novo idioma, a utilização da tecnologia como ferramenta auxiliar é indispensável em classes de idiomas nos dias de hoje. Uma das inserções tecnológicas mais comuns é o uso massivo de sites na internet limitados muitas vezes a uma função de tradutor online. Estes tradutores, se usados de forma inadequada, podem comprometer o aprendizado de novo vocabulário, em virtude de serem usados sem a devida contextualização e de forma desconectada do conhecimento prévio do aluno.

Herança de uma abordagem mecanicista e ultrapassada advinda dos colégios regulares, a ideia de que os alunos encontrarão a solução para todas as questões relativas às aulas de idiomas consultando tradutores online, torna o trabalho do docente em uma cruzada de conscientização e mudança de mentalidade de seus alunos. Agindo desta forma não buscam formas diferentes de aprendizado, nem acreditam ser necessário buscar por si mesmo através de músicas, filmes, jogos, em suma imergir na cultura da língua objetivo para adquirir o necessário vocabulário até enfim alcançar a sonhada fluência. Considerando o contexto de ensino atual torna-se portanto fundamental para a aquisição e consolidação de vocábulos na língua estrangeira, que a atuação do professor utilize de forma adequada os recursos tecnológicos de tal forma que forneça um contexto que faça sentido, esteja ligado e que leve o estudante a utilizar sua rede de conhecimento como base construtora deste vocabulário. Até mesmo o uso de ferramentas de tradução precisa ser ensinado para que haja real aprendizado de vocabulário na língua objetivo do estudante. Os passos necessários para a aquisição de novos vocábulos em língua estrangeira passam, pela aplicação dos mesmos em contextos significativos para o aprendiz de forma a associar o novo léxico ao seu arcabouço prévio de ideias (IZQUIERDO, 2011) e, durante este processo é importante a compreensão, mesmo que dedutiva, de palavras desconhecidas dentro de um contexto, o que por vezes a ferramenta de consulta fora de contexto pode comprometer.

O objetivo deste trabalho consiste em observar: 1) os hábitos de estudo e formas de solucionar o problema de falta de vocabulário em um grupo de alunos que estão no estágio intermediário de estudo da língua inglesa; 2) analisar como estudantes reagem a uma atividade que utilize recursos aos quais possuem grande familiaridade como jogos de celular; e 3) analisar os dados resultantes de uma atividade gameficada para fomentar a aprendizagem de uma segunda língua.

Para alcançar este objetivo preparamos uma atividade com o uso da tecnologia como ferramenta de aprendizado. Esta intervenção desempenhou o papel de incentivar e motivar o aluno dentro de seu próprio ambiente. Utilizando o celular, que por muitas vezes é sinônimo de lazer. O aplicativo Bit life™ foi adotado, por atender aos requisitos do experimento e proporcionar ao jogador contato com a língua inglesa de forma imersiva e gameficada. O aplicativo Bit Life™ é um jogo de vida simulada com todos os textos em inglês. Do jogador é requerido que faça escolhas típicas de uma vida comum, este deve tomar decisões a cada etapa. Eventos inesperados e desconhecidos podem ocorrer o que adiciona um elemento inesperado que leva o aluno a ter de buscar a compreensão, mesmo que superficial, para poder decidir acertadamente e conseguir ser bem sucedido dentro de sua vida fictícia.

Empregar o celular e aplicativos em tarefas como as que investigamos pode parecer algo simples. De fato é, mas o complexo dessa intervenção é fazer com que o estudante veja na tecnologia algo mais que lazer. Atualmente a sociedade vive a cultura da mobilidade que se desenvolveu com o constante uso das tecnologias móveis conectadas em redes. (LUCENA,2015, p. 115) afirma que estas tecnologias como “tablets, smartphones, netbooks e demais dispositivos cabem na palma da mão e podem ser carregadas para qualquer lugar criando redes móveis de pessoas nômades localizadas em diferentes espaços geográficos do planeta”. Igualmente, as instituições de ensino e seu corpo docente, segundo (FEITOSA E PIMENTEL,2017, p. 72) “devem estar preparados para essa nova realidade, [...] e ir ao encontro dessa nova geração que vive na busca de conhecimento”. As instituições de ensino devem aproveitar esse potencial adquiridos pelos alunos em estar conectados ao mundo virtual, interagindo constantemente uns com os outros para ampliar seus conhecimentos na educação formal também. MERCADO (2002, p.13) afirma que “as novas tecnologias surgem com a necessidade de especializações dos saberes, um novo modelo de educação, com ela pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógico”. Já (OLIVEIRA, ALVES E PORTO (2017, p.101) afirmam que com o “acesso a mídia digital a aprendizagem que antes somente era considerada quando acontecia dentro da escola, hoje pode acontecer a qualquer hora em qualquer lugar graças à ubiquidade dessa ferramenta”. O processo de aprendizagem dessa forma não acontece apenas dentro da escola, mas onde o aluno estiver conectado a uma ferramenta tecnológica. Sendo assim,

tecnologias que dão suporte à abordagem cognitiva de aprendizagem de língua são aquelas em que alunos têm a máxima oportunidade de estar expostos ao idioma em um contexto significativo e no qual possam construir seu próprio conhecimento (RAPAPORT, 2008), como os programas que permitem a construção da ideia de continuidade trazida pelos games hoje muito presentes na vida de grande parte dos alunos através dos aplicativos de celular. Com tudo isso, o aprendizado não se limita mais apenas ao ambiente da escola, servindo a aula como um marco para mudanças e avanços de nível, para um processo de ensino-aprendizado que passa a acontecer continuamente.

MATERIAIS E MÉTODOS

Participantes e desenho experimental

Para fins deste experimento foram selecionadas duas turmas de ensino do idioma inglês do Senac idiomas de Alegrete. Ambas compostas por alunos adolescentes entre 14 e 17 anos de idade que estão cursando o nível intermediário de estudo, ou seja, já estão completando 3 anos de estudo do idioma. Esta particularidade é importante devido ao fato de que neste nível do curso eles já possuem autonomia em seus estudos e já desenvolveram seus métodos pessoais de estudo da segunda língua.

Estes foram convidados a participar do experimento durante seu período de aulas durante duas aulas consecutivas totalizando 3 horas/aula para realizar as atividades propostas. As duas turmas de língua inglesa de nível intermediário totalizam 20 alunos, sendo estes em sua totalidade adolescentes, 10 alunos cursam o curso *Teens*, este com material didático voltado para o público adolescente, e 10 alunos cursam o curso Jovens e adultos este com conteúdo e materiais mais focado no público adulto. Apesar de cursos diferentes ambas as turmas estão no mesmo nível gramatical e de fluência da língua inglesa, com poucas variações entre os estudantes, bem como o material didático aplica a mesma abordagem visual para ensinar novo vocabulário.

Procedimentos e instrumentos

Os alunos haviam sido orientados previamente (aula anterior) para trazerem seu celular, de posse deste foi solicitado que instalassem o aplicativo Bit life™, o que todos fizeram com sucesso, o acesso e uso do dispositivo foi individual para que cada aluno realizasse sua própria sessão de jogo de forma totalmente independente sem consulta a nenhuma pessoa (colega, professor) bem como ao material didático.

No primeiro dia foi explicado aos alunos sobre a ferramenta a qual estariam começando a trabalhar: o aplicativo Bit Life, neste momento quase a totalidade dos alunos relatou desconhecer o aplicativo, no máximo um ou outro aluno disseram já ter ouvido falar do mesmo na internet.

Para realizar o experimento os alunos de cada turma, foram levados em grupo até o laboratório de informática onde cada aluno, individualmente realizou a atividade com um computador individual à sua disposição para consultar o tradutor online.

Por tratarem-se de turmas distintas cada uma das turmas participantes realizaram em dias diferentes, qual seja, seu dia de aulas regulares de estudo da língua inglesa, porém ambas realizaram as atividades propostas na mesma semana do mês de Setembro de 2019.

No primeiro dia previsto para realizar a intervenção foram dadas a cada aluno uma folha conforme a figura 1. Os campos continham as instruções de como deviam proceder.

Testes realizados e detalhes da intervenção na sala de aula

Ao receberem a folha para preencher foram orientados a começar a jogar Bit Life™ no celular, sua tarefa consistia a somente parar de jogar no momento em que fosse confrontado com alguma pergunta ou frase que não pudesse compreender em uma primeira leitura. Ocorrendo tal situação, deveriam proceder anotando a frase em questão e especificamente a palavra a qual desconheciam (se houvesse), a seguir aos alunos foi orientado que deveriam tentar seguir jogando inferindo o sentido pelo contexto fornecido pelo jogo (texto, imagens, animações) conforme exemplos da Figura 3 (a,b,c), se sua suposição fosse correta, antes de prosseguir jogando, deveria anotar ambas, frase e palavra deduzida, no quadro adequado.

Caso não tenha funcionado (a inferência não corresponde ao que o aluno ou aluna supôs a princípio) sendo assim necessário consultar o tradutor, então deviam fazê-lo e anotar em outro quadro preparado para este fim.

Os passos seguidos seguem a sequência conforme fluxograma mostrado na Figura 4.

O professor permaneceu todo o tempo junto com todos os alunos no laboratório, dando orientações sobre o procedimento a ser seguido, mas sem tirar dúvidas de gramática e ou vocabulário.

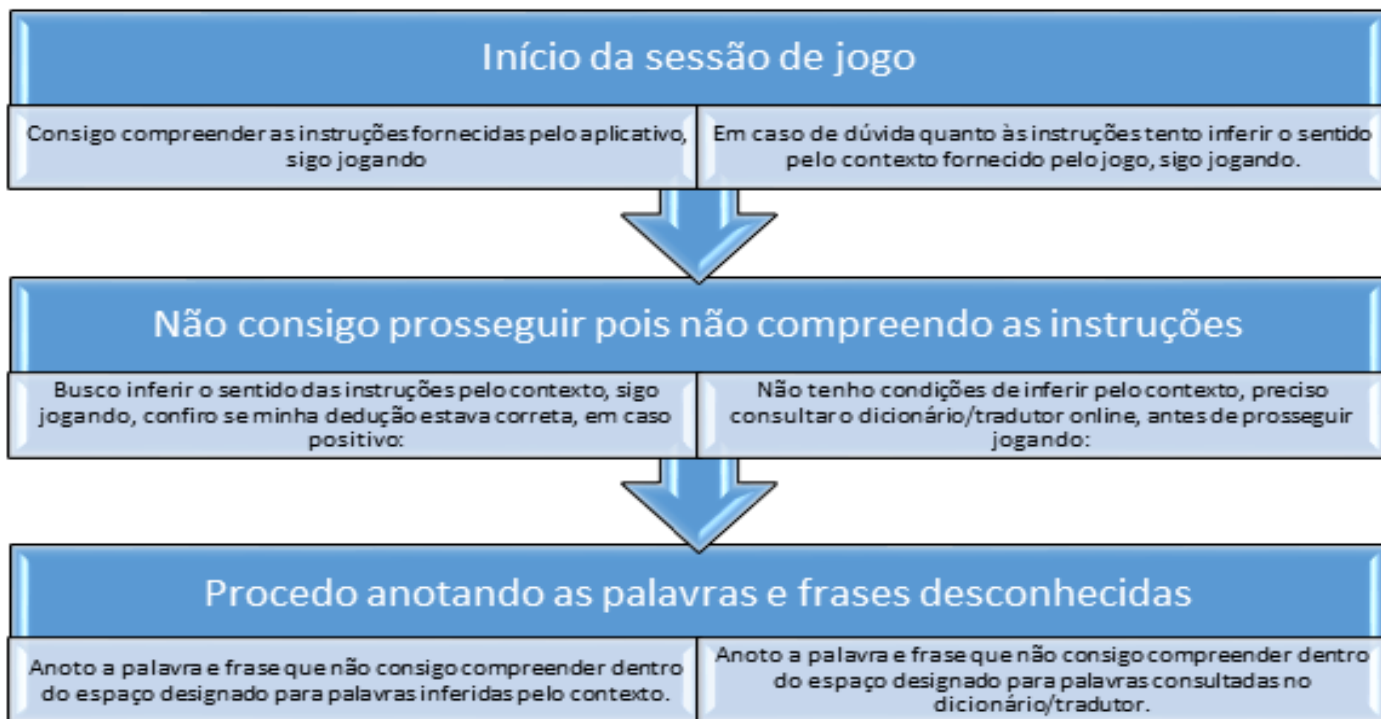


Figura 1. Fluxograma com os procedimentos realizados pelos participantes.

O aplicativo Bit life

BitLife: Life Simulator ou simplesmente BitLife™ é um jogo baseado em texto lançado em 2018 pela CandyWriter LLC. O objetivo principal do jogo é viver uma vida digital sem disputas nem dificuldades, retratada de forma cartunesca e com situações engraçadas. Na Google Play Store, foi ranqueado como o aplicativo mais popular, bem como na Apple App Store.

O jogo começa portanto com uma nova “vida” a qual é totalmente aleatória com relação à raça, sexo, país de origem e situação em que foi concebido o indivíduo. Nos primeiros anos de vida o jogador está restrito a atividades infantis, como adotar pets e ir à escola. O jogador progride cada ano de idade teclando no botão: +age, conforme figura 2(b), até alcançar a idade adulta onde seu leque de opções aumentada significativamente.

O aplicativo foi escolhido por apresentar perguntas e tomada de decisão através de uma vida simulada em inglês, levando o jogador a ter contato com uma gama de vocabulário diversificada e não convencional dentro dos materiais didáticos corriqueiros em cursos de idiomas do Senac Alegrete.

Apesar de toda “ação” do jogo ser baseada em texto, o ambiente do aplicativo é bastante icônico, com pequenos ícones, imagens e mini jogos ocorrendo de forma a fornecer um contexto para o jogador conforme visto na Figura 3, o que por um lado auxilia o aluno participante do experimento a deduzir o significado de palavras desconhecidas, mas não possibilita que ele entenda 100% do jogo, sendo portanto previsto que o aluno consulte o dicionário e/ou tradutor online por mais de uma vez a cada sessão de jogo (uma sessão de jogo se dá entre o nascimento e a morte do personagem em uma vida simulada) .

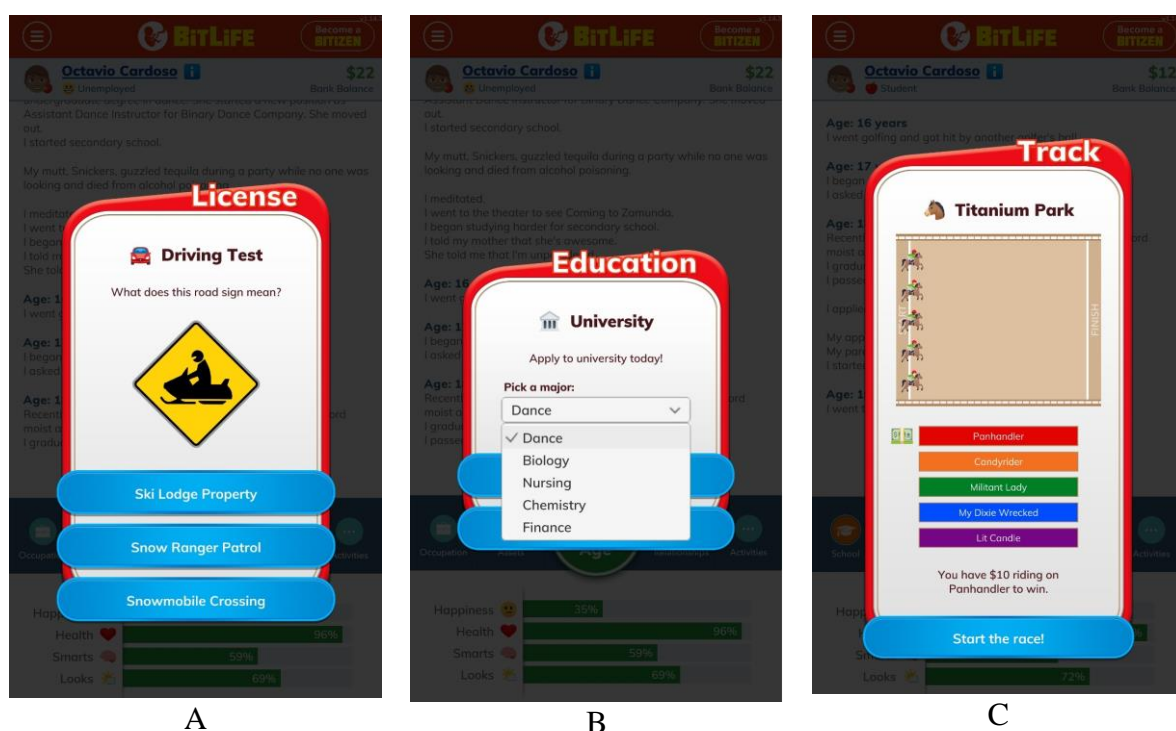


Figura 2- Contextos fornecidos pelo aplicativo: (a) Tirar licença para dirigir(b) Escolher entre cursos na universidade(c) Apostar na corrida de cavalos.

Levando em consideração todas as características do aplicativo e observando os objetivos de aprendizado dos participantes no curso de língua inglesa do Senac Alegrete concluímos que aplicativo Bitlife™ vem ao encontro dos principais objetivos de aprendizado de uma L2 dos alunos em questão, por consequência dos objetivos do programa de curso e do PPP do Senac RS.

RESULTADOS

Os alunos participantes do experimento foram divididos em duas turmas chamadas como segue: Teens 6 e Intermediate 2, totalizando 20 alunos. Salvo alunos que não quiseram fornecer seus dados pessoais (idade e ano que frequenta no colégio regular) estes últimos num total de 4, os participantes constituem uma amostra típica de classes de idiomas no cursos de língua inglesa do Senac Alegrete, pois os mesmos possuem uma amplitude de idade alta (7 anos), conforme figura 6, e frequentam aulas em seu colégio regular desde os anos intermediários e finais do Ensino Fundamental. O grupo também incluiu um aluno cursando o quarto semestre do ensino superior de um curso de Engenharia, conforme podemos ver na figura 7.



Figura 3 - Faixas etárias dos participantes. (Em número de alunos).

Apesar das diferenças entre idades e níveis de formação todos os participantes do experimento estão no mesmo nível de vivência com a língua inglesa, qual seja completando três anos de curso.

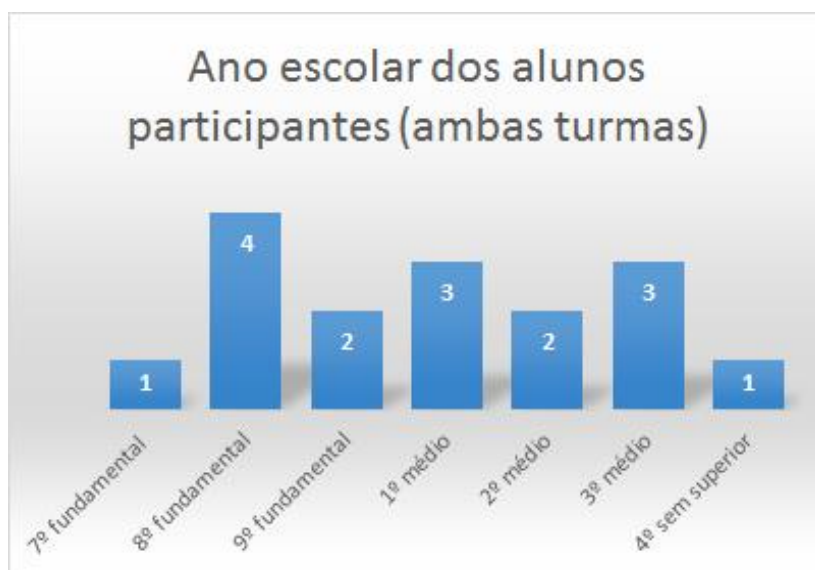


Figura 4 - Ano de estudo no colégio regular dos participantes

Conforme visto na Figura 7, cada aluno está representado por uma dupla de barras que expressam em valores o número de palavras anotadas pelo mesmo como palavra inferida pelo contexto e consultadas no dicionário. É possível observar um limite de dez palavras anotadas tanto para as palavras inferidas pelo contexto quanto para as consultadas no tradutor.

Pudemos perceber também certa tendência em utilizar uma ou outra estratégia como forma de solucionar o problema de palavras desconhecidas, salvo poucas exceções, cada aluno demonstrou uma preferência por uma ou outra estratégia, estas podem ficar melhor evidenciadas na Tabela 1.

Palavras inferidas pelo contexto	Palavras consultadas no tradutor/dicionário	Total de palavras anotadas
64	91	155
41%	59%	100%

Tabela 1 - Palavras anotadas e percentuais entre formas de compreensão

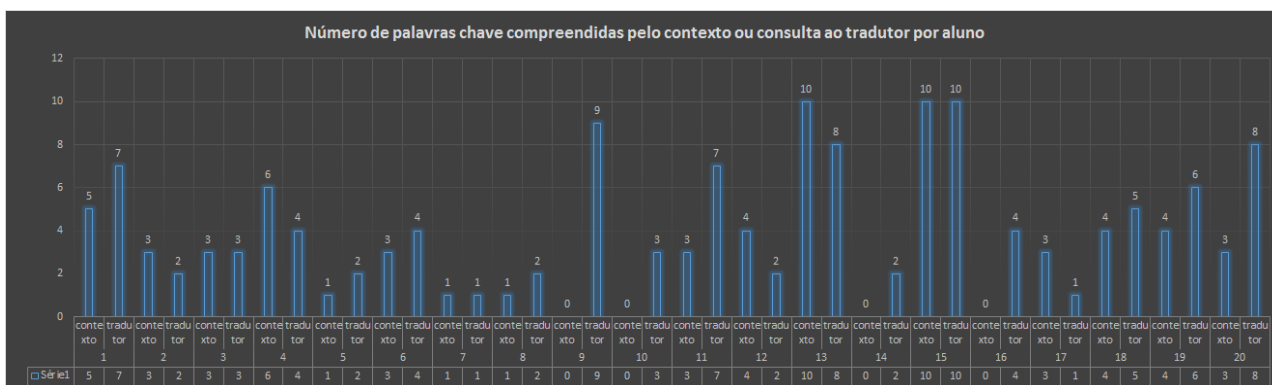


Figura 5 - Número de palavras anotadas pelos 20 participantes e discriminadas por contexto ou consulta a tradutor.

A média de palavras anotadas entre todos os alunos também foi mais alta entre as palavras consultadas no dicionário ou tradutor online em mais de um ponto de magnitude conforme podemos ver na figura 5. Por outro lado foi possível observar que os alunos que em sua maioria das vezes fizeram a inferência pelo contexto, conseguiram através do seu conhecimento prévio e do contexto fornecido pelo aplicativo, tiveram uma compreensão mais ampla e por uma definição específica de dicionário do significado das palavras, exemplo disso pode ser visto na Tabela 2.

A utilização da tecnologia durante a atividade também demonstrou-se mais motivadora e instigante à curiosidade do aluno, o que possibilitou o contato maior com maior número de frases e vocábulos.

O experimento demonstrou que quase 60% das palavras desconhecidas, durante as sessões de jogo do aplicativo Bit life™, foram objeto de consulta a dicionários e/ou tradutores online, conforme a Tabela 1. O que demonstra ainda uma grande dependência por parte dos alunos de tais ferramentas. Foi possível observar que certas palavras tiveram maior incidência como vocábulos desconhecidos.

Para fins de avaliação dos resultados categorizamos as palavras anotadas pelos alunos a fim de extrair algumas informações a respeito das lacunas de vocabulário e da forma como os alunos participantes do experimento expressam suas dificuldades.

As categorias e as quantidades de palavras em cada categoria podem ser vistas na tabela 2. Os números mais significativos de palavras desconhecidas anotadas do aplicativo Bit Life TM, consistiram de verbos e palavras vindas do inglês coloquial, esse resultado podemos concluir que o material didático tradicional utilizado regularmente não dá a devida atenção para o uso da linguagem enquanto objeto de estudo, porém foca somente em seus aspectos gramaticais. Os contextos por sua vez também são excessivamente genéricos para alunos adolescentes que possuem dificuldade em engajar-se em atividades onde não haja o retorno imediato. Outro grupo de destaque foi o de vocábulos relacionados à saúde, palavras como: flu (gripe), as quais ainda serão abordadas em momentos futuros do curso dos participantes, tais termos, mesmo com a contextualização do jogo não foram inferidas pela maioria absoluta dos participantes.

Tabela 2 – Análise por categoria de estudo dos vocábulos anotados pelos participantes.

Categoria do vocabulário	Número de ocorrências
Verbo	31
Verbo no passado	7
Família	3
Adjetivo	19
Saúde	23
Casa	3
Cidade	5
Coloquial	13
Dinheiro	8
Comida	1
Mundo	1
Eletrônica	1
Natureza	1
Profissões	3
Sentidos	1

Fonte: Anotações dos alunos participantes

DISCUSSÃO

Dificuldades em aprender segunda língua / estratégias de ensino

A principal dificuldade de leitura que estudantes de língua estrangeira apresentam, capaz de minar profundamente seus esforços de aprender um novo idioma, é a tendência a decodificar o texto. Esse esforço inócuo revela a incompreensão de que o significado não é recebido do texto, mas sim trazido a ele por quem o lê (MOROSOV, MARTINES, 2008). Pesquisadores do mundo todo - tais como Frank Smith, Jean Foucambert e Angela Kleiman - concordam que a leitura ativa é na verdade um jogo de adivinhação. Ao debruçar-se sobre um texto qualquer, nosso cérebro está o tempo todo prevendo automaticamente qual será a próxima palavra. A previsão nada mais é do que a eliminação antecipada de alternativas improváveis. E compreender um texto, neste caso, é confirmar ou não as previsões que fazemos.

Letras e palavras são reconhecidas de forma contrastiva: quanto menor o número de possibilidades, mais rápido o reconhecimento (NUNAN in MOROSOV, MARTINES, 2008). Ao lermos o texto e não palavras isoladas, estamos diminuindo o número de possibilidades de combinação, ao mesmo tempo que acessamos nossa rede de significados de maneira mais ampla, trabalhando, portanto, conceitos e ideias, e não meras definições de palavras. Smith nos explica que, ao lermos um texto, fazemos uso de dois tipos de informação: visual e não-visual (SMITH, 1999). A primeira refere-se ao conhecimento das palavras da língua, enquanto sinais, marcações textuais. A segunda engloba o conhecimento implícito da linguagem, do assunto do qual se está discorrendo e, por fim, da própria habilidade de leitura.

Uso da tecnologia no ensino

Dentre diversas correntes que buscam o uso da tecnologia em sala de aula (e fora dela) podemos destacar a Aprendizagem híbrida ou Blended Learning. Tendo sido cada dia mais utilizada por escolas de idiomas em virtude de sua flexibilidade, pois possibilita que o estudante utilizando seu laptop possa estudar no conforto do seu lar sem precisar assistir aulas presenciais a maior parte do curso, esta

abordagem representa um modelo onde a autonomia do estudante é o fator primordial.

É fato sabido que os alunos precisam buscar informações, passando de postura passiva de receptores de informações para desenvolver um novo papel de aprendizes, que os remetam a uma postura mais crítica e atuante. Com isso, estes terão maiores oportunidades de esclarecer dúvidas e aprofundamentos de conteúdos com uma maior participação e interação através do *blended learning* (aprendizado misto). Como as salas de aulas necessitam se adaptar cada vez mais às rotinas conectadas à tecnologia, o *blended learning*, apresenta aos educadores que buscam otimizar o uso de novas ferramentas educativas a aprimora e integrar estas à estrutura curricular. Esta tendência desconstrói os conceitos fixos que diferenciam aulas presenciais das virtuais, pois unifica a percepção de educação e do aprendizado, independente do meio que será transmitido. Mas tornar a educação mais atrativa e integrada aos hábitos dos alunos através do *blended learning* não só facilita o trabalho dos educadores envolvidos como torna os alunos mais informados e interessados em todo o processo de aprendizagem.

Gameificação em sala de aula

Conforme a definição de MENDONÇA (2016), Gameificação (termo cunhado a partir do vocábulo *game* da língua inglesa) consiste em trazer a dinâmica dos games para a sala de aula e é uma das maiores tendências atuais no campo da educação. Alguns dos aspectos dos jogos que podem ser trazidos para a sala de aula são o desafio, que estimula os alunos a se superarem; a definição de objetivos, que ajuda o estudante a manter o foco nas tarefas; e a competição, que aumenta o engajamento quando incentivada de maneira saudável.

O grande benefício da gamificação para a educação é a sua capacidade de estimular os alunos a aprender mais e de maneira divertida. Além disso, ao aplicar os conhecimentos nos jogos, fica mais fácil colocar o conhecimento em prática e fixar o conteúdo aprendido nas aulas. Em sala de aula, a gamificação aparece, por exemplo, por meio de atividades aplicadas de forma lúdica, que concedem recompensas conforme o aluno aplica seu conhecimento e que ficam mais difíceis ao passo que o estudante avança nas tarefas.

Tendo em vista o contexto das aulas de idiomas, da adoção de novas metodologias que utilizem de forma natural e pró-ativa as tecnologias, de forma a construir uma sala de aula de excelência, onde uma aula gameficada transcorra com um alto aproveitamento para o estudante. Chegamos ao objetivo deste trabalho: a observação das diferenças entre as estratégias utilizadas pelos alunos para conseguir compreender palavras desconhecidas em uma L2 estudada pelos mesmos, e como uma estratégia diferenciada aliando tecnologia e gameficação contribuiu para engajar e motivar os alunos durante a realização da intervenção.

Neste ínterim foi possível observar através do experimento que a utilização da tecnologia foi o componente chave para o fator motivação dos estudantes, tanto do aplicativo Bit Life™, quanto dos tradutores e dicionários online.

CONCLUSÃO

A experiência de realizar os objetivos deste trabalho nos trouxe uma boa noção das formas como os adolescentes estudantes da língua inglesa procedem quanto ao seu próprio aprendizado, criando mecanismos que podem levar a formas inadequadas de utilização, quando o assunto é consulta ao dicionário e tradutor online.

Para prevenir que isso aconteça é preciso ter a exata noção da maneira com que os nossos estudantes veem e agem com relação ao próprio aprendizado. O desafio de aprender uma segunda língua é grande por si só, não deveria haver obstáculos adicionais relacionados com vícios de estudo e maneiras equivocadas de utilização dos recursos disponíveis para auxiliar o aprendizado. Neste trabalho pudemos observar os hábitos e maneiras em sua maioria errôneas que um grupo de 20 estudantes de língua inglesa possuem, acreditamos que retratam boa parte dos estudantes de idiomas do Brasil. Vale ressaltar que esse estudo é particular por considerar uma turma específica de alunos, e que as inferências que fizemos precisam de estudos adicionais com mais turmas e estudantes.

O uso do celular através do aplicativo BitLife™ mostrou-se uma ferramenta útil no propósito de colocar o aluno frente a uma linguagem não pasteurizada da língua inglesa comum nos materiais didáticos corriqueiros, o retorno por parte dos alunos foi positivo e encorajador. A grande maioria dos alunos relatou ter continuado a jogar mesmo depois do final do experimento chamando o game de termos como “instigante” e “viciante”.

Existe muito trabalho a ser feito e grande parte dele está relacionado com a mentalidade de estudo e envolvimento com o assunto proposto. No futuro podemos utilizar outros aplicativos de celular com propostas semelhantes. Quem sabe o desenvolvimento de aplicativos que visem exclusivamente a aquisição de vocabulário de forma envolvente e gamificada para maximizar a exposição do aluno ao idioma, proporcionando melhores resultados e formando comunicadores competentes em idiomas variados. A experiência de imersão encontrada em centros para este fim ou até mesmo em intercâmbios pode ocorrer de forma simulada nas salas de aula através da tecnologia. A internet oferece atualmente conteúdo genuíno em inglês para ser usado a vontade, é preciso que o professor tenha o ponto de vista da neurociência aplicada à educação que postula o aprendizado significativo,

para que o real aprendizado ocorra. Este significado ocorre quando o aluno se vê dentro de situações de uso da L2 e quando o vocabulário aprendido precisa ser rememorado.

REFERÊNCIAS

- BOON, A. Here we are, now motivate us. *Moderno English Teacher* 19(3): 22-24.
- DÖRNYEI, Z. *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press (2001).
- FEITOSA, Maria J.; PIMENTEL, Fernando S. Ouso da tecnologia móvel (celular) no contexto educacional. In COSTA, Cleide J.; PIMENTEL, Fernando S. (orgs). *Educação e tecnologias digitais da informação e comunicação: Inovação e experimentos*. Maceió, Edufal, 2017, p. 69-85.
- IZQUIERDO, I.; Myskiw, J.; Benetti, F.; Furini, C.R.G. Memória: Tipos e Mecanismos – Achados Recentes. São Paulo. *Revista USP*. N.98 p. 9-16. 2013.
- KAPP, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer: 2012.
- LUCENA, Simone. Cultura digital e mobilidade: novos campos de pesquisa para pós-graduação. In: CASTRO, Alda M; FRANÇA, Magna (orgs). *Pós-graduação e a produção do conhecimento: a educação nas regiões Norte e Nordeste*, Natal: Edufm, 2015, p,111-121.
- MENDONÇA, Bruno. O que é e como funciona o Blended Learning **Net**, Rio de Janeiro, nov. 2016. Disponível em: <<https://www.edools.com/blended-learning/>>. Acesso em: 12 set. 2019.
- MERCADO, Luís P. (Org.). *Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática*. Maceió. Edufal, 2002.
- OLIVEIRA, Kaio E. J.; ALVES, André L. e PORTO, Cristine M. Tecnologia móveis e educação: um experimento por meio da sala de aula invertida. *Revista EDaPECI*. V. 17, n. 1, janeiro/abril, p. 96-109, São Cristóvão, Sergipe, 2017.
- RAPAPORT, Ruth: *Comunicação e Tecnologia no Ensino de Línguas*. Curitiba IBPEX, 2008 p. 64.