

Jussara Candida Correia  
de Oliveira Farias

# **THE SECRET SOCIETY:**

O jogo social como contexto  
digital do ensino e da  
aprendizagem de língua  
inglesa

**EDITORA  
SAL DA TERRA**

***THE SECRET SOCIETY: O JOGO SOCIAL COMO CONTEXTO DIGITAL DO  
ENSINO E DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA***

**JUSSARA CANDIDA CORREIA DE OLIVEIRA**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R224e Farias, Jussara Candida de Oliveira.

The Secret Society: o jogo social como contexto digital do ensino e da aprendizagem de língua inglesa / Jussara Candida de Oliveira Farias. – João Pessoa : Sal da Terra, 2023.

Livro digital

ISBN 978-65-5886-242-0

1. Jogo social . 2. Ensino. 3 Aprendizagem. I. Título.

CDU 372.38

Bibliotecário responsável: David Coelho Moura de Lemos – CRB/PB 968

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>2 ORIGENS DA PESQUISA .....</b>	<b>5</b>
2.1 O CONTEXTO .....	5
2.2 PROBLEMA, QUESTÕES E OBJETIVOS .....	6
2.3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA: OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS .....	6
<b>3 REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>8</b>
<b>4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>18</b>
4.1 A INTELIGÊNCIA COLETIVA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA .....	18
4.2 APRENDIZAGEM UBÍQUA .....	23
4.3 O <i>FACEBOOK</i> COMO PLATAFORMA DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	27
4.4 JOGOS SOCIAIS E EDUCAÇÃO .....	31
<b>4.4.1 The Secret Society: análise pedagógica e técnica do jogo.....</b>	<b>35</b>
4.5 ENSINO E APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE JOGOS ONLINE.....	46
<b>4.5.1 A colaboração no contexto do ensino e da aprendizagem .....</b>	<b>48</b>
<b>5 METODOLOGIA.....</b>	<b>51</b>
5.1 DELINEAMENTO .....	51
5.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA .....	54
5.3 DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO.....	54
5.4 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA .....	56
5.5 ANÁLISE DOS DADOS.....	58
<b>5.5.1 Amostra do grupo no Facebook, The Secret Society .....</b>	<b>58</b>
<b>6 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>70</b>
<b>7 PRODUTO FINAL .....</b>	<b>90</b>
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>91</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>93</b>
Apêndice A - Classificação das pesquisas .....	99
Apêndice B - Termo de Participação na Pesquisa .....	110
Apêndice C - Desafios propostos no grupo do <i>Facebook</i> .....	111
Apêndice D - Questionário aplicado aos alunos .....	116
Apêndice E - Respostas dos alunos .....	117
Apêndice F - Sequência Didática.....	120
Apêndice G - <i>Screencast</i> .....	124
ANEXO A - Tabela de avaliação de jogos .....	128

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é composta de indivíduos cada vez mais inseridos no contexto das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC). Em cada geração, a comunicação tornou-se mais fluida, mais rápida e dinâmica. As redes sociais proporcionam rapidez e liberdade de expressão, e formar indivíduos conscientes sobre o uso das mídias sociais e do que elas oferecem é uma tarefa imprescindível.

A escola, como um ambiente que recebe esses jovens que estão envolvidos com a multiplicidade de linguagens e em cuja essência trazem a pluralidade e a diversidade cultural, precisa estar se preparando constantemente para ajudar os alunos nos desafios da vida moderna. Resta-nos saber usar e adaptar cada vez mais as TDIC em nosso cotidiano, principalmente no universo escolar dos nossos alunos.

Nessa grande rede de comunicação, surgem os jogos sociais, que estão inseridos na rede social *Facebook* e são usados por nossos alunos. As técnicas para executar os jogos podem ser desenvolvidas com o acompanhamento do professor com o conhecimento que nossos alunos detêm como “nativos digitais”, termo usado pelo pesquisador americano Marc Prensky.

Precisamos focar esses recursos com análises técnicas e pedagógicas e utilizá-los a nosso favor. Para isso, a escola precisa se apropriar das TDIC, explorá-las e usá-las, porque elas oferecem ferramentas que podem ser utilizadas para aprimorar as habilidades e evitar que não sejam exploradas na sala de aula tradicional por causa da falta de instrumentos que só as TDIC oferecem.

Os jogos sociais digitais atraem, em especial, os jovens e deixam-nos concentrados e focados nas metas que devem ser alcançadas. A escola precisa direcionar seu olhar para inserir essa ferramenta digital que nos dá condições de melhorar o estudo e o trabalho.

São diversas as habilidades que a escola pode adotar e explorar com seus alunos e professores. As ações são múltiplas e precisam ser praticadas com o uso dos jogos sociais, pois, se extrairmos a matéria-prima que esses jogos oferecem, poderemos ter condições de trabalhos muito mais envolventes e que despertem cada vez mais a curiosidade e o espírito de pesquisa de nossos alunos, principalmente quando usam as multimídias.

No que diz respeito à estrutura, este trabalho foi dividido em oito capítulos. No capítulo 2 – ‘Origens da pesquisa’ - apresentamos as origens, o contexto, o problema, as questões e os objetivos da pesquisa; no 3 – ‘Revisão da ‘literatura’ - fazemos uma análise de trabalhos de 2006 a 2016, com produções acadêmicas nacionais e estrangeiras; o capítulo 4 –

‘Fundamentação teórica’ - traz um panorama das contribuições dos principais autores sobre o tema investigado e considerações a respeito da inteligência coletiva na sociedade contemporânea, a *aprendizagem ubíqua*, o *Facebook, como plataforma de ensino e aprendizagem* e dos *jogos sociais e educação*, com destaque para o jogo ‘*The Secret Society: análise técnica e pedagógica do jogo*’; no capítulo 5 – *Metodologia* – abordamos o delineamento da pesquisa, seus participantes, a intervenção, o desenvolvimento, a análise dos dados e a apresentação do produto final; no capítulo 6, apresentamos os resultados e discussões a respeito do tema; no 7, o produto final, e no 8, uma reflexão sobre a necessidade de mais experiências com o uso dos *games* na sala de aula, principalmente o jogo analisado, o *The Secret Society*, e as habilidades para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem de Língua Inglesa com base nos contextos dos nossos alunos e dos jogos sociais.

## 2 ORIGENS DA PESQUISA

A procura por recursos que envolvessem jogos digitais e a sala de aula despertou o interesse em elaborar uma pesquisa que contemplasse esse campo de estudo. Com esse trabalho prático que aflora na escola, para contribuir com a sociedade atual, surgiu a necessidade de responder aos questionamentos pessoais e às indagações que são feitas por todos os que formam o espaço educacional.

Com a intenção de esclarecer e avançar no universo da análise sobre o uso do jogo social, o *Facebook* e a Língua Inglesa, apresentaremos, a seguir, o contexto da pesquisa, o problema, as questões e os objetivos que nos guiaram para investigar com precisão os dados, com a valorização do espaço pesquisado e dos envolvidos na perscrutação.

### 2.1 O CONTEXTO

Levar para a sala de aula instrumentos que atraíam a atenção dos alunos, contribuir para que gostem das aulas de Língua Inglesa e se envolvam cada vez mais com o estudo da linguagem foi nossa maior intenção.

Durante o Curso de Graduação na Universidade Estadual da Paraíba, tive a grande oportunidade de cursar a disciplina '*Recursos Didáticos*', com a Professora Doutora Filomena Moita, e mergulhei nesse imenso mar de informações e direcionamentos para melhorar, cada vez mais, a prática pedagógica. Concluí a graduação com a monografia apresentada, orientada pela mesma professora, no ano de 2010, com o título: '*TIC interface mediadora do ensino-aprendizagem de Língua Inglesa*'. A oportunidade de trabalhar com esse tema me fez uma profissional mais reflexiva e me motivou a planejar minhas aulas com o objetivo de levar os conteúdos em um contexto cada vez mais próximo dos alunos.

No ano de 2013, no Curso de Especialização - UEPB - passei a pesquisar sobre a utilização do tablet educacional, sob orientação da Professora Doutora Filomena Moita, que, com muita dedicação, motivação e competência, direcionou e me fez enxergar uma prática cada vez mais compromissada com os alunos e com o contexto social-digital em que eles estão inseridos.

Minha trajetória acadêmica é marcada pelo interesse em pesquisar, analisar e contribuir, de modo geral, com a sala de aula real, em consonância com o ambiente virtual e as TDIC. Com esse espírito de pesquisa, formação e informação em relação às TDIC e aos

jogos sociais digitais, presentes na rede social digital *Facebook*, iniciamos uma busca por conhecimentos nesse gigante ambiente: os jogos digitais sociais.

## 2.2 PROBLEMA, QUESTÕES E OBJETIVOS

Como base norteadora do nosso trabalho, o problema em questão é o seguinte: Como o jogo social *The Secret Society*, presente na rede social *Facebook*, pode ser usado para potencializar o desenvolvimento das habilidades linguísticas necessárias da Língua Inglesa?

Ao nos depararmos com esse problema, algumas questões surgiram no decorrer dessa reflexão: Quais são os maiores desafios encontrados por nossos alunos para aprender Língua Inglesa? O ambiente virtual de aprendizagem pode surgir a partir de um espaço de um jogo social? De que forma um jogo social, presente no contexto de uma rede social, usado, principalmente, como forma de entretenimento, poderá envolver os alunos em um ambiente de ensino e de aprendizagem?

Com esses questionamentos e ponderações, pudemos direcionar nossas investigações sobre o jogo social digital *The Secret Society*, a rede social *Facebook* e o ensino aprendizagem de Língua Inglesa, levando em consideração a importância de tratar, de forma clara e determinada, o objetivo geral e os específicos.

## 2.3 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA: OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS

Nossa busca teve início seguindo a proposta de **pesquisar** a importância do jogo social *The Secret Society*, presente na rede social digital *Facebook*, e o processo de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa por alunos do ensino médio de uma escola estadual localizada na cidade de Santa Rita - PB.

Portanto, decidimos, especificamente, **avaliar**, de forma técnica e pedagógica, o jogo *The Secret Society*; **investigar** o desenvolvimento das habilidades de vocabulário e gramática na proposta do jogo; **identificar** quais os conteúdos programáticos de Língua Inglesa que podem ser explorados no contexto do jogo para a série que será analisada; **caracterizar** as ações de aprendizagens ubíquas que se inserem na cultura digital; e **observar** as ações colaborativas e a construção do conhecimento da Língua Inglesa em um espaço de jogo social como o *The Secret Society*.

As decisões sobre quais percursos tomar nos deram encaminhamentos para continuar as análises de materiais já elaborados em outras instituições de ensino superior, nacionais e internacionais, como poderemos observar no capítulo a seguir.



### 3 REVISÃO DE LITERATURA

Durante a pesquisa, fizemos um levantamento de publicações abordadas nos últimos dez anos –de 2006 a 2016 - em busca de material de apoio no que se refere ao campo de estudo analisado: o uso da rede social *Facebook*, o ensino de Língua Inglesa e os jogos sociais digitais.

A análise foi realizada em bases de dados nacionais e estrangeiras, tais como: Repositório da Faculdade da Escola de Graduação de Maryland, ERIC (*Education Resources Information Center*), Scielo (*Electronic Library Online*), Revista ALCEU, Revista Educação, Formação e Tecnologia e em periódicos da UFMG. Entre essas fontes, selecionamos como material de investigação teses, dissertações e artigos científicos nas áreas de Educação e de Linguística. As sondagens seguiram as estruturas disponíveis nas plataformas com a análise do título do trabalho, o resumo e a leitura dos textos desenvolvidos nas pesquisas. Tais estruturas facilitaram nossas investigações e contribuíram com um aprofundamento maior em cada material de pesquisa para subsidiar nossa perscrutação.

Usamos como instrumento de busca, para as informações necessárias, as palavras-chave: *Facebook*, Língua Inglesa e Jogo Social, e em inglês, as *keywords*: *Social Networking Facebook*, *English Language* e *Social Games*.

O quadro com a sequência contendo as informações iniciais de cada trabalho está disponível no Apêndice A. É um roteiro com título, instituição, autor, tipo de pesquisa e ano de conclusão.

Com o objetivo de aprofundar ainda mais nossa pesquisa, fizemos uma análise mais refinada de cada material com tema/objetivo, metodologia e resultados obtidos.

Dessa forma, abordamos, com informações adicionais, as sondagens que seguem de maneira mais detalhada no Quadro 2, também localizado no apêndice citado. As contribuições dos pesquisadores estão descritas abaixo para análises mais refinadas e que possam contribuir com estudos aprofundados.

Jung (2006), em sua tese intitulada ‘*O Uso da Tecnologia da Informação e da Comunicação na Aprendizagem de Inglês como uma Língua Estrangeira*’, apresentada na Faculdade da Escola de Graduação de Maryland, aprofunda nossos conhecimentos e analisa as informações com base na pesquisa cujo objetivo foi de investigar 591 estudantes universitários chineses, em uma cidade do interior, em relação às suas posses de tecnologia, às formas de utilização e aos níveis de entendimento das habilidades das tecnologias da informação e da comunicação; (b) suas orientações motivacionais para aprender inglês; (c)

suas percepções de inglês e tecnologia; (d) seus benefícios percebidos e barreiras para usar as TIC na aprendizagem de Língua Inglesa.

Com o resultado da pesquisa quantitativa, o estudo revelou que os contextos econômico e sociocultural em que os estudantes se encontraram influenciaram otimamente suas experiências de aprendizagem da língua através da tecnologia. Discutindo sobre os resultados obtidos do estudo atual, evidenciou-se a recente chamada para mudanças de paradigmas em relação aos seguintes aspectos: (a) Inglês como Linguagem Internacional (ILI), (b) orientações motivacionais para Estudantes de ILI e (c) a separação digital.

Por destacar a vital importância de estimular iniciativas humanas e sociais, foi sugerido criar comunidades de suporte de prática para professores de ILI, em uma sala de aula de tecnologia realçada e implicações pedagógicas com consideração para desenvolver múltiplas capacidades de leitura e escrita. A tese analisada se aproxima do nosso trabalho pelo fato de a primeira abordagem ser a investigação sobre o que os alunos possuem ou até mesmo usam como dispositivo digital e no que se refere às motivações para estudar inglês e as barreiras encontradas para isso.

As contribuições do pesquisador Jung (2006) alicerçaram nosso trabalho, com a proposta na mudança do modelo do ensino de Língua Inglesa, e propuseram uma inovação com o uso das tecnologias digitais utilizadas pelos alunos.

Na investigação realizada por Menezes (2013), que recebeu o nome de '*Jogos sociais digitais como ambiente de aprendizagem da língua inglesa*', ela buscou, em sua dissertação, apresentada à Universidade do Vale do Rio dos Sinos, investigar e compreender como um jogo social digital, disponibilizado na mídia social *Facebook*, pode favorecer a aprendizagem de Língua Inglesa, na relação com a proposta do conteúdo programático previamente estabelecida pelo curso de idiomas em questão.

No que diz respeito à metodologia, a pesquisa é de natureza qualitativa e exploratória e utilizou o estudo de caso. Os resultados indicaram que os jogos sociais digitais, presentes no contexto de uma mídia social digital, possibilitam um ambiente de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, desenvolve a competência comunicativa dos alunos, promove uma sintonia entre a sala de aula presencial e a física, no contexto do jogo, engaja os participantes em atividades colaborativas e lhes desperta o interesse em aprender com e através dos jogos. O ambiente digital proporcionado pela plataforma, a rede social *Facebook* e o espaço dos jogos sociais que fizeram parte da análise contribuíram positivamente para as habilidades praticadas e proporcionaram condições de ensino e de aprendizagem para o trabalho com a língua estrangeira em estudo - a língua inglesa.

O trabalho da autora Menezes (2013) traz uma importante análise para o desenvolvimento das pesquisas sobre os jogos sociais digitais e uma grande reflexão sobre a importância de estudar esses espaços criados inicialmente para o público usuário do *Facebook*. Nesse caso, mostra-nos a possibilidade de usar o jogo no contexto educacional por meio da análise técnica e pedagógica. Durante as investigações, consideramos esse estudo como o mais próximo de nossa pesquisa, porque traz contribuições sobre o ensino e a aprendizagem de língua inglesa e o uso da rede social e do jogo digital.

O estudo realizado por Ferreira (2014), em sua dissertação, intitulada '*A Tecnologia Digital e o Ensino de Língua Inglesa: navegando e aprendendo com meus alunos no Facebook*', apresentado na Universidade Federal de Uberlândia, teve o objetivo de narrar uma experiência da autora com alguns alunos de um curso presencial no *Facebook*. A pesquisa foi narrativa, e os resultados sugerem que a transferência do ambiente presencial para o ambiente online pode não significar uma mudança na prática do professor que está acostumado a ter o controle absoluto da sala de aula. Entretanto, o uso dos recursos disponibilizados na Internet proporciona ao aluno assumir um papel ativo no grupo, o que pode levá-lo a compartilhar sua responsabilidade com colegas e professores.

Em relação às implicações do *Facebook* na prática de língua inglesa, os achados mostram que algumas características dessa rede social podem favorecer a comunicação entre os falantes.

Além de abrir espaços para um protagonismo juvenil, ou seja, os alunos podem tomar uma postura de participação cada vez mais ativa, mesmo que essas colaborações não ainda não sejam valorizadas de forma satisfatória pelos professores, os recursos disponíveis na plataforma *Facebook* possibilitam mais interatividade entre os envolvidos no processo de ensino e de aprendizagem e as ferramentas presentes na rede social favorecem a comunicação entre os alunos de Língua Inglesa.

O destaque na participação do aluno e na mediação do professor é um ponto relativamente próximo entre a pesquisa de Ferreira (2014) e nosso trabalho dissertativo. Também podemos afirmar que o protagonismo dos estudantes é necessário para atender ao modelo de educação que temos. É necessário utilizar o contexto dos educandos elevá-los para o ambiente ao qual eles têm acesso e condições propícias de desenvolvimento. Em uma breve reflexão, podemos dizer que o grupo, no *Facebook*, pode oferecer esse espaço dinâmico de atuação onde publicações e compartilhamentos podem ser realizados.

Brasil (2015) realizou a pesquisa '*Multimodalidade e Redes Sociais: análise de fanpages do Facebook* destinadas ao ensino de Língua Inglesa', apresentada à Universidade

Estadual do Ceará, com o objetivo de descrever a natureza multimodal das *fanpages* do *Facebook* destinadas ao ensino de Língua Inglesa, ao examinar como os sentidos são construídos nas relações entre os modos verbal e visual.

A pesquisa foi descritiva, de natureza quali-quantitativa, e os resultados das análises mostraram que todas as 13 relações do sistema de Martinec e Salway (2005), que são a taxonomia e os estudos que estabelecem a correlação entre texto e imagem, principalmente no que se refere aos ambientes hipermidiáticos, foram encontradas no *corpus* desta pesquisa, com destaque para as relações de complementaridade e imagem subordinadas à parte do texto, pertencentes ao sistema de relações de *status* e exposição, exemplificação e acréscimo que fazem parte do sistema de relações lógico-semânticas.

Ao identificar e quantificar as ocorrências dessas relações, foi possível discutir sobre o aspecto pedagógico das *fanpages* selecionadas, levando em consideração o papel dos modos verbal e visual para se compreender o conteúdo disponibilizado. Em grande parte das postagens, percebemos a produção de significados provenientes da relação entre texto verbal e imagem, em que um modo é indispensável ao outro, e vice-versa, para que todos os conteúdos postados sejam entendidos.

As análises realizadas nas *fanpages* selecionadas levaram a autora a concluir que tanto o material pedagógico implícito como o material pedagógico explícito promovem o ensino de Língua Inglesa aos usuários.

A relação entre rede social digital e o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa é o que aproxima o trabalho do Brasil (2015) e o desenvolvimento da nossa investigação com contribuições significativas para análises posteriores.

Podemos afirmar que o uso dessa ferramenta nos proporciona meios para o desenvolvimento das habilidades necessárias para aprender a língua-alvo, com recursos que enriquecem as produções dos alunos e os motivam a produzir e partilhar seus conhecimentos.

Na produção desses materiais, os produtores selecionam material e postagem de diferentes conteúdos que acabam não sendo transmitidos só pelas *fanpages*, mas também de usuário para usuário, por mecanismos como compartilhamento e comentários proporcionados pelas ferramentas da rede social *Facebook*.

Na pesquisa '*Novas formas de comunicação: história do Facebook – Uma história necessariamente breve*', realizada por Correia, Faia e Moreira (2014) e publicada pela revista ALCEU, os autores tiveram como objetivos apresentar a história, ainda breve, da rede social *Facebook* e analisar as interações que essas funcionalidades promovem entre os utilizadores, sistematizando e clarificando essas interações.

A pesquisa é bibliográfica, os resultados da análise mostraram uma reflexão sobre a abordagem acadêmica ao estudo do *Facebook* e são apresentadas algumas boas práticas de investigação desse tema cada vez mais ubíquo na sociedade atual.

O uso da rede social nos aplicativos móveis amplia as condições para um trabalho melhor, com a possibilidade de usar os conhecimentos espalhados na rede em qualquer hora e local.

As práticas de uso do *Facebook* analisadas pelos autores citados apresentam e representam uma variedade de condições de um trabalho no contexto de nossos educandos, que se aproximam de nossa investigação pela atenção dada à comunicação ubíqua e, conseqüentemente, à aprendizagem com essas características.

A análise realizada por Correia, Faia e Moreira (2014) mostra a forma extremamente rápida da popularização da plataforma, sua história, suas funcionalidades, a influência mundial e a onipresença da rede social. Embora muitas fontes analisadas tenham sido consideradas fracassadas, dispersas e com poucas informações, os autores ressaltaram o elevado número de usuários ativos que, comparado na pesquisa, é superior ao da população europeia no período dos estudos.

Eles concluíram o trabalho de pesquisa falando sobre a contribuição do *Facebook* para a história da sociedade contemporânea e enfatizando-a.

Alencar, Moura e Bittencourt (2013), em seu artigo '*Facebook como plataforma de Ensino/Aprendizagem: o que dizem os Professores e Alunos do IFSertão – PE*', publicado pela *Revista Educação, Formação e Tecnologias*, tiveram como objetivo relatar e discutir sobre o uso do *Facebook* como plataforma de ensino e aprendizagem. A pesquisa teve como metodologia uma abordagem quali-quantitativa, e os resultados obtidos foram que a mídia social, na opinião de alunos e professores, pode ser uma aliada no desenvolvimento do fazer pedagógico.

Na análise realizada durante a pesquisa, ficou claro para os autores que os alunos usam a rede social para compartilhar assuntos relacionados às disciplinas que cursam, podem interagir com os outros alunos e os professores e consideram os professores como amigos. Para os autores, esse tipo de interatividade é uma realidade na educação brasileira, e os profissionais precisam se preparar mais para isso. Os autores também concluíram que a maioria dos professores aceita a rede social como uma ferramenta pedagógica e que esse é um desafio para a educação de nossos tempos, pois o que parece distração, para os imigrantes digitais, é parte importante para o desenvolvimento da aprendizagem dos nativos digitais.

A pesquisa sobre a aceitação da rede social por professores e alunos nos auxiliou para que pudéssemos tomar como ponto de partida a investigação e analisar a importância do uso da mídia pela escola e se os alunos realmente se envolvem tendo-a como contexto de ensino e aprendizagem.

Fettermann (2014), em seu artigo intitulado *A rede social como extensão da sala de aula de Língua inglesa*, publicado nos periódicos de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, teve como objetivo demonstrar que é possível tornar a rede *Facebook*, espaço digital tão utilizado na atualidade, como uma extensão da sala de aula de Língua Inglesa, local onde este estudo foi feito.

A pesquisa realizada no trabalho foi de caráter bibliográfico, e a autora chegou às seguintes considerações sobre as responsabilidades da professora: 1. Estabelecer situações que pudessem promover a comunicação no grupo; 2. Agir como coordenadora durante as atividades, estimulando a participação dos envolvidos; 3. A gramática e o vocabulário aprendidos seguiram a função da língua e o contexto; e 4. Os erros foram resultados naturais do desenvolvimento das habilidades de comunicação.

Os trabalhos de Alencar, Moura e Bittencourt (2013) e Fettermann (2014) apresentam contribuições significativas para o encaminhamento do nosso trabalho por analisarem o *Facebook* como um espaço para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem, contribuindo com o uso da rede social para o desenvolvimento das competências para as salas de aula dos nossos dias. Os pesquisadores Pedro, Passos e Arruda (2015), em artigo publicado pela Alexandria, revista de Educação em Ciências e Tecnologia, tiveram como objetivo investigar o papel do *Facebook* na aprendizagem científica. Para isso, usaram como metodologia a análise de dados. Os autores consideraram que, para os grupos analisados, o *Facebook* teve um papel importante no processo de aprendizagem e pode ser utilizado como um recurso de ensino para promover mais participação e interação dos alunos e melhorar sua relação com o conteúdo escolar.

Em vários momentos, os DIAIs (Diálogo de aprendizagem informal) contribuíram para a construção e o desenvolvimento do conhecimento e o compartilhamento de informações relacionadas aos temas propostos em sala de aula.

Durante a pesquisa, os autores analisaram as participações dos alunos nos DIAIs e perceberam a interação e a colaboração entre eles.

Os assuntos abordados no grupo foram desde os formais até os informais, que fazem parte da vida dos educandos. Nas postagens, os autores identificaram diferentes focos: 1. Interesse pela ciência; 2. Compreensão do conhecimento científico; 3. Envolvimento com o

raciocínio científico; 4. Reflexão sobre o próprio aprendizado; 5. Relativo pertencimento a uma comunidade. O único foco que não puderam destacar foi o de número 6 - Identificação com o empreendimento científico.

Eles evidenciaram que o *Facebook* pode ser utilizado como um espaço de aprendizagem significativo.

Na tese apresentada por Lima (2016) à Universidade Estadual Paulista, cujo tema foi '*Uma análise do ensino de Língua Inglesa por meio do uso das tecnologias digitais da informação e da comunicação*', o autor objetivou verificar se essa mudança metodológica traz ganhos acadêmicos para os alunos acostumados atualmente com as inovações multimídias como *tablets*, computadores, celulares, vídeo games etc., com presença desses *gadgets* em todos os âmbitos de suas rotinas, exceto dentro dos muros escolares em que o uso desses aparelhos é limitado.

A metodologia utilizada foi o estudo de caso, e os resultados acadêmicos obtidos foram positivos, no que concerne ao ensino de Língua Estrangeira (LE), com o apoio das novas tecnologias, isto é, os alunos submetidos ao uso das TDIC apresentaram mudanças de atitudes, de comportamentos e das relações entre eles e o conteúdo.

Obtiveram, ainda, um incremento de 22,7% em suas médias nas avaliações de LI. Assim, diante desses câmbios e de outros dados, também advindos deste trabalho sobre o ensino de LI, por meio dos ambientes de aprendizagem virtual para esses alunos das novas gerações (nativos digitais), esta tese apresenta algumas contribuições metodológicas, com uma proposta que busca instituir, no *locus* de pesquisa (IFCE), uma atitude digital em relação ao processo de ensino e aprendizagem de LI, visando alinhar o ensino de idiomas dentro da instituição com o mundo conectado fora dos muros escolares.

Yang e Dixon (2015), em seu artigo '*Aplicação de Jogos no Ensino de Inglês na Faculdade na China*', propuseram partilhar suas experiências de aplicação de jogos no ensino universitário de Inglês na China, usando uma abordagem quantitativa. Como resultados, observaram que vários jogos ajudam estudantes em seus estudos de vocabulário, pronúncia e textos.

Ressalte-se, contudo, que os jogos deveriam ser usados em um modo apropriado. Os instrutores têm que ser claros em suas regras, em atividades na sala de aula, cuidadosos com a frequência e o tempo dos jogos usados na sala, e devolver eles mesmos para o designer de jogos, que não só pode enviar facilmente, como também beneficiar a aprendizagem dos estudantes em longo prazo.

A prática que as escolas precisam adotar em relação ao uso das TDIC abordada por Lima (2016) e o uso das habilidades dos jogos apontado por Yang e Dixon (2015) contribuem com o nosso trabalho pela investigação aprofundada dos autores nessas áreas e por salientar a necessidade de aplicar esses recursos de forma pedagógica nas aulas na contextura dos educandos.

Galvis (2015), no artigo intitulado '*Colocando as Bases para Instrução da Linguagem Baseada em Vídeo Game para o Ensino de Inglês como Língua Estrangeira*', apresenta o vídeo game baseado em instrução como uma abordagem de ensino que apresenta uma diferença socioeconômica e a necessidade de aprender o Inglês como LE.

Para uma melhor contribuição, o resultado desse documento traz uma revisão bibliográfica, que fornece opções mais amplas de pesquisa para construir e testar a eficácia do vídeo game baseado em instrução de linguagem enquanto, simultaneamente, deixa-o aberto para contribuições colaborativas.

O artigo de Almeida (2012), '*O Efeito de um Jogo de Computador Educacional para a Realização de Fato e Aquisição de Conhecimento Simples Conceitual*', apresenta-nos dados de uma pesquisa quantitativa sobre como os jogos afetam a realização de um objetivo educacional baseado nos alicerces de processo de informações. Os resultados da pesquisa sugerem que jogos podem ser usados para ajudar a explicar o conteúdo de sala de aula. As conclusões desse estudo quantitativo experimental apontaram para uma forte evidência de que os jogos desempenham bem o controle de grupos na realização de conhecimento de fato em um grupo de estudantes de primeiro ano de estudo em uma universidade de tamanho médio.

Frosi e Schlemmer (2010) trazem, em seu artigo '*Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a Prática Docente*' uma pesquisa bibliográfica em que contextualizam os jogos digitais e sua utilização no contexto escolar, analisando as possíveis consequências dessa utilização do ponto de vista dos estudantes, que são os novos sujeitos de aprendizagem conhecidos como "nativos digitais", pertencentes à geração "homo zappiens", assim como a concepção dos jogos por game designers e os desafios de utilização pelos professores.

Como resultado, o estudo indicou que um dos maiores desafios para o uso de games na educação está justamente na formação docente, pois é necessário, primeiramente, que esse docente se "naturalize" nesse mundo digital, a fim de que possa compreender bem mais as potencialidades que representam para repensar os processos de ensinar e de aprender, incluindo as metodologias e as práticas pedagógicas que podem ser desenvolvidas com o uso



desses novos meios, pois, de outra forma, podemos estar falando simplesmente numa novidade na educação, e não, numa inovação educacional, tal como desejamos.

Mukundan, Kalajahi e Naghdipour (2014) revisaram, no artigo ‘*O Potencial de Incorporar o Jogo de Computador no Currículo de Língua Estrangeira*’ o potencial de integrar jogos de computador no programa e no currículo da segunda língua e da língua estrangeira por oferecer uma sinopse das aceitações, prévios estudos e formação teórica como suporte desses jogos no ensino de linguagem.

Em uma pesquisa bibliográfica, o artigo mostra, como resultado, a função dos professores e o provável fator de inibição que afeta a integração dos jogos de computadores nos programas de Língua Inglesa. Os trabalhos analisados nos direcionaram e foram usados como eixos centrais para o crescimento de nossa pesquisa. Os pontos estruturantes para as análises foram o uso da rede social digital *Facebook*, o uso dos jogos digitais e o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa, além dos materiais analisados, que são extremamente valiosos para nossa perscrutação.

Nesse sentido, destacamos o trabalho realizado por Menezes (2013), por abordar uma investigação mais próxima da nossa, com elementos que se enquadram em um perfil muito similar ao da nossa investigação, que são os três temas já citados, mas que podemos destacá-los novamente: rede social *Facebook*, jogo social digital e ensino e aprendizagem de Língua Inglesa.

Em relação aos demais trabalhos, a relação apresenta-se por meio de um ou dois dos temas abordados. As análises indicaram que as contribuições de cada um são de extrema importância para o desenrolar da pesquisa.

A geração denominada de ‘nativos digitais’ pelo pesquisador Prensky (2001) necessita de uma sala de aula com características da sociedade atual em que vivemos. Eles trazem experiências de aprendizagens com diversos recursos, que funcionam de forma rápida, com a fusão de inúmeras ferramentas digitais e a comunicação de forma síncrona, na maioria dos casos.

Precisamos valorizar o que a alta modernização nos oferece e o que os nossos alunos trazem em seus conhecimentos prévios, pois a experiência de mundo desses estudantes é indispensável, visto que eles nasceram em contato com várias ferramentas digitais, portanto, são a geração que aprende com os erros e que busca sempre o que precisa. Então, surgiu a proposta de fazermos mais investigações sobre a importância de pesquisas em relação ao uso da rede social *Facebook* e os jogos sociais digitais que são jogados por nossos alunos utilizando, na maioria das vezes, a língua estrangeira.

Usar como desafio na sala de aula o que geralmente eles já fazem na vida, como utilizadores da rede social e jogadores assíduos na plataforma que mais cresce mundialmente, é necessário para contextualizar o ensino e a aprendizagem. Nessa perspectiva, precisamos verificar a importância dos estudos e das análises sobre o uso da rede social *Facebook*, dos jogos sociais e do ensino e da aprendizagem de Língua Inglesa, suas contribuições sociais, principalmente no que se refere à educação e ao uso das TDIC na escola para fins de contribuições para o ensino e a aprendizagem.

Ao analisar as bases de dados nacionais e estrangeiras, chegamos à conclusão de que são escassas as pesquisas a rede social *Facebook*, o jogo social digital e o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa. Então, podemos considerar que é de extrema importância explorar bem mais essa área do conhecimento, pois precisamos comprovar cientificamente os resultados obtidos com o uso desses recursos que emergem na sociedade contemporânea e que podem ser usados na escola em que nossos alunos são inseridos, o que proporciona fontes de conhecimento para o trabalho com os recursos tecnológicos digitais da informação e da comunicação que fazem parte do dia a dia dos educandos, realizando um trabalho contextualizado nas aulas de Língua Inglesa.

Para aprimorar nossa pesquisa, no âmbito das TDIC, da rede social *Facebook*, dos jogos digitais e do ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, apresentaremos os teóricos que fazem parte do alicerce do campo investigado, com conceitos que impulsionam as bases teóricas para fundamentar nosso trabalho.

## 4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As análises realizadas para a perscrutação, as leituras para enriquecer o assunto abordado, os autores que investigam e analisam o uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) e a educação são as bases que sustentam o trabalho de pesquisa.

### 4.1 A INTELIGÊNCIA COLETIVA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A sociedade é formada de pessoas com diferentes saberes, cada um com sua história de vida, sua realidade e suas experiências cotidianas. As distintas competências devem ser valorizadas para que as pessoas se desenvolvam de forma ampla e digna, porquanto são dotadas de diferentes habilidades.

Nas experiências que adquirimos, podemos melhorar nossa prática, distribuí-la para os outros indivíduos e, nesse ciclo de aquisição e compartilhamento de ideias e saberes, construir nosso grupo social com melhores desempenhos. Vivemos momentos de comunicação rápida, de uma velocidade ímpar nas produções de objetos que se tornam obsoletos de forma extremamente frenética, com cada pessoa contribuindo para um grupo social a cada passo mais moderno, dinâmico e atualizado, seguindo a aceleração imposta pelo sistema social.

Esses indivíduos são de diferentes classes sociais e têm os mais variados graus de instrução, o que torna um grupo com inúmeros conhecimentos e que se completa em sua formação. O crescimento social, econômico e educacional acontece quando as pessoas são valorizadas por suas diversas contribuições, independentemente de suas posições no grupo em que vivem.

Uma coletividade que não valoriza o conhecimento de seus povos perece e não prospera. Isso limita os espaços de abrangência e atrofia e incapacita seus componentes para que avancem bem mais no que se refere aos conhecimentos e à transmissão deles.

Ora, a riqueza das nações depende hoje da capacidade de pesquisa, de inovação, de aprendizado rápido e de cooperação ética de suas populações. Os que promovem a inteligência dos homens se encontram hoje na origem de toda prosperidade. Hoje, o novo proletariado não trabalha mais com signos ou coisas, mas com massas humanas brutas. Acompanha os povos em trânsito em meio às tempestades da grande mutação (LÉVY, 2015, p. 42).

Nos mais diversos espaços, somos capazes de nos desenvolver e ampliar nossos conhecimentos. Nas escolas, nos ambientes de trabalho, nas viagens, no lazer, através dos jogos tradicionais ou digitais, nas redes sociais e em todos esses espaços, há troca de

experiências. Desse modo, faz surgir uma reciprocidade em que o cooperativo fortalece o individual e o que era individual fortalece o grupo como um todo. E embora inúmeras vezes não sejam observadas, essas ações praticadas pelos indivíduos produzem um crescimento coletivo, com desempenhos cada vez mais prósperos que fazem a equipe como um todo evoluir nesse grande espaço social no qual nos encontramos.

O Espaço do saber começa a viver desde que se experimentam relações humanas baseadas nesses princípios éticos de valorização dos indivíduos por suas competências, de transmutação efetiva das diferenças em riqueza coletiva, de integração a um processo social dinâmico de troca de saberes, no qual cada um é reconhecido como uma pessoa inteira não se vendo bloqueada em seus percursos de aprendizado por programas, pré-requisitos, classificações *a priori* ou preconceitos em relação aos saberes nobres ou ignóbeis (LÉVY, 2015, p. 26).

Somos capazes de contribuir, de forma mais significativa, com a sociedade, valorizando o conhecimento de todos, através da mobilização ativa das competências trazidas pelas redes sociais em que as pessoas se abrem e contribuem com a formação do outro por meio dos conhecimentos próprios e compartilhados. O ser humano, por si mesmo, de forma isolada, não teria grandes chances de fortalecer seu conhecimento e crescer diante das experiências já vividas por outros.

Nessa troca de saberes, somos motivados a um amplo desenvolvimento das experiências e das ideias que permeiam a vida humana em todos os âmbitos da sociedade. Essa contribuição coletiva existe porque cada pessoa tem seu campo de conhecimento, sua área de desenvolvimento mais próxima, até mesmo suas afinidades.

Quando valorizados os espaços distintos de saberes, as mais diversas competências, o desempenho e o contato entre as pessoas, essas relações fazem surgir e crescer múltiplos conhecimentos característicos das relações humanas. No entanto, a Inteligência Coletiva configura-se como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2015, p. 26).

Ao trabalhar a teoria criada pelo teórico Pierre Lévy de forma detalhada, podemos perceber a grandeza e a expressividade oferecida nessa fala do estudioso.

Podemos dizer que a sociedade hodierna impulsiona a Inteligência Coletiva, que é intensamente valorizada, como o próprio autor pontua, e tem suas características bem exploradas através dos recursos tecnológicos digitais da informação e da comunicação - as TDIC.

O ciberespaço permite que os indivíduos mantenham-se interligados independentemente do local geográfico em que se situam. Ele desterritorializa os saberes e funciona como suporte ao desenvolvimento da inteligência coletiva (BEMBEM; COSTA, 2013, p. 142).

O que antes era marcado pela distância, pela dificuldade na comunicação, hoje não nos incomoda mais. Na maioria das vezes, não separamos as situações. O contato síncrono e imediato com as pessoas nos coloca em uma intercomunicação virtual muito próxima da real, e isso oferece várias contribuições significativas na área da Educação: cursos, aperfeiçoamento, contatos síncronos e assíncronos e discussões online que quebram as barreiras da distância que dificultaram tantos desenvolvimentos em nível individual e coletivo no passado.

As ferramentas que dão suporte às TDIC contribuem com a sociedade contemporânea, marcada pelo apogeu da intercomunicação mediada pelo telefone, pelo computador, pela Internet, pelos dispositivos móveis, plataformas, aplicativos e redes sociais, que cooperam como interface mediadora para satisfatórios desempenhos das habilidades necessárias ao desenvolvimento das pessoas por meio do uso desses recursos que facilitam a comunicação e a informação, mediando o contato e proporcionando a comunicabilidade entre os indivíduos dotados de múltiplas competências.

A tecnologia não determina a sociedade nem os grupos sociais a definem, como afirma Castells (1999), mas o uso dos recursos tecnológicos pode colaborar com o desenvolvimento dos seus povos como um todo, a depender da atenção dada à utilização e das estratégias adotadas pelos sujeitos para desempenharem as atividades mediadas por tais ferramentas.

Sem dúvida, a habilidade ou a inabilidade de as sociedades dominarem a tecnologia e, em especial, aquelas tecnologias que são estrategicamente decisivas em cada período histórico, traça seu destino a ponto de podermos dizer que, embora não determine a evolução histórica e a transformação social, a tecnologia (ou sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades, bem como os usos que as sociedades, sempre em um processo conflituoso, decidem dar ao seu potencial tecnológico (CASTELLS, 1999, p. 44-45).

A prática da Inteligência Coletiva mediada pelas TDIC valoriza os sujeitos que formam nossa sociedade e não é caracterizada por estereótipos. Temos distintas características que se completam e nos enriquecem uns aos outros. Assim, ressaltamos as habilidades e os conhecimentos diversos por meio de fontes tecnológicas desenvolvidas para suprir a necessidade da distância na interlocução e na contribuição de cada pessoa no contexto de desenvolvimento pessoal e social.

Lévy (ano) entende que não podemos considerar as pessoas como não inteligentes ou achar que não são capazes de contribuir com a sociedade por não terem altos graus de formação, pois devemos analisar o campo do conhecimento que esses seres humanos trazem. Na geração digital, encontramos contribuições de indivíduos com pouco grau de formação escolar, mas que, com a modernização dos aparelhos digitais e da Internet, conseguem atingir elevados níveis de interatividade. Esse processo é um valioso meio de inclusão e auxilia a formação dessas pessoas. E embora seja informal, para esses cidadãos, o envolvimento no ciberespaço é um modo de se manter contribuindo com sua participação social, com ferramentas que são usadas como canal que levam suas expressões e manifestações ativas na sociedade.

O saber está na humanidade e todos os indivíduos podem oferecer conhecimento; não há ninguém que seja nulo nesse contexto. Por essa razão, o autor afirma que a inteligência coletiva deve ser incessantemente valorizada. Deve-se procurar encontrar o contexto em que o saber do indivíduo pode ser considerado valioso e importante para o desenvolvimento de um determinado grupo (BEMBEM; COSTA, 2013, p. 142).

Todo indivíduo é dotado de saberes distintos e é capaz de contribuir com a formação do outro. Quanto mais valorizamos o conhecimento do nosso grupo, mais adquirimos habilidades e melhoramos nossos desempenhos. Identificar a área em que melhor nos desenvolvemos é primordial para o crescimento individual e coletivo, pois proporciona uma aprendizagem cada vez mais cooperativa.

Os diferentes saberes se integram e aproximam as pessoas umas das outras. Não vivemos de forma isolada, somos convidados, nesse universo, a nos aproximar uns dos outros, seja com interação ou através da interatividade proporcionada pela partilha de conhecimentos, pela troca de estudos, culturas e instruções, com a contribuição dos diferentes entendimentos e produções de pensamentos críticos, respeitando as transformações e estando dispostos a nos atualizar sempre que necessário para proporcionar meios e métodos organizados e que atendam às expectativas e às necessidades de um coletivo.

As plataformas, os aplicativos, as redes sociais e outros recursos de que dispomos ampliam as ferramentas proporcionando aos seus usuários meios para manifestações que podem ser mantidas e compartilhadas para um imenso número de pessoas. A experiência e as habilidades de cada um contribuem com a prática necessária para um crescimento social e educacional. Todos nós possuímos inteligências distintas as quais precisamos colocar em prática e em execução.

Não podemos permitir os desperdícios com a desvalorização da contribuição do outro na execução verdadeira da cooperação coletiva. “A direção mais promissora, que traduz a perspectiva da inteligência coletiva no domínio educativo é a da *aprendizagem cooperativa*” (LÉVY, 1999, p. 171). Nesse espaço, o professor age como mediador, instigando, provocando as pessoas e suas competências para um melhor crescimento cognitivo e social.

Nos dias de hoje, podemos usar os espaços das TDIC para valorizar essa prática de produção e ampliação do conhecimento. Toda essa provocação das competências é cada vez mais possível por intermédio dos recursos digitais que possuímos nos dias atuais, o que chamamos de coordenação das inteligências em tempo real. Podemos colocar em prática essa teoria através das manifestações nas redes sociais (LÉVY, 1995). Tais expressões são produzidas através da escrita, do áudio, do vídeo e das imagens e suas publicações a todo instante e a qualquer hora.

Essas produções aumentam o conhecimento individual e coletivo por oferecer práticas de escrita e de leitura sobre si mesmo ou até sobre o outro. Assim, os saberes podem ser distribuídos em tempo real ou não, através das redes sociais, dos aplicativos, das páginas na Internet, entre outros. Podemos levar à nossa sociedade, aos nossos grupos de amigos e à nossa própria formação conhecimentos que só seriam realmente adquiridos através da informação com o outro. Por meio da identificação e da estimulação de nossas habilidades, reconhecemos e trabalhamos da melhor maneira possível para desempenhar satisfatoriamente essas competências.

Em contrapartida, quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos (LÉVY, 2015, p. 27).

Essa motivação que devemos passar para o outro e a identificação de suas áreas e de suas competências contribuem para o “conhecer a ti mesmo”, para a necessidade de desenvolver o conhecimento pessoal e de mundo e para perenizar o processo de mutação (no sentido de transformação) de cada pessoa, pois somos capazes de progredir e melhorar, a cada esforço que fazemos para nos aperfeiçoar nessa busca constante de melhora e transformação, e de colaborar uns com os outros, em especial, nessa distribuição de conhecimentos proporcionados pela comunicação e pela informação mundial disponibilizadas pelos recursos digitais de que dispomos na atualidade.

Em seguida, trataremos da ubiquidade na Educação e do processo de uso das TDIC, através dos dispositivos móveis em que as competências e habilidades podem ser usadas, valorizadas e trabalhadas a qualquer hora e lugar.

#### 4.2 APRENDIZAGEM UBÍQUA

A coletividade passa por tempos de grandes transformações. Assim, seguimos os passos de mudanças espetaculares, principalmente no que se refere à comunicação.

A leitura do mundo, em geral, tem sido adaptada de acordo com o que se cria e com o que se renova, fazendo surgirem leitores que crescem com esses recursos multimodais e se desenvolvem com essas características híbridas com ótimas adaptações ao mundo em constante mutação.

Não podemos classificar como leitura somente o que temos de forma escrita, mas também o que se integra ao recurso do texto, como a imagem, o som e o vídeo. Assim, esse processo de compreensão e produção acontece de forma rápida e imediata, pois, através dos dispositivos móveis e da Internet, recebemos e compartilhamos informações de modo síncrono ou assíncrono, sem que seja preciso nos deslocarmos para um laboratório de mídias. O celular pessoal, o *tablet* e outros aparelhos conectados à rede mundial digital de informação e comunicação nos proporcionam espaços de aprendizagem ubíquos.

A ubiquidade pode ser compreendida como uma habilidade de comunicação a qualquer tempo e hora, por meio de dispositivos móveis dispersos pelo meio ambiente. Esse fenômeno da ubiquidade se dá por meio de dispositivos móveis que possibilitam a relação de espaços praticados e as tecnologias digitais em rede, como por exemplo, telefone celular, GPS (Global Positioning System), PDA (Personal Digital Assistant), Tags ou Flashcodes e, de um modo mais amplo, por meio dos territórios com conexão sem fio, Wi-fi ou Bluetooth (SANTOS; WEBER, 2013, p. 289).

As alterações que passam por nossa trajetória, no que se refere às características dos indivíduos do nosso corpo social e suas modalidades de informação e comunicação, permeiam do leitor contemplativo ao leitor ubíquo (SANTAELLA, 2013).

Dessa forma, classificamos os tipos de leitores que temos em nossa sociedade e ressaltamos que um não anula o outro, ou seja, completam-se com as habilidades específicas que cada leitor tem por ter vivido diferentes gerações e por ter passado por situações de desenvolvimento importantes na sociedade, desde os tempos dos primeiros recursos tecnológicos até os dias de hoje, com a hibridização das matrizes de informação.



Somos capazes de aperfeiçoar cada característica dos diferentes tipos de leitores com o passar dos anos e mediante os estímulos cognitivos.

No quadro 1, segue a classificação dos tipos de leitores, conforme Santaella (2013).

**Quadro 1**– Descrição dos tipos de leitores

<b>Tipos de leitores</b>	<b>Características</b>
Leitor contemplativo	É o leitor meditativo da idade pré-industrial, da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa.
Leitor movente	O leitor do mundo em movimento, dinâmico, das misturas de sinais e linguagens de que as metrópoles são feitas.
Leitor imersivo	É aquele que brotou nos novos espaços das redes computadorizadas de informação e comunicação.
Leitor ubíquo	O leitor soma as características do leitor movente e imersivo. Com o acréscimo da conexão entre pessoas através das redes sociais e das linguagens cada vez mais fluida e síncrona.

**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Esse leitor ubíquo está presente na sala de aula contemporânea e consegue desenvolver a aprendizagem ao despertar de sua curiosidade, saciando a necessidade de seus conhecimentos a qualquer hora e em qualquer lugar.

Munido de algum tipo de dispositivo móvel e Internet, o aluno navega entre nós e nexos, textos, sons, imagens e vídeos sem sair do seu ambiente, sem precisar se deslocar, rompendo as distâncias físicas e sociais para um melhor desempenho educacional.

As tecnologias comunicacionais fazem emergir, cada uma em seu tempo, processos de aprendizagem distintos, porém não excludentes. Com as tecnologias comunicacionais impressas, temos processos de ensino-aprendizagem baseados no livro didático. Com as tecnologias digitais, em rede, temos processos de ensino-aprendizagem que se dão por meio de ambientes virtuais, e hoje, com a emergência dos dispositivos móveis, processos de ensino-aprendizagem ubíquos. Isso acontece porque nenhuma forma de comunicação elimina as precedentes. O que observamos é uma mudança nas funções sociais de cada tecnologia envolvida nos processos comunicacionais, fazendo emergir práticas sociais novas, suscitando mudanças também nos espaços- -tempos de aprendizagem (SANTOS; WEBER, 2013, p. 291).

Sob esse viés, as tecnologias, desde as analógicas até as digitais, contribuem com o nosso dia a dia e com nossa formação. Elas não se eliminam, pelo contrário, existe um processo de complementação entre esses recursos de acordo com a época e a geração em que eles são desenvolvidos, e as contribuições e o *design* são alterados visando a um acesso melhor e mais dinâmico para seus utilizadores.

Com as evoluções dos aparelhos digitais, as TDIC também não exterminam os diferentes perfis e características dos leitores, pois há um processo de fusão entre as habilidades de cada um. Essas ferramentas ampliam as formas de se explorar tudo o que a humanidade projeta e cria como também de se partilharem os recursos e deixar ao alcance de todos para nosso crescimento e desenvolvimento intelectual. A evolução das TDIC nos oferece ferramentas modernas e fáceis de manipular que chamam a nossa atenção e nos oferecem condições de trabalho inimagináveis há algumas décadas.

Com o uso da Internet, podemos nos conectar de qualquer lugar, independentemente da distância e da diferença de horário, sem que seja preciso permanecer em um lugar fixo, por exemplo, diante de um computador. Podemos estar em um laboratório de informática ou em qualquer outro espaço com nossas atividades diárias, seja de carro, a pé, em um transporte coletivo, em nossas casas, no trabalho, na escola, entre outros, com condições favoráveis para o ensino e a aprendizagem.

Antes dos equipamentos móveis, nossa conexão às redes dependia de uma interface fixa, os computadores de mesa. Enquanto as redes digitais, por sua própria natureza, são sempre móveis, a entrada nas redes implicava que o usuário estivesse parado à frente do ponto fixo do computador. Agora, ao carregar consigo um dispositivo móvel, a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário (SANTAELLA, 2013, p. 21).

Essa mobilidade, a rapidez do acesso, a dinâmica e a fusão do real com o virtual acrescentam ao ensino e à aprendizagem caracter híbrida, de tal modo que, em algumas ocasiões, por não perceber a diferença entre uma modalidade de ensino e a outra, acabamos por usar o real e o virtual sem distinguir o meio em que aprendemos naquele momento.

Ao leve toque do seu dedo no celular, em quaisquer circunstâncias, ele pode penetrar no ciberespaço informacional, assim como pode conversar silenciosamente com alguém ou com um grupo de pessoas a vinte centímetros ou a continentes de distância. O que lhe caracteriza é uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado. Que tipo de mente, de sistema nervoso central, de controle motor, de economia da atenção estão aí postos em ato? (SANTAELLA, 2013, p. 22).

Os leitores que emergem na geração de aprendizagem ubíqua são os que tendem a não perder o foco de suas buscas, pesquisas e atividades realizadas mediante as tecnologias digitais da informação e da comunicação. Esses tipos de aprendiz e de aprendizagem precisam ser lapidados pela escola.

No espaço digital, a autoria se confronta diariamente com a apropriação: leitor e autor nunca interagiram de maneira tão intensa, e os espaços de produção são cada vez mais interativos e colaborativos (um exemplo disso é a *Web Wiki*). A escola ficou à parte, os ambientes colaborativos de aprendizagem parecem se restringir ao universo virtual. Mesmo assim, as salas de aula seriam excelentes espaços para a construção de múltiplos textos e linguagens, com múltiplos significados e modos de significar (LORENZI; PÁDUA, 2012, p. 37).

O maior desafio consiste em integrar as práticas ubíquas à educação, no contexto do ensino e da aprendizagem (SANTAELLA, 2013).

Uma das indagações que nos leva à reflexão é saber como a escola pode se apropriar e desenvolver esse tipo de leitor contemporâneo e suas características de assimilação. Assim, são diversas as atividades que podemos produzir em tempo real, com ações mediadas pelos famosos *gadgets* que vêm tomando conta da geração de desempenho ubíquo.

O advento dos dispositivos móveis intensificou esses processos, pois, graças a eles, o acesso à informação tornou-se livre e contínuo, a qualquer hora do dia e da noite. Dispositivos móveis são definidos como qualquer equipamento ou periférico que pode ser transportado com informação que fique acessível em qualquer lugar. São eles, *palms*, *lap-tops*, *i-pads*, até mesmo os *pendrives* e, certamente, os celulares multifuncionais, tais como *smart-phones* e *i-phones*. Por meio desses dispositivos, que cabem na palma de nossas mãos, à continuidade do tempo se soma a continuidade do espaço: a informação é acessível de qualquer lugar. Os artefatos móveis evoluíram nessa direção, tornando absolutamente ubíquos e pervasivos o acesso à informação, a comunicação e a aquisição de conhecimento (SANTAELLA, 2013, p. 23).

Na comunicação ubíqua, surgem leitores que interagem, contribuem e esperam suas respostas de forma síncrona ou até mesmo assíncrona, com participação ativa nas diversas atividades proporcionadas por esse modelo de ensino e de aprendizagem. Por meio de propostas diversificadas, temos condições de contribuir, de forma cada vez mais efetiva, com esse tipo de comunicação e educação. E independentemente do curso que fazemos e da série que estudamos, somos atraídos a todo momento por esse tipo de aprendizagem que, ao passar do tempo, nos estimula a usar os equipamentos móveis e a otimizar e organizar nossa rotina, oferecendo-nos condições de evoluir cada vez mais com dinamismo e praticidade.

Podemos contar, de forma significativa, com as atividades ubíquas, principalmente no processo necessário para o desenvolvimento das habilidades da língua-alvo, seja na pesquisa para ampliar o vocabulário ou com exercícios gramaticais ou de compreensão e produção escrita e oral.

Dentro desse contexto de aprendizagem, também falaremos sobre a rede social *Facebook*, que contribui como suporte digital para esse tipo de formação que emerge na comunicação online.

### 4.3 O FACEBOOK COMO PLATAFORMA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Quando falamos em rede social, pensamos que surgiu nos últimos anos. Porém, apesar de parecer que é um recurso da atualidade, com características da nossa geração, é mais antiga do que imaginamos.

“Redes sociais são estruturas que existem desde a Antiguidade e vêm ganhando mais notoriedade graças à evolução das tecnologias de informação e comunicação” (FAVA, 2014, p. 83). O contato entre as pessoas, independentemente de virtual ou real, tem a ver com a essência do significado de rede social, a troca de experiência, as diferenças, as coincidências de cada ser humano que se entrelaçam nessa comunicação e que, nos dias de hoje, com a evolução das TDIC, tornou-se mais rápida, fluida e atual.

A tecnologia da informação e comunicação medeia esses envolvimento sociais fazendo com que as pessoas se relacionem de fato, contribuam umas com as outras, vivam de forma compartilhada e distribuam suas experiências e seus conhecimentos. Essa realidade ganha força com a proposta de uma comunicação mediada pelas TDIC e os equipamentos que surgem nos nossos dias, os quais, há pouco tempo, eram difíceis de imaginar. No entanto, “agora vivemos uma espécie de desabrochamento contínuo” (COUTO, 2014, p. 49), e todas as pessoas, independentemente de suas idades, são motivadas a emitir suas informações, falar sobre si mesmas e opinar. Podemos narrar nossas histórias, contribuir e compartilhar.

O quadro atual do *cibridismo* que atua com total força nos usuários das redes sociais, em situações que fazem parte do nosso dia a dia, não nos permite perceber mais a diferença entre estar no contato físico ou no metafísico.

A web 2.0, que nos deu condições para desenvolver cada vez mais rápido as redes sociais digitais, possibilita-nos confiabilidade, hábitos e princípios motivadores que nos proporcionam partilhar nossas experiências de vida através desses recursos, pois ressalta o significado de *cibridismo*, do poder viver em dois mundos distintos e de atuar como verdadeiros protagonistas nesses ambientes: o virtual e o real (FAVA, 2014).

Estamos vivenciando o *cibridismo* (*cyber + híbrido* – o corpo biológico integrado às plataformas digitais), termo utilizado pelo pesquisador, arquiteto e escritor americano Peter Anders, para explicar o fato de, segundo ele, estarmos habitando dois mundos simultaneamente, o que possibilita elementos da virtualidade no cotidiano, mas permite também a experiência de estar em redes: on e off-line (FAVA, 2014, p. 83).

O processo de compartilhar através da rede social tem se tornado rotineiro e convidativo. Passamos horas em rede e, muitas vezes, sequer nos damos conta do tempo em que estamos navegando. E entre essas fontes de informação e de comunicação, a interatividade acontece de modo que o virtual e o real se confundem em nossas experiências de comunicação.

No Brasil, o uso das redes sociais agrada a muitos, e pessoas de todas as idades usufruem desses recursos com muita frequência. A rede social mais utilizada pelos brasileiros, nos dias atuais, é o *Facebook*. Inúmeros são os motivos que levam nossa população a usar corriqueiramente essa rede.

Pesquisas apontam que o Brasil está no ranking de países como o segundo colocado no uso da rede social *Facebook*. Sua população ocupa um lugar privilegiado no uso da plataforma.

O Brasil é o 2º país em número de usuários do Facebook, atrás somente do EUA. No final de 2011, o Brasil tinha 35,1 milhões de usuários, um ano depois, o número chegou perto de dobrar (64,8 milhões). Desse modo, a penetração do Facebook no Brasil se aproxima de 32,4% da população de 201 milhões. Ao avaliar apenas a população com acesso a internet o Facebook abrange 82,32%. (POSSOLLI; NASCIMENTO; SILVA, 2015, p. 3).

Diversas são as finalidades do uso do *Facebook*, mesmo não tendo sido criado para fins educacionais. Essa plataforma contribui para que os discentes e os docentes enriqueçam suas práticas, tenham seus trabalhos facilitados e explorem recursos cada vez mais necessários. Como esse ambiente é conectado com múltiplos recursos híbridos, isso exige uma conexão cada vez mais síncrona, com respostas em tempo real, que possibilitem o uso de ferramentas que agreguem ao trabalho várias modalidades com o uso de alguns *clicks*.

Na apresentação da rede social *Facebook*, a página impressiona seus usuários ao mostrar uma proposta de interatividade, um convite à participação com seu *design* que atrai, motiva e nos impulsiona a participar desse grande elo que nos leva a uma enorme comunicabilidade.

Desse modo, três verbos - participar, colaborar e compartilhar - passam a sintetizar a vida na cibercultura avançada. E eles traduzem as frequentes ações, os comportamentos de milhares de pessoas, que não só criam redes e afinidades, mas canais contínuos de solidariedade, pois acessar uma rede significa acessar uns aos outros (COUTO, 2014, p. 53).

A rede social *Facebook* estimula seus utilizadores porque é fácil de usar e atende às necessidades de pessoas de todas as idades, dos mais variados graus de instrução. Sua missão

é de oferecer uma forma eficiente de compartilhar o que achou interessante e o que poderia ser atrativo para outros usuários, publicar o que está pensando naquele momento e curtir ou não as postagens, tornando a comunicação no mundo *online* sem fronteiras e interligada.

O Facebook permite a autoexpressão através do perfil, ao mesmo tempo em que favorece múltiplas oportunidades para compartilhar informações sobre a própria cultura, gostos, redes de amizade, filiação política, e outros aspectos que contribuem para a construção quer da identidade, quer das relações com os outros, desempenhando um papel importante em manter e desenvolver o capital social, podendo ainda ter reflexos nos contextos educacionais, independentemente da utilização específica dessas ferramentas como espaços de aprendizagem formal (AMANTE, 2014, p. 40).

Criado, a princípio, como uma espécie de apresentação para os alunos, com o intuito de que as pessoas, ao visualizar a página, pudessem escolher entre os pares de estudantes apresentados, esse processo de conhecimento e apresentação entre os discentes da Universidade Americana de Harvard, em um website intitulado Facemash, caiu no gosto dos alunos, mas também trouxe acusações para Mark Zuckerberg de ter violado as regras de segurança e de privacidade da universidade. Apesar dessas acusações, o principal criador transformou esse embrião em um projeto ousado desenvolvido por jovens estudantes e que, anos depois, deu origem ao *Facebook*.

Desde a sua criação em fevereiro de 2004 até aos dias de hoje, o Facebook transformou-se num extraordinário caso de sucesso através do domínio massivo de milhões de interações sociais, diárias. Essa nova esfera de comportamentos sociais acarreta um fascínio inerente, mas também fornece aos cientistas sociais uma oportunidade, sem precedentes, de observação de comportamentos num cenário natural, de testar hipóteses num domínio totalmente novo e de recrutar com eficiência participantes de todas as partes do mundo e dos mais diversos perfis demográficos. Para melhor analisar e compreender esses comportamentos e as possibilidades de interação nesse novo palco social, virtual, é relevante detalhar as funcionalidades mais importantes do Facebook (CORREIA; MOREIRA, 2014, p. 172).

A força de comunicação e informação que a rede social proporciona aos seus usuários marca nossa sociedade. Somos protagonistas e podemos nos expressar através da rede social, pois as pessoas de nosso tempo deixaram de ser anônimas e passaram a ser protagonistas das próprias histórias.

A plataforma oferece diversos meios de interação, em que cada indivíduo pode usufruir da forma que lhe convém e, de fato, a rede social não foi criada com propostas para a educação, principalmente a educação formal. No entanto, não há impedimento para que ela seja usada para esse fim, pois precisamos estar cada vez mais próximos dos nossos

educandos, trabalhando de forma contextualizada e levando ao coletivo o que a sociedade nos oferece, principalmente no que se refere ao desenvolvimento do ensino e da aprendizagem.

Precisamos nos aproximar do meio em que nossos alunos estão inseridos e capacitá-los para usar os recursos tecnológicos e o trabalho com as redes sociais que constituem seu *habitat*. Eles se comunicam, apresentam, criam e recriam nas páginas dessa imensa rede social – o *Facebook* – portanto, inseri-la em nosso fazer pedagógico e no contexto educacional em que vivemos é, de certo modo, imprescindível (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

Os *Grupos* que são espaços online criados com um objetivo/interesse particular, e que podem ser úteis para estudantes e professores trabalharem de forma colaborativa; os *Links* que possibilitam a criação de ligações a páginas exteriores ao Facebook; os *Eventos* que podem ser utilizados para lembrar prazos, encontros, seminários; as *Mensagens* que possibilitam o registro e envio de mensagens (síncronas e assíncronas) aos utilizadores e que servem como um importante canal de comunicação; as *Páginas* que permitem interações entre os seus membros, possibilitando a partilha de *links*; as *Notas* que possibilitam a colocação de pequenas anotações; e os *Comentários* que permitem ao utilizador dar a sua opinião sobre uma partilha, disponibilização de recursos, ou mesmo de uma opinião ou questão. Para além desses recursos, essa rede permite, ainda, aos professores, a programação e a criação de aplicativos que ao serem integrados passam a fazer parte da rede social, de forma aberta e acessível, refletindo o espírito da *Web 2.0* (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014, p. 76).

As ferramentas disponíveis na plataforma da rede social podem ser utilizadas para fins pedagógicos. Como educadores, somos desafiados a adaptar esses recursos para o desenvolvimento dos nossos educandos, pois, além de estarem disponíveis para todas as pessoas, independentemente de sua classe social, as ferramentas possibilitam um trabalho para a sala de aula e podem ser usadas como extensão delas (MOREIRA; JANUÁRIO, 2014).

Contrariamente ao que se diz com frequência, esses novos meios multimídias e interativos não são nem nós, nem instrumentos, mas sim ‘tecnologias intelectuais’ que geram condições de funcionamento (também temporais) de processos cognitivos. Elas oferecem aos artistas como aos educadores e documentaristas e a todos aqueles que procuram ter acesso à informação, saberes ou obras, novas possibilidades, uma nova escrita na qual o domínio como a generalização ainda estão por vir: o ‘saber programar não aumenta a capacidade de criar um programa além de clicar uma máquina nem dá talento para se escrever uma poesia’ (DELAUNAY, 2008, p. 287).

A rede social *Facebook* é o espaço em que podemos desenvolver as habilidades dos alunos, com as ferramentas e acessibilidades. Como educadores, devemos lançar estratégias e desafios para integrar o uso da plataforma à educação com métodos didáticos e pedagógicos. No ensino de Língua Inglesa, a adaptação desses recursos amplia as condições de ensino e de aprendizagem e torna os discentes mais participativos e desenvolvidos em relação à interação e à interatividade nas aulas.

Precisamos estar mais atualizados para preparar os discentes e ajudá-los a verificar os desafios diários para uma formação contínua e contextualizada com as situações reais que vivemos. Essas situações de comunicação global privilegiam o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa, que influencia e proporciona, através da Internet, as competências comunicativas na língua-alvo, devido ao grande número de palavras em inglês e ao grande alcance da interlocução mundial.

A comunicação acontece com pessoas de qualquer nacionalidade, o que possibilita a troca de experiências culturais e privilegia e enriquece o conhecimento daqueles que se comunicam. Nossos alunos compartilham, curtem e publicam suas experiências e acabam por receber a influência da língua inglesa, até mesmo através dos vocábulos que já fazem parte da plataforma, independentemente do idioma selecionado como principal.

Para entender um pouco mais dessa ferramenta, analisaremos, de modo mais detalhado, seus funcionamentos, suas influências e sua utilização no ensino e na aprendizagem de Língua Inglesa através dos jogos sociais digitais.

#### 4.4 JOGOS SOCIAIS E EDUCAÇÃO

Os jogos sociais digitais chamam a atenção de todos, em especial, das crianças e dos adolescentes, que ficam fascinados com os recursos oferecidos por essas ferramentas. Além de entreter, eles proporcionam o desenvolvimento de várias habilidades e colaboram significativamente com a educação. Seu livre acesso possibilita aos seus usuários interatividade e formam as Comunidades de Prática (WENGER, 2002). Essa forma de compartilhar o que aprendeu e passar para o colega ou a equipe é comum na prática de uso dos jogos sociais digitais, que podem ser dicas, sugestões e explicações de modo geral.

A mediação dos educadores é muito importante. Através das funções oferecidas pela mídia digital, a construção dessas comunidades, das quais podemos participar de forma ativa, potencializa a mediação do educador, porquanto oferece aos educandos propostas cada vez mais bem elaboradas dentro dos objetivos traçados na área de conhecimento.

Vivemos um momento célebre em que a educação virtual tem um peso cada vez mais significativo na educação real. A primeira não apenas repercute na segunda ela a influencia. Aliás, não somente influencia; ela também a molda. Mais que nunca, como educadores, precisamos desenvolver, monitorar, transformar, inovar, substituir nossos modelos mentais arquetípos, hábitos, cultura, buscar o desconforto produtivo, flexibilizar, aceitar, adaptar, o que não exprime apenas aceitar, mas ajudar a transformar. O que isso significa? (FAVA, 2014, p. 69).



Somos impulsionados a nos adaptar a esse universo em que vivemos. Nossos alunos aprendem com o uso, com os desafios, com os acertos e com os erros. Nossa participação como mediador no processo do ensino e da aprendizagem nos condiciona a uma postura cada vez mais incentivadora e orientadora das ações que levam os educandos a aprender.

Mattar (2010) relata uma experiência vivida pelo professor indiano Sugata Mitra, que colocou na rua computadores para que as crianças usassem as ferramentas. Para sua surpresa, nessa experiência, surgiram perguntas muito bem elaboradas em relação ao uso do computador, principalmente, pedidos de recursos melhores. Ele também observou que, por meio da troca de informações, elas aprendiam com o uso e dividiam suas experiências umas com as outras.

Não é diferente o que acontece com o uso dos jogos sociais digitais presentes na rede social *Facebook*. Os desafios apresentados e a identidade adquirida pelos alunos no ambiente digital conduzem à capacidade de desenvolver a aprendizagem, sem o peso da obrigatoriedade, mas com gosto pelo envolvimento conquistado através do personagem que o jogador assume, das estratégias dos jogos, da envoltura com os demais personagens e das diversas situações explícitas nesse ambiente.

Alguns elementos, que empenham os jogadores em suas práticas através dos jogos sociais digitais, têm seus diversos componentes que contribuem para mais envolvimento com as ações apresentadas nos jogos, que facilitam a interação.

Os jogos disponibilizados nas mídias sociais digitais têm componentes que podem fascinar e interessar aos sujeitos:  
 Colecionar – existe no ser humano uma tendência instintiva para colecionar objetos;  
 Pontos – é a forma mais básica de apresentar os resultados sendo reflexo da eficácia ou mérito do jogador;  
 Feedback – respostas às ações do jogador de forma imediata;  
 Interação- no caso das mídias sociais, adicionar amigos, enviar mensagens, intervir no jogo dos amigos, construir juntos estratégias para atingir objetivos;  
 Personalização- permite que uma pessoa exiba suas preferências, gostos ou opções (MENEZES, 2013, p. 56).

Por meio dos jogos sociais digitais, podemos estimular os alunos com ações necessárias para um bom desenvolvimento na sala de aula, utilizando ferramentas pedagógicas atuais e disponíveis para todos, o que diferencia da educação de décadas passadas, ao inserir em sala de aula tais recursos.

Atualmente, podemos contar com uma grande quantidade de recursos de acesso livre que nos unem cada vez mais, independentemente da classe social à qual pertencemos, transformar esses espaços abertos em uma aprendizagem mais eficaz e usar o ambiente virtual.

Ambientes, entretanto, são importantes para influenciar percepções e expectativas, para energizar os alunos e envolvê-los. Eles devem ser planejados para mudança, flexibilidade e adaptabilidade; para troca de ideias, interação e aprendizagem; para integração com uma comunidade mais ampla; para o acesso à tecnologia; para a ampliação da mobilidade etc. (MATTAR, 2010, p. 63).

No ensino de Língua Inglesa, podemos explorar essas ferramentas para oferecer aos nossos educandos inúmeros trabalhos, incluindo as quatro habilidades necessárias para aprender língua estrangeira: *listening, speaking, writing e reading*.

Cabe ao professor avaliar as condições contextuais de seu trabalho com o ensino de língua inglesa e tomar decisões fundamentadas sobre as estratégias mais relevantes em seu contexto, sobre quando e como apresentá-las e sobre como oferecer oportunidade de sistematização dessas estratégias. O envolvimento dos alunos nessas estratégias. O envolvimento dos alunos nessas tomadas de decisão é sempre recomendável uma vez que o sucesso dessa aprendizagem depende da conscientização e comprometimento dos aprendizes nesse processo (SANTOS, 2012, p. 35).

É desafiador ensinar Língua Inglesa fora do espaço em que ela é falada como primeira língua. Ao longo dos anos, os recursos tecnológicos têm sido sempre um grande auxílio nessa difícil tarefa. Do livro à Internet, nos dias de hoje, essa barreira tem sido gradativamente ultrapassada, pois a inserção das TDIC tem contribuído, de modo muito significativo, com as aulas atuais (PAIVA, 2012).

Somos atraídos pelo *design*, pelas cores, por movimentos e conteúdos que podem ser explorados por meio desses recursos, cuja maioria não foi criada para a sala de aula e que, devido às suas contribuições, podem ser inseridos e trabalhados nas atividades escolares ou, até mesmo, como extensão delas.

Os seres humanos podem se desligar parcialmente da experiência corrente e recordar, evocar, imaginar, jogar, simular. Assim eles decolam para outros lugares, outros momentos e outros mundos. Não devemos esses poderes apenas às línguas, como o francês, o inglês ou o wolof, mas igualmente às linguagens plásticas, visuais, musicais, matemáticas e etc. Quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, fazer imaginar um alhures ou uma alteridade (LÉVY, 1996, p. 72).

Podemos afirmar que desprender de situações reais, corriqueiras, conhecer novas culturas, ampliar o vocabulário e melhorar as habilidades são meios que esses jogos oferecem por suas estruturas e condições de trabalho que nos auxiliam a executar, de forma diferenciada, os objetos de estudos em ambientes tradicionais. A necessidade de adaptar esses recursos que, *a priori*, não foram desenvolvidos para a sala de aula, mas que a geração dos

nativos digitais traz consigo no dia a dia e que a escola como um todo pode inserir nas suas estratégias de ensinar e aprender, é imprescindível nos tempos atuais.

A ideia de trabalhar com jogos nas escolas e adaptá-los para várias disciplinas não é recente. “Compreender o papel do jogo na formação do sujeito tem sido objeto de diversas pesquisas nas mais variadas áreas do conhecimento, bem como tem interessado a educadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos e historiadores, dada a sua diversidade histórica” (MOITA, 2006, p. 23). Na história da educação, podemos observar diversos fatos que estão relacionados à proposta de oferecer aos educandos meios que ampliam o seu desenvolvimento com as habilidades necessárias para a aquisição da aprendizagem através dos recursos chamados lúdicos.

Para ampliar nosso estudo, perguntamos: o que são os jogos sociais digitais? Que ferramentas são essas que mexem tanto com o imaginário dos nossos alunos? Como podemos adequá-las à nossa prática pedagógica?

Podemos afirmar que o jogo social digital é um recurso presente na rede social que possibilita a interação com jogadores de diferentes culturas, em situação de estar aberto ao jogo, ser convidado ou estendido a um grupo fechado.

Nossa meta aqui é entender porque os jogos nos engajam, nos atraindo muitas vezes em nós mesmos. Essa poderosa força deriva primeiro do fato que eles são uma forma de diversão e jogo, e segundo de que eu chamo a sexta chave de elementos estrutural de jogos 1. Regras; 2. Metas e Objetivos; 3. Resultados e Feedback. Conflito/Competição/Desafio/Oposição; 5. Interação, e 6. Representação ou História (PRENSKY, 2001, p. 11).

Os jogos, por mais diferentes que sejam, carregam em suas características múltiplos elementos, mas, na essência de cada um deles, existe a estrutura citada (PRENSKY, 2001). No entanto, a situação de aprendizagem pode ser criada com a união entre o jogo presente na rede social, o conteúdo e o processo do ensino com base nas estratégias dos jogos sociais digitais.

Posto de maneira mais simples, a aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre um conteúdo educacional e jogos de computador. A premissa por trás dela é a de que é possível combinar videogames e jogos de computador com uma grande variedade de conteúdos educacionais, atingindo resultados tão bons quanto ou até melhores que aqueles obtidos por meio de métodos tradicionais de aprendizagem no processo (PRENSKY, 2012, p. 208).

No processo de análise e de escolha do jogo social, uma pesquisa foi realizada com alunos do ensino médio de uma escola estadual. Procuramos conhecer melhor o perfil desses alunos, o que gostam, quais os maiores desafios e se teriam preferência por algum tipo de

jogo. Durante a conversa, eles opinaram e apresentaram sugestões para mudar o idioma da rede social *Facebook*, inicialmente em Língua Inglesa, o que facilitou e contribuiu para a escolha e a acessibilidade ao jogo social *The Secret Society*, por conter situações que envolvem o uso sistemático do vocabulário e inúmeras situações de leitura.

O pesquisador Prensky ressalta que “uma das coisas mais importantes que você deve fazer no desenvolvimento da aprendizagem baseada em jogos digitais é ter representantes do público envolvidos no processo desde o começo” (PRENSKY, 2012, p. 218). Depois de consultar os alunos, fizemos uma análise do jogo com base nas teorias que envolvem o trabalho de modo técnico e pedagógico e com o ensino de língua estrangeira e percebemos que algumas situações potencializam o desempenho da proposta de trabalho, com estratégias para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa que se encaixaram na propositura do jogo.

Sobre esse aspecto, é importante ressaltar que “esses exemplos também dão a entender que a prática de escolha do código continua mudando à medida que mudam as relações das pessoas com seu público-alvo. Essas práticas multilíngues também são marcadores de identidade” (BARTON; LEE, 2015, p. 82), ou seja, é comum a prática da mudança de idioma nas redes sociais, o que nos faz perceber muitos casos de alunos que têm o desejo de melhorar a aprendizagem em sua língua-alvo e adotam essa mudança, estendendo-a para o uso com o jogo social.

Em relação ao jogo social digital que será a base para o desenvolvimento da pesquisa, em contextualização com os conteúdos para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa: *The Secret Society*, faremos, a seguir, a análise pedagógica, usando como referencial a tabela de avaliação produzida pelo Grupo de Pesquisa em Tecnologia Digital e Aquisição do Conhecimento TDAC<sup>1</sup>, da Universidade Estadual da Paraíba, que foi fundado em 2002 e tem o objetivo de realizar pesquisas sobre juventude e tecnologias digitais.

Inúmeras pesquisas têm sido desenvolvidas pelo grupo, que é coordenado pela Professora Doutora Filomena Maria G. Silva Cordeiro Moita, na Universidade Estadual da Paraíba, e seus integrantes são alunos de Graduação, Iniciação Científica e Mestrado.

#### **4.4.1 *The Secret Society*: análise pedagógica e técnica do jogo**

---

<sup>1</sup> TDAC, grupo de pesquisa em Tecnologia Digital e Aquisição do Conhecimento, cadastrado no CNPq e coordenado pela Professora Doutora Filomena Moita.

Para que os jogos comerciais possam ser aplicados na sala de aula como recurso didático, é necessário que sejam analisados, técnica e pedagogicamente, pelo professor (MOITA, 2016).

Apresentaremos, a seguir, a análise técnica e pedagógica do *The Secret Society*, tendo como base o que Lynn Alves também justifica. No entanto, podemos afirmar que, apesar de os jogos não terem sido desenvolvidos para a sala de aula, podem ser aplicados para fins educacionais.

A concepção que norteia as investigações parte da premissa de que qualquer jogo pode ser utilizado no espaço pedagógico não existindo uma dicotomia entre jogos eletrônicos para entretenimento e jogos eletrônicos para educação. (ALVES, 2008, p. 7).

É importante ressaltar que pesquisar a linguagem que seduz nossos alunos é o ponto principal para um desempenho motivador, com situações de aprendizagem mais ligadas à realidade deles, seja ele nativo ou imigrante digital (PRENSKY, 2001), pois todos estão envolvidos nesse progresso dos recursos multimodais, com ambientes que inserem e simulam situações e promovem a integração com os ambientes dos jogos e a aplicabilidade dos conteúdos que compõem as narrativas de cada um deles.

A ideia não é de passar, de forma exaustiva, os conteúdos, mas agregar conhecimentos e habilidades com o que foi desenvolvido em sala de aula para que os educandos desenvolvam a sua capacidade cognitiva de forma útil e aplicável através do jogo social digital levando as experiências para o dia a dia (ALVES, 2008).

As ferramentas utilizadas na escola precisam acompanhar a constante evolução dos recursos digitais, possibilitando a passagem da leitura contemplativa para a movente, da imersiva para a ubíqua. Dessa forma, os games podem ser grandes elos entre o ensino e a aprendizagem porque oferecem a dinâmica da leitura e dos instrumentos digitais de nossos dias.

A história do jogo apresenta uma situação fascinante, em que o jogador assume o papel de investigador e sai à procura de objetos ocultos em um cenário surpreendente, mágico, com várias interfaces, proporcionando um espaço de encantamento e envolvimento com o personagem e com a situação em que se coloca no ambiente do jogo. A sociedade secreta é uma comunidade clandestina, cujos membros têm uma habilidade sem igual de andar em um mundo fabuloso.

O Artefato Sagrado da Ordem, na narrativa do jogo, precisa ser protegido e, nesse clima de suspense, o Tio Richard, que está misteriosamente desaparecido, precisa ser

encontrado. O jogador é o único com super poderes e quem poderá encontrá-lo. E nessa mistura de aventura, quebra-cabeça e diversão, o jogador é o único que protegerá o Artefato Sagrado.

Esse ambiente do jogo social digital foi analisado a partir de um instrumento de avaliação desenvolvido pela equipe do grupo de pesquisa TDAC (já citado anteriormente) e por Moita (2016). Esse material é baseado nos estudos de Gee (2003), Schuyttema, (2008) e Savi (*et al.*, 2010).

O jogo digital presente na rede social *Facebook - The Secret Society* - estabelece um nível elevado de identidade com o jogador e possibilita uma intensa ligação entre ele e os elementos presentes nesse recurso, o que, de acordo com a avaliação desenvolvida, considerou como o nível 3, o mais alto pelo critério de pontuação.

O estudante só aprende se tiver um compromisso de longo prazo e conhecer algo novo. Porém isso exige que se desenvolva um elo grande de identidade (GEE, 2009). Os *games* cativam essa identidade assumida pelo jogador, que, desde os primeiros contatos com o jogo, assume uma identidade e executa as ações que estão inseridas nas características próprias de seus personagens.

A produção, no jogo, é nula ou insignificante, pois não é possível personalizá-lo ou modificá-lo. É o jogador que melhora sua estratégia como investigador e aprimora suas habilidades sem customizar os personagens ou os espaços utilizados durante a investigação. Os riscos encontrados no jogo são eminentes, existem as possibilidades de novas tentativas e correção de erros de forma constante e não existe exclusão. Podemos afirmar que há uma boa ordenação dos problemas com a ligação entre o jogador e o jogo, o que aumenta, de forma gradativa, a dificuldade de desenvolver as habilidades em cada fase.

No que se refere ao desafio e à consolidação, as situações de estímulo apresentadas são variadas e proporcionam a evolução constante e o desenvolvimento de novas habilidades para o jogador. As etapas contextualizadas nesses cenários têm elementos com características adequadas para os espaços abordados, o que possibilita uma excelente ligação entre os elementos do jogo e as atitudes dos jogadores.

A interface do jogo apresenta ferramentas inteligentes que estão perfeitamente distribuídas e atendem às exigências com orientações e indicações de possíveis ações para a evolução. No entretenimento do jogo, os usuários são motivados constantemente a convidar outros jogadores e montar equipes transfuncionais. Além do modo multiplayer, o jogo tem uma plataforma de comunicação, que não exige divisão de tarefas.

O envolvimento com o jogo causa uma sensação prazerosa ao usuário e níveis equilibrados de desafios, riscos e recompensas. As análises técnicas realizadas nos apresentam as características do jogo *The Secret Society* em relação a controles, requisito do sistema ou hardware, efeitos sonoros, interface do usuário, compatibilidade, auxílio, dicas, jogabilidade, gráficos e usabilidade.

O *game* oferece boa integração e simplicidade entre os controles e os comandos a serem executados. Seus desafios são apresentados por meio de pergaminhos, e os personagens que fazem parte da sociedade secreta passam as dicas e as informações necessárias para continuar as investigações, o que estimula a leitura e a curiosidade por procurar objetos e o interesse em acumular as recompensas oferecidas em cada etapa.

Os recursos emergentes adaptados para a escola ajudariam aos estudantes, independentemente de sua classe social, no processo de aprendizagem, por favorecer situações que estimulam seus estudos (GEE, 2009). Em nossa prática pedagógica, a necessidade de atualizar e adaptar esses recursos ao nosso público faz com que possamos trabalhar as principais características dos integrantes de cada grupo social. Como requisitos de sistema ou hardware, o jogo '*The Secret Society*' não exige muito, mas, para ter mais experiência, é necessário ter configurações mais modernas e instalar o *Adobe Player* no dispositivo a ser utilizado.

Os efeitos sonoros do jogo são muito envolventes e convidativos para uma verdadeira investigação minuciosa, em trabalho sigiloso, com bastante atenção, pois estabelece uma perfeita sincronia entre os efeitos sonoros e o ambiente do jogo, ao proporcionar uma ótima experiência auditiva e estimular o jogador a assumir o verdadeiro papel do personagem investigativo.

A interface apresentada ao usuário é boa, e podemos enfatizá-la como muito bem elaborada, porquanto apresenta uma enorme quantidade de informações que levam o jogador a ficar mais atento às apresentações verbais e não verbais para conduzir melhor ou de forma correta o jogo. O jogo '*The Secret Society*' encontra-se disponível em plataformas móveis e para *desktops* nos mais variados sistemas operacionais. Em especial, como jogo social digital, presente na plataforma da rede social *Facebook*.

No decorrer do jogo e com sua prática, encontramos mais auxílios e dicas para evoluir no *game*, com objetivos explícitos de maneira correta, com instruções para o usuário, ativando ainda mais as habilidades cognitivas para o desenvolvimento estratégico do jogador. A jogabilidade proporcionada é satisfatória, porém o tempo de resposta ainda prejudica o *gameplay*. Existe um pequeno atraso entre o comando e a resposta em algumas partes do jogo,

nada que desestimule o jogador, mas requer um pouco mais de espera para efetuar o comando ativado.

Os gráficos exibidos no jogo têm detalhes que transcendem as expectativas, com resolução em alta definição, que deixam os usuários cada vez mais envolvidos com as estratégias do *game*.

As imagens interativas que precisam ser exploradas para o bom desempenho dos jogadores fascinam e trazem experiências envolventes de profunda imersão ao ambiente.

Podemos concluir essa análise técnica falando da usabilidade do jogo social digital *The Secret Society*, presente na rede social *Facebook*, pois o *game* é simples e de fácil utilização, porém fornece desafios aos iniciantes.

O jogo analisado não oferece uma prática de complexos desafios e graus elevados de dificuldades, mas proporciona uma interface encantadora, conduzindo o jogador a cenários surpreendentes e envolventes, levando o usuário a mergulhar em um mundo enigmático, mágico e oferecendo uma vivência marcante do personagem assumido pelo jogador.

Com o propósito de ratificar a pesquisa, veremos o quadro demonstrativo da avaliação do jogo *The Secret Society* desenvolvido pelo grupo de pesquisa TDAC.

**Quadro 2–** Demonstrativo da avaliação do *The Secret Society*

<b>Análise pedagógica</b>	
<b>CRITÉRIO</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
Identidade	3
Produção	1
Riscos	3
Boa ordenação dos problemas	3
Desafio e consolidação	3
Sentidos contextualizados	3
Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído	3
Equipes transfuncionais	2
Frustração prazerosa	3
<b>Análise técnica</b>	
Controles	2
Requisitos do Sistema ou Hardware	2
Efeitos sonoros	3
Interface do usuário (UI)	2
Compatibilidade	2
Auxílio e dicas	3
Jogabilidade	2
Gráficos	3
Usabilidade	2

**Fonte:** Resultado da análise produzida pelo grupo TDAC - 2018



As contribuições do jogo social digital *The Secret Society* podem ser exploradas e trabalhadas de forma a otimizar os processos de desempenho das habilidades para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem da língua inglesa, em um ambiente de interação entre os estudantes e os educadores. Cabe ao corpo docente elencar as estratégias para a prática e o desenvolvimento da língua estrangeira, por meio desse campo virtual de aprendizagem - o jogo social digital.

Por meio do estímulo e da busca por objetos perdidos relacionando os nomes em inglês e os utensílios, essa atividade pode ser um conectivo entre a prática do jogo e o desenvolvimento para ampliar o vocabulário na língua inglesa.

Quanto às técnicas de descoberta, Harmer sugere: combinação de palavras com gravuras; elaboração de mapas semânticos; inferência de significado pelo contexto uso de sufixo e prefixos; e produção de textos orais e escritos com vocabulário específico. Quanto a prática, ele sugere ações e gestos; exercícios de uso de vocábulos frequentemente confundidos; exercícios de ordenação (de preferência, de importância, etc.) (PAIVA, 2012, p. 71).

De maneira ativa e dinâmica, o jogador é motivado a completar a lista de objetos que estavam perdidos, guiado pelo conjunto de vocábulos que se encontram em língua estrangeira. Nesse espaço virtual, as estratégias ampliam as possibilidades de os alunos desenvolverem o raciocínio lógico, a motivação, a curiosidade, a cultura, as técnicas e as orientações para o desempenho do jogo e enriquecer o vocabulário e a gramática (CELCE-MURCIA, 2001). Além disso, o *game The Secret Society* oferece elementos para desenvolver as habilidades de compreender e de escrever. Com base nas orientações desenvolvidas nos estudos sobre as teorias e as práticas do ensino de língua inglesa, no ensino médio, daremos ênfase à **Abordagem Comunicativa Escrita** (PAIVA, 2012).

As estruturas do jogo proporcionam o desenvolvimento da língua-alvo com a comunicação próxima da realidade, de forma contextualizada, e dá ao aprendiz condições para se desenvolver tanto na produção quanto na compreensão oral e escrita com conjuntura real vivida pelos educandos.

É nessa perspectiva que o jogo será perscrutado com base nos estudos sobre o desenvolvimento do ensino de gramática e do vocabulário no contexto da abordagem mencionada com o uso de estratégias e técnicas apropriadas (PAIVA, 2012).

Baseados na interface do *game*, podemos analisar, de forma minuciosa, como se estabelecem as relações de ampliação e sistematização do vocabulário e se aplicam as estratégias no ensino de gramática através do contexto desenvolvido por esse jogo social digital.

**Figura 1**– Imagem de abertura do jogo



**Fonte:** <http://www.gamespace21.com/the-secret-society-cheats-free-crystals-gold-coins/>.

Na página de abertura, o jogador é estimulado a entrar no jogo de mistério e aventura. Ele fica curioso para conhecer essa sociedade secreta clandestina, para revelar um enorme mistério, que é o desaparecimento repentino do Tio Richard, membro de elite dessa sociedade e que detém poderes mágicos, o qual precisa ser desvendado entre mundos fascinantes. No decorrer da história, o jogador assume o papel de protagonista e adquire os poderes que possibilitam encontrá-lo.

As primeiras cenas são expostas na tela inicial do jogo, visando despertar o interesse de entrar e ajudar a desvendar o segredo. As cores são fortes, com um ar sombrio. A roupa do personagem que apresenta o jogo revela um clima de mistério, que leva a pessoa a assumir, com bastante entusiasmo, a identidade de investigador para pesquisar cada vez mais o caso. “Assim, nosso processo é o seguinte: precisamos selecionar ou criar um estilo de jogo que seja envolvente e um estilo de aprendizagem que ensine o que é exigido (cada um tendo o outro em mente) e então, de alguma forma, uni-los” (PRENSKY, 2012, p. 214).

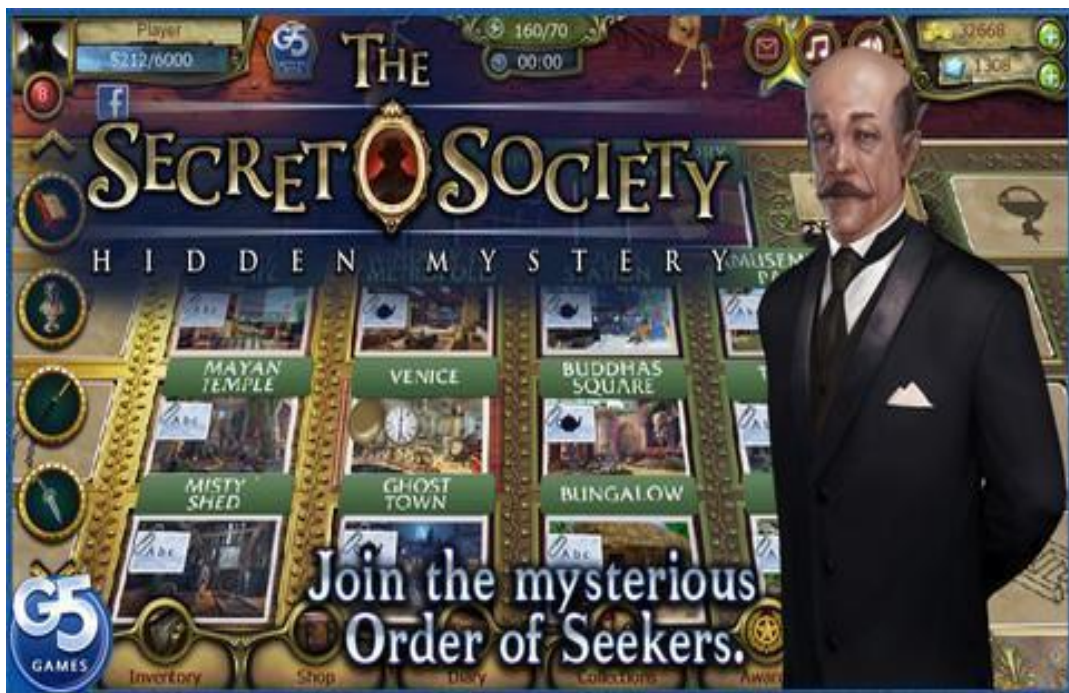
O jogo tem um fundo musical que atrai o jogador para incorporar o personagem investigativo da história, proteger o artefato sagrado da ordem e preservar a Sociedade do perigo que a ameaça. Nessa estrutura do jogo, podemos verificar a prática de exercícios que ampliam o vocabulário do aluno através das imagens exploradas e das palavras apresentadas

nessa atividade. Seu *design* é chamativo e conduz o jogador a acessar um ambiente que contém informações em Língua Inglesa.

Novas palavras não deveriam ser apresentadas de forma isolada e não deveriam ser aprendidas por simples memorização mecânica. É importante que novos itens sejam apresentados em contexto bastante rico para fornecer pistas para o significado e que os estudantes estejam dados em múltipla exposição para os itens que eles deveriam aprender (DECARRICO, 2001, p. 288).

Esse campo de aprendizagem que a autora defende proporciona o contato com inúmeras palavras, e esse contexto híbrido favorece a inferência dos vocábulos, devido ao cenário, aos personagens e às opções para se iniciar o jogo, o que nos faz perceber que o jogador se coloca em situações de interação e de simulação e passa a se familiarizar com a comunicação na língua inglesa.

**Figura 2**– Escolha dos cenários para investigação



**Fonte:** <http://vignette2.wikia.nocookie.net/the-secretsociety/images/1/10/Vid1.jpg/revision/latest?cb=20140311112119>.

Na escolha dos cenários de investigação, os jogadores passam a conhecer elementos que fazem parte da cultura de várias cidades do mundo. Com essas experiências, poderemos contribuir para despertar no aluno o desejo de conhecer novos espaços, ter a prática interdisciplinar e valorizar os conhecimentos prévios de cada um. Além disso, múltiplos conhecimentos podem ser partilhados, incluindo o desenvolvimento em outras áreas do conhecimento, como Geografia, História, entre outras.

Ensinar uma língua estrangeira fora do espaço em que ela é falada como língua nativa é uma prática desafiadora, e a tecnologia tem sido um suporte para minimizar as dificuldades encontradas nesse processo de ensino e aprendizagem (PAIVA, 2012).

**Figura 3**–Minijogos e enigmas



**Fonte:** [https://www.g5e.com/games/the\\_secret\\_society\\_hidden\\_mystery\\_ios](https://www.g5e.com/games/the_secret_society_hidden_mystery_ios).

As atividades que proporcionam prática e ação podem ser desenvolvidas pelo jogador, no ambiente do jogo, com o uso de som, imagem, movimento e agilidade. Esses estímulos favorecem o desenvolvimento das habilidades necessárias para a aquisição da Língua Inglesa e envolvem os estudantes nessas atividades motivadoras e inovadoras.

Na atualidade, programas de computador têm contribuído para o desenvolvimento da língua estrangeira e para sistematizar o vocabulário com práticas em múltiplos contextos em que os alunos podem compreender e produzir a escrita e a fala (DECARRICO, 2001).

**Figura 4**– Revela locais envolventes e encantadores



**Fonte:** <https://android.informer.com/Stories/top-5-hidden-object-games-for-android.html>.

Nessa etapa do jogo, o vocabulário pode ser ampliado e sistematizado com a associação entre a imagem e a palavra. Para isso, o jogador precisa analisar os espaços e, dentro de um tempo cronometrado, procurar o objeto citado. As estratégias para ampliar o vocabulário devem ajudar a descobrir o significado de uma nova palavra e a consolidar uma cujo significado foi encontrado (DECARRICO, 2001).

**Figura 5**– Situações de leitura



**Fonte:**

[https://www.google.com.br/search?q=imagens+do+jogo+the+secret+society&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjWtju6HWAhUqJMAKHRYRuBeUQ\\_AUICigB&biw=1024&bih=420#imgrc=4unr-wDrWYZRfM](https://www.google.com.br/search?q=imagens+do+jogo+the+secret+society&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjWtju6HWAhUqJMAKHRYRuBeUQ_AUICigB&biw=1024&bih=420#imgrc=4unr-wDrWYZRfM).

O jogo oferece textos nos quais o jogador pode se basear e caminhar para encontrar o objeto solicitado com diferentes estratégias de leitura. Podemos chegar à interpretação do texto de modo correto, trabalhando com estratégias de compreensão escrita, com tópicos que abordem o apoio em palavras transparentes, atenção ao título, imagens, características tipográficas, prática de *skimming* e *scanning*, uso de dicionário bilíngue, usar partes das palavras para chegar ao significado, previsões sobre o texto, identificação do tipo de texto, do gênero e suas características, conhecimento prévio, inferência textual, identificação do vocabulário, das ideias gerais e específicas e dos diferentes pontos de vista em um texto, bem como o monitoramento da coerência da leitura (SANTOS, 2012).

As situações envolvem a interpretação dos textos e são necessárias para dar continuidade ao jogo e favorecer a prática e o hábito de ler na língua-alvo. As formas como são desenvolvidas as habilidades de compreensão textual estimulam e proporcionam a cada situação mais contato e estímulo para leituras maiores e mais complexas e para a prática de habilidades indispensáveis ao processo de ensino e aprendizagem, como *Vocabulary and Grammar*.

#### 4.5 ENSINO E APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE JOGOS ONLINE

Os desafios para uma educação que desperte nos educandos o desejo de aprender e que nos impulse a trabalhos cada vez mais inovadores são enormes, mas a sensação de uma tarefa árdua realizada é imensurável. No campo de trabalho do ensino e da aprendizagem, cobram-se propostas que estimulem o gosto de aprender e o desenvolvimento de técnicas que nos auxiliem nesse trajeto.

Nosso público-alvo é composto de pessoas que podem e conseguem administrar o uso de várias mídias ao mesmo tempo, que são atraídas por situações motivadoras e, em suas estratégias para desenvolver e adquirir suas habilidades, sentem a necessidade de mais provocações e estímulos com recursos e abordagens que os afrontem e proporcionem situações com interatividade e espírito de competição.

O homem é, por natureza, uma criatura que investiga: não simplesmente aceita e convive com o que está diante de si; busca novas coisas, novas oportunidades e maneiras de melhorar sua vida. Maslow (1987) descreveu nossa motivação por determinado comportamento em seu modelo piramidal, tentando explicar como priorizamos ora viver nossa vida, ora melhorá-la. À medida que melhoramos nossa vida, usamos nosso cérebro como instrumento para analisar o que temos à nossa volta e para nos adaptarmos a isso, prevendo nosso futuro incerto. Essa capacidade de reconhecer padrões em nossa experiência e de melhorar nossas respostas a eles é o que chamamos de 'aprendizagem'. Usamos o conhecimento, as habilidades e os valores para construir as competências que determinam tais respostas. (VEEN; VRAKING, 2009, p. 75-76).

Na escola, a busca de quem ensina e de quem aprende por aprimorar os conhecimentos acontece de modo formal. Inúmeras vezes somos surpreendidos com as propostas de nossos alunos, que contribuem para melhorar nossa prática pedagógica. As experiências que eles vivenciam como participantes da sociedade da comunicação e da informação com aprendizagens colaborativas e ubíquas aguçam seu interesse por meios que os levem a adquirir conhecimentos, inserindo e adaptando as ferramentas tecnológicas digitais de que dispõem nos dias de hoje.

Em meio às discussões científicas, surgiu a proposta de um jogo online para o trabalho ativo no ensino e na aprendizagem, por oferecer situações e problemas que motivam, encorajam, desafiam e proporcionam situações de aprendizagem que podem ser trabalhadas de forma pedagógica com grande parte desses recursos que, apesar de não serem criados para esses fins, contribuem significativamente. Assim, a proposta de Gee (2009) é de levar às salas de aula as características que os *games* oferecem para imergir no contexto da geração atual.

Os bons *videogames* incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (GEE, 2003, 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os *videogames* motivadores e divertidos. Os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso (GEE, 2009, p. 2).

Os jogos envolvem seus utilizadores porque oferece estratégias que apresentam uma forma desafiante de adquirir a aprendizagem de maneira agradável e prazerosa, em que perder não é sinônimo de fracassar, mas de analisar os erros e corrigir as áreas em que cada pessoa tem mais dificuldade.

Essa lógica do jogo que podemos utilizar em nossa prática pedagógica também pode ser usada no próprio *game*, cabe a cada educador analisá-lo e verificá-lo em sua área de conhecimento. Para Gee (2009, p. 3), “algumas pessoas pensam que a aprendizagem escolar – em Biologia, por exemplo – só tem a ver com aprender ‘fatos’ que possam ser repetidos em uma prova escrita”.

Podemos dizer que o uso e o estímulo de várias habilidades levam os estudantes a enfrentarem os maiores desafios da vida cotidiana, com adaptações e condições instigantes, de um modo mais rápido, dinâmico e com estratégias para solucionar os problemas que enfrentamos.

Para desenvolver as competências pessoais necessárias, usamos nosso cérebro como uma ferramenta de simulação. Acumulamos experiência, criamos realidades abstratas ou alternativas e desenvolvemos e testamos nossas soluções para certos problemas. Quando, inevitavelmente, deparamo-nos com situações imprevistas, o fato de já ter simulado vários cenários similares permite que escolhamos a melhor alternativa e que reduzamos a complexidade e a novidade de encontrar uma solução (VEEN; VRAKING, 2009, p. 81).

Além dessa experiência, da sensação de ter enfrentado tal dificuldade e de ter caminhos mais eficientes, podemos dizer que os jogos online, entre tantas ferramentas, podem oferecer situações novas e desafiadoras e práticas de inúmeras habilidades que estimulam as pessoas a se desenvolverem com o uso dos games e a preparar seus usuários para cenários reais.

Assim, Gee (2009) aponta que os jogos têm os seguintes princípios de aprendizagem: interação; produção; riscos; customização; agência; boa ordenação dos problemas; desafios e consolidação; “Na hora certa” e “a Pedido”; sentidos contextualizados; frustração prazerosa; pensamento sistemático; explorar; pensar lateralmente; repensar os objetivos; ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; equipes transfuncionais e performance anterior à competência.



Ressaltamos, ainda, que as contribuições das estratégias dos jogos online para o ensino e a aprendizagem são mais amplas, e em conjunto com os princípios citados, podem unir diversas pessoas com a finalidade de alcançar as metas estabelecidas pelas análises pedagógicas.

Nesse contexto, o ensino e a aprendizagem são desenvolvidos de forma semelhante à sala de aula, por reunir pessoas e formar grupos que podem proporcionar essa interatividade; por estimular as competências de modo atrativo, com possibilidades de desenvolver múltiplas habilidades, com métodos contextualizados e instigantes que trabalham no educando situações que despertam a aspiração de aprender com condições híbridas e proporcionam conhecimentos individuais que podem ser compartilhados pelas estruturas que mantêm esses *games*.

#### **4.5.1 A colaboração no contexto do ensino e da aprendizagem**

As colaborações entre os indivíduos são atitudes que facilitam o processo de ensino e de aprendizagem. Nesse sentido, a reciprocidade da partilha elenca conhecimentos, pois, a partir do momento em que planejamos e traçamos nossos objetivos em conformidade com as experiências e os estudos compartilhados, podemos galgar resultados expressivos. Assim, aprender é mais do que adquirir conhecimentos, é socializar com a prática do diálogo, com a convivência, com as experiências e com as habilidades adquiridas.

As ações de ensinar e aprender estão inteiramente interligadas ao processo de desenvolvimento, o qual podemos chamar de expressões colaborativas. Portanto, se nos dispusermos a estar em sala de aula, de modo intrínseco, efetivamente contribuiremos para o despertar e o aprender de todos os envolvidos. Esse contexto de participação e colaboração é encontrado na escola de tal modo que, através dos recursos tecnológicos digitais da informação e da comunicação, pode ser ampliado para fora dela, com propostas pedagógicas.

A troca de saberes proporcionada no ambiente digital oferece aos seus utilizadores ricas experiências, em que é possível interagir de modo a exercer a comunicação e proporcionar informação agregada às estratégias de como alcançar tais resultados. Essa vasta forma de compartilhar as experiências e praticar as habilidades adquiridas é defendida por pesquisadores que reconhecem o uso das TDIC como excelentes canais para se realizar essa prática de colaboração.

Eles operam como ‘sistemas de aprendizagem social’ onde praticantes se conectam para resolver problemas, partilhar ideias, estabelecer padrões, construir ferramentas, e desenvolver relacionamentos com pares e com públicos estratégicos. Organizações e pesquisadores usam uma variedade de termos para descrever fenômeno similar, tais como ‘conhecimento de comunidades’, ‘competência em rede social’, ‘grupos temáticos’ e ‘aprendizagem em rede social’ (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004, p. 18).

No processo de crescimento coletivo, temos que ser claros em nossas metas e destacar as contribuições online, com o intuito de capacitar cada indivíduo para desempenhar suas funções e atrair outras pessoas por meio de suas experiências e de seus trabalhos. De acordo com a comunicação colaborativa, temos as publicações com o uso do canal YouTube, os tutoriais nas plataformas, o *Facebook*, os compartilhamentos, as interações entre os grupos, as comunidades, as práticas dos jogos sociais e outras formas de socializar o conhecimento nesse espaço digital.

Uma comunidade eficaz depende da força de seus três núcleos de dimensões estruturais: seu domínio, comunidade e prática.

- ‘Domínio’ refere ao seu foco de questão e o senso de identidade dos membros com o tópico
- ‘Comunidade’ inclui relações com os membros e a natureza de suas interações – níveis de confiança, pertencimento, e reciprocidade
- ‘Prática’ consiste de um repertório de ferramentas, métodos, e habilidades – tão bem como aprendizagem dos membros e atividades inovadoras (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004, p. 18).

O uso dos três eixos estruturantes citados anteriormente alimenta e sustenta a relação de colaboração na escola e na extensão dela para a prática do ensino e da aprendizagem (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004).

O cuidado que devemos ter com os membros do grupo e a sociedade como um todo exige a discrição da identidade do que é partilhado, a confiabilidade que passamos na relação com os educandos, o respeito por nossas produções, a contribuição do outro e os métodos e as práticas que usamos em nosso dia a dia. É assim que conseguiremos aprimorar o desempenho pedagógico e inovar o trabalho no contexto em que eles estão inseridos, o que corrobora a prática da troca de saberes e amplia, conseqüentemente, o ensino e a aprendizagem.

Quando os indivíduos se propõem a participar de forma ativa do envio de mensagens que contribuem com perguntas e respostas, materiais em arquivos de fotos e vídeos, troca de conhecimentos e informações, todos nós somos contemplados com a importância de que a colaboração, em especial nesse ambiente online, faz crescer as comunidades de práticas e desempenhar um melhor trabalho vinculado a sua estrutura principal - a cooperação digital.

Diante do exposto, entende-se que o trabalho colaborativo é configurado por um campo semântico que envolve princípios como: confiança mútua; certeza; respeito

às diferenças; capacidade de encorajar, cuidar e respeitar o próximo; apoio emocional; mutualidade/reciprocidade; interdependência; tomada de decisões compartilhadas; resolução de problemas; entendimento mútuo; objetivo em comum; complementaridade; apropriação mútua de experiências; divisão de tarefas; ética e reconhecimento/valorização do trabalho do outro; negociação de pontos de vista, significados, prioridades, compromissos, posições sociais, objetivos; flexibilidade; engajamento/envolvimento mútuo; equilíbrio/simetria/equidade; aprendizagem recíproca; responsabilidade compartilhada; estabilidade; previsão; obrigação coletiva e autonomia.(SENEFONTE, 2015, p. 6).

A socialização do ensino e da aprendizagem fortalece o surgimento de novas comunidades de práticas que carregam, em sua essência e em sua estrutura, os atos colaborativos.

Ao usar as TDIC para criar páginas e explanar os conteúdos para a sala de aula, podemos criar espaços de questionamentos, esclarecimentos, diálogos ou diversos assuntos que estão entrelaçados na prática que colabora com essas habilidades. Assim, a customização e a utilização de programas e aplicativos que estão contemplados na imensidão de diferentes tipos e formas de rede contribuem com o ensino e com a melhoria de toda essa proposta ao surgirem novos equipamentos e novas estruturas no espaço online.

Com essas ferramentas, podemos guiar os trabalhos colaborativos com os estudantes através do *feedback* que eles oferecem ao sinalizar suas perguntas e respostas, o que servirá para enriquecer mais esse campo. Assim, cabe aos mediadores desses processos o trabalho organizado, dinâmico e motivador, para que os conhecimentos prévios dos educandos sejam valorizados, e eles sejam instigados a produzir e a partilhar seus saberes, entendimentos e cultura de um modo amplo e geral.

## 5 METODOLOGIA

Neste capítulo, apresentaremos os processos utilizados no delineamento do estudo, o encaminhamento da pesquisa, a formulação do problema, a construção das hipóteses, a classificação da pesquisa, a aplicação do processo de investigação e o levantamento dos dados coletados.

### 5.1 DELINEAMENTO

Este estudo tem enfoque qualitativo, é caracterizado como exploratório descritivo e tem a metodologia fundamentada no estudo de caso. A pesquisa qualitativa caracteriza-se por exigir uma atenção minuciosa e detalhada dos sujeitos envolvidos na investigação, os ambientes usados por eles, no processo composto entre as pessoas e os espaços por elas vividos, e os instrumentos utilizados para análises, o que contribui com mais detalhes sobre o campo estudado e a riqueza de informações no processo de elaboração do trabalho em construção, o que caracteriza a investigação qualitativa como descritiva (BOGDAN; BIKLEN, 1994). O trabalho qualitativo requer reconhecimento dos personagens ativos em toda a formação da pesquisa e a participação do pesquisador nas situações que surgem e na integração dos sujeitos e dos ambientes explorados por cada um. No que se refere à pesquisa qualitativa, na área da Educação, o pesquisador alicerça seu trabalho observando as experiências e os registros de suas análises, tomando como base as anotações do que foi vivenciado e as contribuições dos sujeitos inseridos no contexto da investigação.

As experiências educacionais de pessoas de todas as idades (bem como todo o tipo de materiais que contribuam para aumentar o nosso conhecimento relativo a essas experiências), tanto em contexto escolar como exteriores à escola, podem constituir objecto de estudo. A investigação qualitativa em educação assume muitas formas e é conduzida em múltiplos contextos (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p.16).

As estratégias da pesquisa que consideramos como principais características representativas da investigação qualitativa são a observação participante e a entrevista em profundidade. Na primeira característica, o investigador passa realmente a compartilhar as experiências das pessoas que compõem o campo em análise para completar suas estratégias de estudo e de pesquisa e recorre a artigos, registros escritos, fotografias entre outros (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

Na segunda característica, o pesquisador necessita passar um tempo considerável com os sujeitos da pesquisa e seus locais de convívio, elaborar questões para aprofundar bem mais a coleta de dados e priorizar as questões abertas, que são as mais propícias em maior amplitude no recolhimento das informações, contemplando também o uso de questionários estruturados.

O caráter flexível desse tipo de abordagem (com questões abertas) possibilita que as pessoas respondam e contribuam de uma maneira mais natural, sem se prender às questões previamente estruturadas, o que proporciona ao pesquisador conduzir os sujeitos à liberdade de respostas e expressar, com mais detalhes, suas opiniões (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

A pesquisa tem caráter exploratório e descritivo porque, em sua estrutura, tem uma riqueza de detalhes que nos ajudarão a compreender as inúmeras situações vivenciadas pela pesquisadora e pelo corpo discente.

A preocupação com o contexto em que os alunos estão nos leva a explorar o local de estudo com postura investigadora, com o propósito de oferecer e contribuir para a participação efetiva daqueles que estão em seu local natural, com condições de desenvolvimento e melhor desempenho para as várias situações reais. "Entendem que as ações podem ser melhor compreendidas quando são observadas no seu ambiente habitual de ocorrência" (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 48). A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede estadual de ensino que oferece ensino fundamental e médio aos seus alunos, e as ações para os estudos foram elaboradas e criadas de acordo com a estrutura oferecida no espaço escolar.

A análise exploratória descritiva, nesse material de estudo, procurou perscrutar esse ambiente digital, que é o jogo social presente no *Facebook*, e que ainda precisa ser mais analisado e detalhado no âmbito educacional, como foi confirmado na revisão de literatura no Capítulo 3 desta pesquisa, visando potencializar sua utilidade de forma efetiva.

Sob essa perspectiva, Gil (2002), assevera:

Essas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que essas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado (GIL, 2002, p. 41).

Bogdan e Biklen (1994, p. 48) corroboram essa assertiva com a seguinte afirmação:

Quer os dados sejam recolhidos sobre interações na sala de aula, utilizando equipamento vídeo (Florio,1978; Mehan, 1979), sobre educação científica, recorrendo à entrevista (Denny, 1978a), ou ainda sobre a desagregação, mediante observação participante (Metz, 1978), os investigadores qualitativos assumem que o comportamento humano é significativamente influenciado pelo contexto em que ocorre, deslocando-se, sempre que possível, ao local de estudo.

É relevante salientar que o contato com os sujeitos envolvidos na pesquisa e com os ambientes usufruídos por eles foi importante para um amplo desenvolvimento do assunto abordado e para a coleta e a análise das informações disponibilizadas. Os investigadores qualitativos buscam os dados de forma minuciosa, ao recolher as informações descritivas, portanto, nada é trivial (BOGDAN; BIKLEN, 1994).

Depois que coletamos mais informações e investigamos com base na área de exploração dos estudos e leituras de materiais teóricos no campo de análise da nossa pesquisa, decidimos, de acordo com os procedimentos técnicos, classificá-la como estudo de caso.

O plano geral do estudo de caso pode ser representado como um funil. Num estudo qualitativo, o tipo adequado de perguntas nunca é muito específico. O início do estudo representado pela extremidade mais larga do funil: os investigadores procuram locais com pessoas que possam ser objecto de estudo ou fontes de dados e, ao encontrarem aquilo que pensam interessar-lhes, organizam então uma malha larga, tentando aliviar o interesse do terreno ou das fontes de dados e seus objectivos. Procuram indícios de como deverão proceder e qual a possibilidade de o estudo realizar. Começam pela recolha de dados, revendo-os e explorando-os, e vão tomando decisões acerca do objectivo do trabalho. Organizam e distribuem o seu tempo, escolhem as pessoas que irão entrevistar e quais os aspectos a aprofundar (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 89).

A seleção dos dados da pesquisa iniciou-se com uma turma composta de 25 estudantes do 1º ano do ensino médio regular, do turno da tarde, na faixa etária entre 15 e 16 anos.

Um dos principais requisitos que tomamos como ponto de partida para a desenvoltura do trabalho foi que todos os participantes tivessem e-mail, conta na rede social *Facebook* e celular *smartphone*. Assim, a socialização e a participação dos educandos deram seguimento ao processo de investigação.

A criação de um grupo no *Facebook* foi sistematizada para que pudéssemos proporcionar um ambiente de troca de saberes, no qual foi possível lançar as estratégias de ensino e aprendizagem e colaborar com o desenvolvimento coletivo dos envolvidos na proposta de estudo por meio de participação síncrona, assíncrona, ubíqua e mediada pela Internet e pelos dispositivos digitais. Esse recurso digital foi utilizado como base para lançarmos os desafios do ensino e da aprendizagem, que chamamos de *Challenges*, que se sustentam no eixo principal, que é o ambiente do jogo social digital *The Secret Society*.

O espaço virtual de ensino e aprendizagem, que é constituído pelo jogo social e o grupo localizado na plataforma, serviu como ferramenta para coletarmos informações e dados mais específicos das atividades praticadas em seu cenário de comunicação, que é o grupo de discussão, com tempo de duração de 45 minutos em cada encontro, compatibilizado com o horário de aula da modalidade oferecida pela escola. Os quatro encontros aconteceram nos meses de **dezembro** e **janeiro** (devido ao calendário escolar), semanalmente.

## 5.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Os sujeitos da pesquisa foram escolhidos de forma planejada, visando às condições para aplicar o projeto de investigação e às conjunturas para recolher as informações necessárias para analisar os dados, que foram coletados com as contribuições dos estudantes do primeiro ano do ensino médio de uma escola pública estadual situada no município de Santa Rita - PB.

A disciplina ‘Língua Inglesa’ é inserida no currículo educacional, a partir do 6º ano do ensino fundamental, como disciplina obrigatória, seus conteúdos são desenvolvidos e aplicados até o 3º ano do ensino médio, e é oferecida de forma optativa no Exame Nacional do Ensino Médio - ENEM.

Para realizar esta pesquisa, aplicamos um termo de consentimento livre, que se encontra no Apêndice B deste trabalho, e o material que foi coletado com as assinaturas dos responsáveis foi arquivado.

## 5.3 DESENVOLVIMENTO DA INTERVENÇÃO

O delineamento para aprofundar, explorar e fundamentar o contexto estudado em nossa pesquisa deu-se a partir da seguinte sequência:

1. O jogo social presente na plataforma *Facebook – The Secret Society* – foi escolhido pelos alunos da escola por conter todas as informações em língua inglesa.
2. Criação do grupo no *Facebook* – O grupo criado teve a intenção de oferecer aos participantes um aspecto mais próximo da sala de aula física, onde o professor media as situações para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem, e os alunos podem participar com questionamentos, respostas, contribuições e

esclarecimento de dúvidas, em contato direto e participativo, em uma sala de aula virtual.

3. Sistematização dos encontros – Os encontros foram organizados em uma aula semanal de 45 minutos e mediação online. As situações criadas a partir do jogo têm a possibilidade de continuar antes e depois da aula; no final de cada experiência, os alunos contarão com quatro horas/aula de mediação entre o ambiente de jogo social, o grupo do *Facebook* e a situação de aprendizagem; os desafios contextualizados no jogo serão expostos em sala de aula e colocados no grupo do *Facebook* para uma maior assimilação da ferramenta digital e a situação de aprendizagem.
4. Sala de aula virtual (grupo do *Facebook*) – Foi organizada por meio de um cronograma, com data e hora marcadas. O ambiente é propício para participação, sugestões, leitura dos desafios e enunciados para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem.
5. Questionário – Para realizar a pesquisa em profundidade, elaboramos um questionário, com o propósito de coletar, minuciosa e detalhadamente, os dados, que serviram para explorar e descrever as contribuições dos envolvidos na pesquisa.

**Figura 6– Delineamento**



**Fonte:** Mapa Mental criado pela pesquisadora utilizando a ferramenta GoConqr (<http://www.goconqr.com/pt-BR>), 2018.



#### 5.4 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

O desdobramento da investigação foi estruturado para um trabalho contínuo e efetivo, que possibilitou sistematizar os materiais de estudo do ambiente e dos sujeitos que compõem a pesquisa, de acordo com as etapas a seguir:

1. Primeira etapa - Levantamento de materiais para pesquisa, análise do campo de estudo, formulação do problema de pesquisa, elaboração dos objetivos, revisão de literatura, construção teórica do projeto e elaboração da metodologia;
2. Segunda etapa - Reunião com o grupo participante da pesquisa e entrega do termo de livre consentimento, apresentado no Apêndice B;
3. Terceira etapa - Criação do grupo no *Facebook*;
4. Quarta etapa - Trabalho em sala de aula com conteúdo programático explorado no ambiente de jogo social para a série estudada;
5. Quinta etapa - Uso do jogo social digital com aplicação dos desafios, *Challenges* (ver Apêndice C), na sala de aula *chat*. As habilidades foram desenvolvidas no grupo fechado do *Facebook*, com base em uma sequência didática planejada sob o conceito de Dolz, Noverraze Schneuwly (2004), que consideram esse tipo de atividade um conjunto de exercícios articulados que se orientam mediante um gênero textual oral ou escrito. No caso da nossa proposta, usamos o gênero textual instruções de jogos para conduzir as aulas, como podemos ver no Apêndice F;
6. Sexta etapa - Recolhimento dos dados das situações de ensino e aprendizagem online registrados no *chat*.
7. Sétima etapa - Aplicação dos questionários semiestruturados;
8. Oitava etapa - Análise e interpretação dos dados recolhidos durante a pesquisa;
9. Nona etapa - Redação do relatório de pesquisa e conclusão do trabalho com o desenvolvimento das considerações finais;
10. Décima etapa - Elaboração do produto final, *Screencast*, desenvolvido para ser usado como ferramenta pedagógica por professores de Língua Inglesa.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, devido à dificuldade de acesso e à qualidade dos aparelhos digitais usados por alguns participantes, eles não conseguiram concluir as atividades, conseqüentemente, não puderam contribuir com a segunda parte da investigação,

ou seja, com o preenchimento do questionário. Ainda assim, puderam continuar com a participação e a colaboração na pesquisa e em comunhão com os colegas, que, de forma interativa, obtiveram êxito na execução das atividades. As análises dos resultados da pesquisa ficaram reduzidas às contribuições de dez educandos, que realizaram as etapas supracitadas relacionadas às experiências dos alunos.

As apreciações foram divididas em dois momentos: o grupo (sala de aula virtual) na rede social *Facebook* e o questionário.

Com o propósito de dar continuidade e fundamentar, de forma objetiva e segura, nossa pesquisa, apresentamos, no próximo tópico, a análise dos dados.

## 5.5 ANÁLISE DOS DADOS

A realização do trabalho, com os encontros presenciais e online, deu-nos subsídios para discutir e analisar os dados da investigação com base nas respostas dos alunos e nos ambientes explorados, em consonância com a proposta da pesquisa.

A rede social *Facebook*, os dispositivos digitais e a Internet foram utilizadas como ferramentas para a intervenção pedagógica e possibilitaram a implementação do jogo no contexto pesquisado de ensino e aprendizagem.

O grupo no *Facebook* proporcionou aos envolvidos no trabalho condições de interatividade que possibilitaram os registros das participações. Assim, realizamos, de forma detalhada, o levantamento dos dados para discussões e contribuições no contexto educacional.

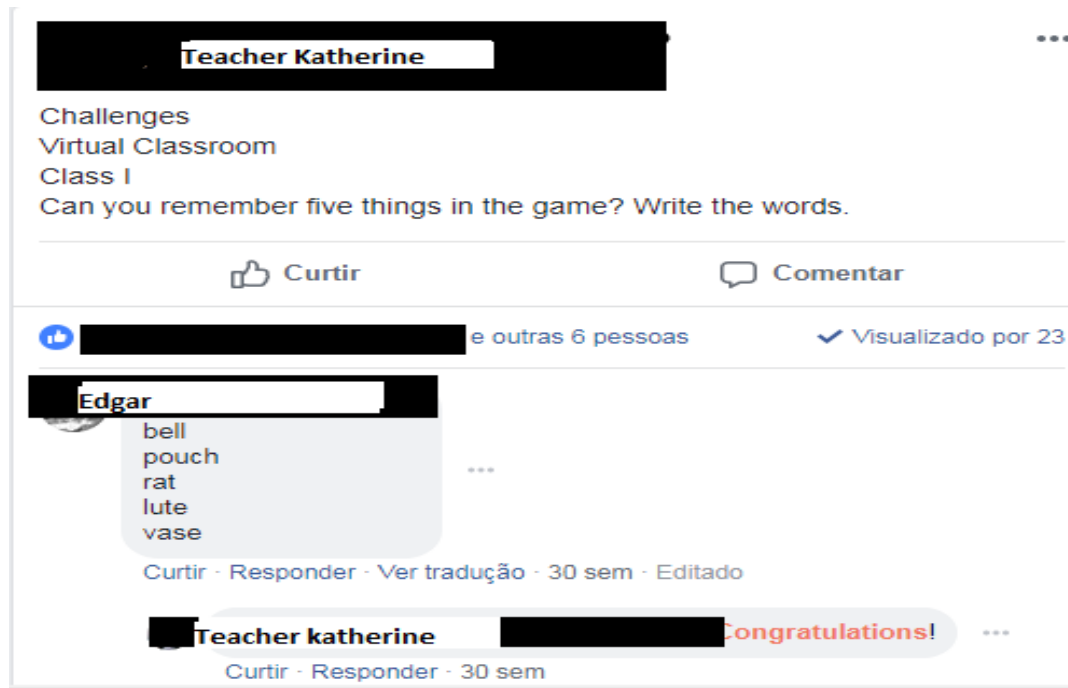
A aplicação do questionário semiestruturado nos fez reconhecer minuciosamente as situações vividas pelos estudantes, o estudo sobre o que cada um pode usufruir e adquirir em nível de conhecimento, como também transmitir e compartilhar o conteúdo prévio, contribuindo para as experiências e as habilidades desenvolvidas pelo grupo.

Com o intuito de preservar e respeitar a identidade dos estudantes que fizeram parte da pesquisa, utilizamos nomes de autores da Literatura para assegurar, com ética, o processo de coleta e análise dos dados inseridos no trabalho.

### 5.5.1 Amostra do grupo no *Facebook*, *The Secret Society*

*Challenges I* - Desafios do ensino e da aprendizagem 1

**Figura 7–Challenges – Class I**



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

As análises foram feitas, inicialmente, com base no texto ‘O vocabulário sempre ocupou lugar relevante na história do ensino de línguas’ (PAIVA, 2012, p. 65). As aulas ministradas com o uso das habilidades para ampliar o vocabulário são sempre bem aceitas pelos educandos, pois a dinâmica que os atrai é o desenvolvimento da língua-alvo de modo mais prático. Em nossa investigação, podemos apresentar a associação de imagens (no contexto do jogo social) com itens lexicais.

A Professora Katherine perguntou: “Can you remember five things in the game? Write the words”, e o aluno Edgar respondeu: “*bell, pouch, rat, lute, vase*”. Nesse exercício, utilizamos o desenvolvimento das **Estratégias Cognitivas**, que são técnicas em que se usam processos mentais para desenvolver a aprendizagem. Na abordagem comunicativa, o ensino de vocabulário precisa ser desenvolvido na situação em que os educandos estão inseridos, para promover a comunicação com elementos do seu ambiente, seja local, real ou virtual.

As Estratégias Cognitivas correspondem aos seguintes aspectos: contextualização, comparação, cópia, agrupamentos, uso de imagens, inferência, memorização, anotações (sobre o uso de novas palavras e expressões), construção de palavras, revisão, consulta ao dicionário (online ou impresso), análise de partes das palavras e tradução (PAIVA, 2012).

Na próxima imagem, apresentamos uma análise sobre a participação e o uso das Estratégias Cognitivas por parte de alguns membros da equipe: Jane, Walt e Virgínia.

**Figura 8**—*Challenges – Part II*



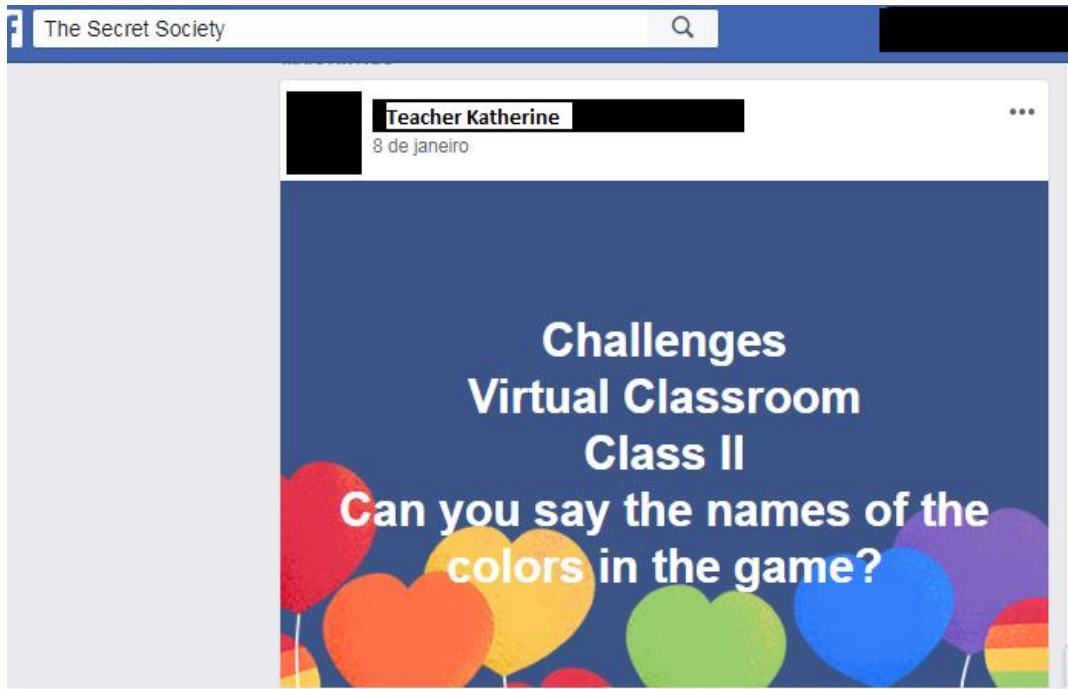
Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

A Professora Katherine mediou a situação em que o aluno desempenhou e utilizou a sala de aula virtual, a fim de organizar e avaliar sua participação, em consonância com a análise das necessidades individuais da aprendizagem e a seleção do vocabulário a ser aprendido. Além disso, fez um planejamento de ensino a partir do desenvolvimento das Estratégias Metacognitivas para a técnica empregada, o que potencializou o uso dos recursos de aprendizagem e da organização do vocabulário em registros diversos (PAIVA, 2012).

As estratégias sociais elencadas acima foram acessórios para subsidiar as técnicas que levaram à aprendizagem de um com o outro. Na Figura 8, observamos, com mais clareza, a diversidade nas respostas dos alunos, em que as informações do jogo foram diferenciadas com as contribuições dos estudantes, o que tornou o espaço digital mais amplo e possibilitou inserir esse recurso, de forma organizada, em um quadro de vocábulos.

**ChallengesII** - Desenvolvimento da habilidade de ampliar o vocabulário

**Figura 9**–*Challenges – Colors*



**Fonte:** <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

Nesse desafio, os alunos desempenharem três estratégias: a cognitiva, a metacognitiva e a social, que foram desenvolvidas na prática das atividades. A mediação da professora partiu da seguinte pergunta: “*Can you say the names of the colors in the game?*”, cuja resposta demonstramos na Figura 10.

**Figura 10**–Challenges – Colors II



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

Conforme podemos observar na citação a seguir, “As gravuras são importantes auxiliares para a aprendizagem de vocabulário. O recurso visual constitui boa estratégia de memória, pois associa um conceito a uma forma icônica” (PAIVA, 2012, p. 73).

O desenvolvimento dessas atividades proporcionou aos alunos condições de aprendizagem e sistematização vocabular, fazendo-os utilizar a mesma organização em outros contextos, em outros jogos, e criando ambientes que os levaram a compartilhar a aprendizagem uns com os outros, utilizando-se dos recursos das TDIC e capacitando-os a condições de práticas que colaboraram com o coletivo.

Na Fig. 10, apesar de encontrar vocábulos repetidos, podemos destacar a palavra *Golden*, citada pelo estudante Edgar, que foi diferenciada das demais apresentadas pelo grupo, acrescentando mais conhecimentos para os estudantes que citaram cores de níveis de estudos mais iniciais.

Na contribuição do aluno Lord, também localizada na Figura 10, podemos identificar o uso da estrutura frasal: “*I can see yellow...*”, o que apresenta a capacidade que o educando tem de associar as palavras já aprendidas e suas utilizações em novas possibilidades de comunicação.

A aquisição de vocabulário é, pois, fundamental para os aprendizes de línguas estrangeiras. Esse estudo não deve ser entendido apenas como retenção de itens

lexicais isolados, mas também como colocações, expressões formulaicas, mecanismos de formação de palavras e questões de uso (PAIVA, 2012, p. 79).

**Figura 11**–*Challenges – Colors III*



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

Também encontramos o uso de frases elaboradas para a pergunta da Professora Katherine: “*Yes, I can!*”, “*We can see too*”, e a utilização das palavras “*light*” e “*pale*” na participação da aluna Jane. Por outro lado, a palavra “*blue*” foi qualificada como uma palavra sinônima, mesmo sem a utilização do conectivo *or*. Isso não interferiu na compreensão e na comunicação da expressão textual.

O tempo em sala de aula é sempre limitado e insuficiente para uma aprendizagem eficaz. Para a expansão do vocabulário são necessárias, além das atividades em sala de aula, dedicação individual e utilização de estratégias de aprendizagem eficientes. Cabe a nós professores, informar aos alunos sobre as inúmeras possibilidades de estratégias individuais de aprendizagem de vocabulário, sem, no entanto, impor-lhes nossas estratégias prediletas, pois as pessoas são diferentes e, conseqüentemente, os estilos de aprendizagem são também diferentes (PAIVA, 2012, p. 79-80).

### **Challenges III** - Desafios III



**Figura 12**–Challenges – Grammar



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

A questão motivadora ‘In the game *The Secret Society*, what do you have in your scenario?’ encaminhou os alunos a uma análise mais detalhada do ambiente do *game*, conduzindo-os à comunicação com base na pergunta da Professora Katherine, nos elementos já estudados e nos cenários em que estavam na prática do jogo.

A aprendizagem de gramática é um processo gradual e diferentes processos (formação de hábitos, conexões, interação, produção, etc.) são responsáveis por sua aquisição. O ensino em sala de aula não é o único responsável pela aprendizagem, mas constitui um aspecto importante para desencadear o processo (PAIVA, 2012, p. 55).

Nas imagens a seguir, apresentamos a evolução dos alunos e suas respostas.

**Figura 13**–Challenges – Grammar II



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

A atividade sobre a habilidade de gramática desenvolveu-se com base na técnica de *Presentation-practice-production- PPP* (Apresentação-prática-produção – APP).

A técnica de ensino de gramática APP constitui-se em uma sequência de três passos: apresentação, prática e produção. O professor apresenta a estrutura a ser aprendida e, em seguida, os alunos praticam, usando essa estrutura em exercícios orais ou escritos, de forma controlada. No último passo, os alunos usam as estruturas em atividades comunicativas orais ou escritas (PAIVA, 2012, p. 56).

Durante todo o processo de ensino e aprendizagem, constituído no percurso do ano letivo de 2017, os alunos tiveram contato, na sala de aula formal, com os tópicos gramaticais elencados pelos PCN (2002) e com as técnicas para a sala de aula, que incluem o trabalho com *Task-based activities* (Atividades baseadas em tarefas), *Processing instruction* (Instrução de processamentos), *Textual enhancement* (Realce textual), *Cloze* (Reconstrução de texto), *Text correction* (Correção de erros), *Linguistic corpus* (Corpus linguístico), *Grammar book* (Banco de amostra de estrutura gramaticais), *Role plays* e *Games* (PAIVA, 2012).

Nas respostas de Mary e Emily Brontë, verificamos o desenvolvimento do ensino de gramática visto anteriormente na sala de aula tradicional (apresentação), além do desempenho na elaboração das tarefas (prática) e competência gramatical na comunicação (produção).

Ainda em relação às respostas dadas pela aluna Mary, podemos destacar sua percepção para corrigir o uso inadequado dos artigos indefinidos *a* e *an*, em uma de suas contribuições, ao fazer as alterações na postagem seguinte, sem que a professora precisasse intervir, como demonstra a figura acima e a seguinte descrição: “*I have an mask, a bow, a egg, a rat, an skull and an flute*” (frase com o equívoco) e “*I’m seeing a bow, a mask, a skull, a rat, an egg, and a flute*” (frase corrigida).

Como nos mostram as pesquisas, quando a escrita é interativa, coerente e interessante, os possíveis erros não comprometem a construção de sentido feita pelo leitor, e a intervenção pedagógica pode pedir ao aluno-produtor que faça uma revisão do texto, o que não foi necessário na experiência analisada (SANTOS, 2012).

**Figura 14**–Challenges – Grammar III



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

Nas contribuições de Mary e Emily Brontë (Fig. 13) e nas colaborações de Walt e Oscar (Fig. 14), podemos destacar o uso de estruturas mais completas. Além das palavras no contexto do jogo digital, *The Secret Society*, os alunos usaram o pronome pessoal “*I*”, na primeira pessoa do singular, do *Simple Present tense*, *Present Continuous*, *Modal verb – Can*,

*Simple Past tense, Singular form, Plural form, Indefinite Articles (a/an), some (indefinite quantities), prepositions e possessive pronouns.*

Podemos identificar, nas imagens abaixo, os conteúdos programáticos explorados na sequência de aulas online (o grupo fechado no *Facebook*), no ambiente do jogo ‘*The Secret Society*’, utilizado nas situações de uso da Língua Inglesa que se encontram em processo de ensino e aprendizagem.

**Figura 15**–Challenges – Grammar IV



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>, 2018.

Na Figura 15, as palavras em destaque comprovam o que havíamos falado sobre o ensino e a aprendizagem da gramática já usada na sala de aula, obedecendo às orientações das OCEM (BRASIL, 2006), na qual fica clara a necessidade de desenvolver essa habilidade de forma contextualizada e com o uso prático e efetivo, aprimorando o que já foi visto no ensino fundamental e acrescentando as competências para o ensino médio. As OCEM descrevem que, “no que se refere às habilidades a serem desenvolvidas no ensino de Línguas Estrangeiras no ensino médio, esse documento focaliza a leitura, a prática escrita e a comunicação oral contextualizadas” (BRASIL, 2006, p. 87).

Os alunos necessitam desse contato com a língua estrangeira estudada e são expostos a situações de níveis mais elevados de aprendizagem. Com isso, as etapas de evolução que

apresentam grau de dificuldades são encaradas com maestria por parte dos jogadores. Nessa contextualização virtual, os conhecimentos da área de ensino podem se firmar e contribuir para as técnicas e as habilidades dos *games*, os quais proporcionam mais espaços para a prática dos educandos.

**Figura 16**–Challenges – Grammar V

The image shows a screenshot of a Facebook group chat with five messages. Each message is annotated with red lines and text labels pointing to specific grammatical elements:

- Message 1:** From user **Walt**, the text is "I can see a flute, an amulet, an egg, a pouch, an Arrow and antlers." Annotations include "Modal Verb - Can" pointing to "can", "Singular Form" pointing to "a", and "Indefinite quantities" pointing to "a flute, an amulet, an egg, a pouch".
- Message 2:** From user **Walt**, the text is "Sorry, I made some adjustments." Annotations include "Indefinite quantities" pointing to "some", "Simple Past" pointing to "made", and "Plural Form" pointing to "adjustments".
- Message 3:** From user **Teacher Katherine**, the text is "Do you remember that before words with sound of vowel we use AN?". No specific grammatical annotations are present.
- Message 4:** From user **Walt**, the text is "Renne Paulino Very Good!". No specific grammatical annotations are present.
- Message 5:** From user **Oscar**, the text is "I have in my scenario=" followed by a list: "Banana", "Elephant statue", "Parrot", "Snake flute". Annotations include "Simple Present" pointing to "I have", "Preposition" pointing to "in", "Possessive Pronoun" pointing to "my", and "Singular Form" pointing to "a" (implied for the list items).

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>, 2018.

Na Figura 16, também podemos verificar o uso de estruturas frasais que envolvem os elementos fundamentais para a comunicação. A presença de sujeito, verbo, pronomes, preposições, substantivos e artigos nos mostra que os elementos usados, tanto no ambiente do jogo quanto na questão da interatividade, provocam a comunicação de forma mais dinâmica e conduzem o aluno a práticas de habilidades mais complexas.

Paiva afirma que é indispensável o desenvolvimento gramatical em sala de aula.

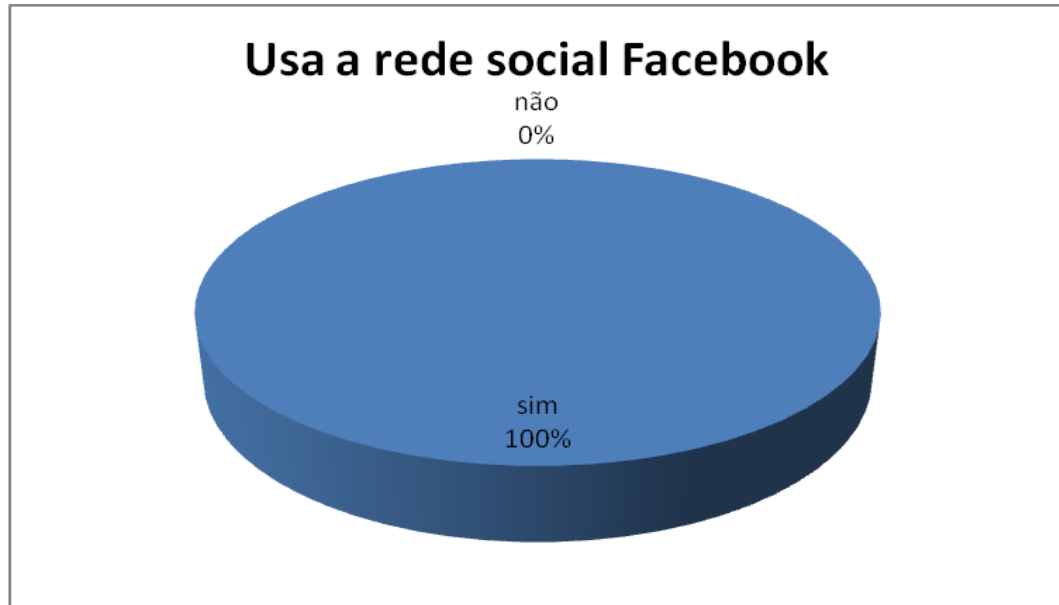
O ensino de gramática é essencial para melhorar o desempenho linguístico dos aprendizes. Ter conhecimento formal sobre determinados aspectos da língua pode aumentar a observação (*noticing*) dos estudantes quando expostos a amostras autênticas do idioma, seja em contexto oral ou escrito. É importante que os alunos tenham *input* autêntico, pois não podemos ficar presos às regras gramaticais (PAIVA, 2012, p. 64).

Entretanto, promover o autodidatismo é uma forma de desenvolver, de forma prática e desapegada, as regras tradicionais e encorajar os alunos a se comunicarem no cotidiano.

Com a análise da prática do jogo e da sala de aula virtual aplicada à proposta deste trabalho, no capítulo seguinte, apresentaremos os gráficos que contemplam os resultados obtidos e as discussões desenvolvidas.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

**Gráfico 1**– Uso da rede social *Facebook*



**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

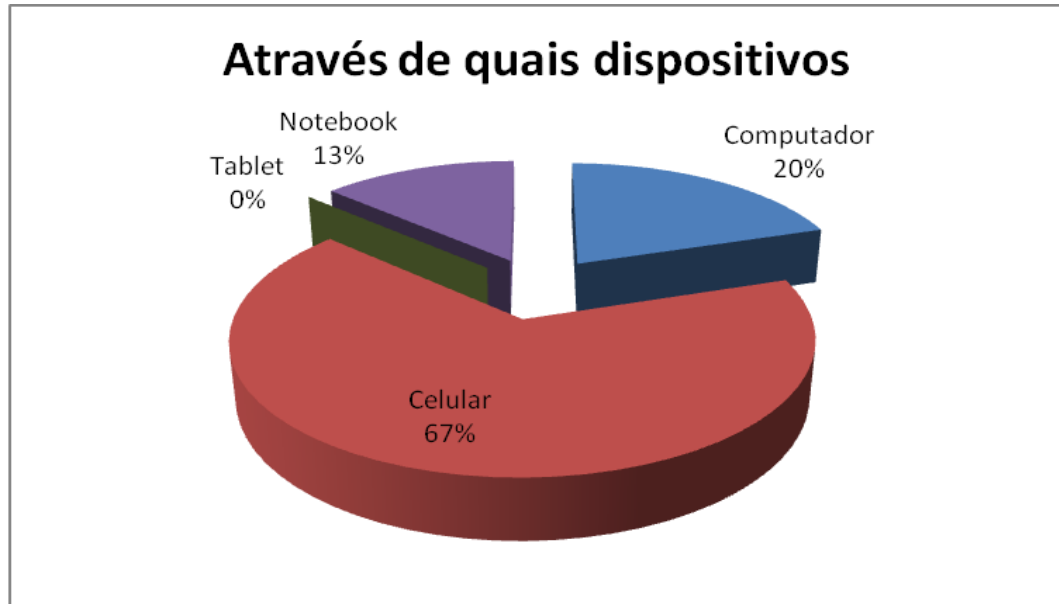
Durante a entrevista, os alunos foram questionados sobre se usavam a rede social *Facebook*, e 100% deles disseram que sim, o que significa que os estudantes do nosso tempo usam com muita frequência as mídias sociais. Saber que essa rede social é uma ferramenta que faz parte da vida dos nossos jovens reforça a necessidade de a escola usá-la, para que possamos nos moldar aos conhecimentos e aos saberes dos nossos educandos.

A forma de experimentar os espaços e objetos mudou. Significa que os alunos deixaram de passar grande parte do dia, buscando informações, para, em vez disso, serem indivíduos interconectados por elas. Por isso, resta pensar no uso dessas redes sociais online para reconfigurar a forma de conhecer nas salas de aula (PORTO; GAMA NETO, 2014, p. 139).

Os ambientes educacionais e seus sujeitos mudaram, e as plataformas digitais levaram para a sala de aula a liberdade de explorar outros meios que despertem a atenção dos educandos, de maneira mais investigativa, para que eles possam usufruir desses recursos (PORTO; GAMA NETO, 2014). Assim, a escola ganha com esse tipo de ferramenta e podemos compreender o quanto a competição entre as TDIC elaboradas para escola é difícil e as ferramentas digitais que são livres, usadas de forma gratuita por todos, em nível de conexão mundial.

O *design*, elemento que facilita nossa comunicação, é fácil de compreender e se encaixa em um perfil que contribui e orienta ações para o uso de mecanismos que se enquadram no desenvolvimento educacional (PRENSKY, 2012)

**Gráfico 2**– Quais dispositivos são utilizados para a interação



**Fonte:** Elaborado pela autora, 2018.

A confirmação em relação ao uso da rede social *Facebook* e as características da aprendizagem ubíqua começam a se apresentar por meio da utilização dos *gadgets*, dispositivos móveis que dão oportunidade de os alunos usarem a Internet e as ferramentas disponibilizadas através dela em qualquer lugar, sem a necessidade de estar fixo em algum ambiente. Esse leitor pode estar em lugares imóveis ou em movimento.

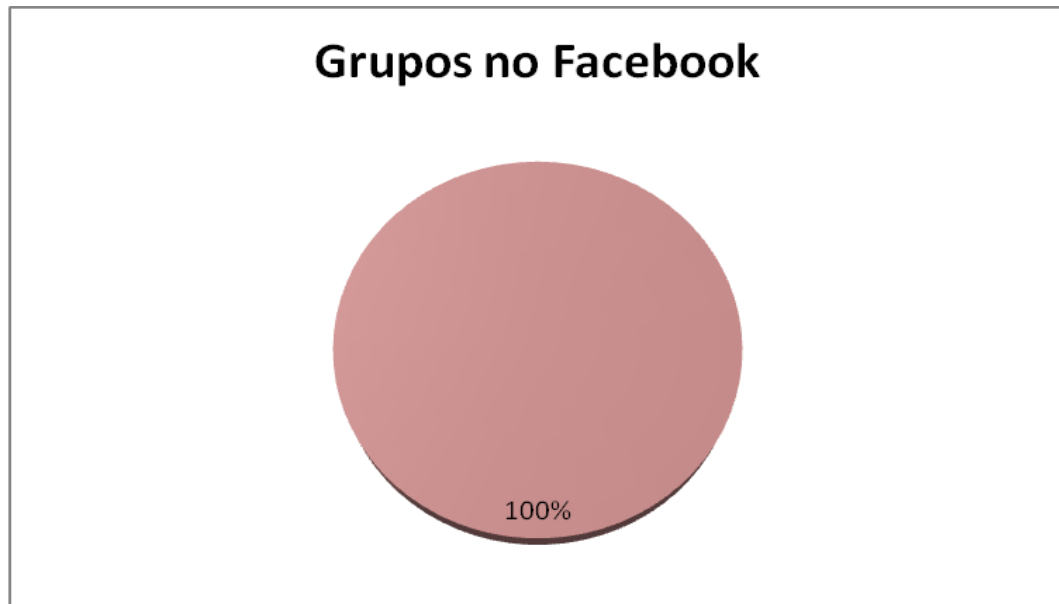
À mobilidade física do cidadão cosmopolita foi acrescida a mobilidade virtual das redes. Ambas as mobilidades entrelaçaram-se, interconectaram-se e tornaram-se mais agudas pelas ações de uma sobre a outra. A popularização gigantesca das redes sociais do ciberespaço não seria possível sem as facilidades que os equipamentos móveis trouxeram para se ter acesso a elas, a qualquer tempo e lugar (SANTAELLA, 2013, p. 21).

É notória a preferência dos nossos estudantes pelos dispositivos móveis, por apresentarem uma variedade de itens que facilitam sua aquisição. Assim, como é acessível e adaptável a inúmeros lugares, o aparelho móvel vem ganhando força e destaque, pois seu uso e manuseio na comunicação e na informação vão além da mobilidade da vida moderna. Contudo, o computador, que antes, tinha seu papel de destaque, está cada vez mais se tornando obsoleto, apesar das várias versões apresentadas pelo comércio. Tudo isso foi



perceptível com a confirmação do resultado da pesquisa, em que a preferência por substituir uma máquina fixa pela móvel apresentou um percentual de 67% de uso da rede social *Facebook*.

**Gráfico 3– Grupos no *Facebook***

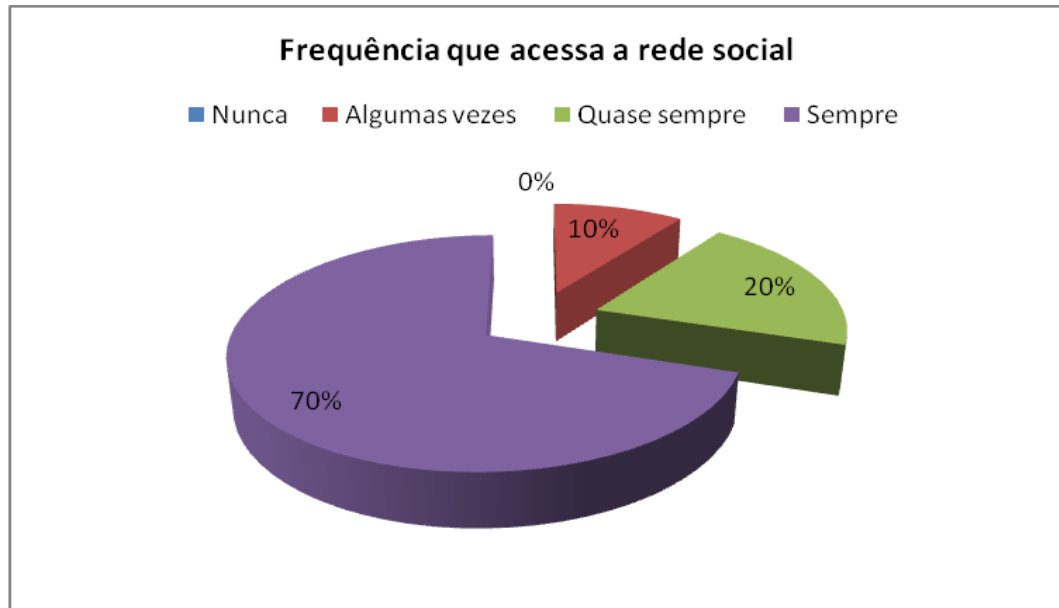


**Fonte:** Elaborado pela autora, 2018.

Os integrantes da investigação afirmaram categoricamente participar de grupos no *Facebook* por saberem que esse espaço é um local que oferece variados meios de compartilhar ideias, saberes e interagir e desenvolver as características do leitor ubíquo, que agrega as características do leitor contemplativo, movente e imersivo.

Os estudantes, além de usar outros traços de leitores característicos da sociedade passada, conseguem desenvolver seus perfis com a leitura das informações através do som, da imagem, do movimento e das palavras e assumem o papel, ora de emissor, ora de receptor das informações de forma dinâmica e de diversos lugares, em tempo síncrono ou assíncrono.

Esse tipo de aprendizagem, a ubíqua, não deve ser confundido com os modelos já existentes na era das TDIC, como o *e-learning* e o *m-learning*, embora possamos classificá-las como familiares, das mesmas raízes, pois surgiram devido à capacidade que temos de interagir a todo o momento, de criar e de usufruir das produções de pessoas de diversos locais, nos mais variados recursos, nessa aldeia global e digital em que vivemos (SANTAELLA, 2013).

**Gráfico 4**– Frequência no uso da rede social

Fonte: Elaborado pela autora - 2018

A frequente utilização da rede social *Facebook* pelos alunos do grupo de pesquisa apresenta a característica do indivíduo que tem a necessidade de estar conectado com o mundo -virtual e real - nas amizades que permeiam o universo do ciberespaço e emergem da mutação social e cultural e dos relacionamentos reais que se firmam nesse ambiente (LÉVY, 1999).

A apropriação dos recursos da rede social pelo ambiente escolar pode promover o envolvimento das relações sociais humanas, e o uso efetivo dessas mídias pode contribuir, de forma significativa, para o crescimento intelectual dos estudantes. Tudo isso foi perceptível na coleta dos dados que foi realizada e em que foi observada a frequência de uso constante.

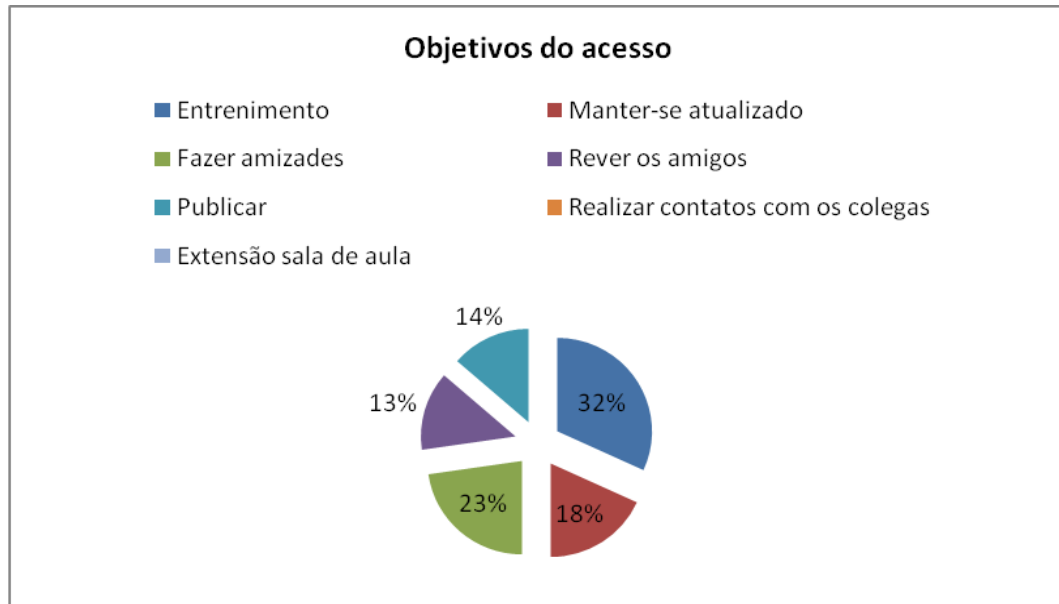
A assiduidade dos alunos é de 70%, portanto, a aptidão para usar essa mídia no ambiente escolar pode ser desenvolvida cada vez mais e de forma didática. E qual, a escola, ao se apoderar dessa ferramenta, não será substituída pela educação a distância, mas agregará valores ao processo de adaptação escolar ao universo do aluno.

É justamente em razão da ubiquidade computacional que não cabe mais o nome de educação a distância, pois um dos aspectos mais primordiais das mídias digitais encontra-se na abolição da distância e na paradoxal simultaneidade da presença e ausência, presença ausente, ou ausência presente que essas mídias ensejam (SANTAELLA, 2013, p. 24).

As mídias digitais são mais um instrumento que o ambiente educacional pode adquirir nessa característica de ubiquidade por parte dessa aprendizagem que se desenvolve fora do

recinto escolar e que pode ganhar traços das metodologias de ensino formal, desempenhando um papel importante no perfil da educação ubíqua que o público agrega.

**Gráfico 5**–Objetivos do acesso



**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Com ênfase nos traços da aprendizagem ubíqua, destacamos que o leitor que busca dinamismo, múltiplos meios de informação e envolvimento poderá somar aos seus laços aspectos semelhantes ou diferentes, bem como compartilhar seus conhecimentos e saberes, procurando estar conectado, envolvido e inserido no contexto das informações que são realizadas e as relações de proximidades com os diversos grupos sociais.

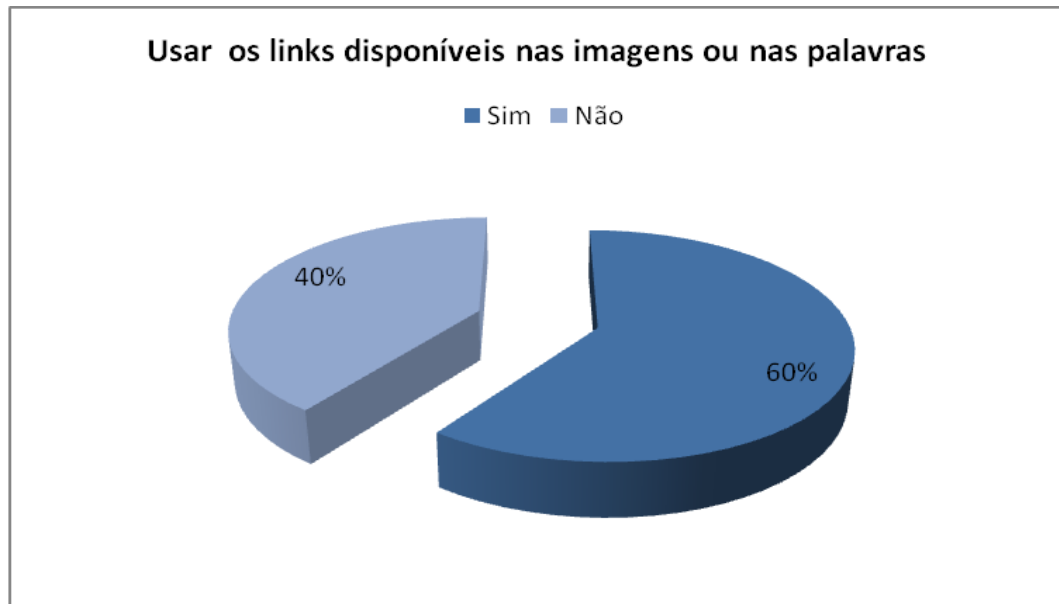
Em todos esses objetivos de uso da rede social, desenvolvem-se ações de aprendizagem ubíqua, mesmo que, durante a pesquisa, a busca por entretenimento lidere as demais. Assim, o recurso das mídias sociais, como uma extensão para a sala de aula, quase não é notado pelos alunos.

É provável que, do ponto de vista educativo, mediar, na era das tecnologias digitais, implique enfrentar o desafio de se mover com engenhosidade entre a palavra e a imagem, entre o livro e os dispositivos digitais, entre a emoção e a reflexão, entre o racional e o intuitivo. Talvez o caminho seja o da integração crítica, do equilíbrio na busca de propostas inovadoras, divertidas, motivadoras e eficazes (SANTAELLA, 2013, p. 27).

O uso das ferramentas digitais, sejam os *softwares* ou os *hardwares*, que permeiam os nossos espaços, é necessário para que os educandos também percebam a usabilidade no que se refere ao ensino e à aprendizagem.

Propostas mais ousadas que atraíam os estudantes no contexto educacional formal, partindo da visão crítico-reflexiva ao uso, com toda a sua propriedade e no que diz respeito à escola e ao aluno, são necessárias.

**Gráfico 6**–Uso dos links



**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Dos entrevistados, 60% afirmaram que usam as informações adicionais através dos links disponíveis nas imagens ou nas palavras, o que demonstra a capacidade de navegar entre os nós e os nexos existentes na rede de informação digital, com uma competência jamais vista em outras gerações por desenvolver a auto orientação e a habilidade cognitiva, o que leva a adquirir mais conhecimento por meio da procura em outras fontes (SANTAELLA, 2013).

Para afirmar os aspectos da aprendizagem ubíqua relatados em nossa pesquisa, apresentamos, no quadro abaixo, algumas respostas dos alunos referentes a esse tema.

**Quadro 3**– Por que usar os links?

<b>Virgínia</b>	Sim. Porque gosto de ter mais conhecimento e sou muito curiosa (esse é meu defeito).
<b>Oscar</b>	Sim. Porque gosto sempre de me atualizar.
<b>Mary</b>	Sim. Porque aparecem imagens que despertam a curiosidade.

**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

A habilidade e a necessidade de procurar e se atualizar também caracterizam esses sujeitos que se encaixam no perfil da aprendizagem ubíqua, como podemos confirmar nas falas dos três entrevistados apresentados na tabela anterior. No entanto, nenhum modelo de leitor toma o espaço do outro. Eles se entrelaçam, pois, nesse caso, apresenta-se de forma mais nítida a competência ubíqua que é a capacidade de buscar, no despertar da curiosidade e no momento da necessidade, mesclando as características do leitor contemplativo, movente, imersivo e aflorando o ubíquo (SANTAELLA, 2013).

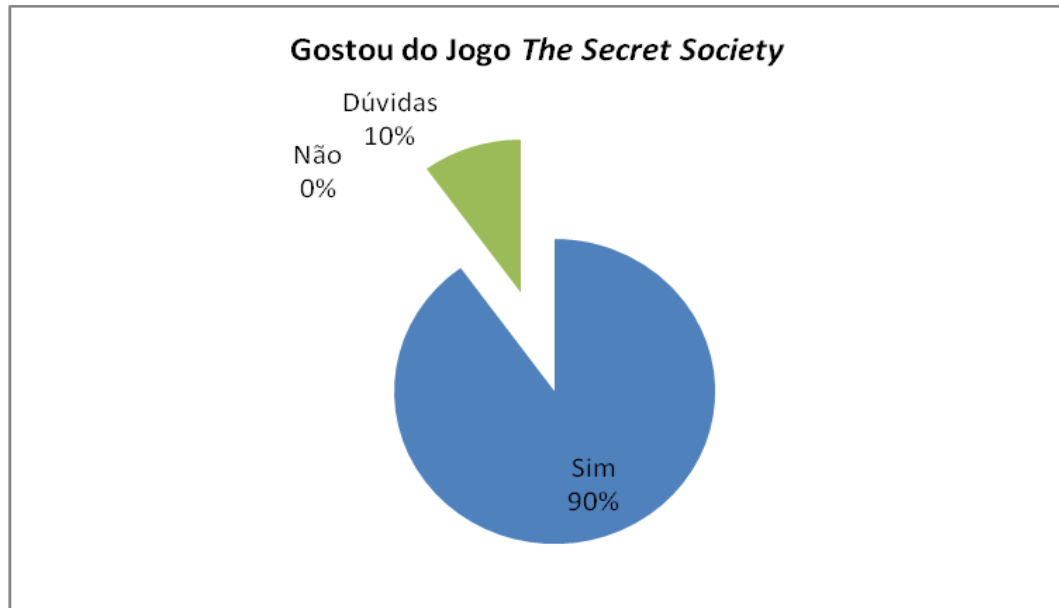
Inserir essa modalidade efetivamente na educação é um passo avançado e em sintonia com a sociedade em que estamos nos desenvolvendo.

Quem ganha com essa complementaridade é o ser humano em formação pelo acréscimo de possibilidades que a ubiquidade lhe abre. Por isso mesmo, mergulhar no jogo das complementaridades deveria ser o mote para nós educadores em prol de formas de aprendizagem que estejam em sintonia com os sinos que tocam no nosso tempo (SANTAELLA, 2013, p. 27).

Salientamos que o público educacional de nossa geração carrega consigo as propriedades da ubiquidade e da aprendizagem ubíqua. Nesse contexto, o uso dos dispositivos móveis, de modo geral, a busca por informação, a formação formal ou não e o contato com outros indivíduos no uso do ciberespaço os tornam produtores e apreciadores das mais variadas produções virtuais.

O contexto cultural digital contemporâneo é marcado por ações de aprendizagens ubíquas e chegou à educação formal, por meio de buscas e pesquisas em qualquer ambiente, a qualquer hora, e precisa ser adaptado à escola, não como uma educação a distância, como já falamos antes, mas como parte da prática pedagógica nos dias atuais.

No gráfico 7 e no quadro 4, apresentamos o percentual e as respostas dos entrevistados em relação à opinião do uso do jogo.

**Gráfico 7**– Gostou do jogo *The Secret Society*

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

**Quadro 4**– Qual a opinião sobre o jogo?

<b>Edgar</b>	Porque é um jogo bem interessante, misterioso, por isso gostei de jogar.
<b>Aghata</b>	Mais ou menos. Porque são difíceis algumas etapas do jogo, é preciso muita atenção.
<b>Emily Brontë</b>	Sim, pois nos ajudar a se desenvolver na língua inglesa.

Fonte: Elaborado pela autora - 2018

O aprendiz ubíquo traz a aptidão desse modelo de prática em que está inserido. O gráfico acima demonstra que 90% dos entrevistados são classificados como desenvolvedores da aprendizagem ubíqua, porque carregam os traços desse leitor, gostam de usar o jogo na aprendizagem e valorizam o uso do game e de seus elementos na aula formal. Em contrapartida, apenas 10% apresentaram dúvidas, como a afirmação da aluna Agatha, mostrada no quadro 4. Por mais que se tenham encontrado algumas dificuldades, a aluna acaba destacando o que é necessário para progredir no espaço do jogo e no ambiente de aprendizagem. Em relação ao desenvolvimento dos alunos, ela disse que algumas etapas são consideradas difíceis e que é necessário prestar atenção.

Essa forma de engajar o aluno no espaço do jogo é o que chamamos de desafio e consolidação. Os bons jogos lançam uma série de problemas desafiadores, até que cada um desenvolva sua habilidade com maestria para ter sucesso em cada uma de suas fases e torne-se *expert* em sua prática (GEE, 2009).

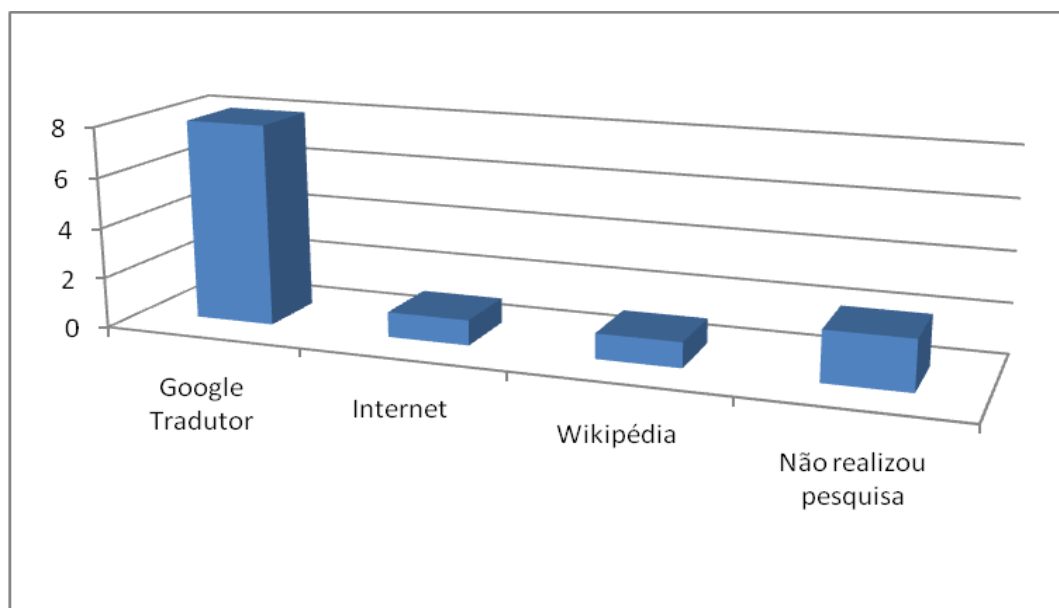
Na escola, às vezes, os estudantes com maiores dificuldades não têm suficientes oportunidades para consolidar seu aprendizado e os bons estudantes não encontram desafios suficientes ao domínio das habilidades escolares adquiridas (GEE, 2009, p. 5).

Consideramos a aprendizagem desenvolvida com o jogo *The Secret Society* de aprendizagem baseada em tarefas, que é ato do aprender fazendo, em que poderão surgir algumas dificuldades e, por isso, é necessária uma intervenção pedagógica (PRENSKY, 2012). Aos poucos, os aprendizes conseguem desenvolver as propostas por meio da fusão dos elementos, que possibilitam mais adaptação, principalmente, pelos traços dos estudantes dos nossos dias.

Na fala da aluna Emily Brontë, ela afirma que o jogo ajuda a se desenvolver na aprendizagem de língua inglesa. Por essa razão, as habilidades no ambiente do *game*, por meio de competências como produção e compreensão oral e escrita, são imprescindíveis para esses alunos, que, em alguns casos, apesar de não conhecer teoricamente cada uma delas, sabem que, se trabalhadas em conjunto, contribuem para melhorar o desempenho nas atividades diárias de um estudante de Língua Inglesa.

O ambiente do jogo oferece essa condição porque dá suporte para o desenvolvimento de forma ativa, envolvente e prática dessas estratégias necessárias para o ensino e a aprendizagem da língua-alvo.

**Gráfico 8**– Pesquisas sobre a evolução no jogo



**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

De acordo com o gráfico acima, oito, dos dez alunos entrevistados, tiveram que recorrer à ferramenta do Google tradutor para pesquisar sobre o significado das palavras. Navegar à procura de vencer as dificuldades encontradas é uma forma de estimular o desejo de aprender e compreender o assunto abordado, conforme podemos verificar nestas reflexões:

- A aprendizagem baseada em jogos digitais funciona principalmente por três razões:
1. O *envolvimento* acrescentado vem do fato de a aprendizagem ser colocada em um contexto de jogo. Isso pode ser considerável, principalmente para as pessoas que odeiam aprender.
  2. O *processo interativo de aprendizagem* empregada. Isso pode, e deveria, assumir muitas formas diferentes dependendo dos objetivos de aprendizagem.
  3. A *maneira como os dois são unidos* no pacote total. Há muitos modos de fazê-lo e a melhor solução é altamente contextual (PRENSKY, 2014, p. 209).

Nas estratégias do jogo, os alunos são lançados para desenvolver as habilidades e a aprendizagem da Língua Inglesa. Essa dinâmica não tende a se tornar um processo enfadonho e cansativo porque oferece ao educando um ambiente contextualizado de busca de informações. O contexto do jogo e os objetivos (que surgem no processo de ensino) desempenham um papel fundamental para o sujeito imergir em uma situação de aprendizagem e nas competências que se desejam desenvolver no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa.

No quadro 5, quando questionados sobre o que mais gostaram no jogo, os alunos obtiveram níveis diferentes de aprendizagem e apresentaram novas aquisições linguísticas, pois precisavam ler, reconhecer as palavras e os objetos (através da linguagem não verbal) para poder evoluir no jogo.

#### Quadro 5– O que você mais gostou no jogo?

<b>Emilly</b>	Com ele nós aprendemos palavras novas e isso é o mais legal.
<b>Edgar</b>	O que eu mais gostei no jogo foi a música e as salas que tem para a gente poder jogar.
<b>Lord</b>	Eu gostei de todo mistério que envolve e das novas palavras que tive que buscar.

**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Nas respostas dadas por Emilly, Edgar e Lord, encontramos sinais de uma experiência positiva, o que demonstra êxito na realização das atividades combinadas entre conteúdos escolares e jogos digitais, em que se manifesta a necessidade de integração com níveis elevados de envolvimento e aprendizagem (PRENSKY, 2012).



**Quadro 6–** O que você mais aprendeu usando o jogo *The Secret Society*?

<b>Jane</b>	Ler e interpretar frases com mais facilidade.
<b>Virgínia</b>	Novas frases em inglês, a interação do jogo e as possibilidades de jogar.
<b>Oscar</b>	Aprendi a me concentrar para encontrar os objetos.

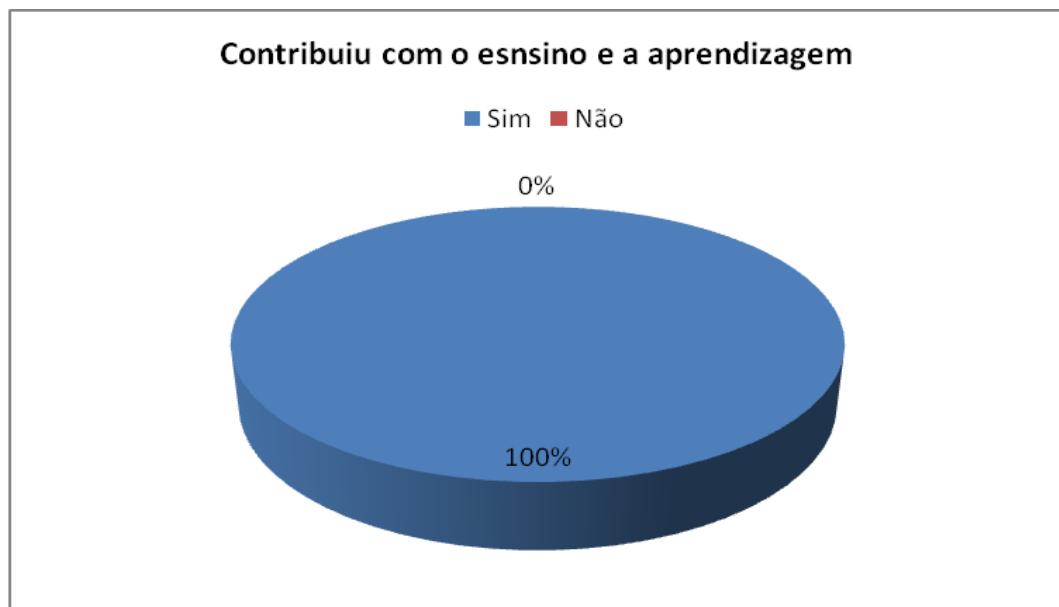
**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Na análise do quadro acima sobre a fala dos participantes, podemos refletir sobre a afirmação de Gee (2009), que defende que o ser humano gosta de aprender, mesmo que não desconfie disso, o que nos leva a pensar que todos os indivíduos são motivados através das estratégias, das recompensas e do *feedback* que as habilidades dos jogos nos oferecem.

Através do jogo ‘*The Secret Society*’, os alunos ampliaram seus conhecimentos, na prática, com o avanço do game e tiveram melhores desempenhos das capacidades cognitivas para a disciplina estudada.

O gráfico 9 e o quadro 7 nos fazem perceber a expansão e a evolução do conhecimento por parte dos participantes da pesquisa.

**Gráfico 9 -** O jogo contribuiu com o ensino e a aprendizagem



**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

**Quadro 7–** Qual a sua opinião?

<b>Mary</b>	Sim, pois tem muitos objetos e nós temos que encontrar, e isso melhora o vocabulário.
-------------	---

<b>Aghata</b>	Sim. Contribuiu bastante. O ambiente social é muito interessante.
<b>Emily Brontë</b>	Sim, temos muito contato com a língua inglesa.

Fonte: Elaborado pela autora - 2018

Dos alunos entrevistados, 100% reconhecem a contribuição da prática do jogo para o ensino e a aprendizagem. É importante ter esse autoconhecimento para que, a partir dessa experiência, novos resultados sejam alcançados. A sociedade contemporânea desfruta de inúmeros recursos para praticar as competências de que precisamos em nosso dia a dia.

Precisamos olhar para esses instrumentos, conscientes de que as tecnologias são benéficas para nosso uso. Saber usá-las, desfrutá-las e adaptá-las para nossas ações cotidianas com o que tem de melhor, inserindo-as no cotidiano escolar, nos auxilia a desenvolver ações importantes para nossa vida pessoal, profissional e social.

Os *games* respondem. De fato, nada acontece até que o jogador aja e tome decisões. Daí em diante, o jogo reage, oferecendo *feedback* e novos problemas ao jogador. Em um bom jogo, as palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. Assim, também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondam (GEE, 2009, p. 4).

A interatividade que o jogo oferece é o que nos insere, de forma propriamente dita, no contexto de ensino e aprendizagem. Por meio desse contato, passamos a produzir e a participar ativamente do ambiente do jogo, praticando seus comandos e suas regras dentro do que se chama de sentidos contextualizados (GEE, 2009).

Na ação promovida pela situação de jogo, com as ferramentas e as habilidades, desenvolvemos nossos conhecimentos até pela aptidão ao jogar, o que alguns teóricos chamam de “simular” as situações que contribuem, de forma ativa e prazerosa, para o desempenho dos conteúdos de Língua Inglesa.

Os alunos que participaram da pesquisa foram categóricos e falaram de forma positiva sobre o uso do jogo, como nos mostra o quadro abaixo.

#### Quadro 8– Opinião sobre a sala de aula virtual (Grupo no *Facebook*)

<b>Virgínia</b>	Top! Muito divertido e bem bolado para o aprendizado do aluno.
-----------------	--

<b>Edgar</b>	Eu gostei muito da sala de aula virtual porque parece muito com a sala de aula de verdade, só que com mais recursos prá gente usar.
<b>Aghata</b>	É um local de troca de conhecimentos para os alunos que participam do jogo pelo <i>Facebook</i> , rede social que muitos alunos têm acesso.

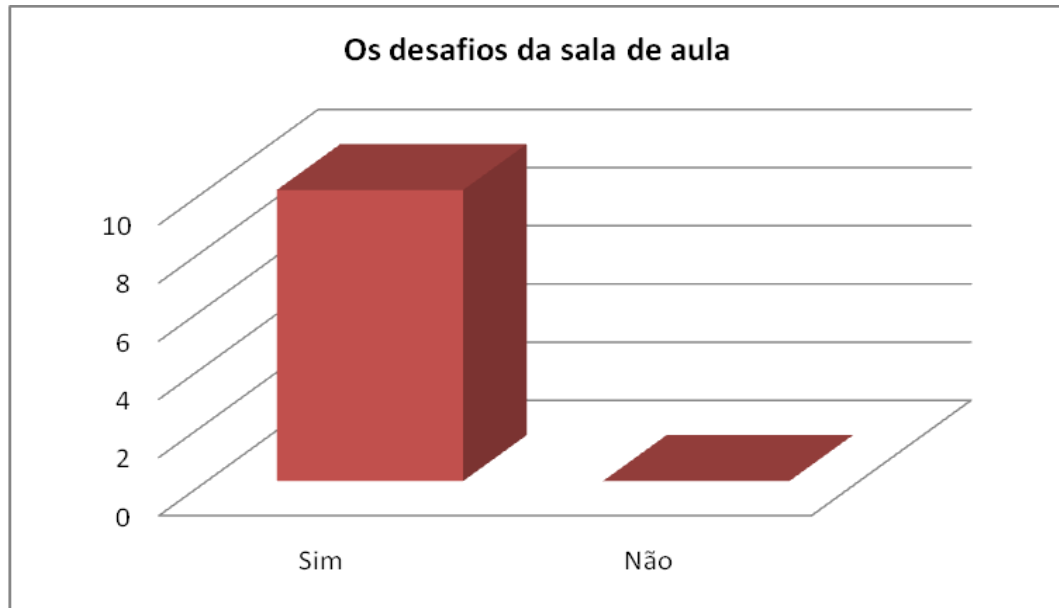
**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

As opiniões dos entrevistados a respeito do uso da sala de aula virtual utilizada no grupo fechado do *Facebook* nos fez concluir que, ao interagir no espaço do jogo e através das questões mediadas pela professora, os participantes puderam expor suas ideias e respostas e houve mais interatividade entre a situação de aprendizagem e a partilha do conhecimento, como demonstrado nas falas de Virgínia, Edgar e Aghata, que consideraram o lugar como envolvente e com características de sala de aula formal.

Introduzir novas tecnologias na sala de aula não melhora o aprendizado automaticamente, porque a tecnologia dá apoio à pedagogia, e não vice-versa. Infelizmente, a tecnologia não serve de apoio para a velha aula expositiva, a não ser da forma mais trivial, como passar fotos e filmes. Para que a tecnologia tenha efeito positivo no aprendizado, os professores precisam primeiro mudar o jeito de dar aula (PRENSKY, 2010, p. 1).

Para contribuir com a fala do autor supracitado, precisamos de atitudes inovadoras nas salas de aula, que servirão como mecanismos para a prática de nossa geração, de forma interativa, com a necessidade de adaptá-las às ferramentas digitais de nossos dias, uma vez que esses recursos estão abertos e livres para serem usados, inclusive para a sala de aula contemporânea.

O gráfico abaixo nos mostra como os desafios da sala de aula virtual são importantes para os estudantes que contribuíram com a pesquisa, pois a resposta “sim” foi unânime.

**Gráfico 10**– Os desafios na sala de aula virtual tiveram alguma importância

Fonte: Elaborado pela autora - 2018

Podemos dizer que esse espaço carrega algumas das características da sala de aula tradicional, como, por exemplo: a reunião de um grupo de pessoas de que podemos participar, ter a mediação de um professor e opinar em relação à nossa produção e à do outro.

Aprender alguma coisa em um novo campo, seja física ou carpintaria, requer que o aprendiz assuma uma nova identidade: assumo o compromisso de ver e de valorizar o trabalho e o mundo da forma como o fazem os bons físicos e carpinteiros. Os bons *videogames* cativam os jogadores por meio da identidade (GEE, 2009, p. 3).

Como os bons jogos envolvem os aprendizes, os bons espaços digitais de aprendizagem também são capazes de atrair a atenção deles e criar uma identidade fidedigna aos ambientes que são suporte do ensino e da aprendizagem.

A equipe de estudantes analisada, conforme exposto no quadro 9, considera que houve contribuição tanto no jogo quanto na equipe, apesar de a aluna Agatha afirmar categoricamente que o jogo “não contribui muito”. Sobre isso, acrescentou: “Só me desenvolvi mais porque tive ajuda dos colegas”. Portanto, a participação e a colaboração aconteceram de forma efetiva.

**Quadro 9**– Contribuição do aluno no jogo e na equipe

<b>Jane</b>	Uma boa contribuição. Eu fiz o possível para ajudar meus colegas.
<b>Agatha</b>	Acho que não contribui muito. Tive algumas dificuldades no jogo, só me desenvolvi mais porque tive ajuda dos colegas

<b>Emily Brontë</b>	Muito positiva. Ver os colegas participando nos ajuda muito no trabalho em equipe.
---------------------	--

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2018.

De acordo com Snyder, Wenger e Briggs (2004), a preocupação em partilhar de forma significativa é uma das características dos trabalhos desenvolvidos por indivíduos que mantêm aspectos de exercícios que atendem ao perfil da coletividade.

Mesmo assim, na fala das três participantes citadas no quadro acima - Jane, Agatha e Emily Brontë - o grupo em estudo atribui as condições de desenvolvimento à ajuda dos colegas, apresentando traços da colaboração no contexto de aprendizagem.

As atividades educacionais podem incluir o que é denominado de **Comunidades de prática, porque** é um grupo de ajuda mútua, no qual o participante apresenta afinidade com as ações e consegue partilhar conquistas e preocupações, além de aprofundar seus conhecimentos em determinadas áreas (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004).

Ao indagarmos os alunos sobre o que foi necessário para evoluir no jogo, as respostas foram direcionadas à orientação com leituras, pesquisas na internet, prática e estudo em relação ao jogo. Toda essa dinâmica é o que representa ações de comunidades de práticas.

#### **Quadro 10– Evoluir no jogo/ se obteve sucesso**

<b>Virgínia</b>	Muita atenção. Nem tanto, algumas vezes, fiquei perdida no jogo e tive dificuldades de desvendar os objetos no jogo.
<b>Edgar</b>	Curiosidade e Google tradutor. Eu obtive bastante sucesso no jogo.
<b>Aghata</b>	Paciência para encontrar os objetos e relacionar as palavras. Melhorei mais meu desempenho no jogo graças a ajuda dos colegas de classe.

**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

De acordo com o quadro acima, alicerçamos esse conjunto de informações sobre a evolução no jogo, como, por exemplo, a busca pelo ‘Domínio’. Explorar esse conhecimento é necessário para continuar a se desenvolver, dando ênfase à citação dos autores, que afirmam ser a primeira ação defendida em uma comunidade de prática (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004).

Nas respostas de Virgínia, Edgar e Aghata sobre a obtenção do sucesso no jogo, analisamos que, apesar de um dos entrevistados ter mencionado dificuldades nas etapas do

jogo, os demais obtiveram êxito com o auxílio de ferramentas da Internet e a ajuda dos colegas de sala e alcançaram o objetivo proposto. Isso reforça a necessidade de orientação da habilidade investigada, a qual contribui para um melhor desempenho da aprendizagem de competências e amplia o reconhecimento de estruturas frasais em língua inglesa inseridas no jogo.

A colaboração é um elemento importante para que o grupo possa aprofundar o conhecimento no contexto do jogo e é possível trabalhar as estruturas e as palavras em um ambiente que favoreça o crescimento vocabular e a autonomia na aprendizagem sem que seja preciso usar frases e palavras fora da conjuntura do *game* com vocábulos artificiais (PAIVA, 2012).

A amostragem abaixo reforça o que foi dito com base nas respostas dos alunos entrevistados.

**Quadro 11**– O ambiente do grupo favoreceu a aprendizagem de Língua Inglesa.

<b>Jane</b>	Sim. Porque dá mais vontade de praticar com os amigos, principalmente quando se trata das aulas de língua inglesa.
<b>Mary</b>	Sim. Porque existe uma competição, e cada jogador quer se destacar, e isso faz com que a gente aprenda mais a língua inglesa.
<b>Aghata</b>	Sim. Porque, no jogo, um precisa do outro, e isso faz com que a gente interaja mais e participe com mais vontade para praticar cada vez mais nosso inglês.

**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Os membros da pesquisa afirmam que o ambiente do grupo contemplou a aprendizagem da Língua Inglesa, uma vez que a base do jogo utilizada para as atividades no grupo encontra-se em inglês e favoreceu a concentração e as discussões sobre o conteúdo.

Na **abordagem comunicativa**, o lema é apresentar e usar linguagem autêntica, e a língua-alvo passa a ser não apenas o objeto de estudo, mas também o meio de comunicação. O ensino de vocabulário é associado ao uso da língua para comunicação e acontece de forma contextualizada, associado às funções da linguagem, do contexto situacional e dos papéis dos interlocutores, como descrito por Larsen-Freeman e Anderson (2011, p. 121). (PAIVA, 2012, p. 67).

Na fala de Jane, fica claro que, ao trabalhar em grupo, temos mais estímulo para praticar a Língua Inglesa. Assim, observamos que a motivação para praticar em conjunto melhora as competências necessárias para aprender e faz parte da construção para o

desenvolvimento da língua-alvo, posto que os alunos se referem ao aumento da vontade de jogar.

A competição e a colaboração entre os jogadores para essa participação com outros membros é chamada de ‘Comunidade’. Um dos três pontos estruturais da comunidade de prática, por envolver indivíduos com a mesma natureza de relacionamentos em suas interações (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004).

No decorrer de nossa pesquisa, lançamos a pergunta sobre a motivação do jogo em equipe e alcançamos como resposta a unanimidade dos dez alunos entrevistados ao afirmar ser positiva a pergunta. Destacamos, no quadro abaixo, a fala de três desses participantes.

**Quadro 12– O jogo em equipe é motivador**

<b>Oscar</b>	Sim. Porque, quando eu precisei de ajuda, todos estavam dispostos a ajudar.
<b>Walt</b>	Sim. Com os desafios do jogo.
<b>Lord</b>	Sim. Jogar em equipe nos provoca (no bom sentido da palavra) queremos jogar cada vez mais.

**Fonte:** Elaborado pela autora - 2018

Usando como exemplo a disciplina Biologia, no contexto do *game*, Paul Gee apresenta a necessidade de aprender na prática (GEE, 2009). Nesse mesmo sentido, Moita (2006) argumenta que “O advento da hiperrealidade eletrônica tem revolucionado as formas pelas quais o conhecimento é produzido, e as formas como a juventude aprende a aprender o mundo mudaram” (p. 156).

Precisamos acompanhar as transformações que existem em nossos dias. A escola, por sua vez, precisa parar de agrupar os alunos e aprender a trabalhar de forma coletiva, utilizando-se dos princípios da colaboração, que apresentam habilidades dos nossos tempos. A esse modo de trabalho, Snyder, Wenger e Briggs (2004) denominam de “comunidade de prática”, que eles definem “é um tipo particular de trabalho em rede na qual caracterizam-se atividades colaborativas, ponto a ponto, para construir habilidades de conhecimento e administrar o conhecimento ativo de organizações e sociedade” (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004, p. 2).

As atividades motivadoras precisam ser impulsionadas, cada vez mais, para o contexto educacional. E em relação às atividades em equipe, podemos destacar o desafio que elas

trazem para a educação cotidiana. Valorizar o conhecimento de todos com habilidades que se encaixam nesses perfis é dar importância à inteligência coletiva (LÉVY, 2015).

Para Santaella (2013), trabalhar com os recursos dos quais nossos jovens estão desfrutando é praticar as habilidades de aprendizagens ubíquas, e colocar todas essas técnicas faladas anteriormente em “prática” é estar alicerçado em mais uma estrutura defendida, pois “consiste de um repertório de ferramentas, métodos, e habilidades – bem como a aprendizagem dos membros e inovação de atividades” (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004, p. 2).

A geração dos nativos digitais necessita de atividades cada vez mais motivadoras, que agreguem conhecimento, diversão, motivação e aprendizagem coletiva, e não importa o lugar onde esteja, pois a prática em grupo proporciona trocas de saberes e informações (PRENSKY, 2001).

#### Quadro 13– Sugestões de Jogos

<b>Jane</b>	Duolingo
<b>Emily</b>	Duolingo
<b>Virgínia</b>	Resident Evil 4, God of war, Príncipe da Pérsia, Counter Strike GTA San Andreas. Entre outros.

**Fonte:** Elaborado pela autora, 2018.

Em relação às sugestões de outros jogos para a sala de aula, sete dos dez entrevistados não conseguiram sugerir outros *games*. Porém isso não atrapalhou nossa perscrutação. Jane e Emily sugeriram o Duolingo, que, apesar de não ser considerado um *game*, utiliza elementos que estão relacionados aos jogos, também conhecidos como atividades gamificadas. “A gamificação é a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games” (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 77).

Nesse tipo de recurso, devem-se levar em consideração a participação e o envolvimento dos indivíduos, o que não se enquadra na classificação dos princípios de aprendizagem que os videogames incorporam (GEE, 2009).

A aluna Virgínia sugeriu alguns jogos que poderiam ser inseridos na sala de aula formal, como podemos observar no quadro supracitado. A participação dos alunos nas decisões, com sugestões para que todos possam participar ativamente de todos os que



compõem o espaço educacional, contribui, significativamente, com o contexto do ensino e da aprendizagem.

Ao educador cabe a análise técnica e pedagógica para uma profunda reflexão da possibilidade de coexistir diversão e aprendizagem, conforme é sugerido na contribuição de Prensky.

A diversão vem antes da aprendizagem. Outros especialistas colocaram a diversão em suas listas, mas ela se encontra geralmente bem mais para baixo. Resultado é que muitos dos programas que se propõem a ser aprendizagens baseadas em jogos na verdade não o são – eles só são as teorias de outra pessoa sobre a aprendizagem ou alguma simulação seca ‘fantasiada’ com gráficos semelhantes aos de jogos. Acredite, os usuários sabem a diferença (PRENSKY, 2012, p. 250).

É importante ressaltar que, nas pesquisas sobre quais *games* utilizar na sala de aula, levemos em consideração as ferramentas que eles oferecem, com base nos estudos de Gee e Prensky, pois consideramos isso indispensável para que possamos agregar e ofertar experiências com práticas pedagógicas adequadas aos nossos dias.

#### Quadro 14– Contribuição da professor

<b>Jane</b>	Maravilhosa, com muito auxílio dela consegui cumprir minhas metas e aprender mais dessa forma diferente.
<b>Virgínia</b>	Brilhante! Ideia inovadora e o incentivo em ensinar os alunos.
<b>Oscar</b>	Boa. Porque ela nos explica como jogar e tira nossas dúvidas em Língua Inglesa.
<b>Emily</b>	Ela desde o começo nos incentivou. Se não fosse a motivação dela, com certeza, nós teríamos desistido.
<b>Edgar</b>	A professora foi muito importante para o desenvolvimento da minha aprendizagem.
<b>Walt</b>	Foi ótima.
<b>Mary</b>	Porque lá, ela nos fez aprender coisas que não sabíamos e proporcionou ao ensino um modo mais fácil para aprender a Língua Inglesa através do jogo, pois até os que têm dificuldade aprendem mais rápido nesse modo.
<b>Aghata</b>	Nota 10 para professora. Ela incentivou a jogar e nos ajudou a nos desenvolver,
<b>Emily Brontë</b>	Ótima. Pois ela nos ajudou muito com todo carinho e paciência. Se hoje eu sei alguma coisa da língua inglesa foi graças a ela que através do jogo nos ensinou passo por passo.
<b>Lord</b>	A proposta foi maravilhosa. Saímos da rotina e aprendemos de uma forma diferente.

Fonte: Elaborado pela autora - 2018

A experiência com o uso do jogo *'The Secret Society'* foi marcante e, durante a aplicação da pesquisa, pudemos verificar o desenvolvimento pleno dos princípios da aprendizagem baseada em jogos digitais.

Para criar uma aprendizagem baseada em jogos digitais eficaz, pergunte-se constantemente o seguinte:

1. Esse jogo é tão divertido que alguém que não faz parte de seu público-alvo gostaria de jogá-lo (e aprenderia com ele)?
2. As pessoas que o estão usando pensam em si como 'jogadores' em vez de 'estudantes' ou 'trainees'?
3. A experiência é viciante? Ela produz muito 'boca a boca' entre os usuários? Ou seja, os usuários, depois de jogar, correm para dizer a seus colegas 'Você precisa experimentar isso – é muito legal'? Os usuários querem jogar novamente até ganharem e, possivelmente, até depois disso?
4. As habilidades dos jogadores no tema e no conteúdo de aprendizagem do jogo – seja ele conhecimento, processo, procedimento, capacidade, etc. – estão melhorando significativa e rapidamente, ficando cada vez melhores à medida que eles jogam mais?
5. O jogo motiva uma reflexão do que foi aprendido? (PRENSKY, 2012, p. 250).

Diante das indagações aplicadas aos entrevistados, conseguimos analisar e responder, de forma muito produtiva e positiva, as questões de Prensky, pois conquistamos, através da prática do jogo, os alunos que não se identificavam com as aulas ministradas na modalidade anterior à proposta de pesquisa, que conseguiram progredir na investigação e contribuíram para a culminância do trabalho, despertando o interesse de alunos de outras séries em engajar-se aos membros da análise.

O progresso no desempenho das habilidades foi notório, e os próprios educandos percebiam os avanços nas aulas ministradas. Os que chegaram até a última etapa se sentiram encorajados a estudar cada vez mais os conteúdos da disciplina de Língua Inglesa.

Por último, os educandos também foram reflexivos, conseguiram expor o que foi aprendido de uma forma sensata e com o reconhecimento do valor real de estudar através de games e levá-los para o contexto da aprendizagem.

## 7 PRODUTO FINAL

Para uma contribuição mais abrangente na área educacional, o projeto de pesquisa culminou com a produção de um produto final. Com o propósito de oferecer, como subsídios para os professores de Língua Inglesa, um tutorial com informações sobre como usar e explorar um jogo social digital, presente na rede social *Facebook*, para potencializar o ensino e a aprendizagem da Língua Inglesa.

A Portaria de nº 80, de 16 de dezembro de 1998, que fundamenta a **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior** (CAPES), estabelece que o Mestrado Profissionalizante atenda a quatro requisitos e condições, dentre elas, a seguinte:

Exigência de apresentação de trabalho final que demonstre domínio do objeto de estudo, (sob a forma de dissertação, projeto, análise de casos, performance, produção artística, desenvolvimento de instrumentos, equipamentos, protótipos, entre outras, de acordo com a natureza da área e os fins do curso) e capacidade de expressar-se lucidamente sobre ele (CAPES, 1998, p. 1).

O tutorial foi estruturado com as descrições das experiências na utilização do jogo e do grupo formado no *Facebook*, que constitui uma sala de aula virtual com a integração do componente curricular e o conteúdo programático selecionado para a série dos alunos inseridos na pesquisa. As informações sobre a prática do jogo social digital ‘*The Secret Society*’ e as estratégias para o desenvolvimento das habilidades para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa poderão ser tomadas como norteadoras para o uso em atividades nas aulas.

Com base na experiência, outros jogos poderão ser adaptados, de forma técnica e pedagógica, como ferramenta que potencializa a aquisição das competências necessárias da língua em estudo, junto com outros conteúdos do componente curricular escolar. O desenvolvimento de técnicas e processos, que nos auxiliam na sala de aula, mostram mais habilidade do profissional em constante formação e integra para os estudantes mais oportunidade de desempenhar estratégias educacionais próximas do seu contexto, com propostas inovadoras de ensino e de aprendizagem.

O roteiro e as imagens com a produção do *Screencast* encontram-se no Apêndice G. o material foi produzido com o uso do *PowerPoint 2007* e um *Software* de gravação que usa a câmera e a tela do computador.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Envolver e conduzir os alunos, em um processo que os atraia para um contexto de desenvolvimento de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, é uma tarefa que requer, nos dias atuais, muito mais do que a utilização dos recursos que formam as TDIC. Inserir-los na ação pedagógica e no protagonismo juvenil é oferecer condições para que a escola use ferramentas que estão disponíveis na nossa sociedade hodierna e os *games* que podem contribuir com essa imersão.

O jogo social ‘*The Secret Society*’, presente na rede social *Facebook*, oferece condições de trabalho para o desenvolvimento da Língua Inglesa, que, possivelmente, a sala de aula tradicional, sem o uso desse recurso, não atingiria ou não contemplaria as habilidades de vocabulário e de gramática, o desenvolvimento dos conteúdos programáticos em uma prática de abordagem comunicativa escrita, a aprendizagem ubíqua e a colaboração entre os alunos e o professor mediador.

Podemos dizer que a maior necessidade dos nossos educandos é de desempenhar competências para aprender em ambientes que promovam uma comunicação reflexiva, ativa e coerente com seu universo, onde os professores são colocados em uma prática sem conjuntura e passa para os estudantes regras e orientações sintéticas (PAIVA, 2012). Para que haja progresso no ensino da língua-alvo, o aluno deve ampliar sua aprendizagem, em condições de interação e interatividade, e utilizar os princípios necessários de aprendizagem que os bons jogos oferecem (GEE, 2009).

A rede social *Facebook* promove, espaços que dão condições para o trabalho em sala de aula com ferramentas que contribuem para uma análise técnica e pedagógica, para unir os recursos fundamentais no processo híbrido em que vivemos, por reunir som, imagem, vídeos, comunicação síncrona e assíncrona, além dos elementos criados para a extensão de nossa memória, conhecidos como memória artificial (LÉVY, 1999).

Salientamos, ainda, que o jogo social digital ‘*The Secret Society*’, utilizado como nosso objeto de estudo, funciona como um livro aberto, por meio do qual conduzimos o estudante para vivenciar as ações de aprendizagem, chamada de diversão e conhecimento, em uma aventura que possibilita ao estudante adquirir cultura digital e conhecimento cultural e desenvolver o pensamento crítico, a criatividade e a comunicação (PRENSKY, 2012).

A comunicabilidade, que acontece em nossos dias, mediada pelos dispositivos móveis, e a Internet, de todo e qualquer lugar, com a mobilidade que usufruímos, chega à escola e aos nossos alunos que são adeptos dela (SANTAELLA, 2013).

Na busca imediata, submersos nesse mar de formação e informação, os estudantes são capazes de se direcionar rumo à aprendizagem chamada de ubíqua, usar os recursos de uso ativo e frequente, com postagens, informações e o crescimento dos contatos da vida social. Por essa razão, o recinto escolar precisa se moldar a esse perfil dos jovens atuais, que usam as aptidões das Comunidades de Prática para colaborar com as produções e as aprendizagens de um modo geral (SNYDER; WENGER; BRIGGS, 2004).

A educação precisa abrir suas portas para acolher essa geração que produz a cultura digital, aprecia-a e participa ativamente de suas manifestações, além de fornecer atividades baseadas em jogos digitais que funcionam como estimuladores de inúmeras ações que possibilitam a aquisição e a troca de saberes e contribuem para a prática educativa, com propostas inovadoras que os comprometam com o crescimento social e pessoal cada vez mais.

Destacamos, ainda, que a educação e os jogos digitais funcionam. Eles são capazes de atrair, cativar e deslumbrar, em especial, os nativos digitais, o que nos leva a refletir sobre a necessidade de novos estudos que envolvam o ensino de Língua Inglesa, o jogo social digital e a rede social *Facebook*, para melhor contribuir com essa geração que almeja aulas mais próximas da realidade atual e estimulá-la a desenvolver suas habilidades cognitivas.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Agripino Gersica; MOURA, Murilo Rebouças; BITENCOURT, Ricardo Barbosa. Facebook como Plataforma de Ensino/Aprendizagem: o que dizem os professores e os alunos do IFSertão - PE. **Educação, Formação e Tecnologia**. Julho 2013. v. 6, n. 1, p. 86-93. Disponível em: <http://eft.educom.pt>. Acesso em: 10 fev. 2017.
- ALMEIDA, C. Luís. The Effect of an Educational Computer Game for the Achievement of Factual and Simple Conceptual Knowledge Acquisition. **Educational Research International**, Indiana, v. 2012, n. 961279, 2012. Disponível em: <https://www.hindawi.com/journals/edri/2012/961279/>. Acesso em: 20 ago. 2017.
- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e a aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 1. n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <http://eft.educom.pt>. Acesso em: 06 out. 2017.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria *et al.* (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.
- AMANTE, Lúcia. Facebook e novas sociabilidades: contributos da investigação. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edmea (Orgs.). **Facebook e Educação: publicar, curtir, compartilhar**. 1. ed. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 27-46.
- BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. Tradução de Milton Camargo Mota. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- BEMBEM, Ângela Halen Claro; COSTA, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da. Inteligência coletiva: um olhar sobre a produção de Pierre Lévy. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.18, n.4, p.139-151, out./dez. 2013.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Tradução de Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. 1. ed. Porto: Porto Editora, 1994.
- BRASIL, Jaciara de Barros. **Multimodalidade e redes sociais: análise de Fanpages do Facebook destinadas ao ensino de Língua Inglesa**. 2015. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2015.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**. Linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília, 2006.
- CAPES. **Portaria 80/98**. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/propg/sobre-a-propg/regulamentacao-da-pos-graduacao/paginas/portaria-no-80-98>. Acesso em: 07 out. 2017.
- CARVALHO, Amélia A. Carvalho; AGUIAR, Cristina A. Almeida. Taxonomia de *Podcast*. In: CARVALHO, Amélia A. Carvalho; AGUIAR, Cristina A. Almeida (Orgs.). **Podcasts para ensinar e aprender em contexto**. 1. ed. Santo Tirso: De Facto Editores, 2010. p. 19-43.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução Roneide Venâncio Majer com a colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CELCE-MURCIA, Marianne. **Teaching English as a second or foreign language**. 3. ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001.

CORREIA, Pedro Miguel Alves Ribeiro; MOREIRA, Maria Faia Rafael. Novas formas de comunicação: história do Facebook - Uma história necessariamente breve. **ALCEU**, v. 14, n. 28, p. 168-187, jan./ jun. 2014. Disponível em: <http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/alceu%2028%20-%20168-187.pdf>. Acesso em: 09 fev. 2017.

COUTO, Edvaldo Souza. Pedagogias das conexões: compartilhar conhecimentos e construir subjetividades nas redes sociais digitais. *In*: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edmea (Orgs.). **Facebook e Educação: Publicar, curtir, compartilhar**. 1. ed. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 47-66.

DECARRICO, Jeanette S. Vocabulary learning and teaching. *In*: CELCE-MURCIA, Marianne (Org.). **Teaching English as a Second or Foreign Language**. 3. ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. p. 285-299.

DELAUNAY, Geneviève Jacquinet. Novas tecnologias, novas competências. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 31, p. 277-293, 2008. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-40602008000100016](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602008000100016). Acesso em: 08 set. 2017.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. *In*: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. (Orgs.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004. p. 95-128.

EDIGER, Anne. Teaching Children Literacy Skills in a Second Language. *In*: CELCE-MURCIA, Marianne (Org.). **Teaching English as a Second or Foreign Language**. 3. ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. p. 153-169.

FAVA, Rui. **Educação 3.0**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2014.

FERREIRA, Geralda dos Santos. **A tecnologia digital e o ensino de Língua Inglesa: navegando e aprendendo com meus alunos no Facebook, Brasil**. 2014. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014.

FETTERMANN, Joyce Vieira. A rede social Facebook como extensão da sala de aula de Língua Inglesa. **XI EVIDOSOL e VIII CILTEC-Online** - junho/2014. Disponível em: <http://evidosol.textolivre.org>. Acesso em: 10 fev. 2017.

FROSI, Felipe O.; SCHLEMMER, Eliane. Jogos digitais no contexto escolar: desafios e possibilidades para a prática docente. *In*: IX SBGames, 2010, Florianópolis. **Anais Eletrônicos...** Santa Catarina: IX SBGames, 2010. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full13.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2017.

GALVIS, HÉCTOR A. Laying the Foundations for Video-Game Based Language Instruction for the Teaching of EFL. **HOW, A Colombian Journal for Teachers of English**, Bogotá, v.

22, n. 1, p. 107-122, 2015. Disponível em:

<https://eric.ed.gov/?q=social+games++english+language+education&id=EJ1127940>. Acesso em: 19 ago. 2017.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva, Periódicos da UFSC**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 1-11, 2009. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175795X.2009v27n1p167/14515>. Acesso em: 23 set. 2017.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 1. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRABE, William; STOLLER, Frederica L. Reading for Academic Purposes: guidelines for the ESL/ Teacher. *In*: CELCE-MURCIA, Marianne (Orgs.). **Teaching English as a Second or Foreign Language**. 3. ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. p. 187-203.

JUNG, Sei-Hwa. **The use of ICT in Learning English as an international language**. 2006. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculdade da Escola de Graduado da Universidade de Maryland, College Park, Estados Unidos. 2006.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 1. ed. São Paulo: Folha de São Paulo, 2015.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 1. ed. São Paulo: 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. 1. ed. São Paulo: 34, 1996.

LIMA, Jean Custódio de. **Uma análise do ensino de Língua Inglesa por meio do uso das tecnologias digitais da informação e comunicação**, Brasil. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Marília, 2016.

MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. 1. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MENEZES, Janaína. **Jogos sociais digitais como ambiente de aprendizagem da língua inglesa**, Brasil. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2013.

MOITA, Filomena M. G. S. Cordeiro Moita. Design metodológico para avaliar o Game Angry Birds Rio e evidências da utilização em sala de aula. *In*: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem**: fundamentos para uma prática baseada em evidências. 1. ed. Campinas: Papirus, 2016.



MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games: Contexto cultural e curricular juvenil**, Brasil.2006. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

MOREIRA, José António; JANUÁRIO, Susana. Redes sociais e educação: reflexões acerca do Facebook enquanto espaço de aprendizagem. *In*: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edmea (Orgs.). **Facebook e Educação Publicar, curtir, compartilhar**. 1. ed. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 67-84.

MUKUNDAN, Jayakaran; KALAJAHI, Seyed Ali Rezvani; NAGHDIPOUR, Bakhtiar. The Potential of Incorporating Computer Games in Foreign Language Curricula. **Advances in Language and Literary Studies**, v. 5, n. 2, p. 19-24, abril2014. Disponível em: <http://journals.aiac.org.au/index.php/all/article/view/280>. Acesso em: 07 mar. 2017.

OXENDEN, Clive; LATHAM KOENIG, Christina; SELIGSON, Paul. **New English File Elementary**. Student's Book. UK: Oxford University Press, 2004.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Ensino e língua inglesa no ensino médio: teoria e prática**. 1. ed. São Paulo: Edições SM, 2012.

PEDRO, Clelder Luiz; PASSOS, Marinez Meneghello; ARRUDA, Sérgio de Mello. **Aprendizagem científica no Facebook**. ALEXANDRIA Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, v.8, n.1, p.3-19, maio 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/alexandria/article/viewFile/1982-5153.2015v8n1p3/29329>. Acesso em: 06 mar. 2017.

PORTO, Cristiane de Magalhães; GAMA NETO, Edilberto Marcelino da. Uma proposta de uso das redes sociais digitais em atividades de ensino e aprendizagem: o Facebook como espaço virtual de usos socioeducacionais singulares. *In*: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edmea (Orgs.). **Facebook e Educação Publicar, curtir, compartilhar**. 1. ed. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 131-148.

POSSOLLI, Gabriela Eyng; NASCIMENTO, Gabriel Lincoln do; SILVA; Juliana Ollé Mendes da. **A utilização do Facebook no contexto acadêmico: o perfil de utilização e as contribuições pedagógicas e para a Educação em Saúde** <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/viewFile/57586/34564> CINTED-UFRGS V. 13 Nº 1, julho, 2015. Acesso: em 04 mar. 2017.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Eric Yamagute. 1. ed. São Paulo: Editora Senac, 2012.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. MCB University Press, 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 06 mar. 2017.

PRENSKY, Marc. "O aluno virou o especialista". [Entrevista cedida a] Camila Guimarães. **Revista Época**, São Paulo, 08 ago. 2010. Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html>. Acesso em: 17 jul. 2018.

RECUERO, Rebeca da Cunha. **Identidade em Social Network Games**: a construção da identidade virtual do jogador do FarmVille e do SongPop. 2014. Tese (Doutorado em Ciências da Educação) – Universidade Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **Desafios da ubiquidade para a educação**. Ensino Superior Unicamp, 2013. Disponível em: <http://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>. Acesso em: 06 mar. 2017.

SANTOS, Denise. **Ensino de língua inglesa: foco em estratégias**. 1. ed. São Paulo: DISAL, 2012.

SANTOS, Edmea; WEBER, Aline. A criação de atos de currículo no contexto de espaços intersticiais. **Teccogs**, n. 7, 156 p, jan.-jun, 2013. Disponível em: [http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/educacao\\_7/3-criacao\\_de\\_atos\\_decurriculo\\_em\\_espacos\\_intersticiais-edmea\\_santos-aline\\_weber.pdf](http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/educacao_7/3-criacao_de_atos_decurriculo_em_espacos_intersticiais-edmea_santos-aline_weber.pdf). Acesso em: 06 mar. 2017.

SANTOS, Edmea; WEBER, Aline. Educação e cibercultura: aprendizagem ubíqua no currículo da disciplina Didática. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 13, n. 38 p. 285-303, 2013. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=7646&dd99=view&dd98=pb>. Acesso em: 03 out. 2016.

SAVI, R. et al. (2010). Proposta de um modelo de avaliação de jogos educacionais. **Novas tecnologias na educação**, v. 8, n. 3, dez. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/18043/10630>. Acesso em: 05 jan. 2018.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. Trad. Cláudia Mello Belhassof. 1. ed. São Paulo: Thomson Learning, 2008.

SENEFONTE, Fábio Henrique Rosa. Colaboração no ensino e aprendizagem de Inglês no contexto brasileiro. **Revista L@el em (Dis- Revista L@el em (Dis-) curso**, São Paulo, v.7, p. 3-22, 2015. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revlael/article/view/20615/19738>. Acesso em: 23 set. 2017.

VEEN, Win; WRAKKING, Ben. **Homo zapiens: educando na era digital**. Tradução: Viniúcius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

WENGER, Etienne; SNYDER, William M; BRIGGS, Xavier de S. Communities of practice in government leveraging knowledge for performance. **The Public Manager**, Winter, v.32, n. 4, p. 17-21, 2004.

WEINSTEIN, Gail. Developing adult literacies. *In*: CELCE-MURCIA, Marianne (Orgs.). **Teaching English as a second or foreign language**. 3. ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. p. 171-186.

YANG, Qiaoyan; DIXON, Virgínia L. Application of Games in College English Teaching in China. **International Research and Review, Journal of Phi Beta Delta, Honor Society of International Scholars**, San Bernardino, v.4, n.2 p. 65-75, 2015. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?q=social+games++english+language+education&id=EJ114875>. Acesso em: 19 ago. 2017.

## APÊNDICES

### Apêndice A - Classificação das pesquisas

Quadro 1: Classificação do material de pesquisa

Item	Título/ Instituição	Nome do autor	Tipo de pesquisa	Ano
Nº 1	<p style="text-align: center;">THE USE OF ICT IN LEARNING ENGLISH AS AN INTERNATIONAL LANGUAGE</p> <p style="text-align: center;">O uso da tecnologia da informação e da comunicação na aprendizagem de inglês como uma língua estrangeira</p> <p style="text-align: center;">(Faculty of the Graduate School of the University of Maryland)</p>	Sei-Hwa Jung	Tese	2006
Nº 2	<p style="text-align: center;">Jogos sociais digitais como ambiente de aprendizagem da língua inglesa</p> <p style="text-align: center;">(Universidade do Vale do Rio dos Sinos)</p>	Janafna Menezes	Dissertação	2013
Nº 3	<p style="text-align: center;">A TECNOLOGIA DIGITAL E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: navegando e aprendendo com meus alunos no Facebook</p> <p style="text-align: center;">(Universidade Federal de Uberlândia)</p>	Geralda dos Santos Ferreira	Dissertação	2014

Nº 4	MULTIMODALIDADE E REDES SOCIAIS: ANÁLISE DE FANPAGES DO FACEBOOK DESTINADAS AO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA  (Universidade Estadual do Ceará)	Jaciara de Barros Brasil	Dissertação	2015
Nº 5	Novas formas de comunicação: história do Facebook - Uma história  necessariamente breve  (Revista ALCEU)	Pedro Miguel Alves Ribeiro Correia;  Maria Faia Rafael Moreira e	Artigo	2014
Nº 6	Facebook como plataforma de ensino/aprendizagem: o que dizem os professores e os alunos do IFSertão – PE  (Revista: Educação, Formação & Tecnologias)	Gersica Agripino Alencar;  Murilo Rebouças Moura e  Ricardo Barbosa Bittencourt	Artigo	2013
Nº 7	A REDE SOCIAL FACEBOOK COMO EXTENSÃO DA SALA DE AULA DE LÍNGUA INGLESA  (Periódicos de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais)	Joyce Vieira Fettermann	Artigo	2014
Nº 8	Aprendizagem Científica no Facebook  (ALEXANDRIA Revista de	Clelder Luiz Pedro; Marinez Meneghello Passos e Sergio de Mello	Artigo	2015

	Educação em Ciência e Tecnologia)	Arruda		
Nº 9	Uma análise do ensino de Língua Inglesa por meio do uso das tecnologias digitais da informação e comunicação  (Universidade Estadual Paulista)	Jean Custódio de Lima	Tese	2016
Nº 10	Application of games in College English Teaching in China  Aplicação de jogos no ensino de Inglês na Faculdade na China  International Research and Review, Journal of Phi Beta Delta, Honor Society of International Scholars  ERIC	Qiaoyan Yang e Virginia L. Dixon	Artigo	2015
Nº 11	Laying the Foundations for Video-Game Based Language Instruction for the Teaching of EFL  Colocando as bases para instrução da linguagem baseada em vídeo game para o ensino de inglês como língua estrangeira  HOW, A Colombian Journal for Teachers of English	Héctor Alejandro Galvis	Artigo	2015

	ERIC			
Nº 12	<p>The Effect of an Educational Computer Game for the Achievement of Factual and Simple Conceptual Knowledge Acquisition</p> <p>O efeito de um jogo de computador educacional para a realização de fato e aquisição de conhecimento simples conceitual</p> <p>Hindawi Publishing Corporation Education Research International</p>	Luis C. Almeida	Artigo	2012
Nº 13	<p>Jogos Digitais no Contexto Escolar: desafios e possibilidades para a prática docente</p>	Felipe O. Frosi e Prof. Dra. Eliane Schlemmer	Artigo	2010
Nº 14	<p>The Potential of Incorporating Computer Games in Foreign Language Curricula</p> <p>O potencial de incorporar o jogo de computador no currículo de Língua Estrangeira</p> <p>Advances in Language and Literary Studies</p>	Jayakaran Mukundan; Seyed Ali Rezvani Kalajahi; Bakhtiar Naghdipour	Artigo	2014

Quadro 2: Classificação dos dados empíricos e conceituais

Material analisado	Tema/objetivo	Metodologia	Resultados obtidos
--------------------	---------------	-------------	--------------------

Nº 1	<p>O estudo investigou 591 estudantes universitários chineses em uma cidade do interior em relação à (a) suas posses de tecnologia, formas de utilização e níveis de entendimento das habilidades das tecnologias da informação e da comunicação; (b) suas orientações motivacionais para aprender inglês; (c) suas percepções de inglês e tecnologia (d) seus benefícios percebidos e barreiras para usar as TIC na aprendizagem de Língua Inglesa.</p>	Quantitativa	<p>O estudo atual revelou que o contexto econômico e sociocultural em que os estudantes se encontraram influenciou otimamente suas experiências de aprendizagem da língua através da tecnologia. Discutindo sobre os resultados obtidos do estudo atual, repercutiu a recente chamada para mudanças de paradigmas na área de (a) Inglês como Linguagem Internacional (ILI), (b) orientações motivacionais para Estudantes de ILI, e (c) a separação digital. Por destacar a vital importância de estimular iniciativas humanas e sociais, sugeri criar comunidades de suporte de prática para professores de ILI em uma sala de aula de tecnologia realçada. Também forneci implicações pedagógicas com consideração para desenvolver múltiplas capacidades de leitura e escrita.</p>
Nº 2	<p>Investigar e compreender como um jogo social e digital, disponibilizado na mídia social, Facebook, pode favorecer a aprendizagem de Língua Inglesa na relação com a proposta do conteúdo programático previamente estabelecida pelo curso de idiomas em questão.</p>	Enfoque qualitativo, de natureza exploratória, em que se utilizou a metodologia de estudo de caso.	<p>Os jogos sociais digitais presentes no contexto de uma mídia social digital possibilitam um ambiente para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa, favorecem o desenvolvimento de competência comunicativa, permitindo a sintonia entre a sala de aula presencial e a física no contexto do jogo, engajando os participantes em atividades colaborativas e gerando interesse de aprender com</p>



			e através dos jogos.
Nº 3	Narrar uma experiência minha com alguns alunos de um curso presencial no Facebook.	Pesquisa narrativa	Os resultados da pesquisa sugerem que a mudança do ambiente presencial para o ambiente online pode não significar uma mudança na prática do professor que está acostumado a ter o controle absoluto da sala de aula. Entretanto, é possível observar que o uso dos recursos disponibilizados na Internet possibilita ao aluno assumir um papel ativo no grupo, o que pode levá-lo a compartilhar sua responsabilidade com colegas e professores. Em relação às implicações do Facebook na prática de língua inglesa, os achados mostram que algumas características dessa rede social podem favorecer a comunicação entre os falantes.
Nº 4	Descrever a natureza multimodal das <i>fanpages</i> do Facebook destinadas ao ensino de língua inglesa, ao examinar como os sentidos são construídos nas relações entre os modos verbal e visual.	Pesquisa descritiva de natureza quali-quantitativa	Os resultados das análises mostram que todas as 13 relações do Sistema de Martinec e Salway (2005) foram encontradas no corpus desta pesquisa, com destaque para as relações complementariedade e a imagem subordinada à parte do texto, pertencentes ao sistema de relações de status, e exposição, exemplificação e acréscimo, pertencentes ao sistema de relações lógico-semânticas. Com a identificação e a quantificação das ocorrências dessas relações, foi

			<p>possível discutir sobre o aspecto pedagógico das <i>fanpages</i> selecionadas, levando em consideração o papel dos modos verbal e visual na compreensão do conteúdo disponibilizado. Em grande parte das postagens, percebemos a produção de significados provenientes da relação entre texto verbal e imagem, em que um modo é indispensável ao outro, e vice-versa, para que haja o entendimento total dos conteúdos postados.</p>
Nº 5	<p>Apresentar a história, ainda breve, da rede social Facebook.</p> <p>Analisar as interações que essas funcionalidades promovem entre os utilizadores, sistematizando e clarificando essas interações.</p>	<p>Pesquisa bibliográfica</p>	<p>Os resultados da análise mostram uma reflexão sobre a abordagem acadêmica o estudo do Facebook e são apresentadas algumas boas práticas de investigação desse tema cada vez mais ubíquo na sociedade atual.</p>
Nº 6	<p>Relatar e discutir sobre o uso do Facebook como plataforma de ensino e aprendizagem.</p>	<p>Abordagem quantitativa e qualitativa</p>	<p>A mídia social, na opinião de alunos e professores, pode ser um aliado no desenvolvimento do fazer pedagógico.</p>
Nº 7	<p>Demonstrar que é possível tornar a rede Facebook, espaço digital tão utilizado na atualidade, uma</p>	<p>Pesquisa bibliográfica</p>	<p>Não apresenta os resultados obtidos.</p>

	extensão da sala de aula de Língua Inglesa, local onde se deu este estudo.		
Nº 8	Investigar o papel do Facebook na aprendizagem científica.	Análise de dados	Esse fato nos levou a considerar que, para os grupos analisados, o Facebook teve um papel importante no processo de aprendizagem e pode ser utilizado como um recurso de ensino para promover mais participação e interação dos alunos e melhorar sua relação com o conteúdo escolar. Em vários momentos, os DIAIs contribuíram para a construção e o desenvolvimento do conhecimento e o compartilhamento de informações sobre os temas propostos em sala de aula.
Nº 9	Verificar se essa mudança metodológica traz ganhos acadêmicos para os alunos, acostumados atualmente com as inovações multimídias, como <i>tablets</i> , computadores, celulares, vídeo games etc., e com a presença desses <i>gadgets</i> em todos os âmbitos de suas rotinas, exceto dentro dos muros escolares onde o uso desses aparelhos é limitado.	Estudo de caso	Resultados acadêmicos positivos no que concerne ao ensino de Língua Estrangeira (LE) com o apoio das novas tecnologias, isto é, os alunos, submetidos ao uso das TDICs, apresentaram mudanças de atitudes e de comportamentos e nas relações entre eles e o conteúdo. Obtiveram um incremento de 22,7% em suas médias nas avaliações de LI. Assim, diante desses câmbios e de outros dados, também advindos deste trabalho sobre o

			<p>ensino de LI por meio dos ambientes de aprendizagem virtual para esses alunos das novas gerações (nativos digitais), esta tese apresenta algumas contribuições metodológicas, uma proposta que busca instituir, no <i>locus</i> de pesquisa (IFCE), uma atitude digital no processo de ensino e aprendizagem de LI, visando alinhar o ensino de idiomas dentro da instituição ao mundo conectado fora dos muros escolares.</p>
Nº 10	<p>Os pesquisadores partilharão suas experiências de aplicação de jogos no ensino universitário de Inglês na China.</p>	<p>Abordagem quantitativa</p>	<p>Vários jogos ajudam estudantes em seus estudos de vocabulário, pronúncia e textos. Contudo, jogos deveriam ser usados de um modo apropriado. Os instrutores têm que ser claros em suas regras em atividades na sala de aula, cuidadosos com a frequência e o tempo dos jogos usados na sala, e devolver eles mesmos para o designer de jogos que não só pode enviar facilmente, mas também beneficiar a aprendizagem dos estudantes em longo prazo.</p>
Nº 11	<p>Este artigo apresenta o vídeo game baseado na instrução como uma abordagem de ensino fornecendo para a diferença socioeconômica e a</p>	<p>Revisão bibliográfica</p>	<p>Este documento fornece opções mais amplas de pesquisa para construir e testar a eficácia do vídeo game baseado em instrução de linguagem enquanto simultaneamente o deixa aberto</p>

	necessidade da aprendizagem do Inglês como língua estrangeira.		para contribuições colaborativas.
Nº 12	Esse artigo apresenta dados de uma pesquisa quantitativa de como jogos afetam a realização de um objetivo educacional baseado nos alicerces de processo de informações.	Pesquisa quantitativa	Os resultados sugerem que jogos podem ser usados para ajudar a realização de conteúdos de sala de aula. Os resultados deste estudo quantitativo experimental apontaram para forte evidência de que os jogos controlam bem os grupos ( <i>nongames*</i> ) na realização de conhecimento em um grupo de estudantes de primeiro ano de estudo em uma universidade.
Nº 13	Este artigo contextualiza o tema ‘os jogos digitais e sua utilização no contexto escolar’ e analisa as possíveis consequências dessa utilização sob o ponto de vista dos estudantes, que são os novos sujeitos de aprendizagem conhecidos como “nativos digitais”, pertencentes à geração “homo zappiens”, assim como a concepção dos jogos por game designers e os desafios de utilização pelos professores.	Bibliográfica	Um dos maiores desafios no uso de games na educação está justamente na formação docente, pois é necessário, primeiramente, que o docente se “naturalize” nesse mundo digital, a fim de que possa compreender bem mais as potencialidades que representam para repensar os processos de ensinar e de aprender, incluindo as metodologias e as práticas pedagógicas que podem ser desenvolvidas com o uso desses novos meios, pois, de outra forma, podemos estar falando simplesmente numa novidade na educação, e não, numa inovação

			educacional, tal como desejamos.
Nº 14	Este artigo revisa o potencial de integrar jogos de computador no programa e no currículo da segunda língua e da língua estrangeira por oferecer uma sinopse das aceitações, prévios estudos e formação teórica em suporte desses jogos no ensino de linguagem.	Bibliográfica	Por fim, o artigo fala sobre a função dos professores e o provável fator de inibição que afeta a integração dos jogos de computadores nos programas de Língua Inglesa.

## Apêndice B - Termo de Participação na Pesquisa

Convidamos você para participar, como voluntário (a), da pesquisa intitulada *THE SECRET SOCIETY: O JOGO SOCIAL COMO CONTEXTO DIGITAL DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA*, cujo objetivo é de pesquisar sobre a importância de um jogo social, *The Secret Society*, presente na rede social digital Facebook, e o processo de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa por alunos do ensino médio de uma escola estadual localizada na cidade de Santa Rita – PB.

Trata-se de uma dissertação de Mestrado desenvolvida por Jussara Candida Correia de Oliveira e orientada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Filomena Moita, do Mestrado em Formação de Professores, Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Estadual da Paraíba.

A pesquisa, estabelecida na ótica da abordagem qualitativa, contará com a constituição de um perfil no Facebook por cada participante; criação de um grupo de jogos sociais onde os participantes serão incluídos na participação dos encontros presenciais, de acordo com o cronograma estabelecido; participação dos desafios propostos durante o período de pesquisa; permissão para registros visuais dos encontros presenciais e virtuais; a utilização da língua inglesa durante os desafios e a aplicação de um questionários posterior a análise das postagens no grupo do Facebook.

Garantimos que, independentemente do momento em que o estudo seja realizado, os participantes envolvidos poderão receber esclarecimentos adicionais ou retirar-se da pesquisa em qualquer fase, sem nenhum prejuízo. O sigilo das informações será preservado por meio de uma codificação adequada dos instrumentos de coleta de dados, especificamente, nenhum nome, identificação de pessoas ou de locais que interesse a esse estudo. Todos os registros efetuados no decorrer da investigação científica serão usados para fins acadêmico-científicos e inutilizados depois que os dados forem analisados, e os resultados finais apresentados em forma de dissertação ou de artigo científico.

Caso concorde com as considerações expostas, solicitamos que assine este “Termo de Consentimento Livre e Esclarecido” no local indicado abaixo. Desde já, agradecemos por sua colaboração e nos comprometemos em notificar o andamento e enviar os resultados da pesquisa.

---

Jussara C.C. de Oliveira Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Filomena Moita  
Mestrado em Formação de Professores Mestrado em Formação de Professores  
Pós-Graduação em Educação – UEPB Pós-Graduação em Educação - UEPB

Eu, \_\_\_\_\_ assino o termo de consentimento, depois de feitos os esclarecimentos e de concordar com os objetivos e as condições da realização da pesquisa ‘*The Secret Society: o jogo como contexto digital do Ensino e da Aprendizagem de Língua Inglesa*’. Também permito que os resultados gerais deste estudo sejam divulgados sem a menção dos nomes dos envolvidos na pesquisa.

Santa Rita, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2017.

---

Assinatura do pai/ mãe ou responsável do pesquisado

---

Assinatura do participante da pesquisa

Qualquer dúvida ou se precisar de mais esclarecimentos, entrar em contato através do e-mail: saraoliveira87@oi.com.br

## Apêndice C - Desafios propostos no grupo do Facebook

Challenges I

**Teacher Katherine** ...

Challenges  
Virtual Classroom  
Class I  
Can you remember five things in the game? Write the words.

---

👍 Curtir
💬 Comentar

---

👤 [Redacted] e outras 6 pessoas
 ✓ Visualizado por 23

---

👤 **Edgar**

- bell
- pouch
- rat
- lute
- vase

...

Curtir · Responder · Ver tradução · 30 sem · Editado

---

👤 **Teacher Katherine** [Redacted] Congratulations! ...

Curtir · Responder · 30 sem

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.

👤 **Jane** [Redacted] Shoes
 

- Fish
- Mouse
- Monkey
- Banana

...

Curtir · Responder · Ver tradução · 31 sem

---

👤 **Teacher Katherine** [Redacted] Very good!
 ...

Curtir · Responder · 31 sem

---

👤 **Walt** [Redacted] Shoes
 

- Key
- Pouch
- Banana
- Mouse

...

Curtir · Responder · Ver tradução · 30 sem

---

👤 **Walt** [Redacted] Want food
 ...

Curtir · Responder · Ver tradução · 30 sem

---

👤 **Virgínia** [Redacted] Drum, Bell, hands fan, bracelete, mask, snake flute.
 ...

Curtir · Responder · Ver tradução · 30 sem

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.



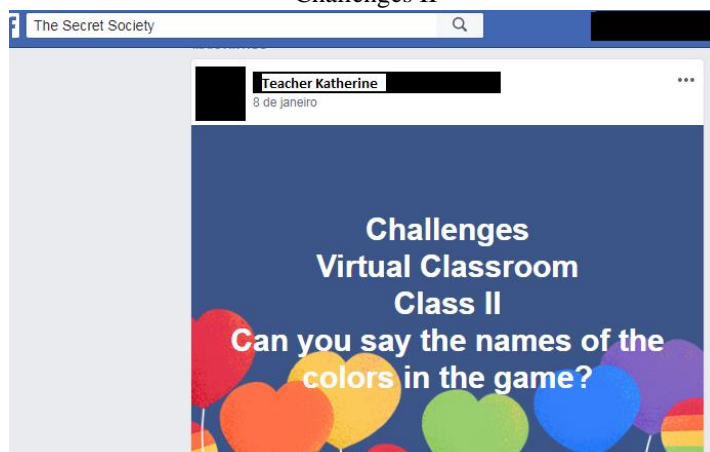


Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>.

## Challenges II



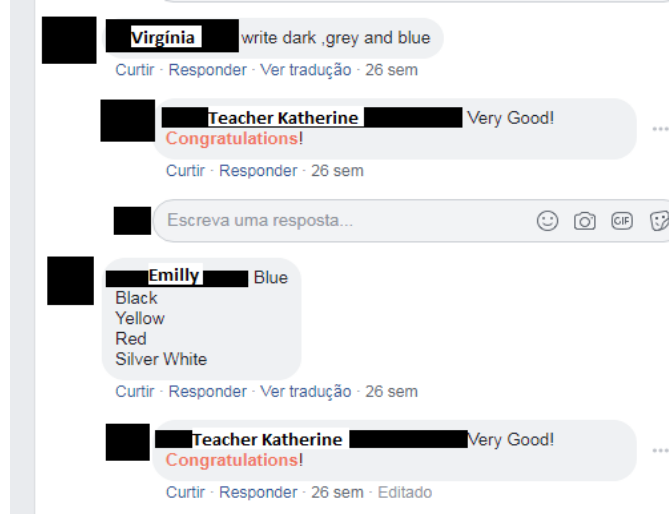
Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.

**Virginia** thank you  
 Curtir · Responder · 26 sem

Escreva uma resposta...

**Jane** Yes, I can!! Blue, pink, purple, red. We can say too. Light blue, pale blue etc...  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 26 sem · Editado

**Teacher Katherine** Congratulations  
 Curtir · Responder · 26 sem

Escreva uma resposta...

**Walt** Black  
 Blue  
 Red  
 Grey  
 Orange  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem · Editado

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.

### Challenges III

**Teacher Katherine** está jogando The Secret Society Game.  
 13 de janeiro

Challenges  
 Virtual Classroom  
 Class III  
 In the game The Secret Society. What do you have in your scenario?



Curtir Comentar

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.

**Emily** Teacher, I have in my scenario a pouch, a bow, tattered map, a feather, a skull and a cherub statue.  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem

**Teacher Virginia** Very well!  
 Curtir · Responder · 25 sem

Escreva uma resposta...

**Aghata** I see a tortoise, a monkey, a Bell, a sitar, a sundial and a Lotus flower.  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem

**Teacher Katherine** Good! 🍌🍌🍌  
 Curtir · Responder · 25 sem

Escreva uma resposta...

**Mary** I have an mask, a bow, a egg, a rat, an skull and an flute

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/162655494032204/>.

**Mary** I have an mask,a bow,a egg,a rat, an skull and an flute  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem  1

**Teacher Katherine** Good!  
**Congratulations!**  
 Curtir · Responder · 25 sem  1

**Mary** I 'm seeing a bow, a mask, a skull, a rat, an egg,and a flute  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem

Escreva uma resposta...    

**Emily Brontë** I see a tortoise, a Bell, a monkey, a sitar, a flower Lotus and a Sundial.  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem  1

**Teacher Katherine** Very good!  
**Congratulations!**  
 Curtir · Responder · 25 sem  1

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>.

**Walt** I can see a flute, an amulet, an egg, a pouch, an Arrow and antlers.  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem · Editado

**Walt** Sorry, I made some adjustments.  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem  1

**Teacher Katherine** Do you remember that before words with sound of vowel we use AN?  
 Curtir · Responder · 25 sem · Editado

**Walt** Renne Paulino Very Good! 😊😊  
 Curtir · Responder · 25 sem

**Oscar** I have in my scenario=  
 Banana  
 Elephant statue  
 Parrot  
 Snake flute  
 Curtir · Responder · Ver tradução · 25 sem  1

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/1626555494032204/>.

## Apêndice D - Questionário aplicado aos alunos

Sou pesquisadora do Curso de Pós-graduação em Formação de Professores na UEPB e pretendo realizar uma pesquisa intitulada ‘*The Secret Society*: o jogo social como contexto digital do ensino e da aprendizagem de Língua Inglesa’. Pesquisa que faz parte da nossa Dissertação de mestrado. Por isso, pedimos: responda as questões abaixo com atenção e responsabilidade e que você possa levar em consideração sua opinião e experiência durante as atividades com o jogo e com o grupo no *Facebook*.

Muito obrigada por sua contribuição!

Questionário	
Grupo: The Secret Society	
1	Você usa a rede social Facebook? Através de quais dispositivos? ( ) Sim ( ) Não ( ) Computador ( ) Celular ( ) Tablet ( ) Notebook
2	Você participa de grupos no Facebook? ( ) Sim ( ) Não
3	Com que frequência você acessa a rede social? ( ) Nunca ( ) Algumas vezes ( ) Quase sempre ( ) Sempre
4	Com qual /quais objetivo(s) você costuma ficar online (com acesso à rede social)? ( ) Entretenimento ( ) Manter-se atualizado ( ) Fazer amizades ( ) Rever os amigos ( ) Publicar ( ) Realizar contatos com colegas de classe ( ) Usar a rede como extensão da sala de aula
5	Você costuma acessar os links disponíveis nas imagens, nas palavras expostas nas páginas onde navega? Por quê?
6	Em relação ao jogo utilizado em nossas aulas, <i>The Secret Society</i> , você gostou? Qual a sua opinião?
7	Você realizou pesquisas para evolução no jogo? Em quais lugares?
8	De que você mais gostou no jogo?
9	O que você mais aprendeu usando o jogo <i>The Secret Society</i> ?
10	Em sua opinião, o ambiente do jogo contribuiu com sua aprendizagem?
11	Qual a sua opinião sobre a sala de aula virtual (o grupo no Facebook)?
12	Os desafios na sala de aula virtual foram importantes?
13	Em relação a sua participação, como você avalia sua contribuição no jogo e na equipe?
14	Para que você pudesse evoluir no jogo, o que foi necessário? Você obteve sucesso?
15	O ambiente do grupo favoreceu sua aprendizagem de língua inglesa?
16	O jogo em equipe é motivador? Por quê?
17	Você pode sugerir outros jogos que possam contribuir com a aprendizagem de Língua Inglesa? Quais?
18	Como você avalia a contribuição da professora nesta proposta de ensino e aprendizagem através do jogo social <i>The Secret Society</i> ?

## Apêndice E - Respostas dos alunos

Em relação ao jogo *The Secret Society* e sala de aula virtual (grupo do Facebook)

Nome do aluno	Jane Austen	Virginia Woolf	Oscar Wild	Emily Dickinson	Edgar Allan Poe	Walt Whitman	Mary Shelley	Aghata Christie	Emily Bronte	Lord Byron
1	Sim. Computador Celular	Sim. Computador Celular	Sim. Celular	Sim. Celular	Sim. Celular Notebook	Sim. Celular Notebook	Sim. Celular	Sim. Computador Celular	Sim. Celular	Sim. Celular
2	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
3	Sempre	Algumas vezes	Sempre	Sempre	Sempre	Quase sempre	Sempre	Quase Sempre	Sempre	Sempre
4	Entretenimento/ Manter-se atualizada/ Fazer amizades/ Rever os amigos/ Publicar/ Realizar contatos com colegas de classe e Usar a rede como extensão da sala de aula.	Entretenimento/ Fazer amizades e rever amigos.	Entretenimento e Fazer amizades.	Entretenimento e Usar a rede como extensão da sala de aula.	Manter-se atualizado	Entretenimento/ Manter-se atualizado/ Fazer amizades/ Publicar e Realizar contatos com colegas de classe.	Fazer amizades e Realizar contatos com colegas de classe.	Entretenimento/ Manter-se atualizado e Publicar.	Manter-se atualizado	Entretenimento of Manter-se atualizado/ Fazer amizades/ Rever os amigos/ Publicar/ Realizar contatos com colegas
5	Não. Ainda não tenho	Sim. Porque gosto de ter	Sim. Porque gosto sempre	Não. Porque penso que tem	Não. Porque não gosto.	Sim. Curiosidade.	Sim. Porque aparecem	Sim, às vezes eu olho por	Não.	Sim. Geralmente
	interesse.	mais conhecimento e sou muito curiosa (esse é meu defeito).	de me atualizar.	virus.			imagens que despertam a curiosidade.	curiosidade para saber o que é.		fico curiosa e desejando saber mais sobre os que estão conectados.
6	Sim. Por que aprendi novas palavras e frases.	Sim. Porque eu gostei do mistério, da maneira que você pode desvendar os casos e também ajuda na aprendizagem.	Sim. Porque através dele descobri e aprendi novas palavras em inglês.	Sim. Porque com ele nós aprendemos novas palavras em inglês.	Sim. Porque é um jogo bem interessante misterioso, por isso gostei de jogar.	Sim gostei. Porque pude competir com meus amigos e aprender inglês.	Sim. Porque tem palavras que não sabia em inglês, mas aprendi nesse jogo e ele tem mistérios coisa do tipo.	Mais ou menos. Porque são difíceis algumas etapas do jogo é preciso muita atenção.	Sim. Pois nos ajuda a se desenvolver na Língua Inglesa.	Sim. O desafio me motivou, a vontade de descobrir os mistérios e as palavras que aprendi através do jogo.
7	Sim. Google tradutor e Wikipédia.	Não. Nunca nem procurei. E não gosto muito de pesquisar a evolução do jogo, o bom é descobrir e quebrar a cabeça.	Sim. No Google.	Sim. No Google.	Sim. No Google tradutor porque tem algumas palavras que são bem difíceis de jogar.	Sim. No Google tradutor.	Sim. Pesquisei no Google tradutor.	Não realizei.	Sim. Google tradutor	Sim. Na Internet e no Google tradutor.
8	Aprender novas palavras.	Gostei dos objetos que ajuda a jogar e a capa do jogo	As ilustrações e objetos que devem ser encontrados.	Com ele nós aprendemos palavras novas e isso é o mais	O que eu mais gostei no jogo foi a música e as salas que tem	Eu gostei mais de competir.	De tentar encontrar os culpados do desaparecimento	As etapas de procurar os objetos com a lupa, as palavras	Procurar objetos usando as palavras em	Eu gostei de todo mistério que envolve e das novas

		é muito macabra e sinistra. Ador!		legal.	para a gente poder jogar.		do Tio Richard.	e os textos.	inglês.	palavras que tive que buscar.
9	Ler e interpretar frases com mais facilidade.	Novas frases em inglês, a interação do jogo e as possibilidades de jogar.	Aprendi a me concentrar para encontrar os objetos.	Ampliar o vocabulário.	Nomes de alguns objetos em inglês, como por exemplo: <i>mask</i> , <i>rat</i> entre outros. E aprendi a competir muito com os meus amigos.	Eu aprendi a competir.	Novas palavras. Estou mais atualizada.	Ter paciência para encontrar os objetos necessários para a continuação no jogo.	Novas palavras e melhorou minha leitura.	Aprendi que é necessária concentração para jogar e pesquisar na Internet enquanto joga.
10	Sim. Contribuiu bastante.	Sim. É mais interativo e atrai sua atenção e sua curiosidade.	Sim. Porque o jogo nos fornece imagens e palavras das quais procuramos o significado para aprender.	Sim.	Sim. Porque eu achei muito legal e divertido.	Sim. Contribuiu muito.	Sim. Pois tem muitos objetos e nós temos que encontrar, e isso melhora o vocabulário.	Sim. Contribuiu bastante. O ambiente social é muito interessante.	Sim, temos muito contato com a língua inglesa.	Sim. Com esse jogo posso interagir com outros e isso me faz competir e evoluir cada vez mais.
11	É uma boa forma de aprendizagem, mais prática e fácil.	Top! Muito divertido e bem bolado para o aprendizado do aluno.	É legal porque todo mundo interagi.	É muito importante para o desenvolvimento do aluno.	Eu gostei muito da sala de aula virtual porque parece muito com a sala de aula de verdade só que com mais recursos pra gente usar.	É muito boa. Podemos interagir e trocar conhecimento.	Acho normal, lá discutimos sobre o que aprendemos e sobre o que nos é ensinado.	É um local de troca de conhecimentos para os alunos que participam do jogo pelo Facebook, rede social que muitos alunos	Legal. Ajuda a nos conhecer melhor.	Essa forma de encontro online deveria ser adotada pela escola. Parece que a turma está na sala de aula da escola.

								têm acesso.		
12	Sim.	Sim. Aprender mais a língua estrangeira e ter mais conhecimento.	Sim. Porque através dele eu aprendi a usar as redes sociais para estudar.	Sim. Estimularam-nos a realizar as tarefas.	Tiveram sim, porque eu aprendi novas palavras.	Sim. Estimularam-nos.	Sim. Foram importantes para minha aprendizagem.	Sim, ajudaram bastante no desenvolvimento da nossa aprendizagem.	Sim. Pude realizar as minhas atividades e analisar as respostas dos colegas.	Sim. Tive a oportunidade de participar e conhecer as atividades dos colegas.
13	Uma boa contribuição. Eu fiz o possível para ajudar meus colegas.	Foi uma experiência incrível que valeu a pena e vou lembrar para sempre.	Boa. Contribui e fui ajudado pela equipe.	Foi muito boa.	Eu me avalio com nota 10. Porque me desenvolvi muito no jogo e na disciplina.	Foi excelente, pois aprendi algumas palavras a mais.	Aprendi muito.	Acho que não contribuí muito. Tive algumas dificuldades no jogo, só me desenvolvi mais porque tive ajuda dos colegas.	Muito positiva. Ver os colegas participando nos ajuda muito o trabalho em equipe.	Particpei, dei minhas contribuições e ajudei meus colegas que estavam com mais dificuldades. Tanto no jogo quanto na realização das atividades.
14	Ler os esquemas e a ajuda da professora. Sim obtive sucesso.	Muita atenção. Nem tanto, algumas vezes fiquei perdida no jogo e tive dificuldades de desvendar os objetos no jogo.	Foi necessário que eu pesquisasse e obtive sucesso sim.	Foi necessário pesquisar algumas palavras, pois não sabia o significado.	Jogar bastante e estudar algumas palavras.	Curiosidade e Google tradutor. Eu obtive bastante sucesso no jogo.	Eu precisei entrar no youtube para aprender.	Paciência para encontrar os objetos e relacionar as palavras. Melhorei meu desempenho no jogo graças a ajuda dos colegas de	Praticar. Fiquei com mais vontade de jogar depois de cada desafio.	Eu precisei ler na internet, pesquisar sobre o jogo e procurar o significado de muitas palavras.

								classe.		
15	Sim. Porque dá mais vontade de praticar com os amigos, principalmente quando se trata das aulas de Língua Inglesa.	Sim. Porque ajuda a trabalhar em equipe e tirar as dificuldades, ter união, saber novos conhecimentos Língua Inglesa que as pessoas têm.	Sim. Porque forma uma "disputa" e isso ajuda a conhecer mais, e melhorar nossos conhecimentos em inglês.	Sim. Porque um ajuda o outro e isso faz com que as partilhas sejam mais frequentes e nessa troca de informações passamos a aprender mais sobre a língua inglesa.	Sim. Porque nós competimos bastante praticamos o inglês.	Sim. Porque você está competindo o tempo todo com seus amigos e usando a língua inglesa.	Sim. Porque existe uma competição e cada jogador quer se destacar, e isso faz com que a gente aprenda mais a língua inglesa.	Sim. Porque no jogo um precisa do outro e isso faz com que a gente interaja mais e participe com mais vontade e pratique o idioma do jogo o inglês.	Sim. Motiva a aprendizagem em língua inglesa.	Sim. A participação dos colegas me motivou e a gente está sempre querendo se destacar e também ajuda a ter mais desempenho em inglês.
16	Sim. A interação com amigos, o ambiente do grupo com bastante ajuda.	Interpretar e conhecer frases que você ainda não conhecia e ajuda nas dificuldades do dia a dia que caso você venha precisar.	Sim. Porque quando eu precisei de ajuda todos estavam dispostos a ajudar.	Sim, bastante. Com a análise das respostas dos colegas.	Sim. Com o auxílio da sala de aula virtual.	Sim. Com os desafios do jogo.	Sim. Lá tem os desafios pra gente aprender.	Sim. Ajudando a desenvolver mais o meu vocabulário e contribuindo com desenvolvimento na matéria.	Sim. Podemos ver as atividades dos colegas e querer conhecer mais o jogo.	Sim. Jogar em equipe nos provoca (no bom sentido) da palavra) queremos jogar cada vez mais.
17	O Duolingo.	Sim. Resident Evil 4, God of war, Príncipe da Pérsia, Counter Strike GTA San Andreas. Entre	Não.	Sim. Duolingo.	Não.	Não.	Não. No momento não lembro os nomes.	Não.	Não, pois o primeiro que joguei online foi esse "The Secret Society".	Sim. Não lembro os nomes no momento mas muitos podem ser usados pela escola na
		outros.								sala de aula
18	Maravilhosa, com muito auxílio dela consegui cumprir minhas metas e aprender mais desta forma diferente.	Brilhante! Ideia inovadora e o incentivo em ensinar os alunos.	Boa. Porque ela nos explica como jogar e tira nossas dúvidas em Língua Inglesa.	Ela desde o começo nos incentivou. Se não fosse a motivação dela, com certeza, nós teríamos desistido.	A professora foi muito importante para o desenvolvimento da minha aprendizagem.	Foi ótima.	Porque lá ela nos fez aprender coisas que não sabíamos e proporcionou ao ensino um modo mais fácil para aprender a Língua Inglesa através do jogo, pois até os que tem dificuldade aprendem mais rápido nesse modo.	Nota 10 para professora. Ela incentivou a jogar e nos ajudou a nos desenvolver,	Ótima. Pois ela nos ajudou muito com todo carinho e paciência. Se hoje eu sei alguma coisa da língua inglesa foi graças a ela que através do jogo nos ensinou passo por passo.	A proposta foi maravilhosa. Saímos da rotina e aprendemos de uma forma diferente.



## Apêndice F - Sequência Didática

<b>Aula I</b>
<b>The Secret Society - Instrução do jogo (texto escrito)</b>
<p>Warm up:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Atividade para socialização com o jogo <i>The Secret Society</i> e com o grupo formado no <i>Facebook</i>, em que os alunos poderão jogar e se comunicar de forma síncrona, e nesse espaço eles também serão capazes de manter a comunicação assíncrona com registros de atividades e trocas de informações.</li> </ul>
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conduzir o educando a praticar o jogo <i>The Secret Society</i> por meio da leitura do texto;</li> <li>✓ Reconhecer o ambiente do grupo no <i>Facebook</i> (sala de aula virtual) e</li> <li>✓ Levar os alunos a socializarem o conhecimento prévio sobre o assunto abordado.</li> </ul>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivos digitais;</li> <li>✓ Internet;</li> <li>✓ Jogo <i>The Secret Society</i>;</li> <li>✓ Conta na rede social <i>Facebook</i>.</li> </ul>
<b>Procedimentos</b>
<p>1º Momento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Os alunos serão convidados a jogar e aumentar cada vez mais o nível no jogo para conhecer novos ambientes, ter contato com novas palavras, ler mais para poder ter direcionamento e evoluir no espaço do jogo.</li> </ul> <p>2º Momento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Os alunos poderão dar sua contribuição no grupo informando seus níveis e convidando seus colegas para progredirem no jogo.</li> </ul>
<b>Avaliação</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mediante a participação;</li> <li>✓ Registro no grupo e</li> <li>✓ Evolução no jogo.</li> </ul>
<b>Referências bibliográficas</b>
<p>CELCE-MURCIA, Marianne. <b>Teaching English as a second or foreign language</b>. 3. ed. Boston: Heinle &amp; Heinle, 2001.</p> <p>PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. <b>Ensino de língua inglesa no ensino médio: teoria e prática</b>. 1. ed. São Paulo: Edições SM, 2012.</p> <p>SANTOS, Denise. <b>Ensino de Língua Inglesa: foco em estratégias</b>. 1. ed. São Paulo: DISAL, 2012.</p>

<b>Aula II</b>
<b>The Secret Society – Vocabulary – Things</b>
<p>Vocabulary:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Usando o contexto do jogo, os alunos poderão praticar a habilidade de ampliar o vocabulário usando as palavras com as quais tiverem contato durante a prática.</li> </ul>
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estimular o aluno a se conscientizar da importância do estudo sistemático de vocabulário;</li> <li>✓ Apresentar estratégias de estudo e compreensão de vocabulário através de pesquisa e da observação de palavras transparentes;</li> <li>✓ Conduzir os alunos a expandirem seus conhecimentos com palavras de alta frequência de uso.</li> </ul>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivos digitais;</li> <li>✓ Internet;</li> <li>✓ Jogo The Secret Society e</li> <li>✓ Conta na rede social <i>Facebook</i>.</li> </ul>
<b>Procedimentos</b>
<p>1º Momento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Os alunos serão convidados a jogar e a aumentar, cada vez mais, o nível no jogo para conhecer novos ambientes, ter contato com novas palavras e ler mais para ter direcionamento e evoluir no espaço do jogo.</li> </ul> <p><b>2º Momento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Os alunos serão conduzidos para dar sua contribuição no grupo com as palavras que podem lembrar, as que memorizaram ou as com que tiveram mais contato.</li> </ul>
<b>Avaliação</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mediante a participação;</li> <li>✓ Registro no grupo e</li> <li>✓ Evolução no jogo.</li> </ul>
<b>Referências Bibliográficas</b>
<p>CELCE-MURCIA, Marianne. <b>Teaching English as a second or foreign language</b>. 3. ed. Boston: Heinle &amp; Heinle, 2001.</p> <p>OXENDEN, Clive; LATHAM KOENIG, Christina; SELIGSON, Paul. <b>New English File Elementary</b>. Student's Book. UK: Oxford University Press, 2004.</p> <p>PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. <b>Ensino de língua inglesa no ensino médio: teoria e prática</b>. 1. ed. São Paulo: Edições SM, 2012.</p> <p>SANTOS, Denise. <b>Ensino de Língua Inglesa: foco em estratégias</b>. 1. ed. São Paulo: DISAL, 2012.</p>

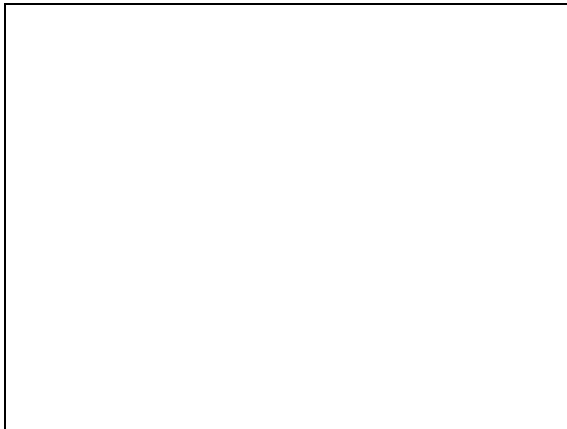
<b>Aula III</b>
<b>The Secret Society – Vocabulary – Colors</b>
<p>Vocabulary:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para ampliar o vocabulário, os alunos serão levados a partilhar no grupo os nomes das cores que podem lembrar. As imagens e os objetos dos jogos podem ajudá-los nessa atividade.</li> </ul>
<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Motivar os educandos a usarem novas palavras de forma contextualizada e propor que revejam e consolidem o vocabulário trabalhado.</li> </ul>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dispositivos digitais;</li> <li>✓ Internet</li> <li>✓ Jogo The Secret Society e</li> <li>✓ Conta na rede social <i>Facebook</i></li> </ul>
<b>Procedimentos</b>
<p>1º Momento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Os alunos serão convidados a jogar e aumentar, cada vez mais, o nível no jogo para conhecer novos ambientes, ter contato com novas palavras e ler mais para ter direcionamento e evoluir no ambiente do jogo.</li> </ul> <p>2º Momento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Os alunos serão orientados a partilhar o vocabulário relacionado às cores que já conhecem e apresentar as novas palavras que aprenderam no ambiente do jogo.</li> </ul>
<b>Avaliação</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mediante a participação;</li> <li>✓ Registro no grupo e evolução no jogo.</li> </ul>
<b>Referências bibliográficas</b>
<p>CELCE-MURCIA, Marianne. <b>Teaching English as a second or foreign language</b>. 3. ed. Boston: Heinle &amp; Heinle, 2001.</p> <p>OXENDEN, Clive; LATHAM KOENIG, Christina; SELIGSON, Paul. <b>New English File Elementary</b>. Student's Book. UK: Oxford University Press, 2004.</p> <p>PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. <b>Ensino de língua inglesa no ensino médio: teoria e prática</b>. 1. ed. São Paulo: Edições SM, 2012.</p> <p>SANTOS, Denise. <b>Ensino de Língua Inglesa: foco em estratégias</b>. 1. ed. São Paulo: DISAL, 2012.</p>

<b>Aula IV</b> <b>The Secret Society – Grammar – Simple present</b>
Language in use: ✓ Apresentação contextualizada do tópico gramatical através do ambiente de jogo social.
Objetivo: ✓ Proporcionar aos alunos oportunidades de empregar regras e estruturas gramaticais de forma contextualizada e apresentar, de forma clara e memorável, estruturas gramaticais simples.
Recursos: ✓ Dispositivos digitais; ✓ Internet ✓ Jogo The Secret Society e ✓ Conta na rede social <i>Facebook</i>
<b>Procedimentos</b>
1º Momento ✓ Os alunos serão convidados a jogar e aumentar, cada vez mais, o nível no jogo para conhecer novos ambientes, ter contato com novas palavras, ler mais para ter direcionamento e evoluir no ambiente do jogo.  2º Momento ✓ Os alunos serão motivados a responder, de forma clara e objetiva, ao questionário sobre o ambiente do jogo digital utilizando o tempo verbal adequado, neste caso, o <i>Simple Present tense</i> .
<b>Avaliação</b>
✓ Mediante a participação; registro no grupo e evolução no jogo.
<b>Referências bibliográficas</b>
CELCE-MURCIA, Marianne. <b>Teaching English as a second or foreign language</b> . 3. ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. OXENDEN, Clive; LATHAM KOENIG, Christina; SELIGSON, Paul. <b>New English File Elementary</b> . Student's Book. UK: Oxford University Press, 2004. PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. <b>Ensino de língua inglesa no ensino médio: teoria e prática</b> . 1. ed. São Paulo: Edições SM, 2012. SANTOS, Denise. <b>Ensino de Língua Inglesa: foco em estratégias</b> . 1. ed. São Paulo: DISAL, 2012.

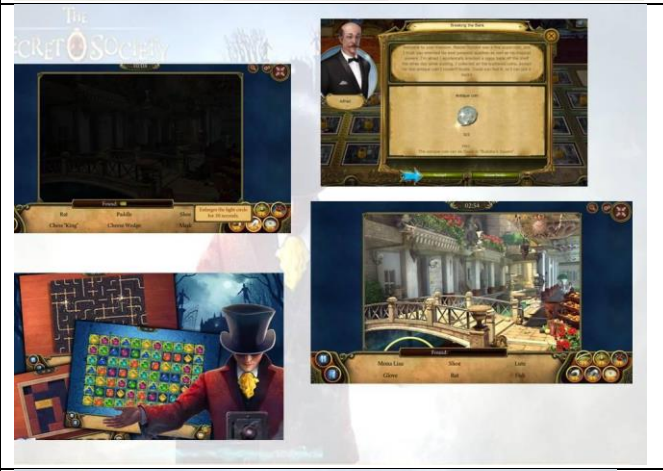
## Apêndice G - Screencast

O roteiro para a elaboração do *Screencast* segue abaixo:

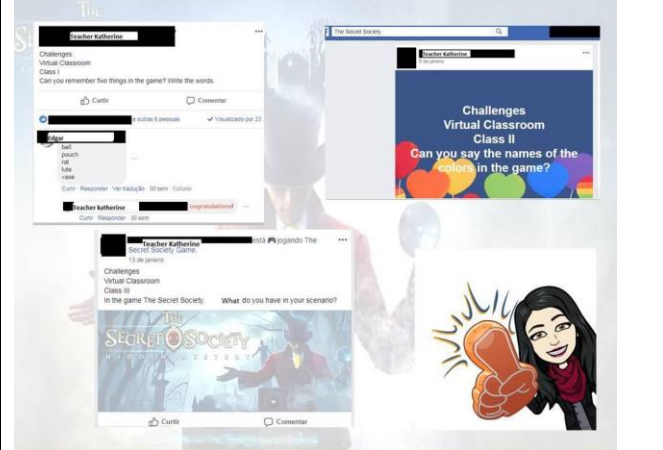
<p>Querido professor/ Querida professora!</p> <p>Este material foi desenvolvido como recurso didático para que você possa inseri-lo em sua prática pedagógica utilizando as TDIC, as quais fazem parte do universo dos nossos educandos. Dessa forma, podemos unir a rede social mais usada do nosso país, o <i>Facebook</i>, ao jogo digital e as habilidades necessárias para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem de Língua Inglesa.</p>	
<p>Apresentaremos os seis passos necessários para a aplicação dessa estratégia.</p> <p>1º - É indispensável que você faça a análise técnica e pedagógica do jogo digital social;</p>	
<p>2º - Reúna seus alunos e crie um grupo no <i>Facebook</i>;</p>	



3º - Apresente aos seus alunos o jogo e como serão desenvolvidos os desafios;



4º - Marque os horários para os encontros e estipule um tempo entre o ambiente de jogo e a participação no grupo;



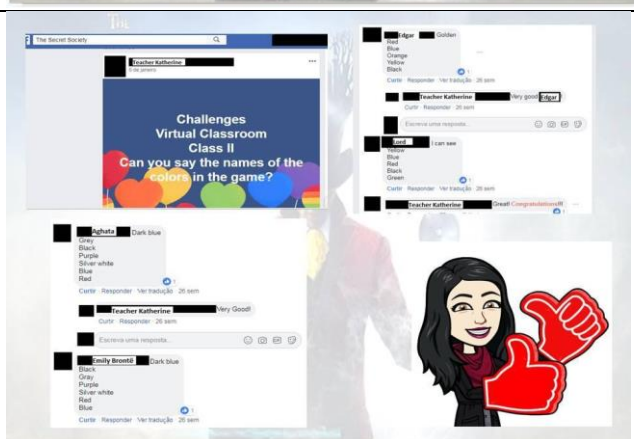
5º - Apresente aos seus alunos o jogo e como serão desenvolvidos os desafios;



5° Na sala de aula presencial, tire dúvidas e converse sobre os assuntos abordados no ambiente de jogo e do grupo.

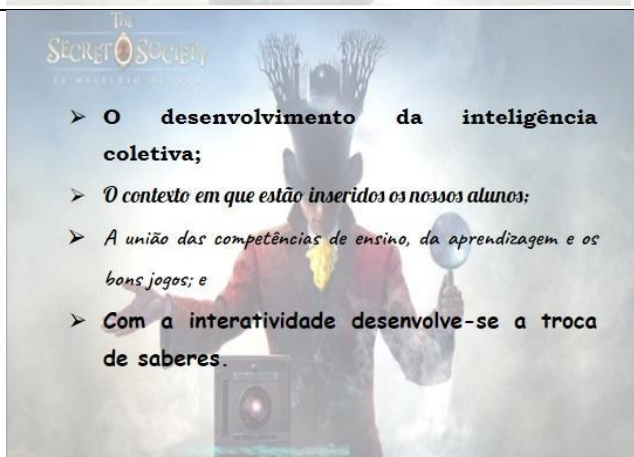


6° - O material registrado na sala de aula virtual poderá ser usado como banco de informações para os estudantes, como afirma Paiva (2012).



As estratégias apresentadas contribuem com:

- O desenvolvimento da inteligência coletiva, que, segundo Lévy (2015), “é distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”.
- O contexto em que estão inseridos os nossos alunos, como defende Santaella (2013), é o da aprendizagem ubíqua, que é desenvolvida com o uso dos recursos digitais móveis e a Internet.
- A união das competências do ensino e da aprendizagem e os bons jogos que reúnem e desenvolvem habilidades necessárias para a sala de aula de nossos dias, e que segundo Gee (2009) eles realmente estimulam e criam ambientes em que jogadores participam efetivamente das ações e retribuem com suas colaborações.
- Com a interatividade, desenvolve-se a troca de saberes, que, para Prensky (2012), é necessária, pois, com esse envolvimento, a aprendizagem vem precedida de diversão.



## Screencast

# THANKS



### REFERÊNCIAS

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Periódicos da UFSC, Florianópolis, v. 27, n.1, p. 1-11, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175795X.2009v27n1p107/14516>>. Acesso em: 23 setembro 2017.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 1. ed. São Paulo: Folha de São Paulo, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. *Desafios da ubiquidade para a educação*. Ensino Superior Unicamp, 2013. Disponível em: <<http://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>>. Acesso em: 08 de março de 2017.

<https://pt-br.facebook.com/login/>

<https://www.bitmoji.com>

[https://www.google.com.br/search?biw=1024&bih=468&tbm=isch&sa=1&ei=TTdoW4YJmMwwTLq3-QBA&q=grupo+no+facebook&oeq=grupo+no+facebook&gs\\_l=img\\_3..3145.9925.0.10577.17.16.0.1.1.0.532.3042.0j19j25-1.16.0...0...1c.184.img.0.0.1888.0j107k1.0.9Ujpsz0qM#imgcr=r1PMmk/P5CjM](https://www.google.com.br/search?biw=1024&bih=468&tbm=isch&sa=1&ei=TTdoW4YJmMwwTLq3-QBA&q=grupo+no+facebook&oeq=grupo+no+facebook&gs_l=img_3..3145.9925.0.10577.17.16.0.1.1.0.532.3042.0j19j25-1.16.0...0...1c.184.img.0.0.1888.0j107k1.0.9Ujpsz0qM#imgcr=r1PMmk/P5CjM)

[https://www.google.com.br/search?q=tdac&source=lnms&tm=isch&sa=X&ved=0ahUKew1xbPST7ujcAhUFG6AKHbBIBVwQ\\_AUICygC&biw=1024&bih=807#imgcr=8DVY0jUQPGeuEM](https://www.google.com.br/search?q=tdac&source=lnms&tm=isch&sa=X&ved=0ahUKew1xbPST7ujcAhUFG6AKHbBIBVwQ_AUICygC&biw=1024&bih=807#imgcr=8DVY0jUQPGeuEM)

➤ É nesse contexto em que esperamos que você, professor/professora, analise o *Screencast* e receba-o como um convite para explorar com entusiasmo, junto com seus alunos, outras estratégias do ensino e de aprendizagem com a rede social *Facebook*, os jogos sociais e as habilidades para o desenvolvimento da Língua Inglesa.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
MESTRADO PROFISSIONAL EM FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PRODUTO FINAL - SCREENCAST

MESTRANDA: JUSSARA CANDIDA CORREIA DE OLIVEIRA

THE SECRET SOCIETY: O JOGO SOCIAL COMO CONTEXTO DIGITAL DO ENSINO E DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

ORIENTADORA  
Professora Drª FILOMENA MARIA GONÇALVES DA SILVA CORDEIRO MOITA – UEPB

CAMPINA GRANDE - PB  
2018



## ANEXO A - Tabela de avaliação de jogos

TABELA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS				
Análise Pedagógica				
Critérios	Nível 0	Nível 1	Nível 2	Nível 3
<b>Identidade</b>	O jogador é impossibilitado de estabelecer uma identidade com o(s) personagem (ns) do jogo, ou esta é insignificante.	O jogo permite pouca identidade com o(s) personagem(ns), e não oferece um contexto apropriado para isso.	Há uma certa ligação entre o jogador e o contexto, proporcionando uma afeição com os elementos do game.	O game permite ao jogador uma intensa ligação entre ele e os elementos presentes no mesmo.
<b>Produção</b>	A produção no jogo é nula ou insignificante, pois não há a possibilidade de personalização ou modificação do mesmo.	O jogo possui poucas características de produção, como a escolha de "níveis" de dificuldade.	A Produção é satisfatória, com a possibilidade de criação de cenários e caracterização dos avatares ou personagens.	O jogo apresenta grande possibilidade de customização, permitindo a construção de novos conteúdos.
<b>Riscos</b>	Não há possibilidade de se retomar o progresso já obtido pelo usuário diante de uma falha.	Existe pelo menos um elemento de continuidade no jogo, permitindo a retomada de ao menos parte do progresso realizado.	Além da existência de elementos de retomada, existem outros recursos estratégicos.	A possibilidade de tentativa e erro no jogo é constante, sem a existência de penalidades.
<b>Boa ordenação dos problemas</b>	O game não possui níveis e os problemas não apresentam sincronia.	Há a existência de níveis, mas não há uma relação entre os problemas presentes no jogo.	Os níveis estão presentes e há ligação entre os desafios, porém a dificuldade dos mesmos varia pouco ou é constante.	A ligação entre os problemas e o aumento gradativo da dificuldade desenvolvem as habilidades do usuário.
<b>Desafio e consolidação</b>	Os desafios presentes são repetitivos e não permitem uma evolução das habilidades do jogador.	O jogo possui desafios criativos, mas não apresentam aumento significativo da dificuldade.	Os níveis crescentes de dificuldade e a variação dos desafios instigam o jogador a aprimorar suas habilidades.	Os desafios apresentados são variados e proporcionam a evolução constante e o desenvolvimento de novas habilidades pelo jogador.
<b>Sentidos contextualizados</b>	Há uma dissociação entre o ambiente e o enredo do game.	O jogo apresenta conexões fracas entre a fantasia as palavras utilizadas e as habilidades que pretende exercitar.	O contexto e o ambiente do game apresentam ligação, mas não há conexões entre eles e as decisões do jogador.	Há uma perfeita ligação entre os elementos do jogo e as atitudes do jogador.
<b>Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído</b>	Há uma carencia de informações e ferramentas úteis ao jogador.	A quantidade de ferramentas inteligentes no game é pouca e o conhecimento ainda não é bem distribuído.	Existe uma boa quantidade de ferramentas inteligentes no jogo, porém estas não suprem as necessidades do jogador.	As ferramentas inteligentes no jogo estão perfeitamente distribuídas atendendo as exigências.

<b>Equipes transfuncionais</b>	O jogo não permite que vários usuários joguem juntos e ao mesmo tempo ( <i>multiplayer</i> ).	O jogo em questão permite o <i>multiplayer</i> , mas não fornece meios de comunicação entre os usuários.	Além do modo <i>multiplayer</i> , o jogo possui uma plataforma de comunicação, porém não há divisão de tarefas.	O jogo proporciona modo <i>multiplayer</i> , comunicação e divisão das funções dentro dos grupos.
<b>Frustração prazerosa</b>	O jogo é difícil demais e não incentiva riscos.	O jogo é difícil, existem algumas recompensas valiosas, mas não há incentivos para se arriscar pelas mesmas.	As recompensas são distribuídas conforme os desafios envolvidos, porém os riscos ainda são muito elevados.	O Jogo proporciona níveis equilibrados de desafio, riscos e recompensas.
Análise Técnica				
<b>Controles</b>	A combinação de controles é atípica.	Os comandos exigem tempo para adaptação devido a diversidade de combinações.	Os comandos do jogo são simples, porém inovadores tornando-o desafiador para jogadores iniciantes.	O Game oferece boa integração e simplicidade entre os controles e comandos a serem executados.
<b>Requisitos do Sistema ou Hardware</b>	O jogo exige grandes configurações de hardware, tornando-o inacessível para alguns públicos.	O software exige pouco do hardware, porém sua interface é pouco elaborada.	O game não exige muito do hardware, mas para uma melhor experiência necessita-se de configurações mais elevadas.	O jogo apresenta leveza e simplicidade, apesar de sua interface repleta de efeitos e animações.
<b>Efeitos sonoros</b>	A baixa qualidade dos efeitos sonoros não proporcionam uma boa experiência aos usuários.	Os efeitos sonoros apresentam uma qualidade razoável, mas há uma falta de sincronia entre os mesmos.	Apesar dos bons efeitos sonoros e sincronização entre estes, nota-se uma inadequação quanto as situações nas quais estes aparecem.	A perfeita sincronia entre os efeitos sonoros e o ambiente do jogo proporciona uma ótima experiência auditiva.
<b>Interface do usuário (UI)</b>	O game apresenta uma interface complicada e pouco objetiva dificultando a experiência do jogador.	A interface é razoavelmente simples, porém torna-se confusa devido a pequena quantidade de instruções apresentadas.	O game apresenta uma boa interface errando apenas no excesso da quantidade de informações apresentadas.	A interface é de fácil acesso e todas as informações estão bem distribuídas na tela do usuário.
<b>Compatibilidade</b>	Não é compatível outras plataformas além dos desktops, e preso ao sistema operacional Windows.	Apresenta-se disponível apenas para desktops, em seus diversos sistemas operacionais.	Encontra-se disponível em plataformas móveis e para desktops, nos mais variados sistemas operacionais.	Alto nível de compatibilidade, estando disponível na grande maioria das plataformas (consoles, pc's, smartphones).
<b>Auxílio e dicas</b>	A ausência de dicas e	Apesar da quantidade de	Não há uma grande	Os objetivos estão explícitos

	informações resultam numa péssima experiência de jogabilidade.	instruções, elas se mostram insuficientes ao usuário.	quantidade de instruções ao usuário, porém esta limitação se torna algo característico do <i>software</i> .	de maneira correta, não faltando dicas úteis ao usuário.
Jogabilidade	Há uma falta de sincronia entre a movimentação e os comandos, além de erros sucessivos.	A jogabilidade é fluida, mas há problemas na execução de múltiplos comandos.	O <i>game</i> proporciona uma boa jogabilidade, porém o tempo de resposta ainda prejudica o <i>gameplay</i> .	A jogabilidade fornece uma ótima experiência devido à perfeita sincronia dos comandos e sua execução.
Gráficos	Os gráficos do <i>game</i> apresentam baixa resolução e ausência de detalhes.	Os gráficos apresentam um detalhamento e resolução razoável, porém não apresentam efeitos visuais.	O detalhamento e resolução alta dos gráficos impressionam, mas os efeitos visuais são escassos.	O detalhamento gráfico transcende expectativas, com resolução em alta definição.
Usabilidade	O <i>game</i> exige experiência e treinamento tornando-o pouco atrativo a jogadores novos.	A utilização do <i>software</i> é simples, porém o nível de dificuldade soma a experiência frustrante aos usuários.	O <i>game</i> é simples e de fácil utilização, porém fornece desafios a iniciantes.	A utilização de <i>software</i> é simples e de fácil adaptação tornando-o convidativo a qualquer usuário.



978-65-5886-242-0