

GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO CRÍTICA DE PROFESSORAS/ES DE INGLÊS: REFLEXÕES INICIAIS DE UMA PESQUISA *STRICTO SENSU* EM ANDAMENTO

Yasmin Teles dos Santos¹
Profa. Dra. Viviane Pires Viana Silvestre²

INTRODUÇÃO

O contexto educacional é construído por uma multiplicidade de saberes e práticas, às quais são mediadas pelas linguagens presentes em nós. Em relação ao conceito de língua(gem) presente neste estudo, a entendemos como um movimento múltiplo que nos faz sair da zona de conforto, de práticas e saberes que por muito tempo consideramos como certo (BRAHIM; FERNANDES; BEATO-CANATO, 2021). Nesse sentido, quando pensamos a linguagem como prática social na formação de professoras/es de línguas, em específico, de inglês, compreendemos que todas as construções feitas por professoras/es desta língua não são isentas de resquícios colonialistas, mesmo nós que atuamos dentro da Linguística Aplicada Crítica. Dessa forma, a ideia do autoquestionamento discutido na tese de Silvestre (2017) se faz necessária e emergente.

Neste texto, temos como objetivo relatar os processos de uma pesquisa de mestrado em andamento, intitulada “Gamificação na Formação Crítica de professoras/es de Inglês: problematizações e ressignificações”. Compreendendo a escassez de trabalhos que discutam a gamificação na formação crítica de professoras/es de inglês, este estudo tem como questões norteadoras³ e tencionadoras: quais as percepções das/os professoras/es participantes de uma oficina sobre a gamificação no ensino de língua inglesa? Como a gamificação pode fomentar a atuação crítica das/os professoras/es?

¹ Mestranda em Linguagem e Práticas Sociais pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias (PPG-IELT) da Universidade Estadual de Goiás (UEG), graduado em licenciatura em Letras Português/Inglês pela mesma instituição. Bolsista da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

Santos.yasmin18@outlook.com

² Docente do curso de Letras da Universidade Estadual de Goiás de Anápolis, coordenadora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da UEG. Doutora pela Universidade Federal de Goiás. vivianepvs@gmail.com

REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

A gamificação, diferente do movimento que o próprio nome faz, não se trata em si do uso dos jogos digitais, mas sim do uso das mecânicas e dinâmicas presentes nos games em ambientes fora dos games, assim como a sala de aula (BUSARELLO, 2016). Nesse contexto, o ato de jogar propicia uma multiplicidade de sentidos, sentimentos, que podem propiciar reflexões e engajamento nas atividades propostas pelo diálogo entre agente-professor/a. Tais sentidos são re(construídos) a todo momento, pois muitas/os das/os as/os alunas/os estão em constante movimento dentro das tecnologias digitais, desse ciberespaço que são os jogos digitais.

Frisamos que o ciberespaço é compreendido aqui como uma heterogeneidade de (inter)conexões possibilitadas pela internet, pelos computadores e suas memórias, pelas redes de comunicação (LÉVI, 1999). Por tudo aquilo que se conecta e desconecta as pessoas ao universal. Quando dizemos sobre as possibilidades de construções de sentidos através dos ambientes digitais, compreendemos também que uma parcela das/os estudantes brasileiras/os não possuem o mínimo para viver dignamente, o que dirá viver em uma realidade mediada pelas tecnologias digitais. Através desse olhar crítico como educadoras, compreendemos a importância de mediar espaços de reflexão e construção de sentidos acerca e dentro dos espaços digitais, e nesse caso, dos jogos digitais.

Nesse contexto, ao girar o olhar da gamificação para a formação de professoras/es de inglês, principalmente para a formação dentro da educação linguística crítica, conseguimos compreender a sala de aula de inglês como um espaço de mudança e luta social, no qual podemos re(construir) sentidos “a um só tempo” (SABOTA et al, p.77). Esse processo é um devir, pois “a formação crítica docente é processual e contínua” (SILVESTRE, 2017, p. 89).

As problematizações supracitadas compõem o objeto e tema desta pesquisa, a gamificação e a formação crítica de professoras/es, mais específico, como essas relações poderiam propiciar uma formação crítica de professoras/es de inglês. A motivação para tal temática surge a partir da relação da pesquisadora, primeira autora deste texto, com os games digitais,

e por consequência com a gamificação, não apenas em sua prática docente, mas em sua vida como um todo. A pesquisadora sempre utilizou os games em sua aprendizagem de língua inglesa, dessa forma, a introdução dessa realidade em sala de aula foi uma consequência de suas práticas. Assim, a curiosidade epistêmica de Freire (1996) seduziu-a a trocar olhares profundos com essa temática.

Em relação aos pressupostos metodológicos, este é um estudo qualitativo. A pesquisa qualitativa é uma ação situada que localiza a/o pesquisadora/or diante do mundo. Neste tipo de pesquisa, a/o pesquisadora/or interpreta o mundo a partir de uma série de representações, como no caso desse trabalho, as gravações, que são as fontes de material empírico (DENZIN, LINCOLN, 2008). Além disso, esta pesquisa se encontra na área dos estudos da Linguística Aplicada Crítica, e das discussões em Educação Linguística Crítica. Para fins de construção de material empírico, optamos por ofertar uma oficina gratuita e virtual, que teve como público-alvo professoras/es em formação de todo o Brasil que estivessem cursando Letras. O ambiente escolhido teve como premissa abertura de possibilidades, para que estudantes do Brasil inteiro pudessem participar. A quantidade de vagas foi pensada de acordo com o tempo que teria para o estudo dos materiais gerados durante a oficina, limitamos a 20 vagas.

A oficina foi organizada em 5 encontros que aconteceram aos sábados, entre os meses de maio e junho de 2021. Ressaltamos que adequamos a data de início ao período de férias do nosso público-alvo, dado que o mês de março era um mês de finalização dos semestres da graduação. Levamos em conta também os feriados que aconteceriam durante esses meses, e maio se mostrou mais acessível em relação a esses critérios. Outro ponto mudado foi o planejamento, pois decidimos focar em momentos práticos da gamificação, ao invés de trazer uma leitura teórica mais densa para as/os nossas/os agentes de pesquisa. Depois de estudar com cuidado todos os materiais empíricos construídos na oficina, partiremos para as entrevistas individuais com as/os participantes. As entrevistas terão perguntas direcionadas às construções e discussões feitas durante a oficina, para que possamos verificar como a oficina contribuiu para uma formação crítica das/os agentes e como continua contribuindo.

RESULTADOS PARCIAIS

Ao compreender a importância do contato da pesquisadora com os materiais que compõem a sua pesquisa, apontamos que ainda estamos na etapa de estudo do material empírico. Nesse sentido, apresentaremos aqui em que fase esta pesquisa se encontra. Já passamos da fase de planejamento, pela aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa, e pela fase de construção do material empírico. O momento agora é de estudo dos materiais gerados na oficina para que possamos partir para a fase de escrita e construção da dissertação.

Por fim, a pesquisa é um movimento vivo, intrigante. Ao pesquisar, nós experimentamos sentidos, às vezes precisamos arriscar e deixar as discussões emergirem, ou deixá-las ir, se perder, olhar para as vias já postas, mas não deixar que elas nos sufoquem (OLIVEIRA; PARAÍSO, 2012). O momento em que nos encontramos na pesquisa é esse, um momento de estudo daquilo que foi construído, de reflexões que venham a ser a culminância de outras mais. É um caminho ainda incerto em que buscamos compreender se a oficina propiciou ou não problematizações/reflexões críticas acerca da gamificação no ensino de inglês. Só sabermos de fato com o contato das percepções da pesquisadora com as percepções das/os agentes deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- BRAHIM, Adriana Cristina Sambugaro de Mattos; FERNANDES, Alessandra Coutinho; BEATO-CANATO, Ana Paula Marques. **A linguagem da vida**. 1. ed. Campinas, São Paulo: Pontes Editores, 2021.
- DENZIN, Norma K.; LINCOLN, Yvonna, S. **The landscape of qualitative research**. 3. Ed. United States of America: Sage Publications, 2008.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.
- OLIVEIRA, Ranniry Moreira de Oliveira; PARAÍSO, Marlucy Alves. Mapas, dança, desenhos: a cartografia como método de pesquisa em Educação. **Pro-Posições**, v.23, n.3, p.159-178, Set./Dez. 2012.
- SABOTA, Barbra et al. Educação linguística para uma atuação crítica e criativa: uma iniciativa transdisciplinar em aulas de inglês. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 43, p. 74-89, 2021.
- SILVESTRE, Viviane Pires Viana; SABOTA, Barbra; PEREIRA, Ariovaldo Lopes. Girando o olhar: esforços decoloniais na resignificação do estágio de língua inglesa. In: MASTRELLA-DE-ANDRADE, Mariana Rosa (org.). **(De)Colonialidades na relação**

Escola-Universidade para a formação de professoras(es) de Línguas. 1. ed.– Campinas, SP: Pontes Editores, 2020. p. 103-121.

SILVESTRE, Viviane Pires Viana. **Colaboração e crítica na formação de professores de línguas:** teorizações construídas em uma experiência com o Pibid. Campinas: Pontes, 2017.