



**INSTITUTO
FEDERAL**

Paraíba

Campus
Cabedelo

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
INGLÊS E ESPANHOL**

ALINY VIEIRA CARNEIRO

**AS METODOLOGIAS ATIVAS E O ENSINO DE LÍNGUAS
ADICIONAIS: A Gamificação como potencializadora do processo de
ensino-aprendizagem de línguas**

**CABEDELLO
2023**

ALINY VIEIRA CARNEIRO

**AS METODOLOGIAS ATIVAS E O ENSINO DE LÍNGUAS
ADICIONAIS: A Gamificação como potencializadora do processo de
ensino-aprendizagem de línguas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol – como requisito para a obtenção do grau de Especialista, sob a orientação da Professora Dra. Lucyana Sobral de Souza.

**CABEDELO
2023**

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

C289m Carneiro, Aliny Vieira.

As Metodologias Ativas e o Ensino de Línguas Adicionais: A gamificação como potencializadora do processo de ensino-aprendizagem de línguas/ Aliny Vieira Carneiro – Cabedelo, 2023.

30 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas a Distância – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientadora: Profa. Dra. Lucyana Sobral de Souza.

1. Metodologias ativas. 2. Gamificação. 3. Línguas adicionais. I. Título.

CDU 37.02:004

ALINY VIEIRA CARNEIRO

**AS METODOLOGIAS ATIVAS E O ENSINO DE LÍNGUAS
ADICIONAIS: A Gamificação como potencializadora do processo de
ensino-aprendizagem de línguas**

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para a obtenção
do grau de Especialista em Línguas
Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol–
IFPB – tendo sido aprovado pela banca
examinadora composta pelos professores
abaixo.**

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



LUCYANA SOBRAL DE SOUZA
Data: 29/02/2024 12:03:55-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof^ª. Dra. Lucyana Sobral de Souza
Orientadora – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB

Documento assinado digitalmente



VERONICA PEREIRA BATISTA
Data: 28/02/2024 13:52:55-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof^ª. Ms. Verônica Pereira Batista
**Membro examinador – Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba - IFPB**

Documento assinado digitalmente



KALINE SILVA CASTRO
Data: 07/03/2024 14:03:51-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof^ª. Dra. Kaline Silva Castro
**Membro examinador - Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba – IFPB**

Documento assinado digitalmente



VALDELUCIA DOS SANTOS FRAZÃO
Data: 28/02/2024 15:38:55-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof^ª. Ms. Valdelucia dos Santos Frazão
**Membro examinador - Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba – IFPB**

AGRADECIMENTOS

Ao bondoso e eterno Deus, ao seu filho Jesus Cristo e ao Espírito Santo, a minha humilde gratidão por todo amor e zelo a mim ofertados.

A minha gratidão, também, ao meu companheiro e sempre amor, Aldemi Severino, por sempre permanecer ao meu lado ofertando-me toda a sua admiração, amor e paciência diante das minhas imperfeições.

Ao meu filhinho amado, Bernardo Vieira, que embora pequenino é a minha maior inspiração divina na Terra.

Aos meus queridos pais, Alecsandro Vieira e Josélia Carneiro, por seu amor sem medidas, pelo olhar amável, abraço aconchegante e por nunca desacreditarem de mim.

A minha irmã, Alanny Benedita, e ao meu sobrinho, José Felipe, por estarem continuamente ao meu lado, cativando-me e impulsionando-me ao meu melhor.

A minha orientadora, Lucyana Sobral, a qual tenho muita admiração por seu trabalho como professora, que mesmo distante fisicamente se fez presente virtualmente e não mediu esforços para compartilhar todo o seu conhecimento comigo.

E, por fim, porém não menos importante, a todos aqueles que tiveram a capacidade de me enxergar enquanto muitos só me veem, muito obrigada!

Os grandes educadores atraem não só pelas suas ideias, mas pelo contato pessoal. Dentro ou fora da aula, chamam a atenção. Há sempre algo surpreendente e diferente no que dizem, nas relações que estabelecem, na forma de olhar, de comunicar-se, de agir. São um poço inesgotável de descobertas.

José Moran

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Primeira pergunta do questionário sobre as ferramentas digitais	08
Figura 2: Segunda pergunta do questionário sobre as ferramentas digitais	09
Figura 3: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 1	17
Figura 4: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 2	18
Figura 5: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 3	19
Figura 6: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 4	20
Figura 7: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 5	21

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ELO	Ensino de Línguas Online
IFPB	Instituto Federal da Paraíba
LA	Língua Adicional
LE	Língua Estrangeira
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PNED	Política Nacional de Educação Digital
TDICs	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

RESUMO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) possuem uma notável presença na atualidade. E, no que diz respeito ao contexto educacional, este também tem sido sediado por benefícios/vantagens dos serviços oferecidos pelas ferramentas digitais. Alguns estudiosos, apontam que uma das áreas educacionais que mais apresenta interação com esses novos serviços é o ensino de línguas. O diálogo entre eles tem acontecido tanto por meio da internet quanto através de aplicativos móveis, que influenciam diretamente no processo de ensino-aprendizagem podendo ser incorporados a abordagens didáticas contemporâneas como as Metodologias Ativas. Essa abordagem, fundamentada a partir da concepção da Escola Nova, é pautada em uma aprendizagem ativa em que o aluno é protagonista do seu próprio aprendizado. A aprendizagem ativa apresenta muitas estratégias e entre elas está a Gamificação, o objeto de estudo da pesquisa cujo fundamento principal é o uso dos games como dinamizadores do ensino. O ensino através de jogos, principalmente os digitais, promove um ensino participativo e colaborativo, e muito embora ser uma estratégia atual e relevante, ainda enfrenta muitos desafios relacionados a sua incorporação. Diante disso, a pesquisa objetiva analisar de forma crítica-reflexiva como a Gamificação, no contexto didático de ensino de línguas, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Para isso, a pesquisa é fomentada através de um estudo qualitativo de cunho etnográfico. Seu desdobramento aconteceu por meio de uma intervenção com alunos do curso de graduação em Letras Português-Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba do 3º período. Os participantes, responderam a um questionário gerado no *Google Forms*, os gráficos obtidos serviram para a análise dos dados. Diante do exposto, a investigação busca promover um estudo analítico sobre os possíveis desafios e benefícios proporcionados pela inserção das ferramentas digitais incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais e, ainda, refletir sobre crenças a respeito da educação digital.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem; ferramentas digitais; gamificação; línguas adicionais; metodologias ativas.

ABSTRACT

Aliny Vieira Carneiro¹, Lucyana Sobral de Souza²

Digital Information and Communication Technologies (ICTs) have a notable presence today. And, with regard to the educational context, this has also been based on the benefits/advantages of the services offered by digital tools. Some scholars point out that one of the educational areas that most interacts with these new services is language teaching. The dialogue between them has taken place both through the internet and through mobile applications, which directly influence the teaching-learning process and can be incorporated into contemporary didactic approaches such as Active Methodologies. This approach, based on the conception of the New School, is based on active learning in which the student is the protagonist of his own learning. Active learning presents many strategies and among them is Gamification, the object of study of the research whose main foundation is the use of games as dynamizers of teaching. Teaching through games, especially digital ones, promotes participatory and collaborative teaching, and although it is a current and relevant strategy, it still faces many challenges related to its incorporation. In view of this, the research aims to analyze in a critical-reflexive way how Gamification, in the didactic context of language teaching, can enhance the teaching-learning process. To this end, the research is fostered through a qualitative study of an ethnographic nature. Its unfolding took place through an intervention with students of the undergraduate course in Portuguese-Spanish Languages at the State University of Paraíba in the 3rd period. The participants answered a questionnaire generated in Google Forms, the graphs obtained were used for data analysis. In view of the above, the investigation seeks to promote an analytical study on the possible challenges and benefits provided by the insertion of digital tools incorporated into the teaching-learning process of additional languages, and also to reflect on beliefs about digital education.

Keywords: *teaching-learning; digital tools; gamification; additional languages; active methodologies.*

¹ Pós-Graduanda em Línguas Modernas Estrangeiras-Inglês e Espanhol do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB)

E-mail: alinyvieira0@gmail.com

² Pedagoga, Doutora em Educação pela UFRN, Mestra em Educação pela UFS, professora efetiva do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPB - Campus Cabedelo

E-mail: lucyana.souza@ifpb.edu.br

SUMÁRIO

1	Introdução	1
2	Referencial teórico	2
2.1	As metodologias ativas como abordagem didática contemporânea.....	2
2.2	Tecnologias digitais da informação (TDICs) na educação	3
2.3	A Gamificação no ensino	4
2.4	O ensino de línguas adicionais e as novas tecnologias da aprendizagem.....	5
3	Método da pesquisa.....	7
4	Resultados e discussões	7
5	Considerações finais.....	11
	Referências	13
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DA PESQUISA.....	16
	ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA	17

1 Introdução

Na contemporaneidade, notoriamente, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) promovidas pelos avanços tecnológicos, em especial, da internet, tem adentrado de forma marcante e impactante nos contextos social e educacional e assim provocando muitas mudanças nesses cenários. E, no que diz respeito à aprendizagem de línguas, essa tem se mostrado uma das áreas de forte diálogo com tais avanços. Assim como aponta Paiva (2015, p.7) quando coloca: “a cada nova tecnologia, a escola, especialmente no ensino de línguas, busca inserir essa nova ferramenta nas práticas pedagógicas em uma tentativa de melhorar a mediação entre o aprendiz e a língua estrangeira.” Ao pensar nos recursos digitais como otimizadores integrados ao processo de ensino-aprendizagem, a internet foi uma das tecnologias que mais proporcionou e motivou o ensino de línguas, assim como apontam Aragão; Lemos (2017). Uma vez que por meio dela acontece a interatividade que ocasiona a transformação de seres receptores de conteúdo para seres emissores de informação (Levy, 2000). Desse modo, o que antes era baseado no aluno de línguas somente como receptor e nos meios de comunicação não conectados à rede como único e restrito emissor, com o advento da internet a interação é, então, fundamentada em um interlocutor autêntico, capaz de vencer as barreiras geográficas e conversar com outros aprendizes de línguas em tempo real independente da sua localidade.

Através dessas considerações, não restam dúvidas que a internet e sua incorporação nos espaços educativos podem influenciar de forma positiva o processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais, tanto por meio de aplicativos móveis destinados ao ensino de línguas, como há muito tempo vem sendo já que esses conquistaram um espaço de importância e popularização entre aqueles que almejam aprender um novo idioma, como de outros aplicativos de diferentes finalidades que também podem ser aproveitados.

Uma possibilidade se dá através da utilização das metodologias ativas, que podem ser entendidas como,

[...] formas de desenvolver o processo do aprender que os professores utilizam na busca de conduzir a formação crítica de futuros profissionais nas mais diversas áreas. A utilização dessas metodologias pode favorecer a autonomia do educando, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas, advindos das atividades essenciais da prática social e em contextos do estudante (Borges; Alencar, 2014, p. 120).

Assim posto, as metodologias ativas são propostas didáticas de ensino que consistem em incentivar os alunos a aprenderem de forma mais autônoma e criativa, nessa abordagem os alunos passam a ser protagonistas do seu próprio conhecimento. Dentro da perspectiva da aprendizagem ativa, muitos professores exploram o uso dos *games* por meio da gamificação para ensinar a língua através do que foi desenvolvido para o entretenimento, mas que propõe uma inserção sociocultural do aprendiz na língua alvo. Dessa forma, a gamificação aparece dentro desse contexto como uma nova proposta potencializadora para os aprendizes de uma nova língua. O que também implica, assim como toda estratégia pedagógica de ensino, ser analisada e repensada a respeito dos desafios impostos a partir do seu uso, pois pensar no uso de *games* sugere ir além do trazer jogos para sala de aula. Incorporar um toque lúdico ao fazer pedagógico é sem sombra de dúvidas importantíssimo em termos de aproximação da realidade do aluno, contudo é preciso enxergar a gamificação em termos de conhecimento, de experiência buscando na diversão e nos elementos básicos dos jogos à aprendizagem, a conquista de algo.

Com isso, esta pesquisa tem por tema a fomentação de um estudo analítico, crítico e reflexivo da gamificação como potencializadora do processo de ensino-aprendizagem de línguas, dentro do campo da Linguística Aplicada, mais especificamente da área do ensino de línguas adicionais através da premissa das Metodologias Ativas que visa a autonomia do aprendiz. Nessa perspectiva, a problemática que se apresenta face ao que foi exposto se refere aos seguintes questionamentos: i) Quais as possíveis contribuições e desafios da gamificação, enquanto estratégia pedagógica, nas aulas de línguas para os aprendizes de uma língua adicional e para os professores de línguas? ii) Qual deve ser o papel do professor frente às novas estratégias metodológicas e das tecnologias da informação e comunicação?;

iii) E, ainda, de que forma a gamificação pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais?

Sendo assim, o trabalho tem como objetivo principal analisar de forma crítica-reflexiva como a Gamificação, no contexto didático de ensino de línguas, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais.

2 Referencial teórico

2.1 As metodologias ativas como abordagem didática contemporânea

Inseridas no contexto escolar e perpassando todos os níveis de ensino, do básico ao superior, as metodologias ativas dizem respeito a “inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem” (Almeida, 2017, p. 12). A partir dessa concepção, tais métodos apresentam, como apontam Nascimento e Feitosa (2020, p.3),

importantes recursos para a formação crítica e reflexiva do aluno através do processo de ensino e aprendizagem, onde acontece a interação, a realização de hipóteses e a construção do conhecimento de forma ativa ao invés de um aprendizado passivo, portanto, a aprendizagem significativa acontece quando o aluno interage com o assunto em estudo.

Tomando por base o pensamento de Nascimento e Feitosa, na abordagem ativa percebemos uma mudança da prática pedagógica, isso porque, o papel do aluno diante da interação e cooperação dentro da sala de aula transforma-o em protagonista do seu conhecimento, o que implica sair da condição de receptor daquilo que lhe é transmitido ou imposto.

Assim, em contraposição ao método tradicional, em que os estudantes possuem postura passiva de recepção de teorias, o método ativo propõe o movimento inverso, ou seja, passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento (Diesel; Baldez; Martins, 2017, p. 271).

A mudança do papel do aluno na aprendizagem ativa também ocasiona em uma transformação na postura didática do docente que, nessa perspectiva, atuará como mediador/facilitador do processo de construção da aprendizagem dos aprendizes. Como mediador, o professor terá como objetivo principal "facilitar o processo de construção de conhecimento de modo a levar os educandos a aprender a aprender e assim adquirir habilidades, atitudes e competências." (Silva *et al.*, 2017, p. 32).

Dentro da abordagem didática das metodologias ativas, desdobram-se outras modalidades que viabilizam a construção e reconstrução da facilitação do processo de ensino-aprendizagem tornando-o mais atrativo. Alguns exemplos dessas estratégias são:

Blended Learning ou Aprendizagem Híbrida; a Sala de Aula Invertida ou Flipped Classroom; Instrução entre Pares ou Peer Instruction; Método de Casos; Aprendizagem Baseada em Problemas e Problematizações; Avaliação por Pares e Autoavaliação; Design Thinking; Games, Gamificação e Simulação; Pesquisa; e Aprendizagem baseada em Projetos (Santos; Tezani, 2018, p. 101).

Muito embora todo o conceito apresentado anteriormente atribua as metodologias ativas de ensino uma abordagem didática contemporânea, isso devido a sua relação com as tecnologias digitais, a concepção que prever o aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem tem fundamento em uma convicção pedagógica do movimento intitulado Escola Nova. E, de acordo com Cerigatto (2019, p. 13), “o movimento representou uma marcante alteração em abordagens que colocavam o aluno em posição passiva no processo de ensino e aprendizagem.”

Ainda, segundo a estudiosa,

o movimento Escola Nova teve como principais pensadores William James, John Dewey e Édouard Claparède. Essa concepção está ligada ao paradigma educacional construtivista, que tem como um de seus principais autores Jean Piaget (1970), que criou a teoria chamada de epistemologia Genética ou Teoria Psicogenética, cuja explicação considera que, desde o seu nascimento, o indivíduo constrói o conhecimento. Assim, formaliza-se uma “concepção construtivista da formação da inteligência”, a partir das ideias de Piaget (Cerigatto 2019, p. 13-14).

Convém também ressaltar que além destes, trabalhar com metodologias mais ativas de ensino inclui também valorizar a teoria interacionista idealizada por Lev Vygotsky e ainda a educação da tendência pedagógica progressista libertadora e autônoma defendida por Paulo Freire.

Contudo, mesmo tendo suas bases consolidadas há certo tempo, este tipo de abordagem que pode ser considerada sinônima de inovação dos eixos tradicionais de ensino e, ainda, diante das muitas mudanças sociais e educacionais em que vivemos, as pesquisas científicas que envolvem as metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem não caminham satisfatoriamente dada a sua importância e não priorizam a inserção de processos e métodos mais ativos (Angelo *et al.*, 2023, p. 2).

2.2 Tecnologias digitais da informação (TDICs) na educação

As tecnologias digitais de informação e comunicação, doravante TDICs, estão presentes nos mais diversos contextos humanos, seja ele social ou educacional. Isso porque fazemos parte de uma sociedade rodeada pelos múltiplos serviços/benefícios provenientes das tecnologias digitais, os quais podem ser pertinentes para o cenário educacional. O termo TDICs, de acordo com Oliveira, Mendonça e Silva (2021, p. 4) “trata-se de diferentes recursos digitais nos quais os sujeitos interligados por uma rede, se comunicam e interagem no ambiente virtual.”

Inicialmente, antes de considerá-las no contexto escolar, é importante esclarecer o conceito da palavra tecnologia. Para Kenski (2007, p. 24) a palavra tecnologia pode ser definida como:

Ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade. Para construir qualquer equipamento – uma caneta esferográfica ou um computador, os homens precisam pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo.

Nesse sentido, relacionar o conceito de tecnologia aos procedimentos ou aparelhos da atualidade é significá-la de forma errônea. Isso porque, na verdade, a tecnologia acompanha o homem e o tempo no qual ele está inserido. Um exemplo disso é que os primeiros processos de agricultura foram considerados tecnológicos enquanto foram “descobertos”, porém mais tarde agricultura com ferramentas foi considerada mais tecnológica do que aquelas que vieram antes. Com isso,

podemos compreender que a tecnologia está presente no nosso cotidiano e nas atividades que realizamos, ela não se restringe a máquinas nem equipamentos eletrônicos, mas a reinvenção do ser humano através de instrumentos já existentes. A partir da capacidade de rever e modificar essa técnica já existente, utilizando-a como objetivo de melhorar uma atividade, nascem as novas tecnologias (Souza; Santos, 2018, p. 31).

No espaço escolar, a educação mediada por recursos digitais aconteceu no Brasil inicialmente entre as décadas de 1950 e 1960, ganhando mais espaço e visibilidade nos anos 70 com a chegada dos computadores, nos anos seguintes entre 1970 e 1980 são promovidos muitos estudos importantes sobre a utilização desses recursos e criação de portarias para inclusão deles. E, no ano 2000 em diante, com a globalização, novos recursos e ferramentas digitais foram sendo introduzidos nessa prática educacional, a exemplo disso podem ser citados: rádio, televisão, *internet*, computadores, *tablets*, *notebooks*, jogos digitais, entre outros.

Diante desse breve contexto histórico, atualmente, no contexto educacional, “a utilização das tecnologias é uma condição irreversível, isso pela ligação entre os objetivos e necessidades sociais dos alunos” (Auler; Piovezana, 2022, p.8). Uma vez que, como afirma Moran (2017, p.53):

Um aluno não conectado e sem domínio digital perde importantes chances de se informar, de acessar materiais muito ricos disponíveis, de se comunicar, de se tornar visível para os demais, de publicar suas ideias e de aumentar sua empregabilidade futura.

Dessa forma, as novas tecnologias no espaço escolar constituem um conjunto de grandes possibilidades proporcionando processos de ensino-aprendizagem mais participativo e ativos, mas também de muitos desafios para o sistema educacional. Alguns desses desafios dizem respeito a questão do currículo abordando a integração das tecnologias (Marinho, 2006) e também a formação de professores (Costa; Souza; Rocha, 2017).

Sendo assim, cabe ao sistema educacional e aos docentes profissionais uma mudança de concepção e de crença em relação a efetivação da aprendizagem a partir de novos meios pedagógicos, isso porque a escola como instituição educacional precisará “se reinventar” para sobreviver, nessa perspectiva será importante que o educador tome conhecimento do leque de saberes proporcionados pelas TDICS (Souza; Moita; Carvalho (Org, 2011).

2.3 A Gamificação no ensino

Libâneo (2011, p. 40), argumenta, “a escola continuará durante muito tempo dependendo da sala de aula, do quadro-negro, dos cadernos. Mas as mudanças tecnológicas terão impacto cada vez maior na educação escolar e na vida cotidiana.” Por meio das palavras de Libâneo, muito embora desde suas considerações muitos avanços sociais e educacionais tenham ocorrido, a cada dia somos fortemente impactados pelas mudanças tecnológicas em todas as áreas da nossa vida. E no que diz respeito à educação, essa tem sofrido grandes transformações influenciadas pelas ferramentas digitais e isso tem exigido da educação intensas reflexões e readaptações das suas práticas pedagógicas. De acordo com Saboia *et al.* (2013, p. 12), “existe uma demanda latente das novas gerações por uma readequação do ensino, mais próxima de sua realidade, ou como eles mesmos apontam que fale a nossa língua”. Isso se explica pelo fato de que, mesmo tal proposição sendo conhecida por todos, “atualmente, o conhecimento encontra-se à disposição de todos por meio da internet e dos recursos tecnológicos.” (Rabelo; Silva; Fontenele, 2021, p. 2).

Nesse sentido, Moran (2019) aponta que as metodologias são um componente central do movimento da transformação da escola, focada em projetos e na participação ativa efetiva de toda comunidade. Tomando a aprendizagem ativa como referência, nessa abordagem metodológica, além de outras estratégias ativas, como mencionado anteriormente, estar a Gamificação.

O termo Gamificação (do original em inglês *gamification*) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados para o objetivo de resolver problemas práticos ou para despertar engajamento em um público específico (Menezes; Bortoli, 2018), podendo ser os mecanismos de cunho digital ou não. Todavia, comumente tem como foco o uso dos mecanismos digitais para sua aplicação. A exemplo disso estão os dispositivos como o kahoot³, Duolingo⁴ e o aplicativo Ensino de Línguas Online (ELO)⁵. O uso desses Apps e sites educacionais proporcionam muito benefícios, como aponta Leffa (2020, p. 6):

A partir deles, seja na sala de aula ou em qualquer outro lugar, qualquer pessoa pode, enquanto busca o prazer de jogar, pode estar aprendendo uma língua estrangeira, revisando um conteúdo de História ou decorando os símbolos da tabela periódica dos elementos químicos.

³ Acesse o Kahoot – [clikando aqui](#)

⁴ Acesse o Duolingo – [clikando aqui](#)

⁵ Acesse o Duolingo – [clikando aqui](#)

Além do que foi citado, ainda a partir dos estudos de Vilson Leffa, também é importante esclarecer a finalidade desta modalidade de aprendizagem ativa,

Quando se traz o game para o contexto de aprendizagem, busca-se um objetivo que não é o do jogo, mas do ensino. A ideia não é apenas divertir o aluno, oferecendo-lhe um passatempo, mas propiciar algo maior que sirva para reforçar algum tipo de aprendizagem. O aluno até pode se divertir, mas não é para esse lado que se olha (Leffa, 2020, p. 4).

Corroborando com os estudos de Leffa (2020), a finalidade dessa modalidade inserida na prática pedagógica não será somente propor a ludicidade em uma aula, embora se trate de mais uma importante forma de atrair os alunos, na verdade, a estratégia deverá viabilizar por meio dos jogos ou *games*, de modo consciente ou inconsciente, a aprendizagem.

Outro ponto importante, seguindo a visão vygotskyana da Zona de Desenvolvimento Proximal, levando em consideração o brincar em relação ao jogar, encontramos a seguinte disposição a respeito do aprender brincando:

No brinquedo a criança sempre se comporta além de seu comportamento habitual, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (Vygotsky, 2007, p. 122).

Dessa forma, a Gamificação pode ser vista assim como estratégia potencializadora do processo de ensino-aprendizagem devido a sua imersão no contexto real do aprendiz o que viabiliza o desenvolvimento da aprendizagem em todos os seus eixos por estar inserida na realidade do aluno, daquilo que eles fazem e usam em seu cotidiano e gostam de fazê-lo. Nessa perspectiva, o uso das tecnologias digitais empregadas a novas estratégias metodológicas, como acontece na Gamificação com o uso dos *games*, em que o ato de ensinar é ressignificado, podem ser vistas como propostas potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem, pois através da interação, colaboração e motivados pelos elementos dos jogos os aprendizes podem avançar em vários aspectos como a escrita, leitura e fala (Figueroa Flores, 2015, p. 50).

2.4 O ensino de línguas adicionais e as novas tecnologias da aprendizagem

Inicialmente, antes de entendermos a relação existente entre o ensino de línguas e as novas tecnologias da aprendizagem, cabe compreender o motivo pelo qual no presente artigo foi usado o termo língua(s) adicional (ais) (LA) e não língua(s) estrangeira(s) (LE), como usualmente é mais nomeado o ensino de línguas.

Para Leffa e Irala (2014, p. 1), o ensino de uma ou mais línguas, passam historicamente por dois grandes problemas, segundo eles um deles é o “da conceituação dessa(s) língua(s), vista(s) às vezes como segunda(s), estrangeira(s), língua(s) franca(s), internacional(is), do vizinho e, mais recentemente, como língua(s) adicional(is)”.

No que se refere a conceituação da aprendizagem de uma determinada língua, as definições apontadas pelos estudiosos, e que são usadas historicamente sobre a aquisição de uma língua, apresentam uma variação numa escala de distanciamento assim como eles abordam. Isso porque, termos como “língua estrangeira”, provavelmente a mais distante, “língua internacional”, “língua franca”, “segunda língua”, e até “língua do vizinho”, provavelmente a mais próxima, dando a cada um desses termos um conceito diferente (Leffa; Irala, 2014).

Quanto ao termo, língua(s) adicional(is), este não remete a questões geográficas ao fazer referências ao aprendizado de línguas não nativas, além disso “estrangeiro” significa alheio, diferente, oposto (Souza, 2015, p. 1). Dessa forma, o termo LA será, além de mais atual, considerada uma expressão maior e mais adequada a ser adotada. Outro fator acrescido ao conceito da língua como adição é a concepção de que aprender língua é um direito e não um privilégio das classes dominantes, como discorrem Leffa e Irala (2014, p. 15):

Quando se fala em língua adicional, defende-se também a ideia de que seu ensino é um direito individual do aluno com benefícios para a coletividade. O domínio de outra(s) língua(s) deixou de ser um luxo, concedido a poucos privilegiados com oportunidade de viajar para o exterior, para se tornar um direito de todos e uma prioridade nacional.

Ao entender a problemática em torno do conceito a ser usado para nomear o ensino-aprendizagem de uma ou mais línguas, refletiremos acerca da relação entre o ensino de línguas adicionais e as novas tecnologias da aprendizagem.

A respeito do ensino de línguas e a sua relação com as novas tecnologias, Paiva (2015, p. 7) afirma “a cada nova tecnologia, a escola, especialmente no ensino de línguas, busca inserir essa nova ferramenta nas práticas pedagógicas em uma tentativa de melhorar a mediação entre o aprendiz a língua.” O uso desses recursos como intensificadores são extremamente relevantes para a aquisição das línguas isso levando em consideração as características do ensino baseado na interação e colaboração e seus benefícios. Uma vez que, nesse sentido,

O aprendizado de idiomas deve propiciar que o aluno perceba as possibilidades de ampliação de suas interações com outros. Esse aprendizado, contudo, não deve constituir processo de desvinculação cultural; pelo contrário, é reforçador de trocas culturais enriquecedoras e necessárias para a construção da própria identidade. (BRASIL, 2003, p. 97).

No ensino mediado pelas novas tecnologias, isso graças a internet e todos os seus subsídios, o estudante que antes era visto somente receptor no processo de ensino-aprendizagem é agora, também um emissor. Com isso,

o aluno de línguas tem pela primeira vez a oportunidade de interagir com um interlocutor autêntico, rompendo as barreiras impostas pelas distâncias geográficas. Criam-se as redes sociais e centenas de aplicativos voltados especificamente para o ensino de línguas. Qualquer aluno de qualquer país tem pela primeira vez, querendo, a oportunidade de conversar ao vivo com qualquer outro aluno de qualquer outro país (Leffa, 2020, p. 3).

É importante, no ensino mediado por recursos digitais, que os materiais didáticos utilizados sejam adequadamente planejados de acordo com cada situação, possibilitando uma integração dos conteúdos formais, abordados em sala de aula, com atividades reais de interação na língua-alvo propostas para a internet, possibilitando que o aluno amplie e aprofunde sua compreensão acerca dos conteúdos estudados na sala de aula.

Os envolvidos no processo de aprendizagem mediada por recursos tecnológicos precisam desenvolver a habilidade de saber utilizá-los, relacioná-los, sintetizá-los, analisá-los e, por fim, avaliá-los no seu potencial educativo para aprendizagem (Lévy, 2010, p. 174).

Neste sentido, Almeida Filho argumenta que, para potencializar os processos de ensino-aprendizagem de línguas, somente uma mudança no material didático por parte das instituições não é suficiente, temos que levar em consideração todos os elementos envolvidos na operação global do ensino de línguas:

Para produzir impacto (perceptível), mudanças (profundas) e inovações (sustentadas) não são suficientes alterações apenas no material didático, mobiliário, nas verbalizações do desejável pelas instituições, nas técnicas renovadas e nos atraentes recursos audiovisuais. São cruciais novas compreensões vivenciadas da abordagem de aprender dos alunos e da abordagem de ensinar dos professores (Almeida Filho, 1993, p. 13).

A utilização de recursos tecnológicos digitais pode influenciar de maneira positiva o processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais. A cada dia eles vêm conquistando um espaço de grande importância e popularização por meio dos indivíduos que buscam aprender novos idiomas para além

dos espaços formais, mostrando que o engajamento e o gerenciamento da autoaprendizagem têm se destacado como uma característica marcante da educação contemporânea.

3 Método da pesquisa

Para o desenvolvimento da pesquisa científica, no que diz respeito ao registro, análise crítica e exposição da experiência, foi promovida uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfica. O tipo de pesquisa selecionada, se explica através dos estudos de André (1995) por nos apresentarem contribuições a respeito da metodologia da pesquisa qualitativa de cunho etnográfico. É importante também ressaltar que André (1995) argumenta que, o que se tem feito é uma adaptação da etnografia à educação, sendo assim, por este motivo a presente pesquisa realizou estudos do tipo etnográfico e não etnografia no seu sentido restrito.

Nesse sentido, a escolha pela pesquisa qualitativa de cunho etnográfico se justifica pelo fato de que a pesquisa etnográfica, de acordo com André (1995, p.34)

Permite, pois, que se chegue bem perto da escola para tentar entender como operam no seu dia a dia os mecanismos de dominação e de resistência, de opressão e de contestação ao mesmo tempo em que são veiculados e reelaborados conhecimentos, atitudes, valores, crenças, modos de ver e de sentir a realidade e o mundo.

A pesquisa foi promovida por meio de uma intervenção pedagógica na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) na cidade de Campina Grande viabilizada pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa, cujo Parecer Consubstanciado do CEP tem por número 6.342.389. A amostra da pesquisa foi composta por 6 alunos do curso de graduação em Letras Português – Espanhol do 3º período que aceitaram participar da pesquisa e para isso responderam ao TCLE da pesquisa. A intervenção tratou-se da promoção de um minicurso de língua espanhola abordando os níveis A1 e A2 da língua estudada, os conteúdos ministrados tratavam dos números, dias da semana, meses, cores, partes do corpo, entre outros, realizado em dois encontros, cada um com cerca de 2 horas, gerando um certificado de horas para os participantes da pesquisa. Após a intervenção, os participantes da pesquisa responderam um questionário online gerado pelo *Google Forms*, contendo nove questões no total em que quatro delas foram do tipo fechada exigindo respostas simples e diretas, sim ou não e de múltipla escolha, e as outras cinco do tipo aberta permitindo respostas mais elaboradas e pessoais, como opiniões e experiências. O questionário refletia acerca da experiência vivenciada a partir de jogos educacionais como o Duolingo e de jogos online como Kahoot e ELO – Ensino de Línguas Online apresentando seus pontos positivos e negativos em relação à aquisição da língua. Tal procedimento foi adotado nesta pesquisa com o interesse em entender a função das tecnologias digitais da informação e comunicação, através do uso das Metodologias Ativas com ênfase na Gamificação.

A análise de dados da pesquisa aconteceu de forma descritiva através da interpretação com enfoque qualitativo das respostas e estatísticas coletadas pelos questionários no *Google Forms*. Que foram geradas em formato de gráficos e de modo a detalhar o processo analítico, e ampliar as possibilidades interpretativas das informações, isso para as quatro primeiras questões fechadas. Já as questões abertas, inicialmente foi realizada a leitura das respostas dadas pelos participantes, em seguida das seis respostas obtidas foram selecionadas para análise somente três consideradas as mais relevantes isso porque correspondiam diretamente à problemática da pesquisa e foram dispostas na seguinte legenda: A1 (aluno um); A2 (aluno dois) e A3 (aluno três). Logo depois, por meio dessas respostas foram sendo levantados apontamentos a respeito do assunto tratado em cada pergunta a partir de perspectivas teóricas como Souza e Santos (2018); Melo (2021); Souza (2015); entre outros estudiosos, afim de compreender a concepção acerca do uso e viabilidade das ferramentas digitais em sala de aula de línguas, do papel do professor diante delas e dos benefícios e desvantagens da Gamificação, nesse sentido, visando alcançar o objetivo principal do trabalho.

4 Resultados e discussões

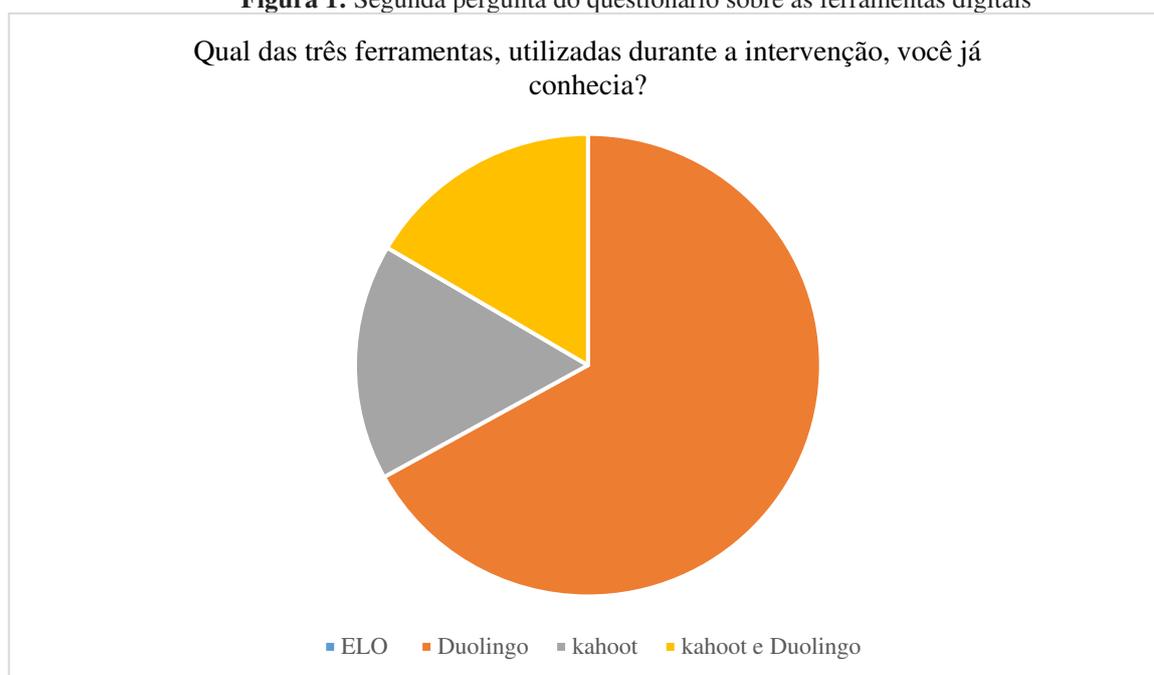
Com a finalidade de alcançar os objetivos da pesquisa, foi realizado a aplicação de um questionário online, composto por nove questões, contendo duas questões para conhecer o perfil sociodemográfico dos participantes, relacionadas ao gênero e a faixa etária, e as outras sete para compreensão e análise de fato como as metodologias ativas aliadas a perspectiva do ensino digital, por meio da Gamificação, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais.

No que diz respeito ao perfil sociodemográfico dos participantes da pesquisa, a partir dos gráficos gerados pelo Google Formulários, podemos perceber a predominância de pessoas do gênero feminino em 83,3% em relação ao gênero masculino somando 16,7% dos participantes. Contudo as faixas etárias são distintas e variam entre 18 e 23 anos (16,7%), 24 e 30 anos (16,7%), 31 e 40 anos (33,3%) e 41 e 54 anos (33,3%).

E, adentrando nos questionamentos mais específicos acerca da temática, foi questionado: **Em algum momento da sua formação, alguma ferramenta tecnológica de ensino foi incluída no processo de ensino-aprendizagem?** Para esta indagação todos os participantes afirmaram ter contato com alguma tecnologia de ensino durante a sua formação acadêmica.

Nesse sentido, em seguida ao questionamento apontado anteriormente, com a finalidade de delimitar o campo das ferramentas tecnológicas de ensino ao da pesquisa foi indagado aos participantes: **Qual das três ferramentas, utilizadas durante a intervenção, você já conhecia?** As respostas obtidas foram:

Figura 1: Segunda pergunta do questionário sobre as ferramentas digitais



Fonte: *Google Forms*, 2023.

Através das respostas, foi possível identificar que dos seis participantes da pesquisa, antes da intervenção, já conheciam ou faziam uso para aprender a língua espanhola em algum momento do curso de graduação do qual participam, em: 66,7% (4 participantes) conheciam o Duolingo, 16,7% (1 participante) já tinha conhecimento do Kahoot, enquanto 16,7% (1 participante) já conhecia tanto o kahoot como o Duolingo, porém nenhum deles conheciam o ELO (Ensino de Línguas Online).

Após este levantamento a respeito das ferramentas digitais relacionadas à aprendizagem da segunda língua dos participantes, foi levantada a seguinte pergunta: **Em sua concepção, como deve ser o papel do professor de línguas em relação ao uso das novas tecnologias?** E, através dela, surgiram os seguintes apontamentos:

AI - O papel do professor deve ser de responsável por realizar o planejamento das aulas, de maneira sistematizada e com objetivos claros a alcançar, utilizando um

método e recursos didáticos visando favorecer/mediar o processo de ensino - aprendizagem de forma significativa para o aluno, cujo papel deve ser, também, de sujeito ativo desse processo.

A2 - Deve ter um papel de mediador entre o aluno e a ferramenta tecnológica. O professor deve direcionar o aluno de forma que ele consiga por si só explorar as ferramentas digitais.

A3 - O professor deve ser um mediador do conhecimento e das novas tecnologias, facilitando a aprendizagem.

Por meio das respostas dos participantes acima, percebe-se uma semelhança na opinião dos alunos participantes A1, A2 e A3 à medida que entendem que o professor de línguas deve atuar como um mediador do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem de línguas. Dessa maneira, o perfil do professor como mediador/facilitador do conhecimento apontado pelos participantes corrobora com os estudos de Guerra, Gomes e Ribeiro (2020, p. 12) quando apontam que “nesse processo o professor participa como mediador dos saberes, que vão se articulando, formando uma teia de saberes, que vai se ampliando na medida em que surgem novos conhecimentos, constituindo-se em uma educação contextualizada. Com isso, percebe-se:

que o educador frente a essa nova realidade digital exerce uma função muito importante de mediador intercultural do conhecimento, cuja função principal é orientar e direcionar seus alunos para que possam aprender da melhor forma possível visando a formação do senso crítico dos seus educandos (Guerra, Gomes e Ribeiro, 2020, p. 12).

Logo após investigar o papel do professor diante das novas tecnologias da educação, os participantes foram indagados sobre a inserção das Tecnologias digitais da informação (TDICs) em contexto da sala de aula através da seguinte indagação: **No contexto da sala de aula, é viável o uso das Tecnologias digitais da informação (TDICs)? Justifique.** Por meio dela foram levantadas as seguintes conclusões:

A1 - Sem sombra de dúvidas, no entanto é necessário que haja formações continuadas para os professores e demais profissionais da educação, haja vista que nem todos tiveram a oportunidade de estudar a respeito do tema durante a formação inicial (graduação). Além disso, as escolas precisam disponibilizar tais TDICS em suas estruturas, para que professoras e alunos possam usá-las no dia a dia, como uma práxis, e não esporadicamente, como uma mera brincadeira, lúdica, sem objetivos didáticos/pedagógicos inerentes ao processo educativo.

A2 - Sim, pois é uma ótima ferramenta para potencializar o ensino e aprendizagem, fornecendo uma formação mais ampla e eficaz para o alunado.

A3 - Sim, é muito viável, pois, vivemos em uma época altamente tecnológica em que a geração atual é atraída pelo uso dessas ferramentas digitais. E trazer pra sala de aula essas ferramentas ajuda no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Analisando as respostas, fica muito bem estabelecido que a inserção das tecnologias digitais da informação (TDICs) é fundamental. Isso porque, claramente estamos vivenciando, em nossa contemporaneidade, momentos de grandes e intensas mudanças, que têm afetado diretamente todas as áreas da vida do ser humano (Souza; Santos, 2018). Além disso, os autores também apontam que:

Nos dias atuais, temos também a invasão da tecnologia em nossos lares, nos locais de trabalho e nos diversos ambientes de vivência dos cidadãos e adentrando rapidamente nos recintos escolares, quando não trazida pelas nossas crianças, pelos nossos adolescentes e jovens, chegando também pelos projetos de informatização e salas tecnológicas implantadas pelo governo (Souza; Santos, 2018, p. 36).

Contudo, também é fundamental levar em conta outras dimensões que estão correlacionadas a essa inclusão. Tais dimensões, como são descritas nas respostas, dizem respeito a formação continuada,

gestão escolar, disponibilização de equipamentos e estruturas adequadas. Apesar de se tratar de problemas reais evidentes do contexto educacional, vale salientar que a educação digital está prevista na forma da Lei nº 14.533/2023, sancionada em 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital - PNED e ainda na Lei de nº 9.394/1996 - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, de acordo com a sua última atualização ainda no ano de 2023. Dessa forma, as leis apontam, como por exemplo na Lei nº 14.533/2023 o acesso para os recursos, ferramentas e práticas digitais, para toda a população com prioridade àquelas mais carentes. Esse acesso estará formado em 4 eixos principais - inclusão digital, educação digital escolar, capacitação e especialização digital e pesquisa e desenvolvimento em Tecnologias da Informação e Comunicação. Já na LDB, está garantido em seu “Artigo 4º [...] XII- a educação digital com garantia de conectividade em todos os níveis da educação em alta velocidade visando o desenvolvimento sobre o letramento digital, criação de conteúdos, comunicação e colaboração, segurança e resolução de problemas.” (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei de nº 9.394/1996) Além disso, prever também a capacitação da escola e os meios para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem englobando professores e alunos em busca de ambientes interativos e cooperativos (MPPR, 2023).

Considerando as respostas obtidas e o que está previsto nas leis apresentadas, percebe-se que mesmo estando tão presente em nosso cotidiano, as novas tecnologias da informação devem ser sim inseridas em sala de aula, mas não só isso, devem ser planejadas e, conseqüentemente, bem executadas buscando alcançar os objetivos de ensino, rompendo crenças a respeito da sua importância e relacionadas a profissionais empenhados que buscam estar conectados a realidade atual do mundo e dos seus educandos.

No que diz respeito a aquisição das línguas adicionais, foi levantado o seguinte questionamento: **Na sua opinião, de que formas os jogos online e Apps móveis contribuem para a aquisição de uma segunda língua?** Segundo Melo (2021, p. 3), nos últimos anos, somente o uso do livro didático, apesar de toda sua relevância e indispensabilidade, não consegue atingir os aspectos comunicativos de uma língua no século vigente. O uso de materiais complementares é estimulado pelos professores de língua. Nesse sentido, para a seguinte questão foram obtidas as seguintes respostas:

A1 - Os jogos online e Apps móveis contribuem para a aquisição de uma segunda língua a partir do momento que são incluídos no planejamento dos professores de forma intencional, clara, objetiva e bem sistematizada, visando, de fato, a cooperação, a interação, a aprendizagem e o desenvolvimento em potencial dos alunos, e não como instrumentos/ferramentas que poderão acentuar a competitividade entre eles, fugindo, portanto, do verdadeiro sentido da educação de uma maneira geral, que corresponde à humanização das pessoas.

A2 - Através do desenvolvimento das habilidades necessárias para a aquisição de uma segunda língua, ou seja, habilidades de leitura, escrita, escuta e contribui para a aquisição de um vocabulário que aos poucos vai sendo utilizado no dia a dia.

A3 - É uma excelente forma de motivar os alunos a aprenderem uma nova língua, de forma interativa e divertida, obtendo ótimos resultados.

De fato, como podemos notar, muitas são as contribuições dos jogos online e Apps móveis vinculados à aprendizagem de segundas línguas o que determina o caráter potencializador de tais ferramentas presentes no processo de ensino-aprendizagem. Uma vez que, características como a cooperação, ludicidade, interação, engajamento e enfoque comunicativo nos permitem compreender a dimensão da qualidade do ensino-aprendizagem se aliado ao mundo digital. Outro fator, também considerado potencializador durante esse processo de aquisição, mas que não foi citado pelos participantes da pesquisa, segundo Souza (2015, p. 41) é “[a] possibilidade de se manter em contato com o idioma alvo a qualquer hora e em qualquer lugar através da tecnologia digital evidencia o fato de que os aparelhos e seus aplicativos estão mudando a maneira como os alunos aprendem uma língua”.

Por fim, em contraponto às contribuições, os participantes tiveram que discorrer por meio da seguinte pergunta: **“Quais pontos negativos essas ferramentas podem ter nessa aquisição?”** sobre os pontos negativos do uso dessas ferramentas. Foram logradas as seguintes conclusões:

A1 - Acentuar a competitividade entre os alunos, caso sejam utilizadas de maneira improvisada, sem uma abordagem metodológica com embasamento teórico, sem intencionalidade pedagógica clara.

A2 - A falta de acesso a internet, a falta de equipamentos adequados, planejamento inadequado e a não dedicação por parte de quem as utiliza.

A3 - Ser muito mecânico ou fechado, alguns aplicativos como o Duolingo não permite que o aluno desenvolva outras habilidades além de adquirir vocabulário, pois é uma ferramenta muito fechada, diferente do kahoot que é mais interativo.

Logo inicialmente, depreende-se que tudo que envolve educação e ensino é sempre desafiador, o que logicamente implicará muitas limitações, pois estamos tratando de algo de muita complexidade, que envolve muitos agentes e fatores. Dessa forma, muitas dessas limitações dispostas pelos participantes podem ser minimizadas de acordo com a reflexão da prática pedagógica e do planejamento do educador ao saber usar o jogo pela aprendizagem assim também como selecionar os Apps e jogos que sejam mais interativos. Há várias reformas necessárias no âmbito educacional, desde seus horários às suas metodologias. Diante à geração Z⁶, é imprescindível reformular as aulas tradicionais, inserindo as ferramentas digitais em seus planejamentos e assim contemplando ideias inovadoras, que motivem os alunos a serem mais ativos e críticos, segundo Portela e Nobile (2019).

5 Considerações finais

A educação contemporânea, assim como outras áreas da sociedade, tem sido fortemente influenciada pelos avanços tecnológicos. Diante dessa influência, novas práticas pedagógicas vão sendo incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem com o objetivo de acompanhar tais transformações promovidas pelas novas tecnologias. Nesse contexto, como abordagem didática contemporânea, aparecem as metodologias ativas, que muito embora, relacionadas ao ensino digital, trata-se de uma abordagem que tem suas raízes consolidadas a partir da tendência pedagógica chamada Escola Nova.

Nas metodologias ativas, surgem muitas outras modalidades de ensino, a exemplo dessas modalidades está a gamificação, objeto de estudo do trabalho, que visa promover a aprendizagem por meio de jogos digitais ou não. No contexto de ensino de línguas, aliar o uso de jogos, principalmente digitais como o Kahoot, Duolingo e ELO, entre outros, a novas estratégias metodológicas, como acontece na gamificação, o ato de ensinar e de aprender pode ser ressignificado proporcionando processos de ensino-aprendizagem cada vez mais potencializados.

É nesse contexto, de como o ensino-aprendizagem de línguas adicionais pode ser potencializado através da gamificação, que foi promovida a intervenção pedagógica na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) na cidade de Campina Grande com os alunos do terceiro período do curso de letras Português – Espanhol. A intervenção proporcionou dados gerados na prática dos benefícios e possíveis desafios ao incluir a gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

Como exposto no início e no transcórre deste trabalho, o objetivo principal da pesquisa foi analisar de forma crítica-reflexiva como a Gamificação, no contexto didático de ensino de línguas, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais. Dessa maneira, acreditamos ter logrado nosso objetivo de modo a refletir e apontar, por meio de embasamento teórico e no escopo da metodologia sugerida, como a Gamificação pode promover processos de ensino-aprendizagem mais interativos e dinâmicos considerando o papel do professor diante dessas novas ferramentas de ensino, ainda compreendendo as crenças entorno delas e apontando as contribuições e desafios no uso dos games em sala de aula.

A partir disso, ressaltamos que ainda são muitos os desafios a serem enfrentados por todo o sistema educacional. Tais desafios implicam nas crenças sobre a educação digital sobressaindo-se a educação tradicional, visto que falamos em educação digital, vivemos em uma sociedade globalizada, mas ainda há quem ensine e acredite, isso por vivências e experiências passadas por um sistema de ensino que não busca inovar, a não ser em palavras, na educação tradicional. Além de uma mudança de concepção, percebemos a falta formação continuada, interesse e motivação dos profissionais da

⁶ De acordo com Dimock (2019), a geração Z é aquela nascida entre os anos 1997 e 2012 e são considerados nativos digitais.

educação, investimentos públicos na infraestrutura para escolas viabilizando materiais e equipamentos apropriados com acesso à internet como principais problemas a serem enfrentados.

Contudo, é possível concluir que a presença das metodologias ativas numa abordagem *Gamificada*, em contexto de ensino de línguas adicionais ou não, é fundamental, necessária e apresenta muitos benefícios relacionados a uma educação para autonomia visando o desenvolvimento crítico-social dos educandos. Isso pode ser constatado através das respostas dos participantes da pesquisa que apontaram que o uso dos *games* proporciona para aula engajamento, diversão, conexão e a motivação dos alunos, desde que, aplicados e selecionados os materiais adequados. Sendo assim, muitas são as limitações impostas na busca de uma aprendizagem interativa e colaborativa, mas é impossível fechar os olhos para a educação digital, seria como negligenciar a preparação integral dos nossos alunos.

Referências

- ALDA, L. S.; LEFFA, V.J. **Entre a carência e a profusão: aprendizagem de línguas mediada por telefone celular**. Conexão – Comunicação e Cultura, v. 13, n. 26, p. 75-97, 2014. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/2556>. Acesso em: 05 ago. 2023.
- ALMEIDA FILHO, J.C.P. **Dimensões comunicativas no ensino de línguas**. Campinas: Pontes, 1993.
- ALMEIDA, M. E. B. Apresentação. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para Educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso Editora, 2017, p. 12.
- ANDRÉ, M.E.D.A. **Etnografia da Prática Escolar**. Editora Papirus, 1995. p. 23-41.
- ARAGÃO, R.; LEMOS, L. **WhatsApp e multiletramentos na aprendizagem de inglês no Ensino Médio**. Polifonia, v. 24, n. 35/1, p. 2 73-94, 2017.
- AULER, S. M.; Piovezana, L. As TDICs na Educação Escolar. In: **Tecnologia da Informação e Comunicação: pesquisas em inovações tecnológicas**. Editora Científica Digital - www.editoracientifica.org - Vol. 3 - Ano 2022. Disponível em: <https://downloads.editoracientifica.com.br/articles/220709341.pdf>. Acesso em 15 jul. 2023.
- BARCELOS, A. M. F. Cognição de professores e alunos: tendências recentes na pesquisa de crenças sobre ensino e aprendizagem de línguas. In: BARCELOS, A. M. F. e VIEIRA ABRAHÃO, M. H. (Orgs.) **Crenças e ensino de línguas: foco no professor, no aluno e na formação de professores**. Campinas: Pontes, 2006, p. 15-42.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: [L9394 \(planalto.gov.br\)](http://planalto.gov.br). Acesso em 02 jan. 2024.
- CERIGATTO, M. P. Educação para a mídia como estratégia de aprendizagem ativa em ambiente digital. In: SOUZA, Fábio Marques de (Org.). **Linguagem, cibercultura e educomunicação: gestão da informação e do conhecimento por meio de ambientes digitais**. São Paulo: Mentis Abertas, 2019, p. 11-30.
- CORDEIRO, L. Z.; GOMES, E. **Estudo sobre o uso e a apropriação das tecnologias da informação e comunicação na educação Latino-Americana: ensaio sobre um percurso de investigação**. Uberaba, v. 5, n. 1, p. 15-29, jan. – jun. 2012.
- COSTA, F. J.; SOUZA, H. T. A.; ROCHA, M. L. **A necessidade da inserção pedagógica de tecnologias digitais de informação e comunicação em cursos de formação inicial de professores**. Revista Tecnologias na Educação- Ano 9. Vol.19- Julho, 2017. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2017/07/Art7-vol19-julho2017.pdf>. Acesso em: 01 jan. 2023.
- DIESEL, Aline. BALDEZ, Alda Leila Santos Baldez. MARTINS, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas: uma abordagem teórica**. Revista Thema, v.14. n.1, p.268-288, 2017. Disponível em: [404-1658-1-PB \(1\).pdf \(usp.br\)](http://404-1658-1-PB(1).pdf(usp.br)) . Acesso em 12 de nov. de 2023.
- DIMOCK, M. (2019). **Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins**. Disponível em: Where Millennials end and Generation Z begins | Pew Research Center. Acesso em 19 de nov. 2023.
- FLORES, Jorge Francisco Figueroa. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. **Digital Education Review**, [s. l.], n. 27. p. 22, 2015.
- FONTENELE, Lady; RABELO, Jairzinho; SILVA, Inayara da. **A educação e a gamificação: POSSIBILIDADES NAS AULAS REMOTAS**. Ambiente: Gestão e Desenvolvimento. Vol. 14 nº 3.

Set/Dez 2021. Disponível em:

<https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1055/635>. Acesso em: 02 de ago. 2023.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 3. ed. Campinas – SP: Papirus, 2007.

LÉVY, P. A emergência do cyberspace e as mutações culturais. **Ciberespaço: um hipertexto** com Pierre Lévy. In: PELLANDA, N. M.; PELLANDA, E. C. (org.). Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000. p. 12-20.

LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. **Anais**, 2014, p. 1-12.

LEFFA, V. J. Produção de Materiais para o Ensino de Línguas na Perspectiva do Design Crítico. In: TAKAKI, Nara Hiroko; MONTE MOR, Walkyria. (Org.). **Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens**. Campinas: Pontes Editores, 2017. p. 243-265.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**. v. 38, n. 2, 2020. p. 01-14.

LEFFA, V. J.; IRALA, V. B. O ensino de outra(s) língua(s) na contemporaneidade: questões conceituais e metodológicas. In: **Uma Espiadinha na Sala de Aula**. Ensinando línguas adicionais no Brasil. Pelotas, EDUCAT, 2014, p. 21-48. .

LIBÂNIO, J.C. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais para a prática docente**. São Paulo: Cortez, 2011.

MENEZES, C. C. N; BORTOLI, R. **Gamificação: surgimento e consolidação**. C&S – São Bernardo do Campo, v. 40, n. 1, p. 267-297, jan./abr. 2018. Disponível em:

<file:///C:/Users/WINDOWS%207/Downloads/6700-29998-2-PB.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2023.

MARINHO, Simão Pedro P. Novas Tecnologias e Velhos currículos já é hora de sincronizar. São Paulo: **Revista E-Curriculum**, v. 2, n. 3, dez. 2006.

MORAN, J. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos pretendem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. São Paulo: Editora Brasil, 2019.

MPPR. **Política Nacional Digital é sancionada por meio da Lei 14.533/2023, 2023. CAOP**.

Disponível em: [Política Nacional de Educação Digital é sancionada por meio da Lei 14.533/2023 | Ministério Público do Estado do Paraná \(mppr.mp.br\)](https://www.mppr.mp.br/politica-nacional-de-educacao-digital) . Acesso em: 25 de out. de 2023.

OLIVEIRA, G. S; MENDONÇA, J.A; SILVA, L.A. Metodologias ativas e TDICS experiências no ensino remoto. **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.46, p.147-160/2021.

PAIVA, V. L. M. O. O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. In: JESUS, Dánie Marcelo de; MACIEL, Ruberval Franco (Orgs.). **Olhares sobre tecnologias digitais: linguagens, ensino, formação e prática docente**. Coleção: Novas Perspectivas em Linguística Aplicada Vol. 44. Campinas, SP : Pontes Editores, 2015, p.21-34.

PEREIRA, Tersa Avalos. **Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação por Professores da Área da Saúde da Universidade Federal de São Paulo**. Revista Brasileira de educação Médica: 59-66; 2016.

PORTELA; P; NÓBILE; M. F. **O uso da internet por estudantes do Ensino Fundamental: reflexão sobre a internet como ferramenta pedagógica**. Educação Pública, v. 19, n.33, 2019. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/33/o-uso-da-internet-por-estudantes-de-ensino-fundamental-reflexao-sobre-a-internet-como-ferramentapedagogica>. Acesso em: 11 out. 2022.

ROBINSON, C. **Aspects of literacy assessment: topics and issues from the UNESCO Expert Meeting**. Paris: [s.n.], 2005.

- SABOIA, J. et. al. O uso dos dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem nomeio virtual. **Revista Cesuca Virtual: conhecimento sem fronteiras**, Cachoeirinha, RS, v. 1, p.1-13, 2013. Disponível em: <http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/cesucavirtual/article/view/424>. Acesso em: 05 dez. 2022.
- SAHAGOFF, Ana Paula da Cunha. Metodologias ativas um estudo sobre práticas pedagógicas. *In: Metodologias Ativas: práticas pedagógicas na contemporaneidade*. Campo Grande: Editora Inovar, 2019.
- SANTOS, L. F.; TEZANI, T. C. R. Aprendizagem Colaborativa no Ensino de História: a sala de aula invertida como metodologia ativa. *Novas tecnologias na Educação. Revista Renova novas tecnologias na educação*. Rio Grande do Sul, v. 16, n. 2, 2018, p.101- 111.
- SOUZA, F. M; SANTOS, G. F. Confluências entre crenças, tecnologias digitais e modos de fazer o complexo processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais. *In: Velhas práticas em novos suportes? As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) como mediadoras do complexo processo de ensino-aprendizagem de línguas*. Rio de Janeiro, Oficina da leitura, 2018, p. 25 – 46.
- SOUZA, F. M; SANTOS, G. F. **A sétima arte como artefato semiótico mediador das reflexões a respeito de como de aprende uma língua adicional**. *Hispanista (Edição em Português)*, v. XVI, 2015, p. 1-12.
- SOUZA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (Org.). **Tecnologias Digitais na Educação**. Campina Grande-PB:EDUEPB. 2011.
- SILVA, Aldemi Severino da; CARNEIRO, Aliny Vieira; SOUZA, Fábio Marques de. O desenvolvimento de um aplicativo móvel no contexto do teletandem. *In: SOUZA, F. M. de; ALMEIDA, L. B. C. de; COSTA, M. B. F. (Org.). Linguagem, cibercultura eeducomunicação*. São Paulo: Mentis Abertas, 2019, 97-110.
- SOUZA, F. M. de. **O “INTERCULT” como uma agência de multiletramentos: aprender e ensinar línguas num contexto intercultural e colaborativo mediado pelas tecnologias digitais**. 2017. 15f. Projeto (Estágio Estadual em Linguística Aplicada) - Universidade estadual de Campinas, campinas – SP, 2017.
- SILVA, A. da *et al.* Metodologias ativas: um desafio para o trabalho da orientação educacional. *In: SILVA, A. R. L. da; BIEGING, P.; BUSARELLO, R. I. (org.). Metodologia ativa na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. Cap. 2. p. 28-46.
- TEXEIRA, Quézia Dias *et al.*, **Formação inicial de professores de Ciências e Biologia para tecnologia digital**. *In: Encontro Regional de Ensino de Biologia, Erebio*. Anais do Erebio, Juiz de Fora, 2015. Disponível em: <http://www.sbenbio.org.br/blog/anais-do-encontro-regional-de-ensino-de-biologiaregional-4/> . Acesso em: 21 de fev. 2023.
- VIANA, M. A. P. Internet na Educação: Novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico. *In: MERCADO, L. P. L. (Org.) Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação*. Maceió: EDUFAL, 2004. p. 11-12.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ZEA, Natalia Padilla et al. **Videojuegos educativos: Teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo**. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina*, v. 22, n. 1, p. 9, 2012.

ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA

Figura 2: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 1

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA - IFPB													
PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP														
DADOS DO PROJETO DE PESQUISA														
Título da Pesquisa: As metodologias ativas e o ensino de línguas adicionais: A Gamificação como potencializadora do processo de ensino-aprendizagem de línguas														
Pesquisador: ALINY VIEIRA CARNEIRO														
Área Temática:														
Versão: 1														
CAAE: 74504323.0.0000.5185														
Instituição Proponente: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCACAO, CIENCIA E TECNOLOGIA DA PARAIBA														
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio														
DADOS DO PARECER														
Número do Parecer: 6.342.389														
Apresentação do Projeto:														
<p>As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) possuem uma notável presença nos dias vigentes. No que diz respeito ao campo educacional, este também está sediado de benefícios/vantagens dos serviços oferecidos por elas. No contexto de ensino, uma das áreas, que mais apresenta interação com esses serviços é o ensino de línguas. O diálogo entre eles acontece tanto por meio da internet quanto por aplicativos móveis que influenciam diretamente no processo de ensino-aprendizagem e podem ser incorporadas a abordagens didáticas contemporâneas como as metodologias ativas. A abordagem fundamentada a partir da concepção da Escola Nova, pautada em uma aprendizagem ativa em que o aluno é protagonista do seu próprio aprendizado, apresenta muitas estratégias didáticas, entre elas está a gamificação. Que consiste no uso dos games como potencializadores do ensino. O ensino através de jogos, principalmente os digitais, promove um ensino participativo e colaborativo, e muito embora ser uma estratégia atual e relevante, ainda enfrenta muitos desafios relacionados a sua aplicação.</p>														
Objetivo da Pesquisa:														
OBJETIVO GERAL														
<p>Analisar de forma crítica-reflexiva como a Gamificação, no contexto didático de ensino de línguas, pode potencializar o processo de ensinoaprendizagem de línguas adicionais</p>														
<table border="1"> <tr> <td>Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bairro: Jaguaribe</td> <td>CEP: 58.015-020</td> <td></td> </tr> <tr> <td>UF: PB</td> <td>Município: JOAO PESSOA</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Telefone: (83)3612-9725</td> <td>Fax: (83)3612-9706</td> <td>E-mail: eticaempesquisa@ifpb.edu.br</td> </tr> </table>			Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo			Bairro: Jaguaribe	CEP: 58.015-020		UF: PB	Município: JOAO PESSOA		Telefone: (83)3612-9725	Fax: (83)3612-9706	E-mail: eticaempesquisa@ifpb.edu.br
Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo														
Bairro: Jaguaribe	CEP: 58.015-020													
UF: PB	Município: JOAO PESSOA													
Telefone: (83)3612-9725	Fax: (83)3612-9706	E-mail: eticaempesquisa@ifpb.edu.br												

Figura 3: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 2

Continuação do Parecer: 6.342.389

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar o papel do professor enquanto mediador do processo de ensino e aprendizagem de línguas adicionais e as TDICS;
- Analisar as crenças, motivações, imagens e intuições do público-alvo da pesquisa, de forma a potencializar o processo de ensino-aprendizagem;
- Expor as contribuições e desafios da Gamificação no processo de ensino e aprendizagem de línguas adicionais por meio de aplicativos móveis como o Duolingo e jogos online como Kahoot e ELO – Ensino de Línguas Online.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos

Este estudo apresenta riscos mínimos, limitado à possibilidade de certa inibição durante a participação no minicurso e ao responder o instrumento de coleta de dados. Dessa forma, esses riscos podem estar relacionados a eventuais desconfortos ao responder o instrumento de coleta de dados, medo de não saber respondê-lo ou ser identificado, estresse, cansaço ou vergonha ao responder perguntas do minicurso como, por exemplo, você poderá não se sentir à vontade para responder algo, e caso não deseje responder, não se preocupe, pois sua vontade e sua condição física e mental será respeitada pela pesquisadora.

Benefícios

Os benefícios que os resultados desta pesquisa trarão para os discentes serão: Como alunos, eles poderão contribuir com suas impressões e enquanto futuros professores, poderão refletir sobre suas práticas pedagógicas futuras, além disso receberão certificado de horas para anexar a carga horária da graduação.

Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo
Bairro: Jaguaribe **CEP:** 58.015-020
UF: PB **Município:** JOAO PESSOA
Telefone: (83)3612-9725 **Fax:** (83)3612-9706 **E-mail:** eticaempesquisa@ifpb.edu.br

Página 02 de 05

Fonte: Plataforma Brasil, 2023.

Figura 4: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 3

Continuação do Parecer: 6.342.389

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa lança mão de um estudo qualitativo de cunho etnográfico. O desdobramento da pesquisa se dará através de uma intervenção com alunos do curso de graduação em Letras Português-Espanhol da UEPB (Universidade Estadual da Paraíba) do 3º período.

Os sujeitos da pesquisa, no final da intervenção, responderão ao um questionário gerado no Google Forms e por meio dele os dados da pesquisa serão analisados através de gráficos. Neste sentido, a investigação busca fomentar um estudo analítico sobre os possíveis desafios e benefícios da inserção das ferramentas digitais incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais e, também, refletir sobre crenças a respeito do ensino por meio de ferramentas digitais.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Folha de rosto – está de acordo, assinada pela Diretora Geral - IFPB Campus Cabedelo

TCLE - apresentada, está de acordo

Projeto – apresentada, está de acordo

Projeto de Informações Básicas da Plataforma Brasil - apresentada, está de acordo

Cronograma – apresentada, está de acordo

Orçamento - apresentada, está de acordo

Carta de Anuência da Universidade Estadual da Paraíba – apresentada

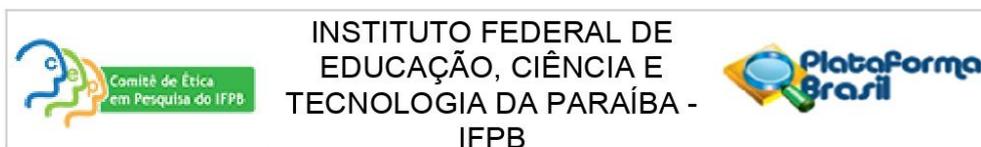
Recomendações:

No Questionário, sugere-se retirar a pergunta sobre "gênero" do participante, pois está não parece ser uma questão relevante aos resultados da pesquisa e pode gerar desconforto desnecessário ao participante.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após avaliação do parecer apresentado pelo relator, o Comitê de Ética em Pesquisa do IFPB

Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo
Bairro: Jaguaribe **CEP:** 58.015-020
UF: PB **Município:** JOAO PESSOA
Telefone: (83)3612-9725 **Fax:** (83)3612-9706 **E-mail:** eticaempesquisa@ifpb.edu.br

Figura 5: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 4

Continuação do Parecer: 6.342.389

discutiu sobre os diversos pontos da análise ética sobre a qual preconiza a Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde e deliberou o parecer de APROVADO para o referido protocolo de pesquisa.

Informamos ao pesquisador responsável que observe as seguintes orientações:

- 1- O participante da pesquisa tem o direito de desistir a qualquer momento de participar da pesquisa, sem qualquer prejuízo; (Res. CNS 510/2016 – art. 9º - Item II).
- 2- O pesquisador deve desenvolver a pesquisa conforme delineada no protocolo aprovado e descontinuar o estudo somente após análise das razões da descontinuidade por parte do CEP que aprovou, aguardando seu parecer, exceto quando perceber risco ou dano ao participante.
- 3- O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, quando for do tipo escrito, deve ser elaborado em duas vias, rubricadas em todas as suas páginas e assinadas, ao seu término, pelo convidado a participar da pesquisa, ou por seu representante legal, assim como pelo pesquisador responsável, ou pela(s) pessoa(s) por ele delegada(s), devendo as páginas de assinaturas estar na mesma folha. Em ambas as vias deverão constar o endereço e contato telefônico ou outro, dos responsáveis pela pesquisa e do CEP local e da CONEP, quando pertinente e uma das vias entregue ao participante da pesquisa.
- 4- O CEP deve ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo.
- 5- Eventuais modificações ou emendas ao protocolo devem ser apresentadas ao CEP de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificada e suas justificativas.
- 6- Deve ser apresentado, ao CEP, relatório final até 31/01/2024.

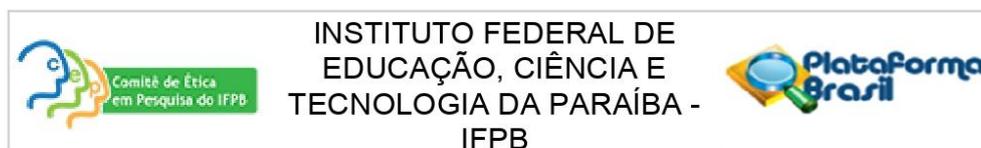
Considerações Finais a critério do CEP:

Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo
Bairro: Jaguaribe **CEP:** 58.015-020
UF: PB **Município:** JOAO PESSOA
Telefone: (83)3612-9725 **Fax:** (83)3612-9706 **E-mail:** eticaempesquisa@ifpb.edu.br

Página 04 de 05

Fonte: Plataforma Brasil, 2023.

Figura 6: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP – página 5



Continuação do Parecer: 6.342.389

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2193021.pdf	18/09/2023 23:15:31		Aceito
Cronograma	Cronograma02.pdf	18/09/2023 23:14:59	ALINY VIEIRA CARNEIRO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE01.pdf	18/09/2023 23:14:29	ALINY VIEIRA CARNEIRO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO01.pdf	18/09/2023 23:13:59	ALINY VIEIRA CARNEIRO	Aceito
Outros	CARTA_DE_ANUENCIA.pdf	03/09/2023 13:52:08	LUCYANA SOBRAL DE SOUZA	Aceito
Outros	QUESTIONARIO.pdf	03/09/2023 13:50:37	LUCYANA SOBRAL DE SOUZA	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto.pdf	03/09/2023 13:47:42	LUCYANA SOBRAL DE SOUZA	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.pdf	22/08/2023 10:22:32	LUCYANA SOBRAL DE SOUZA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

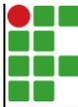
JOAO PESSOA, 04 de Outubro de 2023

Assinado por:
DIEGO DA SILVA VALDEVINO
(Coordenador(a))

Endereço: Avenida João da Mata, 256, Bloco PRPIPG, térreo
Bairro: Jaguaribe **CEP:** 58.015-020
UF: PB **Município:** JOAO PESSOA
Telefone: (83)3612-9725 **Fax:** (83)3612-9706 **E-mail:** eticaempesquisa@ifpb.edu.br

Página 05 de 05

Fonte: Plataforma Brasil, 2023.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

tcc versão final

Assunto:	tcc versão final
Assinado por:	Aliny Vieira
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Aliny Vieira Carneiro, DISCENTE (202227400025) DE ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS - CAMPUS CABEDELLO, em 20/04/2024 14:21:01.

Este documento foi armazenado no SUAP em 20/04/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1143280

Código de Autenticação: bad7b560d7

