

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE ARTES E LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Gabriela Kuczura Matosas

**O USO DO JOGO DIGITAL QUIZ NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA ESPANHOLA EM CURSO PREPARATÓRIO PARA
INGRESSO À UNIVERSIDADE**

Vila Flores, RS
2018

Gabriela Kuczura Matosas

**O USO DO JOGO DIGITAL QUIZ NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA
ESPAÑHOLA EM CURSO PREPARATÓRIO PARA INGRESSO À UNIVERSIDADE**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação**.

Aprovado em 1 de dezembro de 2018:

Cândida Martins Pinto, Doutora, (UFSM)
(Presidente/orientadora)

Ana Marli Bulegon, Doutora, (UFN)

Tânia Maria Moreira, Doutora, (UFSM)

Vila Flores, RS
2018

O USO DO JOGO DIGITAL QUIZ NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESPANHOLA EM CURSO PREPARATÓRIO PARA INGRESSO À UNIVERSIDADE

EL USO DEL JUEGO DIGITAL QUIZ EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA EN CURSO PREPARATORIO PARA INGRESO A LA UNIVERSIDAD

Gabriela Kuczura Matosas¹, Cândida Martins Pinto²

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo ressaltar a relevância do emprego das ferramentas digitais na educação, em especial, busca verificar como um jogo digital pode contribuir no processo de aprendizagem dos alunos que estão se preparando para a realização da prova do ENEM e de alguns vestibulares. Nesse sentido, investigou-se em que medida um jogo digital *Quiz*, criado com questões em língua espanhola, auxilia os estudantes em uma melhor preparação para as provas no contexto de ensino preparatório para ingresso à Universidade. Para tanto, foi realizada, além de uma pesquisa bibliográfica que forneceu o suporte teórico, uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo a partir da análise dos dados coletados nos questionários. O *Quiz* atingiu o objetivo almejado propiciando ao aluno colocar em prática o conhecimento adquirido em sala de aula, sendo que as suas necessidades, expectativas e condições de aprendizagem foram atendidas.

Palavras-chave: Jogo Digital *Quiz*. Aprendizagem. Língua Espanhola.

RESUMEN

El presente artículo busca resaltar la relevancia del empleo de las herramientas digitales en la educación, en especial, verificar como un juego digital puede contribuir en el proceso de aprendizaje de los alumnos que están preparándose para realizar la prueba de ENEM y de algunas pruebas de selección. En ese sentido, se buscó verificar en que medida un juego digital *Quiz* creado con cuestiones en lengua española auxilia los estudiantes en una mejor preparación para las pruebas en el contexto de cursos preparatorios para ingreso a la Universidad. Así, fue realizada, además de una investigación bibliográfica que aportó el soporte teórico, una investigación cualitativa de cunho descriptivo a partir del análisis de los datos colectados en los cuestionarios. El *Quiz* logró el objetivo deseado propiciando al alumno colocar en práctica el conocimiento adquirido en la clase, siendo que sus necesidades, expectativas y condiciones de aprendizaje fueron atendidas.

Palabras claves: Juego digital *Quiz*. Aprendizaje. Lengua Española.

¹ Aluna do curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EaD) da UFSM. Graduada em Letras-Espanhol pela UFSM. Atualmente é professora substituta de Espanhol no Colégio Politécnico da Universidade Federal de Santa Maria.

² Doutora em Letras pela Universidade Católica de Pelotas. Mestra em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria. Professora do Colégio Politécnico da UFSM.

1 INTRODUÇÃO

“Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender”

Jesús Beltrán Llera

Cada vez mais, o mundo digital invade a vida dos sujeitos e, assim, torna-se de grande necessidade apropriar-se dos recursos tecnológicos disponíveis em uma sociedade em constante busca por novos conhecimentos. Portanto, não basta ter acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para que o sujeito esteja inserido na sociedade de informação, é preciso saber selecionar a informação que ajude a resolver os seus problemas do cotidiano, atendendo às suas necessidades.

E é nesse contexto que o processo ensino-aprendizagem tornou-se potencialmente mais atrativo e, assim, as inúmeras possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias permitem ao docente desenvolver ou apenas aplicar ferramentas que já existam tanto para tornar as aulas mais atrativas e desafiadoras como para facilitar a compreensão por parte dos alunos. Todos os ramos de estudo, seja no âmbito do ensino fundamental, médio, pré-vestibular ou superior, devem atentar para essa nova realidade. No caso do presente artigo, optou-se por enfatizar o ensino e a aprendizagem da língua espanhola no âmbito de curso preparatório para ingresso à Universidade. Esse recorte deu-se porque é o sistema enfrentado por muitos estudantes para terem acesso ao ensino superior, por meio do Enem e alguns vestibulares, além de ser a realidade vivenciada pela presente pesquisadora há mais de 20 anos.

Nos cursos que preparam para ingressar à Universidade, o uso de ferramentas digitais não é uma constante por parte dos professores no processo de ensino-aprendizagem e, quando a tecnologia é utilizada, resume-se, na maioria dos casos, para a explanação de conteúdos por meio de *data-show* ou procura de vídeos na Internet. Assim, em regra, nesse modelo de curso, embora sejam utilizadas determinadas ferramentas digitais, o seu emprego é bastante restrito. Cabe salientar que o emprego do polígrafo é o material didático que norteia a maioria das aulas.

No entanto, vislumbra-se um grande salto em relação ao emprego das tecnologias em sala de aula, visto que os professores estão mais abertos a essa mudança, pois sentem que há a necessidade de romper com o paradigma tradicional, inovando sempre na prática educativa.

Assim, este artigo leva em consideração que é necessário estar atento a essa realidade, levando em consideração os interesses, possibilidades e necessidades que os alunos trazem consigo para a sala de aula, oportunizando diferentes tipos de instrumentos de aprendizagem. Além disso, trabalhar com as TIC em sala de aula permite ao professor mediar o conhecimento na construção do pensamento crítico dos alunos.

Nessa perspectiva, o presente artigo tem como proposta mostrar a importância do emprego das ferramentas digitais na educação, em especial, verificar em que medida um jogo digital pode contribuir no processo de aprendizagem dos alunos que estão se preparando para a realização da prova do ENEM³ e de alguns vestibulares, tais como UFRGS, UFN, UPF, UCS e PUC. Esse jogo digital apresenta questões em língua espanhola e foi desenvolvido levando em consideração os anseios, as necessidades como também os interesses apresentados pelos alunos. Apresenta, portanto, questões com os conteúdos mais recorrentes em alguns vestibulares. Pretende-se com o *Quiz*, além de trazer uma experiência lúdica e atrativa para os alunos, testar os seus conhecimentos na língua espanhola no sentido de incentivá-los na busca de mais conhecimento.

Desse modo, este artigo apresenta os seguintes objetivos específicos: 1) Desenvolver um jogo digital *Quiz* que contemplasse alguns conteúdos recorrentes em vestibulares (conjunções, verbos, regras de acentuação, e pronomes pessoais) e na prova do ENEM; 2) Aplicar o jogo digital criado; 3) Identificar, por meio do questionário adotado, o posicionamento dos alunos em relação ao jogo digital.

Dentro desse contexto do emprego da tecnologia na educação e, entendendo a importância de investigar as contribuições que um jogo digital pode proporcionar

³ Foi criado, em 1998, o Exame nacional do Ensino Médio (ENEM), o qual tinha como finalidade inicial, tão somente, medir o conhecimento dos alunos ao término do ensino médio, objetivando auxiliar no melhoramento e acompanhamento da qualidade do ensino médio no país. A partir de 2009, tal exame adquiriu *status* de vestibular. Atualmente, o Enem faz parte dos processos seletivos de instituições públicas e privadas de nível superior, tornando-se um passaporte para o ingresso na universidade. Assim, o processo possibilita que os candidatos concorram a uma vaga na educação superior em qualquer lugar do Brasil.

para o processo de ensino-aprendizagem, será realizado, portanto, um questionário com o intuito de verificar se os objetivos propostos foram alcançados.

A escolha do tema se justifica, por conseguinte, diante da necessidade que foi percebida no curso preparatório para ingresso à Universidade de empregar mais ferramentas digitais para o ensino de língua espanhola e, desse modo, poder proporcionar mais interação entre os alunos e o professor, visto que as tecnologias fazem parte do cotidiano dos alunos.

Por fim, cabe ressaltar que o presente artigo tem como preocupação contribuir para a formação do pensamento crítico e reflexivo, como também colaborar para que a cooperação e a interação ocorram de forma efetiva; surgindo assim o seguinte questionamento: Em que medida o jogo digital *Quiz* criado com questões em língua espanhola pode auxiliar os estudantes em uma melhor preparação para as provas no contexto de ensino preparatório para ingresso à Universidade?

Ademais, para uma melhor compreensão do tema e para responder ao questionamento acima, o presente artigo foi dividido em quatro seções. Na primeira seção foi ressaltada a importância do tema, justificando desse modo a sua escolha. Na segunda seção foi feita uma descrição metodológica dos passos até a realização do questionário que avaliou o jogo digital aplicado. Na terceira seção, foram analisadas, a partir da literatura, as mudanças ocorridas no ensino-aprendizagem com as novas TIC, dando ênfase ao ensino da língua espanhola. E, na última seção, foi realizado o levantamento dos dados da avaliação do *Quiz*, apontando para uma análise da efetividade do emprego desse jogo digital.

Por fim, cabe destacar que um dos grandes desafios é encontrar caminhos que possibilitem capacitar os professores na utilização das TIC segundo uma abordagem reflexiva, atendendo sempre aos interesses e necessidades dos alunos. Em suma, espera-se contribuir para que os professores e futuros professores de espanhol reflitam sobre o processo de ensino-aprendizagem da língua espanhola, buscando utilizar sempre que possível as TIC na sua prática para contribuir com a construção do conhecimento e do crescimento do aluno como indivíduo, pois, desse modo, formaremos sujeitos capazes de usar a língua-alvo em situações de interação social-real. Sem dúvida, esse é um grande desafio para os profissionais da área de ensino, em especial, para os professores de língua estrangeira.

2 METODOLOGIA DE PESQUISA

Esta pesquisa visa demonstrar como um jogo digital pode contribuir no aprendizado de diferentes conteúdos e conhecimentos culturais cobrados na prova do ENEM e dos vestibulares. Para tanto, foi realizada, além de uma pesquisa bibliográfica que forneceu o suporte teórico, uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo a partir da análise de conteúdo oriundo dos questionários.

De acordo com Bogdan e Biklen (2003), o conceito de pesquisa qualitativa envolve cinco características básicas que configuram esse tipo de estudo: ambiente natural, dados descritivos, preocupação com o processo, preocupação com o significado e processo de análise indutivo. Portanto, a pesquisa qualitativa enfatiza mais o processo que o produto, preocupando-se desse modo em retratar a perspectiva dos participantes, no caso em tela dos alunos e do próprio professor.

A investigação foi realizada em um curso preparatório para ingresso à Universidade, na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil, sendo que participaram da pesquisa, de forma voluntária, vinte e seis alunos de um curso que prepara para ingresso à Universidade através da prova do ENEM e dos vestibulares da região como a UFRGS, UFN, UPF, UCS e PUC. Portanto, esses alunos já estão familiarizados com questões referentes aos assuntos tratados no jogo digital.

Os participantes da pesquisa apresentam idade entre 18 e 24 anos. Além desses sujeitos, a presente pesquisadora foi incluída como professora participante da pesquisa, já que ministra as aulas referidas de língua espanhola. Acredita-se que, a interação entre os alunos participantes e o professor torna-se essencial neste contexto.

A pesquisa iniciou com a criação de um jogo digital intitulado *Quiz*⁴, o qual buscou trazer uma experiência lúdica para os alunos, testando os seus conhecimentos como também os incentivando na busca de mais conhecimento na língua espanhola. O *Quiz* foi dividido em seis blocos, sendo que em cada bloco constam dez questões. Os conteúdos buscaram atender às necessidades dos alunos apresentadas em sala de aula. Para tanto, as questões contemplaram a compreensão textual, vocabulário, conjunções, pronomes pessoais, regras de acentuação e verbos.

⁴ Link do *Quiz*: <https://sites.google.com/riachuelo.net/quizespanhol>.

Após a criação, foi disponibilizado, por meio de um *link*, o jogo (Figura 1) para um universo de aproximadamente quinhentos alunos por meio de grupos na rede social Facebook⁵. Esses grupos são criados no curso preparatório para que os alunos tenham acesso a informações e materiais disponibilizados pelos professores, inclusive é a ferramenta mais empregada no curso com esse fim.

Figura 1 – Jogo Digital Quiz



Quiz Español Gabriela

Avalie o Quiz

Comprensión textual

Vocabulario

Conjunciones

Pronombres personales

Reglas de acentuación

Verbos

Fonte: Jogo digital gerado pelo sistema Google sites.

⁵ É importante salientar que participam dos grupos alunos que não realizarão a prova de espanhol, ou seja, que escolheram a língua inglesa como sendo a língua estrangeira para a realização da prova do ENEM e dos vestibulares. Isso justifica o fato de apenas 26 alunos dos grupos terem aderido, voluntariamente, à atividade do Quiz. Os alunos que realizarão a prova do espanhol no ENEM e nos vestibulares nos grupos que foi disponibilizado o jogo digital é de aproximadamente duzentos alunos.

Juntamente com o *link*, foi anexado um texto, informando aos alunos que podiam ter acesso ao jogo no computador, no *tablet* ou no celular e que, no final de cada bloco de questões, teriam o *feedback* das respostas dadas. Ademais, foi pedido que, após a realização do jogo, respondessem a uma avaliação que foi também disponibilizada através de um *link* no próprio jogo (conforme o apêndice). Essa avaliação era um questionário para diagnóstico, produzido via *Google Docs*, que continha cinco perguntas objetivas e uma pergunta aberta para que o aluno opinasse, sugerisse, criticasse e comentasse sobre o jogo realizado. Logo, com a finalidade de se terem dados para fazer uma avaliação coerente com a realidade, foram apresentadas as seguintes perguntas de múltipla escolha:

1 - Como você classifica o *QUIZ*? Excelente, muito bom, bom, regular e péssimo.

2 - Você acha que a ferramenta digital *QUIZ* contribuiu no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola? Sim, contribuiu e tornou o estudo mais interessante e desafiador. Sim, contribuiu, mas não verifiquei diferença em relação às atividades realizadas em sala de aula. Não contribuiu e não condiz com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

3 - Você acredita que a ferramenta digital *QUIZ* contribuiu para a fixação dos conteúdos apresentados nas questões? Sim, contribuiu muito e não apresentei dificuldade na resolução das questões. Sim, contribuiu, no entanto, apresentei certa dificuldade na resolução de determinadas questões. Não contribuiu.

4 - Você acredita que por meio do *QUIZ* foi possível identificar os pontos que apresenta maior dificuldade, seja na compreensão textual, vocabulário ou algum aspecto gramatical apresentado? Sim, foi possível identificar os conteúdos que preciso estudar mais. Sim, no entanto, não percebi os meus erros com facilidade. Não identifiquei claramente os pontos que apresento dificuldade.

5 - Qual sua opinião sobre utilizar ferramentas digitais aliadas às aulas presenciais com foco na preparação para concursos como o ENEM e vestibulares? São importantes, pois permitem ao aluno ter acesso ao conteúdo e às atividades em qualquer lugar. São importantes, mas não vejo necessidade de utilizar esse tipo de ferramenta. Não acho importante mesclar tecnologia com as aulas de preparação para concursos como o ENEM e vestibulares.

6 - Quais são as suas sugestões, críticas, comentários em relação ao *QUIZ*?

Assim, após três semanas de disponibilização do jogo digital, foram analisadas as respostas dadas no questionário.

Cabe destacar que, após a execução da atividade prática através do jogo digital, foram esclarecidas as questões que os alunos apresentaram maior dificuldade, empregando, desse modo, o próprio jogo em sala de aula. Dessa forma, foi observada, portanto, a interação, a cooperação como também o comportamento dos alunos em relação ao uso desse tipo de ferramenta.

3 AS TIC E O ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA

A aprendizagem das línguas estrangeiras apresentou um grande salto com o surgimento da Internet, visto que com ela apareceram novas maneiras de ensinar e aprender. Por exemplo, antes do advento da Internet, os alunos não tinham meios de pesquisar em diferentes bibliotecas ao redor do mundo e hoje isso é possível de um modo bem natural. Estes alunos são denominados de nativos digitais⁶.

Assim, os jovens são influenciados de forma direta “pelos meios de comunicação e pelas tecnologias digitais, as quais permitem a configuração e promoção de novos espaços interativos, onde o indivíduo pode aprender e adquirir novas competências” (GIRAFFA, 2009, p.21).

Vislumbra-se, portanto, com as modificações ocasionadas na sociedade pelas novas TIC uma nova roupagem do ensino-aprendizagem, tornando-se imprescindível para o professor acompanhar essas mudanças como também preparar o aluno para interagir por meio do uso da linguagem em contextos digitais, aliando o trabalho realizado em sala de aula com as tecnologias que estão à disposição.

Não há como negar que as TIC e a educação estão intrinsecamente relacionadas e, aqueles educadores que ainda resistem em usá-las, tornam-se de certo modo profissionais ultrapassados aos anseios da sociedade, das instituições de ensino e, em especial, dos próprios alunos.

⁶ Segundo Prensky (2001, p.1) “[o]s alunos de hoje – do maternal à faculdade – representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia [tecnologia digital]. (...) Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais”.

Nesse sentido, Valente (1993, p. 40) destaca que "o computador deve ser utilizado como um catalisador de uma mudança do paradigma educacional. Um novo paradigma que promove a aprendizagem ao invés do ensino [...]".

Ainda sobre esse enfoque, Schuhmacher (2014) afirma que o professor deve adquirir competências que oportunizem aos alunos a aprendizagem com apoio da tecnologia. É preciso incentivar o aluno na busca do seu conhecimento e o ambiente de aprendizagem é essencial em esse processo construtivo.

Segundo Moran (2001, p. 23), o ambiente de aprendizagem, assim como o sujeito, também se transforma à medida que as interações acontecem. Com isso:

Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, relacionamos; quando ampliamos a compreensão do que nos rodeia; quando equilibramos e integramos o sensorial, o racional, o emocional, o ético, o pessoal e social; aprendemos pelo pensamento divergente, pela concentração em temas definidos; quando perguntamos e questionamos; quando interagimos com os outros; aprendemos pelo interesse, pela necessidade; quando percebemos a utilidade de algo; pela criação de hábitos (leitura); pela credibilidade que alguém nos merece; pelo prazer, pelo estímulo positivo (MORAN, 2001, p.23).

E é, em esse contexto que a língua estrangeira, no caso a língua espanhola, tem um papel desafiador, pois parece que o profissional resiste a empregar as TIC na sua prática pedagógica ou também pelo fato de que uma preparação de uma aula com tecnologia requer mais tempo que uma aula tradicional ou ainda pelo simples fato que o profissional não se sente digitalmente letrado⁷.

Moran (2013, p. 3) afirma em seu texto "A integração das tecnologias na educação" que:

Os alunos estão prontos para a multimídia, os professores, em geral, não. Os professores sentem cada vez mais claro o descompasso no domínio das tecnologias e, em geral, tentam segurar o máximo que podem, fazendo pequenas concessões, sem mudar o essencial. Creio que muitos professores têm medo de revelar sua dificuldade diante do aluno. Por isso e pelo hábito mantêm uma estrutura repressiva, controladora, repetidora. Os professores percebem que precisam mudar, mas não sabem bem como

⁷ De acordo com Martín (2003,p. 69-70), "Um primeiro nível de alfabetização digital capacita ao indivíduo para construir significados a partir dos novos modos de representar e apresentar o mundo que surgem com o desenvolvimento de novas tecnologias, novos complexos comunicativos e diversos sistemas simbólicos. A alfabetização digital multimídia não é acrescentada à alfabetização verbal ou à audiovisual, mas as integra aportando características próprias de interpretação e relação com o documento derivadas da interatividade".

fazê-lo e não estão preparados para experimentar com segurança. (MORAN, 2013, p.3)

Indubitavelmente, as ferramentas digitais estão presentes no cotidiano dos alunos. Assim, percebe-se nos diferentes contextos educacionais cada vez mais a necessidade de estimular os alunos para que utilizem as mesmas no processo de ensino-aprendizagem e para que se sintam desafiados, colaborando dessa forma na construção do conhecimento e do crescimento do aluno como indivíduo, formando sujeitos capazes de usar a língua-alvo, no caso a língua espanhola, em situações de interação e cooperação.

Em vista disso, nesse contexto de motivação e, fazendo uso das ferramentas digitais no ensino comunicativo de línguas, o educador pode trabalhar com os alunos as quatro habilidades que são: ouvir, falar, ler e escrever, sendo possível trabalhar de um modo diferente, visto que a interação se torna uma constante.

A respeito da aprendizagem das línguas estrangeiras, Leffa (2006, p. 14) salienta que:

As quatro habilidades básicas da língua (ouvir, falar, ler e escrever) podem ser integradas numa única atividade; o aluno pode, por exemplo, ouvir um diálogo, gravar sua pronúncia, ler o feedback, fornecido pelo sistema e escrever um comentário. A Internet, por outro lado, permite que o aluno use a língua alvo para se integrar numa comunidade autêntica de usuários, trocando experiências com pessoas de qualquer parte do mundo em que a língua que estuda seja usada (LEFFA, 2006, p.14).

O emprego da tecnologia representa um desafio, visto que a mesma requer formação, comprometimento e envolvimento de todos. Diante disso, é preciso que o professor entenda e que seja consciente das mudanças que precisam ocorrer e para que assim a aprendizagem mais prazerosa e significativa seja uma constante nas suas práticas. Diante dessas mudanças, Lévy (1997, p. 23) afirma que tecnologias “são produtos de uma sociedade e de uma cultura”.

Importante destacar que, não basta apenas inserir as TIC na prática pedagógica, porque o fato de apenas fazer uso das mesmas não apresenta uma mudança significativa se não houver a mudança de comportamento tanto do professor com aulas interativas quanto do aluno com uma maior visão crítica.

Nesse contexto, os jogos educativos apresentam um papel fundamental já que possibilitam que melhore o desempenho como também a concentração dos alunos, motivando-os no processo de ensino-aprendizagem por meio de exercícios

e, conseqüentemente, tornam-se importantes como ferramentas educacionais. Assim, a gamificação promove um ambiente estimulante e desafiador para os alunos.

Para Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação é um processo de pensamento e mecânica do jogo que leva ao envolvimento dos usuários e a resolver problemas. E, por isso, quando um aluno está jogando um game, ele quer os desafios e sabe que para atingir o resultado esperado, o sucesso no jogo, em geral, deverá passar por etapas que serão gradativamente vencidas. Portanto, no jogo, o aluno participa, interage, não vai apenas contemplar, apresentando desse modo uma conduta ativa, já que nada vai mudar no jogo se ele não agir e isso é mais um fator motivador. Por outro lado, as estatísticas mostram que a escola às vezes oferece para muitos alunos apenas desafios e fracassos, arriscando de acabar nele o desejo natural de aprender (DOURADO, 2005).

Evidente, pois, que é de suma importância a motivação, a interação e o papel do professor nesse processo de aprendizagem, fazendo uso desse tipo de ferramenta de modo crítico e criativo. Nesse sentido, Campos (2009) afirma que “mais do que o jogo em si o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca, com o professor [...]”.

A partir dessa perspectiva, bem como tendo em vista que se está inserido numa sociedade da informação, em que os jovens estão cada vez mais conectados, é que se mostra importante utilizar o *Quiz* como uma ferramenta com o objetivo de contribuir no ensino da língua estrangeira, mais especificamente do espanhol, no que tange ao ingresso nas Universidades.

4 UMA ANÁLISE DA EFETIVIDADE DO EMPREGO DO QUIZ

Nesta seção, foi realizado o levantamento dos dados da avaliação do *Quiz*, apontando se o jogo digital com questões em língua espanhola auxiliou os alunos na preparação para ingresso à Universidade a través da prova do ENEM e de alguns vestibulares da região, demonstrando desse modo se houve ou não efetividade.

Os dados foram analisados através do questionário disponibilizado no *Google Docs*, sendo que o levantamento foi realizado no mês de outubro. Nos grupos que tiveram acesso ao jogo digital, aproximadamente duzentos alunos farão a prova de

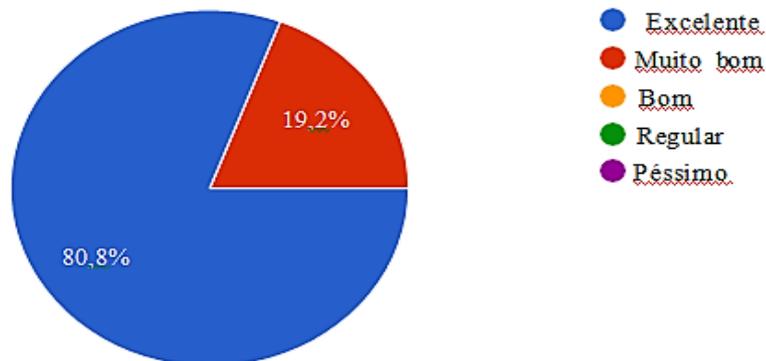
espanhol tanto na prova do ENEM como de alguns vestibulares da região. De esse conjunto de alunos, vinte e seis alunos responderam a avaliação.

Dentre as principais respostas obtidas, conseguiu-se diagnosticar que o *Quiz* foi considerado prático e didático. Também, foi possível constatar, que aqueles que jogaram e responderam ao questionário sentiram-se incentivados na busca de mais conhecimento, demonstrando que o jogo digital atingiu o objetivo esperado, como se verifica nas respostas descritas a seguir.

A fim de obter uma análise mais precisa do *Quiz* foi realizado um levantamento dos dados coletados a partir dos questionamentos apresentados a respeito do jogo digital. Na figura 2, apresenta-se a primeira pergunta do Quiz:

Figura 2 – Como você classifica o *Quiz*?

1 - Como você classifica o QUIZ?



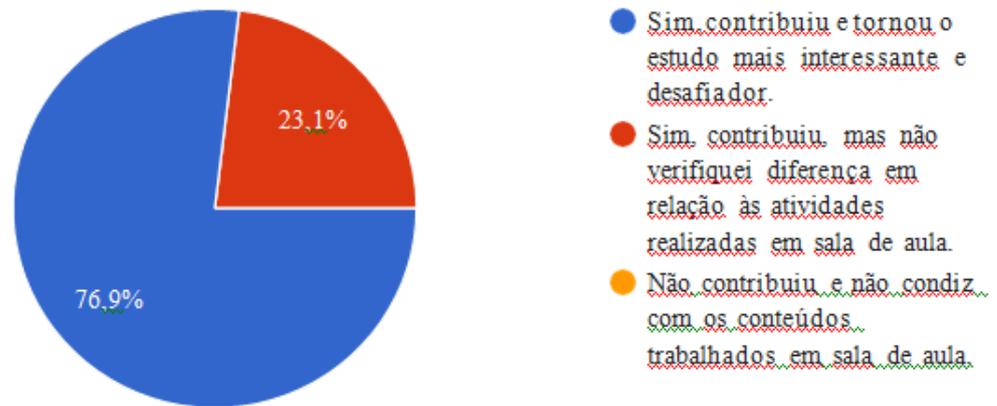
Fonte: Gráfico gerado pelo sistema do Google Docs – formulários

Como pode perceber-se claramente um percentual muito significativo considera o *Quiz* excelente e uma parcela considera muito bom. Confirma-se, portanto, o que tinha sido sinalizado em sala de aula por alguns relatos de alunos que consideraram a ferramenta interessante e atrativa.

O segundo questionamento indagou a respeito da contribuição da ferramenta *Quiz* no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola.

Figura 3 – Análise da contribuição do *Quiz* no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola.

2 - Você acha que a ferramenta digital QUIZ contribuiu no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola?



Fonte: Gráfico gerado pelo sistema do *Google Docs* - formulários

Quase 77% dos envolvidos responderam que auxiliou no processo, tornando o estudo mais atrativo e interessante. O percentual restante respondeu que contribuiu, no entanto, não identificou diferença em relação às atividades realizadas em sala de aula. Cabe destacar que, todos os exercícios apresentados no *QUIZ* forma retirados de provas de ENEM de anos anteriores como também de vestibulares. Nenhum exercício foi de autoria da pesquisadora, esse dado, portanto, pode contribuir para o entendimento de aqueles que não verificaram diferença.

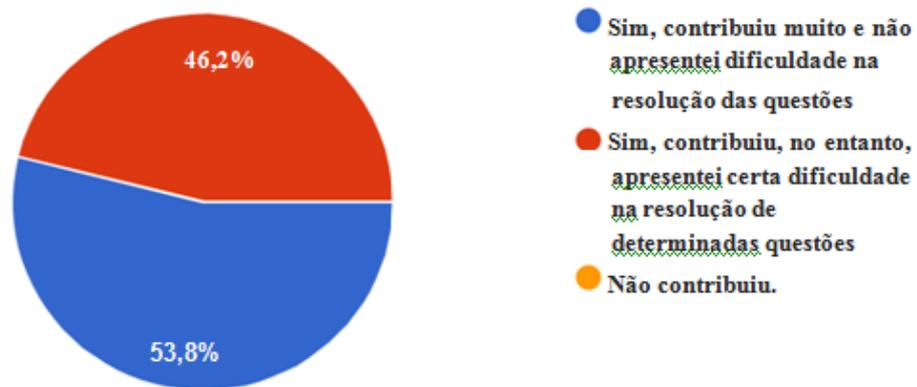
Também é importante salientar que não houve resposta identificando que o jogo digital não contribuiu nem que o jogo digital não apresenta relação com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Os dados demonstram que o uso do jogo digital empregada é uma grande aliada no processo de ensino e aprendizagem da língua espanhola.

A Figura 4 apresenta a relação entre o jogo digital *Quiz* e os conteúdos apresentados nas questões.

Figura 4 – Análise da contribuição da ferramenta digital *Quiz* para a fixação dos conteúdos apresentados nas questões.

3 - Você acredita que a ferramenta digital *QUIZ* contribuiu para a fixação dos conteúdos apresentados nas questões?



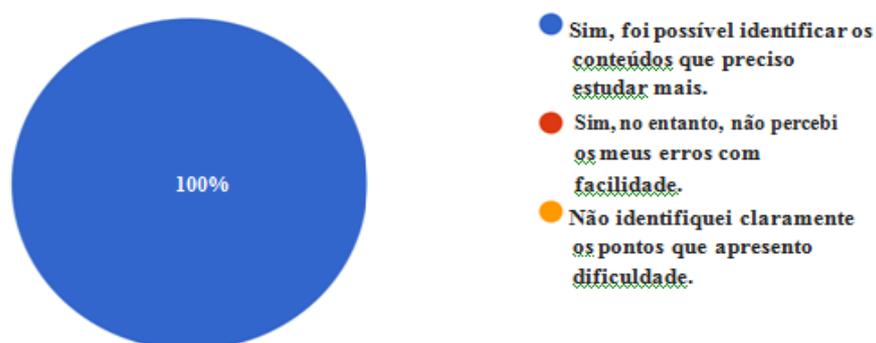
Fonte: Gráfico gerado pelo sistema do Google Docs – formulários.

Analisando a Figura 4, percebe-se que mais da metade dos participantes acredita que o *Quiz* contribuiu muito na fixação dos conteúdos que foram apresentados nos seis blocos do jogo digital, sendo que não apresentaram dificuldade na resolução dos mesmos. Um percentual de 46,2% respondeu que contribuiu na fixação dos conteúdos, porém apresentou certa dificuldade ao realizar determinadas questões. O fato do *Quiz* ter apresentado um bloco com questões de verbos e pronomes pessoais (conteúdos considerados difíceis na língua espanhola) pode de algum modo justificar o motivo pelo qual um número tão expressivo sentiu dificuldade na resolução de algumas questões. Nenhum aluno respondeu que o jogo digital não contribuiu.

A Figura 5 apresenta em que medida foi possível identificar os pontos dos conteúdos que os alunos apresentaram maior dificuldade ao responder as questões no *Quiz*.

Figura 5 – Análise se foi possível identificar através do *Quiz* os pontos que os alunos apresentaram dificuldade nas questões tanto gramaticais como as que diziam respeito à compreensão textual.

4 - Você acredita que por meio do QUIZ foi possível identificar os pontos que apresenta maior dificuldade, seja na compreensão textual, vocabulário ou algum aspecto gramatical apresentado?



Fonte: Gráfico gerado pelo sistema do Google Docs - formulários

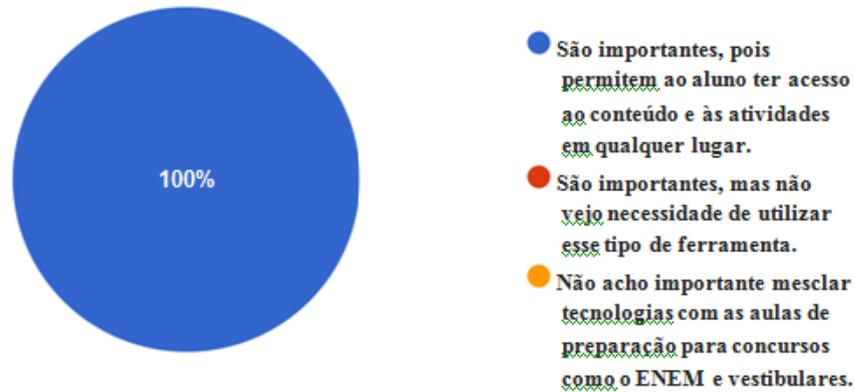
Através da análise da figura 5, constata-se que 100% dos participantes identificaram os pontos que apresentaram maior dificuldade, demonstrando desse modo quais são os conteúdos que o aluno precisa estudar mais, ou seja, focar mais tanto na prática de leitura no que diz respeito à compreensão textual como também nos aspectos gramaticais. É importante destacar que, um bloco de questões contempla vocabulário da língua espanhola, inclusive questões relacionadas a sinônimos em espanhol, sendo que o que auxilia a sanar as dificuldades nesse tipo de questões é a leitura constante.

Portanto, ao analisar esta figura verifica-se que foram levados em consideração tanto os interesses, mas principalmente as necessidades dos alunos. Assim, o jogo digital utilizado atingiu o seu objetivo, sendo eficiente o seu emprego, visto que o aluno por meio dela conseguiu identificar quais os conteúdos que precisa dedicar mais tempo no estudo, seja por meio de mais exercícios envolvendo aspectos gramaticais ou vocabulário na língua espanhol, seja em questões que tenham como foco a leitura em língua espanhola.

A Figura 6 indagou a respeito se é importante aliar as ferramentas digitais com as aulas presenciais que visam a preparação para ingressar à Universidade.

Figura 6 – Análise do questionário aplicado em relação ao emprego das ferramentas digitais conjuntamente às aulas presenciais em cursos preparatórios para ingresso à Universidade através de provas como o ENEM e alguns vestibulares da região.

5 - Qual sua opinião sobre utilizar ferramentas digitais aliadas às aulas presenciais com foco na preparação para concursos como o ENEM e vestibulares?



Fonte: Gráfico gerado pelo sistema do *Google Docs* - formulários

Fica constatado com a figura 6 que, para os alunos que participaram da avaliação, as ferramentas digitais aliadas às aulas presenciais nos cursos que prepararam para ingresso à Universidade através do ENEM e de vestibulares são importantes, visto que possibilitam ao aluno ter acesso ao conteúdo e às atividades em qualquer lugar. Foi unânime a resposta, isso demonstra que a tecnologia cada vez mais faz parte do nosso cotidiano e ajuda, se for bem empregada, a melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, não houve nenhum percentual apontando para as outras duas opções de resposta: são importantes, mas não vejo necessidade de utilizar esse tipo de ferramenta e não acho importante mesclar tecnologias com as aulas de preparação para concurso como o ENEM e vestibulares.

Conforme Alves (2014, p. 6):

[...] tão importante como usar as TIC [...] é utilizá-las em situações reais, que possibilite ao aluno não só fazer uso delas, mas principalmente ampliar os seus conhecimentos [...] por esta diversidade de oportunidades é que o professor precisa estar atento e ter maturidade para sugerir aos seus alunos aquelas que realmente sejam significativas e, não apenas para mostrar que está fazendo uso da tecnologia, desperdiçando todo o potencial que eles têm de contribuir com o crescimento intelectual dos educandos. (ALVES, 2014, p. 6)

Mais uma vez, salienta-se a importância das ferramentas digitais no processo de ensino e aprendizagem, sendo que em nenhum momento foram excluídas as

aulas presenciais. Pelo contrário, o caminho é uma conexão entre as mesmas, com o objetivo de propiciar a construção do conhecimento de um modo mais desafiador.

E, por fim, o último questionário apresentado na avaliação solicitava que o aluno escrevesse sugestões, críticas, comentários em relação ao *QUIZ*. Destaca-se que a maioria dos alunos considerou o jogo digital prático e didático, denominando o mesmo como uma ferramenta de estudo muito interessante e incentivadora para o estudo.

Algumas das respostas nesse sentido foram:

Aluno 1: “Achei muito legal. Acho que é uma alternativa de ferramenta bem interessante”.

Aluno 2: “Muito prático e didático!!! Excelente!!!”

Aluno 3: “Eu gostei bastante, achei interativo e divertido”.

O Aluno 4, além de demonstrar a sua satisfação em relação ao *Quiz*, fez menção que o jogo possibilitou identificar os assuntos que precisa focar mais no estudo: “Uma forma bastante dinâmica e interessante de fazer um teste rápido mas que pode-se perceber quais assuntos precisa estudar mais. Um teste muito rápido e aproveitável. Gostei muito!!”

Houve a solicitação de mais questões em cada bloco de conteúdos e que o *Quiz* apresentasse níveis de complexidade. Essa afirmação pode ser verificada na voz narradora do Aluno 5: “Mais questões de cada conteúdo. Mais blocos de dez questões. Ou melhor, a cada 10 questões respondidas passa para outro nível com questões mais complexas”!

Sugeriu-se também que seria interessante que houvesse a exclusão de alternativas durante a resolução das questões. Isso comprova-se na voz narradora do aluno 6: “Permitir a exclusão das alternativas durante a resolução e apresentar a resolução das questões no final do *Quiz*”.

No mesmo sentido e enfatizando a preocupação com a aprendizagem, a voz narradora do aluno 7 afirma: “Adorei o *Quiz*, ele mostra o meu desempenho e ainda mostra quais errei. Uma dica é colocar para as pessoas o porque erraram e como melhorar a sua aprendizagem em espanhol”.

Nas respostas, também verificou-se que um dos fatores que fizeram com que gostassem do jogo foi pelo fato do mesmo permitir estudar virtualmente, em qualquer lugar que tenha internet, podendo ter acesso pelo computador, *tablet* ou no próprio celular.

Aluno 8: “O *Quiz* é um meio alternativo de estudo, no qual é possível resolver questões por um meio eletrônico, onde a maioria possui, também ajuda na formação do conhecimento”.

Nesse mesmo sentido, a voz narradora do Aluno 9 afirma: “Achei bom por permitir estudar virtualmente, em qualquer lugar que tenha Internet e ter as questões separadas por blocos”.

Por fim, é oportuno destacar que ao analisar as respostas fornecidas pelos alunos constatou-se que seguiram a mesma linha de raciocínio, apresentando palavras recorrentes nas respostas em relação ao *Quiz*, as mesmas foram: desafiador, incentivo, prático, objetivo, dinâmico, interativo, aprendizagem, conhecimento. Desse modo, com as respostas dadas na pergunta aberta e pelas figuras analisadas anteriormente verifica-se que o *Quiz* atingiu o objetivo almejado atendendo às necessidades e interesses dos alunos, propiciando a construção do conhecimento de forma efetiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da evolução e introdução dos jogos nos meios educacionais, é possível perceber que ainda há um caminho a ser percorrido até que o emprego de essas ferramentas digitais sejam uma constante na prática educativa. No contexto do processo de ensino-aprendizagem mediado pela tecnologia, o professor deve estar apto a ensinar e aprender com o aluno, interagindo com o conhecimento, rompendo com os paradigmas tradicionais. Isso exige principalmente querer mudar para que, assim, a escola como um todo seja vista como inovadora e eficaz na sua prática educativa e não apenas como uma transmissora de conteúdos.

É muito importante incentivar tanto os professores como os alunos para que eles façam uso das ferramentas digitais que estão ao seu alcance, aliando em conjunto com o trabalho realizado em sala de aula. No caso do ensino de línguas estrangeiras, uma prática recorrente é a adoção de um livro didático ou polígrafo, sendo que muitas vezes a tecnologia não se faz presente. E é esse panorama que precisa mudar.

Sabe-se que os alunos esperam do professor um comportamento diferenciado, que ele inove na sua prática, que realize o seu trabalho de forma a contribuir na melhora da aprendizagem do aluno. No entanto, constatou-se que há

uma grande resistência por parte de alguns alunos a empregar as TIC, argumentando falta de tempo ou que já tinham feito muitos exercícios no polígrafo, por outro lado cabe destacar que aqueles que fizeram uso do *Quiz* sentiram-se motivados e desafiados a buscar mais conhecimento.

Com a realização deste trabalho, em especial a prática realizada (aplicação do *Quiz* e obtenção dos resultados através do questionário), constatou-se que, com o uso do jogo digital, o aluno pode colocar em prática o conhecimento adquirido em sala de aula, sendo que as suas necessidades, expectativas e condições de aprendizagem foram atendidas. O aluno sente-se, desse modo, desafiado na busca de mais conhecimento. Ainda, percebeu-se com as respostas fornecidas pelos alunos que se as TIC forem utilizadas de modo crítico e criativo, voltando-se para a aprendizagem significativa do aluno, os resultados são muito satisfatórios. Ademais, há um crescimento profissional por parte do professor, visto que buscou realizar algo novo na sua prática como também há um engajamento maior na própria relação professor-aluno.

Por fim, é importante ressaltar que os esforços dispendidos na realização do *Quiz*, na sua aplicação e posterior avaliação, não pretenderam, em nenhum momento, finalizar esse tipo de atividade. Pelo contrário, foi um grande incentivo para a melhoria do jogo digital. Assim, a pesquisadora pretende aprimorar o jogo digital levando em consideração as sugestões fornecidas pelos alunos. Como também cabe destacar que empregar o jogo digital despertou um sentimento de estímulo, pois verificou-se que é possível trabalhar com ferramentas digitais, aliando as mesmas com as aulas presenciais, para que assim possam fazer parte do contexto real do processo de ensino e aprendizagem em língua espanhola.

Sendo assim, o trabalho apresentado é um estímulo para os professores de língua espanhola, podendo empregar essa ferramenta não somente em cursos preparatórios para ingresso à Universidade, como também pode ser utilizado em contexto escolar, em especial com os alunos dos terceiros anos do Ensino Médio, pois são eles que vão realizar a prova do ENEM e de alguns vestibulares. Espera-se, desse modo, que o professor torne a dinâmica de usar ferramentas digitais uma constante nas suas aulas. Acredita-se que explorar recursos de jogo em cursos que preparam para ingresso à Universidade pode ser uma alternativa muito interessante para engajar e motivar os alunos na aprendizagem da língua espanhola.

REFERÊNCIAS

- ALVES, M. R. **Mídias na educação: como tornar o ensino e a aprendizagem da língua estrangeira mais atrativos para os alunos do Ensino Médio.** 2014. Disponível em: <<http://dmd2.webfaccional.com/media/anais/MIDIAS-NA-EDUCACAO-COMO-TORNAR-O-ENSINO-E-A-APRENDIZAGEM-MAIS-ATRATIVOS-PAR.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2018.
- BOGDAN, R. S.; BIKEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.** 12.ed. Porto: Porto, 2003.
- CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas>>. Acesso em: 09 mai.2018.
- DOURADO, L. F. Elaboração de políticas e estratégias para a prevenção do fracasso escolar – Documento Regional BRASIL: **Fracasso escolar no Brasil: Políticas, programas e estratégias de prevenção ao fracasso escolar.** Secretaria de Educação Infantil e Fundamental, Departamento de Políticas Educacionais, MEC. 2005. Disponível em: <<http://porlainclusionmercosur.educ.ar/documentos/Brasil.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2018.
- GIRAFFA, L. M M. **Uma odisséia no cierespaço: o software educacional dos tutoriais aos mundos virtuais.** Revista Brasileira de Informática na Educação, v.17, n 1, p. 29-30, 2009.
- LEFFA, V. J. A Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador. In: Vilson J. Leffa. (Org.). **Pesquisa em Linguística Aplicada: temas e métodos.** Pelotas:Educat, 2006, p.11-36. Disponível em:<<http://www.leffa.pro.br/textos/trabal.htm>> textos trabal.htm> Acesso em: 4 mai. 2018.
- LÉVY, P. **Cibercultura.** Lisboa: Instituto Piaget, 1997.
- MARTÍN, A. G. **Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas.** Barcelona: Gedisea, 2003.
- MORAN , J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN , J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (Org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 21 ed. Campinas: Papyrus, 2001.
- _____ A integração das tecnologias na educação. In: MORAN, J. M. A **Educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.** 5 ed. Campinas: Papyrus, 2013, p. 89-90 Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/integracao.pdf > Acesso em : 04 nov. 2018.
- PRENSKY, M. **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: 14 out. 2018.

SCHUHMACHER, V. R. N. **Limitações da Prática Docente no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação**. Florianópolis, SC: Universidade Federal de Santa Catarina, 2014. 346 p. Tese de Doutorado em Educação Científica e Tecnológica.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento**: repensando a educação. Campinas: UNICAMP, 1993.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2011.

APÊNDICE - Convite aos alunos

[Sobre](#) [Discussão](#) [Fotos](#) [Eventos](#) [Arquivo](#)

 **Gabriela Kuczura** compartilhou um link. ...
4 de outubro às 18:04

Hola queridos alunos!!! Como comentei em aula, estou enviando um link que vocês poderão ter acesso a uma ferramenta digital - um QUIZ com questões de espanhol. Podem acessar no computador, tablet como também poderão jogar no celular. É um QUIZ separado em blocos de assuntos, facilitando a revisão dos conteúdos e, para que assim possam detectar as dificuldades. No final de cada bloco de questões vocês terão um feedback das respostas dadas.

Peço que após a realização do jogo, respondam a avaliação!!!!

Desejo de coração que o QUIZ - Gabriela seja muito útil nos estudos!!! 💪📖

SITES.GOOGLE.COM

Quiz Español - Gabriela

Fonte: Rede social pessoal