

CAMINHOS DA GAMIFICAÇÃO: O DISPOSITIVO MÓVEL COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA DO ENSINO DE LI

Cláudia Pungartnik (UESC)³⁹
claudiapungartnik@gmail.com

RESUMO

A geração Z é nativa digital e adquire conhecimento de forma diversa a tradicional sala de aula que conhecemos. As novas tecnologias permitiram a difusão do conhecimento de forma democrática, rápida e interativa, especialmente com o uso dos smartphones. A gamificação é a teoria que norteia as novas possibilidades para uma educação inovadora, a qual professores utilizam para potencializar o ensino e motivar a aprendizagem de forma criativa. A pesquisa se dá sob a ótica do multiletramento para o estudante como nativo digital, que não apenas consome, mas produz conhecimento (ROJO, 2015) e para o professor na posição de imigrante digital (PRENSKY, 2001); e, dos novos gêneros textuais emergentes das tecnologias (MARCUSCHI, 2002; ROJO, 2013) em uma Sociedade em Rede (CASTELLS, 1996) que está mergulhada em um mundo virtual (LÉVY, 1999). No artigo, pretendo apontar alguns dos caminhos da gamificação na prática e as teorias da gamificação que apontam as tendências do ensino de línguas, com o uso do MALL (Mobile Assisted Language Learning), o M-learning, ou aprendizagem móvel como subcategoria da aprendizagem mediada pela internet (SAD, 2008; PILAR, JORGE & CRISTINA, 2013; HUANG, YANG, CHIANG, SU, 2016) especialmente no ensino de línguas estrangeiras.

Palavras-chave:

MALL. Multiletramentos. Sociedade em Rede. TDIC.

4. Introdução

Como nós aprendemos e ensinamos línguas estrangeiras (LE)? Como podemos tornar o ensino e a aprendizagem de língua inglesa (LI) mais eficaz? Essas e outras questões incomodam professores e pesquisadores comprometidos com o ensino de línguas estrangeiras (doravante LE) no mundo todo. A resposta a estas questões muda conforme o tempo e a necessidade - seja profissional ou acadêmica. O ensino de língua inglesa (doravante LI), de alguma forma está sempre ligado a uma abordagem, nutrida por uma série concepções sobre a natureza da linguagem, ensino e aprendizagem. As diferentes abordagens

³⁹ Professora Substituta de língua inglesa na UESC, Mestrado em Linguagens e Representações (UESC), artigo para concessão do título de Especialista em Prod. de Mídias para a Educação Online (UFBA).

possuem diferentes referenciais teóricos, geralmente vindo de outras áreas como a psicologia, a pedagogia, a filosofia e a linguística semiótica. O ensino de língua inglesa (ELI), se organiza, dessa forma, em torno de concepções teóricas e suas práticas se sustentam nesses ideais, estabelecendo novas metodologias de ensino. Essas novas metodologias, por sua vez, reorganizam a prática buscando novas estratégias que favoreçam a aquisição da língua alvo (KRASHEN, 1980), repensando a práxis de modo a alcançar os objetivos propostos.

Fugindo de uma tradição estruturalista do ELI, fundada nos estudos behavioristas no qual a aprendizagem de língua seria apreendida em um processo mecânico e repetitivo, de estímulo e resposta (LEFFA, 1988), a proposta aqui apresentada tem como norte teórico a percepção da multimodalidade e do multiletramento. A associação entre texto e imagem foi muito disseminada após a invenção da prensa por Gutenberg, mas com a escrita posicionada hierarquicamente a frente da imagem, deu ao texto um papel de autoridade, principal modo de representação do pensamento humano (BARTHES, 1986). Entretanto, com o avanço da ciência, a relação estabelecida entre texto e imagem vem mudando de posição, promovendo a imagem a um lugar especial na comunicação humana, com o desenvolvimento da fotografia, cinema e a computação gráfica. O desenvolvimento tecnológico vem permitindo desdobramentos da abordagem multimodal e ressignificando novas formas textuais, aumentando o status da imagem.

As novas TDICs também ajudaram a contribuir para que a comunicação contemplasse novos meios de fazer sentido, para além do texto, com aumento do status da imagem, bem como sons, gestos etc. de forma a acelerar o processo de representação que compreendesse que uma unidade elementar de representação textual fosse reduzida do caractere ao pixel (COPE, KALANTZIS, 2009). Assim o pixel passa a representar palavras, imagens e movimentos em um mesmo espaço, a tela do computador (ANDRADE, 2017) em um processo composição por sobreposição. Atualmente, as condições de produção de textos e imagens se igualam, mudando o foco da língua para múltiplos modos de fazer sentido. Segundo Barthes, “a imagem já não ilustra a palavra; é a palavra que, estruturalmente, é parasita da imagem” (1990, p. 20).

Assim, a composição de um texto nos tempos atuais deve, portanto, ser parte da teorização da multimodalidade. Aliás, a comunicação humana se constrói através da multimodalidade, em uma percepção multisemiótica dos diferentes modos de fazer sentido que se interrelacionam, e não mais

aquele de lugar de única modalidade. O signo de Saussure, antes definido pela associação do sentido com a imagem acústica, pode ser expandido pela associação do sentido com o espaço, gesto, som e imagem (ANDRADE, 2017).

Entretanto, se em língua materna é possível facilmente deduzir o sentido dos textos multimodais, em LI o referencial cultural é outro, ou seja, no ensino tradicional de LE o sentido pode não ser alcançado. Dessa forma, é preciso aproximar as culturas para que haja comunicação. A medida em que as tecnologias foram incorporadas a sociedade atual, a conversa entre ensino, aprendizagem, educação e cultura se torna mais visível e substancial, em um mundo online e sem fronteiras. Dessa forma, as tecnologias digitais disponíveis têm sido responsáveis pelas mudanças nas práticas que levam ao desenvolvimento da aquisição de LE. Uma das estratégias facilitadoras da aprendizagem via TDICs é a gamificação da educação.

A gamificação pode ser uma ferramenta que auxilia no ensino, especialmente com a popularização da tecnologia e com a facilidade de encontrar um smartphone nas mãos dos estudantes. Um aumento expressivo na quantidade e qualidade dos jogos digitais pode tornar ensino/aprendizagem mais interessante, motivador e auxiliar do professor, potencializando a aprendizagem significativa da língua inglesa. A gamificação como ferramenta de ensino/aprendizagem, para além da sala de aula, utilizando-a como estratégia e ferramenta para explorar conteúdos com diferentes intencionalidades, criando um ambiente que favorece a interação e a motivação. Em um mundo que orbita em torno das inovações tecnológicas, no qual a Geração Z nativa digital está profundamente ligada ao seu smartphone, quais os caminhos para utilizar a essa ferramenta de forma significativa, em um ambiente de ensino?

A ideia de usar pensamento e mecânicas de jogos para resolver problemas é antiga. Durante o jogo, as capacidades mental e emocional do jogador são totalmente ativadas. A tecnologia dos dispositivos móveis está ao alcance de boa parte da população e as gerações mais novas possuem grande habilidade com um smartphone na mão. A sala de aula e o modo como se aprende mudou. Instituições e professores tem buscado novos caminhos para potencializar o processo de aprendizagem. Nesse sentido, manter alunos estimulados e interessados é um dos principais desafios do século XXI para o campo educacional. Assim, o artigo busca compreender e delinear o fenômeno da gamificação e sua aplicação no contexto educacional para o ensino de língua inglesa. Para chegar aos caminhos

percorridos pela gamificação, será preciso identificar os elementos dos games usados para fins educativos; abordar mecânicas básicas da gamificação; compreender a importância do virtual na resolução de situações do mundo real; e finalmente apresentar um panorama da aplicação da gamificação como método para potencializar a aprendizagem da geração Z.

Nesse sentido, a seguir, o artigo busca apresentar o conteúdo que fundamenta teoricamente os ambientes emergentes da aprendizagem e os estudos que tratam da sociedade tecnológica atual e a cultura resultante dessas novas percepções. A seguir, a fundamentação teórica desenvolve o movimento que busca envolver educação e a inovação tecnológica. Essa compreensão leva ao desenvolvimento de uma nova percepção do que é a Educação e o que envolve o audiovisual e suas concepções teóricas. A seguir, o artigo trata da Gamificação que pode ser vista como uma virada da Educação em seu processo de ensino/aprendizagem para o conteúdo audiovisual, agora interativo, com o uso dos novos dispositivos eletrônicos, como os smartphones. Assim, a Gamificação aplicada a sala de aula, funciona como um elo comunicacional que pretende incentivar e modificar o comportamento dos usuários, alunos e professores, persuasiva e por isso motivadora e, portanto, estimuladora da aprendizagem como resultado final.

5. *Fundamentação teórica*

2.1 *A sociedade em rede*

Uma revolução tecnológica vem ocorrendo e transformando a sociedade desde a década de 80, provocando mudanças significativas. Na era da informação (CASTELLS, 1999) e da modernidade líquida (BAUMAN, 2001), vemos emergir uma nova cultura telemática ou a cibercultura (LÉVY, 2000) em uma Sociedade em Rede, baseada na tecnologia da informática (CASTELLS, 1999). Estamos em um processo de modificação das redes históricas incapazes de realizar tarefas complexas, para essas novas redes de comunicação digital que sustentam a base técnica de nossa sociedade. Esse tipo de estrutura social faz parte do mundo globalizado, de culturas regionais e específicas, potencialmente mais ou menos afetadas pelas novas tecnologias.

As mudanças percebidas nas práticas comunicativas suportadas pelas tecnologias digitais, sobretudo pelo uso da internet, modificam a experiência humana e criam novos paradigmas para a Educação. Será, portanto, a partir das novas interações, agora sem posições definidas e sem a centralização do conhecimento, em um processo não linear de tempo e espaço geográfico, que professores e alunos estão transformando espaços de realidade virtual em novas salas de aula e gerando uma cultura da virtualidade real (CASTELLS, 1999).

Silvia et al.,(2015) propõe que a escola avance com a tecnologia e rompa com os paradigmas cristalizados da escola tradicional, buscando o uso de metodologias de aprendizagem ativa. O jovem aluno nativo digital (PRENSKY, 2001) não está confinado para aprender, na medida em que carrega consigo um *smartphone*. Nesse sentido, a escola não pode mais querer confinar o aluno na sala de aula e o professor não pode usar pincel e quadro branco exclusivamente. O jovem que nasceu imerso nas TDIC, prefere imagens a textos e compreende a linguagem iconográfica de forma que precisa de um ambiente com recursos proporcionados pelas tecnologias (SALES et al., 2017).

2.1. Um ambiente educacional inovador

Os novos modelos educacionais que já estão sendo utilizados, bem como as implicações teóricas e as novidades tecnológicas, prometem mudanças profundas que animam estudiosos no sentido que a Educação está se tornando e poderá se tornar cada vez mais flexível e democrática. Em sua página oficial, a Khan Academy apresenta, em letras garrafais, sua missão de “proporcionar uma educação gratuita e de alta qualidade para todos, em qualquer lugar”. A Khan Academy é um portal que abriga uma série de atividades e aulas em vídeo que ajudam ao aluno, de forma individual e personalizada, a aprender conceitos de matemática, ciência, arte, programação de computadores, entre outras. Para usar basta se inscrever gratuitamente e participar do programa de acordo com o interesse, para entrar em contato com um mundo de curiosidades, que vão desde a matemática bem básica desenhada passo a passo, até cursos oferecidos por instituições parceiras como a NASA e o Museu de Arte Moderna. Essa mudança de abordagem, ocupa o espaço do entretenimento e utiliza todo o potencial da rede para a aprendizagem.

O jovem Khan, fundador desse projeto em 2008, compreendeu as possibilidades que as novas tecnologias podem trazer para o ambiente

educacional (THOMPSON, 2013). Essa revolução começou no final da década de 90 quando o professor Mazur, da Universidade de Harvard desenvolveu uma nova metodologia de ensino interativo centrado nos alunos. Na época, ele já havia compreendido o potencial para a educação que se avizinhava, afirmando que “o computador será parte integral da educação [...] para fornecer ferramentas dinâmicas para aperfeiçoar a qualidade da educação” (MAZUR, 1997, p. 59). A atividade chamada de Instrução por Pares, foi mais tarde fundamento para a proposta da sala de aula “Invertida”, conceito que subverte a lógica hegemônica tradicional do ensino, mudando para um modelo pedagógico no qual os alunos assistiam vídeos antes de irem para aula.

Mas, a revolução na Educação não apenas modifica processos pedagógicos e aproxima distâncias, mas especialmente se mostra democrática e funcional. A evolução tecnológica atinge equipamentos e modifica comportamentos e se impõe as culturas existentes modificando-as e transformando o grupo social (KENSKY, 2003). Na página inicial do portal Coursera, a promessa de estudar sem sair de casa é “faça os melhores cursos do mundo online”. Na mesma página, aparecem com destaque os emblemas de universidades participantes estão muito bem qualificadas nos rankings internacionais comparativos. Em seu artigo para a revista Forbes, Adams (2012) pergunta no título se o projeto Coursera será o início do fim da educação terciária tradicional. Cursar uma disciplina em uma universidade estrangeira, portanto, deixa de ser impensável para a maioria (AUDSLEY, 2013), geográfica e financeiramente distante para padrões brasileiros e assim se estabelecem novas relações para além das perspectivas tradicionais da educação. O sujeito inserido nesse contexto compreende seu papel atuante e autônomo. O estudante que cursa uma disciplina em uma universidade estrangeira, em um curso online, faz parte do que Antônio Nóvoa (2009) entende como um dos ambientes entre tantos ambientes que a educação oferece. A “escola” pode estar em vários espaços e o aluno participa de várias ações formativas ao mesmo tempo. O conhecimento é formal, a ação pedagógica é intencional e o processo de aprendizagem amplia as competências e a reflexão crítica, a partir de um olhar sobre as outras culturas.

A evolução das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) usam a internet para proporcionar a educação online, desenvolvida em AVAS (Ambiente Virtual de Aprendizagem) cujos espaços substituíram os bancos escolares, em um tipo de comunicação assíncrona e síncrona (ROCHA, 2017) e com uma

surpreendente descentralização do conhecimento e do poder, auxiliar em uma nova postura dialógica e emancipatória. Ao mesmo tempo em que interage, o aluno encontra seu próprio ritmo de estudo em um espaço multicultural na qual estão reconstruídas as concepções de transmissão do conhecimento. O processo produtivo, criativo e transformador da tecnologia (LIMA JR, 2007) é ao mesmo tempo fonte, ferramenta, suporte e fator mobilizador do contexto educacional.

2.2. O audiovisual e a educação inovadora

Em um primeiro movimento que busca o entretenimento e a coisa lúdica para dentro da sala de aula, a produção do conteúdo audiovisual é o precursor de vídeo-aulas e jogos (*quiz*) voltados para educação etc, e podem ser a ferramenta ideal para cumprir determinados objetivos do processo de aprendizagem. Nesse sentido, quando discutimos gêneros do discurso oral, audiovisual, multimodal, estamos fazendo um convite à inclusão de práticas educacionais centradas na promoção de multiletramentos (ROJO e MOURA, 2012). E A rapidez e fluidez com a qual os textos multimodais são criados e compartilhados também permitiu o aumento da cultura participativa, que leva em consideração a forma como as pessoas interagem, constroem e compartilham sentidos na rede (ANDRADE, 2017), se tornando entrelaçados de conhecimento e comunicação.

As TDIC (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) potencializam a ação de ensinar e aprender. Elas atendem a chamada geração audiovisual, nascida com o computador e a internet, moldada e desenvolvida a partir da proliferação da cultura das imagens. As TDICs são parte do cotidiano de uma sociedade em rede e modificaram a estrutura antes fixa das relações educacionais entre professor/aluno/saber (DALLACOSTA *et al.*, 2004). Em uma construção inovadora do saber, aulas de conteúdo audiovisual bem planejadas oferecem uma educação de perspectivas multi, inter e transdisciplinares, implicando participação ativa de alunos. A transdisciplinariedade abrange uma vasta gama de entendimentos universais comuns a toda a humanidade e se propõe aberta o suficiente para abraçar uma variedade de áreas de conteúdo:

A transdisciplinaridade como o prefixo “trans” indica, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento. (NICOLESCU, 1999. p. 22)

A proposta transdisciplinar entende a Educação como um não-espaço específico, no qual não existam fronteiras entre disciplinas buscando superar o conceito de disciplina em si. Nessa perspectiva, a discussão diz respeito à vida, o sentido da vida, seus questionamentos e compreende a relação entre diversos saberes em uma democracia cognitiva. Esse processo de ensino fluido, repleta de outros conhecimentos interligados (ou links externos), proporciona uma infinita possibilidade de fontes outras, em um procedimento contínuo, que não se limita e jamais cessa.

As ferramentas utilizadas, bem como os equipamentos da cadeia dos audiovisuais, apostam na atitude individual do produtor de conteúdo, fugindo da tradicional posição de “inércia” a que a geração anterior estava acostumada, ou seja, assistir a um conteúdo pronto e acabado, como na televisão. As linguagens mudaram e os suportes também. Celulares se tornaram equipamentos de filmagem e as imagens, editadas ou não, migraram para o Youtube. O celular também pode ser suporte para jogos e a linguagem inovadora que movimentou esse segmento é a do vídeo, nem tão inovadora assim:

O vídeo é um meio de comunicação que tem, ou pode potencialmente ter, conteúdo, processo de produção e espaço de exibição próprios, ainda que tenha muitas características técnicas e elementos de linguagem comuns ao cinema e à televisão. (SANTORO, 1989, p.18)

Qualquer pessoa pode se tornar um *Youtuber*, produtor e divulgador de conhecimento, assim como qualquer pessoa pode também se tornar um *Gamer*, jogador na Rede. O audiovisual desperta interesse do estudante, um discurso pessoal de escrita audiovisual, uma expressão sobre o real e o irreal (MACHADO, 1997). O ambiente dos games, da mesma forma que outras propostas audiovisuais, tem alcance quase infinito e certamente imprevisível, e pode ter seu caráter ampliado para o ambiente escolar, extrapolando seu espaço e audiência limitados, cuja interação ultrapassa aquele que a *priori* era de contexto social único.

Dentro do contexto contemporâneo, na sociedade em rede que vivemos e no qual o audiovisual está permeado, o ambiente educacional da comunidade escolar, não pode, assim, ficar restrito ao ambiente limitado da sala de aula. A formação do educador deve se adequar ao que se espera desse novo ambiente, cujo potencial engloba as tecnologias digitais e a internet, em um entrelaçamento de homem e máquina. Esse imbricamento busca aprofundar e despertar a potencialidade do desenvolvimento humano, em um processo que leva ao pensamento crítico

e a um despertar cultural. A internet é, portanto, fator fundamental para que saíamos da nossa zona de conforto física da sala de aula, ou de dentro de um estúdio etc., ou seja de um ambiente controlado para um mundo de possibilidades e novos contatos ilimitados. A aquisição se torna não somente a apreensão do conhecimento empírico, mas especialmente de uma compreensão do mundo tocada por outras pessoas, comunidades, nações, sem limites geográficos. Dessa forma, a internet se torna uma ponte para a percepção de si mesmo como sujeito e do outro como diferente, que se amplia e se renova a cada instante.

É sob esse potencial inovador que se considera a educação e dentro dessa perspectiva que a vídeo-aula deve estar compreendida: potencializar a interculturalidade da educação, aproximar distâncias, promover impacto social, emancipar o sujeito que compreende o lugar que ocupa e seu entorno que o influencia, perceber e respeitar as diferenças e democratizar o conhecimento. A vídeo-aula pode atingir seu potencial máximo, a medida em que, como produtores de conhecimento e autores, percebemos o audiovisual como “uma mistura de imagem-som-palavra em uma composição tão integrada que se apresenta como uma unidade, um amálgama” (BABIN, 1989 p. 39). O processo de realização do vídeo que se tornará uma aula, deve conter planejamento ou roteirização, captação das imagens e uma edição final. A edição pode ser considerada como o fator mais importante do processo, pois ela terá grande efeito sobre o resultado, porque é após o lançamento do produto que ele atingirá seu potencial máximo, encontrando o seu receptor.

2.3. Gamificação

A gamificação pode ser conceituada pelo uso dos elementos dos jogos em contextos de não jogos (DETERDINGS et al., 2011). Os elementos encontrados nos games são a narrativa, os sistemas de feedback e recompensas, cooperação, conflitos, competição, regras e objetivos claros, os níveis de dificuldade crescente, tentativas e erros, além da diversão, interatividade e interação, entre outras características de jogos em geral que pressupõe envolvimento e a motivação. Gamificar, portanto, não é criar um jogo e sim incentivar a aprendizagem de forma alinhada aos objetivos pedagógicos através de atividades, a partir desses elementos usados pelos games (HAKSU E DOH, 2012). A gamificação se difere do design de jogos na medida em que o segundo está mais ligado a elementos

intrínsecos e nos elementos emocionais produzidos pelo jogo para que ele se torne parte do próprio jogo (FALCÃO, 2014).

A gamificação não pretende que o jogo produzido cause esses efeitos, nem ao menos que seja um game completo. Com isso, o professor, dentro do contexto no qual está inserido, busca contemplar objetivos específicos usando metodologias mais precisas para chegar ao resultado da aprendizagem. A gamificação foca-se na motivação extrínseca tem uma proposta educativa explícita, um público-alvo que consome mídias educativas e, portanto, adequado aos anseios das salas de aula.

Professores e alunos, cujo pensamento está moldado pela tecnologia (BAUMAN, 2001), devem estar preparados para ações pedagógicas sem fronteiras, planejadas para a construção de um conhecimento não linear e participativo, em uma educação em rede que envolve a tudo e a todos de forma sensorial e multidimensional. Por meio de abordagens híbridas de ensino, o professor usa as novas tecnologias para desenvolver competências. E, assim, a partir do pensamento de Castells, temos novas metas - devemos nos educar para a flexibilidade, para a criatividade, para ensinar a aprender a aprender e, principalmente, para atender ao inusitado, o não esperado, isto é, ensinar para a inovação.

Isso implica uma educação voltada para a cidadania, que transcenda a contextualização dos saberes, valorize a convivência e o diálogo ao mesmo tempo que incentiva a autonomia. O rompimento com a tradição pedagógica é a proposta das atividades estruturadas em jogos, que se baseiam nos anseios da Geração Z, que compreende bem o contexto multimidiático da era digital que vivemos.

Os alunos se interessam mais à medida em que as atividades são propostas dentro do design de jogos (VON AHN E DABBISH, 2008). O jogo pode se tornar um elemento de grande importância para o ambiente educacional ao incorporar seus elementos aos conteúdos e atividades para aumentar a motivação (SHNEIDERMAN, 2004). As atividades não se encerram em si mesmas, e permitem uma reflexão de partes e do todo, ou seja, o jogo compreende regras, estratégias e objetivos que podem ser, em suas características, transportadas para a proposta pedagógica, em um movimento inovador da educação.

Em sua pesquisa envolvendo gamificação e aprendizagem, Fardo (2013) destaca a capacidade de criar experiências significativas quando há interação dos princípios e estratégias dos *games* aplicados ao contexto cotidiano da Educação. Para Tolomei (2017), a gamificação é uma

estratégia de engajamento. Para Poffo e Agostini (2018), o uso dos elementos de jogos em sala de aula produzem resultados positivos com uma maior motivação dos alunos. O ato do ensino/aprendizagem através dos jogos, em tempos de cibercultura, tem um potencial pedagógico de proporcionar o lúdico, ativando a imaginação e a criatividade, e no qual o estudante se diverte e aprende e o professor propõe novas relações de ensino e a extensão da sala de aula. Esses pesquisadores concordam que é preciso revisar a percepção do que se entende por gamificação, na medida em que, muitos trabalhos têm envolvido o design de jogos, levando em conta o jogo em si. Para eles, a gamificação deve ser conceituada a partir da mecânica e dos elementos que constituem a atividade pedagógica, sem que seja necessário a criação de um jogo de fato, e sim uma mudança de fato na relação estabelecida com o conteúdo dado.

Essas novas relações estabelecidas pelo professor têm como princípio norteador o fato de que o jogo é um elemento da cultura que se manifesta a partir de atividades lúdicas, que remetem a lazer, momento de relaxamento, até mesmo uma suspensão da atividade humana diária, na qual o jogador momentaneamente “desliga”. O jogo ressignifica as relações tradicionais entre sujeito e espaço, entre o material e o imaterial, entre o real e o virtual.

Para que a atividade preparada seja considerada gamificada, ela deve conter elementos essenciais dos jogos como objetivos, regras claras, metas possíveis de serem alcançadas, feedback e sistema de recompensas (SALEN e ZIMMERMAN, 2012). De forma geral, os elementos que estabelecem as novas relações supracitadas e que estimulam a aprendizagem, são entre outros, a capacidade que o aluno terá de avaliar e tomar decisões, a avaliação de riscos, o cálculo para alcançar os objetivos, em curto, médio e longo prazo, a capacidade de gerenciar recursos disponíveis, a busca pelas recompensas (JOHNSON, 2005); a distância que se estabelece, as incertezas e imprevisibilidades, a duplicidade que envolve jogador e avatar, a ilusão de viver realidade e virtualidade (PHILIPPETTE, 2014).

Para fazer uso dos elementos da gamificação a disposição de quem produz a atividade, as ferramentas podem ser: os pontos que são contabilizados e os níveis que controlam o progresso, ambos criando um ambiente de estímulo ao jogador; o placar que posiciona e compara o desempenho entre os jogadores; as divisas, elementos simbólicos que desenham o desenvolvimento do jogador; a integração, que propõe elementos narrativos, que impulsionam e encorajam o jogador; os

desafios/missões para atingir as metas; os loops de engajamento que criam movimentos e mantém o nível de emoção; a personalização do jogador; e o reforço e feedback que atuam como banco de dados que envolvem o jogador no jogo (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011; ALVES, 2015).

2.4. MALL e a gamificação de salas de aula

Em tempos de TDICs, o ensino de língua inglesa se diversifica e se adapta. O uso de novos modelos de ensino como o podcast e o CALL – Computer Assisted Language Learning (BELZ, 2002), permitem alteração de formatos por professores e usuários de modo que estejam atualizados rapidamente. Assim, com a internet, os atores compartilham experiências com conteúdo multimídia, que pode ser acessado por qualquer um que esteja conectado à rede. Não se estabelece, portanto, limites entre quem cria e quem consome as informações, e nasce um ciclo de atividades que fogem do tradicional, do ensino controlado, e do espaço limitado, em propostas de definidas como *blended learning* - ensino híbrido (WHITTAKER, 2013; DAVIES *et al.*, 2013).

As TDICs tem influenciado a Educação e vem ressignificando os papéis dos atores envolvidos diretamente e indiretamente com o processo de ensino e aprendizagem. Isso ocorreu principalmente com o surgimento de ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs). Atualmente, estamos em outro momento do uso das tecnologias e os grandes equipamentos de alto custo e manutenção difícil, tem sido substituído por smartphones, ou seja, pela tecnologia móvel, de baixo custo e alta familiaridade dos usuários. Vivemos em tempos de modalidade de ensino MALL – Mobile Assisted Language Learning, o M-learning, ou aprendizagem móvel como subcategoria da aprendizagem mediada pela internet (SAD, 2008; PILAR; JORGE; CRISTINA, 2013; HUANG; YANG; CHIANG; SU, 2016) especialmente no ensino de línguas estrangeiras.

A expressão MALL pode ser traduzida por aprendizagem de língua assistida por dispositivos móveis, o que significa de forma simplificada, atividades propostas para a aprendizagem de línguas, que se utilizam de smartphones ou tablets. Devido a características desses dispositivos, os alunos tornam-se mais autônomos e compreendem o processo de forma mais complexa (ANDRADE, 2017). A mobilidade MALL permite aprender a qualquer hora e em qualquer lugar (SHARPLES *et al.*, 2002; TAYLOR *et al.*, 2006; TRAXLER, 2009; ALLY, 2009; PACHLER *et al.*,

2010; MOURA, 2010; DÍAZ-VERA, 2012; ZHANG, 2015, entre outros). Essa representação de ubiquidade (JONES, 2012) aumenta as condições de ampliação do alcance do conhecimento do inglês.

Essa nova forma de m-learning impacta a aprendizagem de segunda língua. Quando falamos de input, ou seja, o insumo ou o conteúdo proposto, o input estático tem sido substituído por uma abordagem de input interativo, em um processo acelerado (ANDRADE, 2017). Esse ambiente colaborativo, semelhante aos ambientes das redes sociais ajudam a desenvolver a língua melhorando a competência comunicativa em língua inglesa. Os estudantes que participam de ambientes de aprendizagem de línguas móveis (m-learning e u-learning) buscam e definem o que melhor se adapta individualmente, de forma bastante flexível, continuada, autônoma e interativa, envolvendo um panorama construtivista, individual, cooperativo e colaborativo.

M-learning pode ocorrer dentro ou fora da sala de aula [...] O ambiente pode ser parte da aprendizagem de experiência (por exemplo, escaneando códigos para obter informação completa sobre uma exibição em um museu) ou o ambiente pode ter um papel neutro na experiência de aprendizagem (por exemplo, lendo artigos da Web enquanto viaja de ônibus) (CROMPTON, 2013, posição 1479).

Em uma nova abordagem de ensino que requer uma nova teoria, a tecnologia voltada para Educação, oferece um movimento diferenciado na medida em que se personaliza, se contextualiza e se torna ilimitada em termos temporais e espaciais; ao contrário das pedagogias centradas no aluno. Essa nova teoria da aprendizagem define m-learning é “Aprender em contextos múltiplos, por meio de interações com conteúdos e interações sociais, usando dispositivos eletrônicos pessoais” (CROMPTON, 2013 p. 2647).

Diversos recursos tecnológicos e softwares gratuitos estão disponíveis para ajudar no projeto de gamificação da sala de aula. Algumas dessas ferramentas são do tipo SRS (Student Response System) sistema de respostas de estudantes, permite que os estudantes respondam perguntas sobre um determinado conteúdo usando a internet em seus smartphones em atividades controladas pelo professor. Esse sistema entende as mudanças da sociedade e atende as necessidades da geração Z, compreende seus hábitos digitais de aprendizagem, mantendo alunos motivados e engajados (BUNCE, VANDEN PLASE HAVANKI, 2006).

Os SRS conseguem armazenar as respostas dos estudantes, e suas opiniões sobre a atividade, facilitando a pesquisa do professor. Ainda, essas ferramentas estão alinhadas com a ideia de que os grandes

laboratórios de informática estão em desuso para a aprendizagem de línguas e alinhados ao uso dos dispositivos móveis conforme o conceito de BYOD (*Bringyourowndevice*) traga seu próprio dispositivo, o que barateia custos e leva a aprendizagem aonde quer que o smartphone vá (LLAMAS-NISTAL et al.,2012). Algumas plataformas atuam como espaço que se adequa para a educação, como o KAHOOT!. Esse tipo de plataforma, de uso gratuito provendo conteúdos adaptativos, abriu as portas para um novo processo de ensino/aprendizagem, implementando a tecnologia na educação de forma definitiva e facilitadora, através da interatividade de perguntas e respostas (WANG, 2015). Com a ajuda do Kahoot!, a aprendizagem de língua é assistida e melhorada com o uso do dispositivo móvel e por causa dele, o que permite que professores recorram a propostas de ensino complexas, permitindo uma apropriação da língua estrangeira de forma mais completa.

O Kahoot! foi criado com propósitos educacionais e ajuda professores a usar as estratégias dos jogos e tornar a aprendizagem mais desafiadora e engajada. A gamificação é vista como um processo que aproxima elementos dos games do contexto educacional gerando uma reação emocional (KAPP, 2012). O Kahoot, uma ferramenta tecnológica muito popular, simplificada e intuitiva, e pode tornar a linguagem da aprendizagem notadamente composta por elementos utilizados no design de jogos que envolvem e motivam alunos. A atividade proposta dentro do Kahoot! busca impactar positivamente a performance e competência linguística do jogador/aluno, despertando conhecimento e curiosidade nos nativos digitais (GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017; ANDRADE, 2018; SILVA, 2018).

6. Metodologia

A pesquisa buscou trazer uma discussão teórica e prática. De cunho bibliográfico, a pesquisa do ponto de vista teórico buscou traçar um panorama da gamificação via dispositivo móvel e seu impacto para o ensino de língua inglesa. Em um esforço de aproximar esferas atualmente distantes na educação tradicional, como professores/alunos, conteúdos/motivação; e, ao mesmo tempo, propor uma atividade que traduzisse a gama de conhecimentos contemplados durante o curso de Especialização em Produção de Mídias Online para Educação, criamos uma mídia com uma atividade-proposta para as aulas de língua inglesa. A

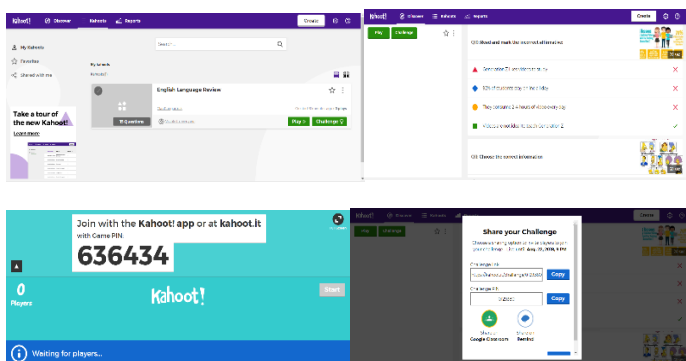
atividade propõe revisar conteúdos dados a partir de uma série de perguntas com alternativas para escolha do aluno.

A metodologia de ensino buscou utilizar a língua alvo como única opção de comunicação. Essa estratégia busca não utilizar regras gramaticais sistematizadas e sim o contexto, em uma abordagem comunicativa. A pesquisa realizada quanto aos elementos essenciais e objetivos é descritiva e quanto a abordagem é qualitativa de procedimento bibliográfico. Pode-se dizer que em sua proposição de aplicação da atividade via Kahoot! não foram estabelecidos critérios para interpretar as descobertas, pois a atividade é experimental, nunca havendo sido tentada ou testada anteriormente. Em seu curso de especialização, devido à pouca experiência, a professora reconhece o pouco tempo para compreender e finalizar a experiência e propõe a continuidade da pesquisa para fins quantitativos mais adiante.

Os critérios para a escolha do Kahoot! como aplicativo educacional, partiu da compreensão geral da gamificação como uma proposta motivadora para a aprendizagem de línguas. O primeiro deles foi a gratuidade e o acesso aberto da plataforma. Entre outros critérios para seleção, como seu uso livre em smartphones, em conjunto foram observadas a adequação para as necessidades dos estudantes de forma multimodal, interativa e autônoma. O Kahoot! permitiu a criação da atividade, o acesso aos alunos através do uso do seu próprio smartphone em uma metodologia ativa da aprendizagem sem ficar preso a laboratórios de informática.

Assim, a atividade proposta foi elaborada para aulas da disciplina Língua Inglesa II do Curso de Licenciatura em Letras e Artes da UES (Universidade Estadual de Santa Cruz) na cidade de Ilhéus, Bahia, segundo semestre de 2018, para revisar o conteúdo aprendido em sala de aula. A expectativa foi de que os alunos pudessem estudar de forma motivadora para a prova a ser aplicada posteriormente. Além disso, há uma percepção de que as atividades podem ter vinte por cento de carga horária a distância, o que permitiu que este tipo de atividade fosse inserida no cronograma da disciplina. A atividade foi preparada por mim, utilizando questões de provas anteriores. Foram aplicadas 15 questões de múltipla escolha sobre os conteúdos de duas unidades em curso, e a atividade foi apresentada em sala de aula. A atividade atribuiu pontos por resposta correta e por tempo de resposta.

A atividade proposta com o Kahoot! abre no link kahoot.it no celular do aluno, durante a aula, ou em um desafio chamado *challenge* ativado como dever de casa no link kahoot.it/challenge/636434 (vide Quadro 1), em data e hora marcada, e foi facilmente absorvida pela turma de 29 alunos, de forma naturalizada devido a familiaridade com as tecnologias. Partiu-se do fato ideal de que toda a turma possuía um *smartphone* para completar a tarefa, um caso explícito de BYOD e para realizar a tarefa bastava que o aluno tivesse acesso à internet. A aprovação da nova metodologia como caminho para aprendizagem foi unânime, conforme atestado pelo feedback apresentado pelo próprio jogo.



Quadro 1 Fases de envio para o aluno

7. Análise dos resultados e conclusão

A análise a partir da pesquisa bibliográfica aponta que o uso do dispositivo móvel quando inflado por uma plataforma como o Kahoot! pode ser motivadora e potencializa o ensino de língua inglesa. Ao finalizarem o jogo de revisão, os alunos participam de uma avaliação que teve resultados muito positivos. O Kahoot! se apresentou como parte do processo que utilizou o *smartphone* e que pode motivar os estudantes a se engajarem no processo de ensino e aprendizagem como um instrumento que revisa conteúdos, avalia e motiva o aluno.

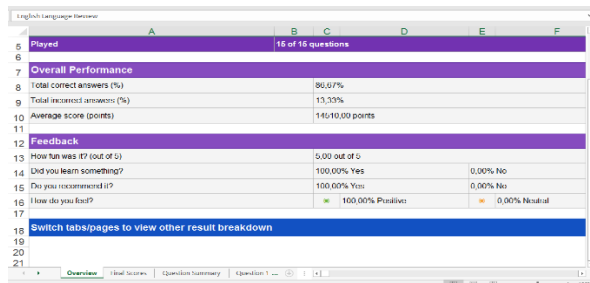


Figura 1 EXCELL RESULTADOS DOS JOGADORES

As novas e inovadoras ferramentas das tecnologias da informação e comunicação tem apresentado bons resultados e tem crescido em uso na área da Educação. Assim, as estratégias da gamificação com o emprego de SRS tem se tornado bastante relevantes e ganhado consistência em pesquisas e artigos publicados recentemente.

Nesse sentido, uma das maiores contribuições desse estudo é para o aprofundamento da reflexão do professor que entende as situações de ensino e aprendizagem como situadas em um ambiente que pode ir além do presencial. Dessa forma, o uso dos dispositivos móveis permite que os ambientes virtuais e as novas tecnologias entrem de forma definitiva na vida de professores e alunos, também no quesito educação, especialmente para o ensino de língua inglesa.

Pesquisas futuras podem gerar muitos dados em futuras pesquisas do tipo pesquisação, na qual o professor investiga sua própria sala de aula e os atores envolvidos. Quanto mais atividades forem geradas, mais dados, propriedade e crédito haverá em atestar o smartphone como ferramenta potencializadora do ensino/aprendizagem. Entre outras situações a serem pesquisadas podemos investigar outros usos do smartphone para aplicação, revisão e avaliação de conteúdos e outros cenários possíveis do ensino de língua inglesa, com outras plataformas e apps. Afinal, as novas tecnologias captam as possibilidades da Educação, tornando-a mais interessante e gamificação aplicada a sala de aula, funciona como um elo comunicacional que pretende incentivar e modificar o comportamento dos usuários, alunos e professores, de forma persuasiva e por isso motivadora que estimula a aprendizagem como resultado final.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, F. Gamification. *Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática*. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ANDRADE, I. R.; ALMEIDA A., Joni de. *Seleção de aplicativos para ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras através de dispositivos móveis*. CIET: ENPED, 2018.
- ANDRADE, IzabelRego de et al. *Aprendizagem de língua assistida por dispositivos móveis (ALADIM): uma proposta alternativa para o ensino da língua espanhola*. 2017.
- BELZ, J. A. *Social dimensions of telecollaborative foreign language study*. *Language Learning & Technology*. 6(1), 60–81. Disponível em 20 de abril de 2018> <http://lt.msu.edu/vol6num1/belz/default.html>, 2002.
- FALCÃO, A. P.; LEITE, M. D.; TENÓRIO, Marcos M. Ferramenta de apoio ao ensino presencial utilizando gamificação e design de jogos. In: *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*. 2014. p. 526
- FARDO, M. L. *A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem*. RENOTE, v. 11, n. 1, 2013a. Disponível em: < <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629> >. Acesso em: 19 de jul. 2018.
- GAZOTTI-VALLIM, M. A.; GOMES, S. T.; FISCHER, C. R. *Vivenciando inglês com kahoot*. The ESPecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem, v. 38, n. 1, 2017.
- GUILLÉN, G. *Expanding the language classroom: linguistic gains and learning opportunities through e-tandems and social networks*. (Doctoral dissertation). University of California, Davis, Davis, CA, 2014.
- HUANG, C. S. J.; YANG, S. J. H.; CHIANG, T. H. C.; SU, A. Y. S. *Effects of Situated Mobile Learning Approach on Learning Motivation and Performance of EFL Students*. *Educational Technology & Society*, 19 (1), p. 263–276, 2016.
- LÉVY, P. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, L. Kahoot, Socrative e Plickers: Uma abordagem lúdica à consolidação e avaliação de conhecimentos. In: *ENCONTRO DE PROFESSORES SOBRE A UTILIZAÇÃO EDUCATIVA DAS TICS*, 4, 2016. Vila Real de Santo António. Anais... Lisboa: EDUCOM, 2016. p. 8-9
- MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MARCUSCHI, L. A. *Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital*. Conferência pronunciada na 50ª Reunião do GEL – Grupo de Estudos Linguísticos do Estado de São Paulo, USP, São Paulo, 2002.

PILAR, R-A; JORGE, A; CRISTINA, C. *The Use of Current Mobile Learning Applications in EFL*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. v. 103, p. 1189-1196, 2013.

PRENSKY, M. *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: agosto de 2018.

ROJO, R; BARBOSA, J. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

ROJO, R. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane (Org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013.

SAD, S. N. *Using Mobile Phone Technology in EFL Classes*. *English Teaching Forum*. v. 46, n. 4, 2008. p. 34-40

SALES, G.L. et al. *Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente*. *Conexões: ciência e tecnologia*, v. 11, n. 2, p. 45 - 52, 2017.

SALES, G. L. *Pacto caderno ciências da natureza*. Fortaleza: Gilvandenys Leite Sales, 2015. 31 slides, color. Disponível em: Acesso em: 16 jul. 2018.

SANTOS, J. A.; FREITAS, A. L. C. Gamificação aplicada a educação: um mapeamento sistemático da literatura. In: *RENOTE*, v. 15, n. 1, 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/75127>>. Acesso em: 02 ago. 2018.

SILVA, J. B. et al. Mudança Conceitual em Óptica Geométrica Facilitada Pelo Uso de TDIC. In: *WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA*, 21, 2015, Macaíó. Anais... Porto Alegre: SBC, 2015, p. 1-17. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/5060>>. Acesso em: 14 jul. 2018.

SILVA, J. B.; SALES, G. L. Gamificação aplicada no ensino de Física: um estudo de caso no ensino de óptica geométrica. In: *Acta Scientiae*, v. 19, n. 5, p.782-798, 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3174>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

STUDART, N. Simulação, games e gamificação no ensino de Física. In: *SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA*. 21, 2015, Uberlândia. Anais...São Paulo: SBF, 2015, p. 1-17.

SILVA, João Batista da *et al.* Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. In: *RevistaThema*, [S.l.], v. 15, n. 2.

WANG, A. I. *The wear out effect of a game-based student response system*. Computers & Education, v. 82, p. 217-227, 2015.

WHITTAKER, C., TOMLINSON, B. *Blended Learning in English Language Teaching: Course Design and Implementation*. London: British Council, 2013.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. *Gamification by Design*. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.