

GAMIFICAÇÃO CONSTRUINDO NOVOS HORIZONTES DENTRO DO APRENDIZADO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Debora Inacia Moraes Elias ¹
Ludmila Fernanda Ribeiro e Abreu ¹
Pedro Henrique Vilela Fonseca ¹
Veronica Chaves de Melo Lima ¹

Resumo: Neste artigo buscou-se mostrar que a gamificação pode ser usada como mediação ou ferramenta no ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras, em escolas ou no ambiente de trabalho, com o intuito de despertar a curiosidade, o espírito de equipe e a possibilidade de aproveitar novas oportunidades que venham a surgir. Trazer informações a respeito, e desmistificar a ideia que só se pode aprender línguas estrangeiras no método tradicional, precisa mudar já que a tecnologia possibilita e facilita o acesso de aprendizado. Foi feita uma pesquisa qualitativa e boa parte dos alunos que responderam não sabiam o que era gamificação, mas conheciam ou já usaram algum jogo para aprender uma língua estrangeira. As apropriações que relatou-se evidenciam que é possível usar a gamificação como estratégia pedagógica, porém acredita-se que optar por sua utilização possui relação não apenas com as atividades em jogos ou uma forma mais lúdica de encarar o processo de ensino-aprendizagem, mas também com as crenças acerca do que significa ensinar e como ensinar, além da personalidade ou identidade de cada professor..

Palavras-chave: Gamificação; línguas; estudo; metodologia ativa.

1. INTRODUÇÃO

Juntamente com a Era da Informação em 1970, onde houve um avanço exponencial nas áreas: tecnológica, científica, eletrônica e informática. A gamificação começou a surgir associada a programação e desenvolvimento de *softwares*. Mas somente a partir de 2002, segundo autores, veio a ser conhecida por intermédio de Nick Pelling que era programador, onde usou o termo para se referir a inserção das métricas dos jogos na vida real.

Segundo informações do jogo, "Duolingo" em 2021 foi possível contabilizar que a plataforma tem mais de 1,2 bilhões de pessoas aprendendo um idioma e a maioria delas está fazendo isso para ter acesso a oportunidades melhores. Infelizmente, aprender um idioma é caro e inacessível para a maioria das pessoas.

¹ Acadêmicos de Administração Da Faculdade Araguaia.

Neste contexto questiona-se: como aprender um idioma com uma metodologia diferenciada e acessível?

Frente a problemática deste estudo delimitou-se como objetivo geral: explicitar como a gamificação enquanto ferramenta é prática e de fácil utilização na democratização do acesso ao aprendizado de novas línguas.

Como objetivos específicos definiu-se: discorrer sobre gamificação; explicitar a importância da gamificação enquanto ferramenta do processo de ensino aprendizagem; apresentar como os estudantes de ensino superior veem a gamificação no ensino de língua estrangeira.

Este estudo se justifica uma vez que os professores/instrutores terão uma base para começar a sua imersão no mundo da gamificação, para que cada vez mais possam inserir esse conceito em suas aulas e disseminar o conhecimento de vários idiomas.

Portanto, a gamificação tem um potencial enorme de impactar tanto na área profissional quanto na educação. Considerando o aprendizado e o estímulo de trabalho em equipe, o que se torna extremamente necessário para construção de relações interpessoais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação de acordo com Ysmar Viana, presidente da consultoria MJV e especialista em *gamification* (2017) é usar *games* em situações que você não está apenas se divertindo, mas fazendo coisas sérias como desenvolver negócios. Pode ser entendido também como o behaviorismo, ou seja, uma aplicação de conceitos da psicologia que tem como base a observação do comportamento, sendo nesse caso direcionado à educação e aos negócios.

Zichermann e Cunningham (2011) ressaltam que a gamificação explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas. Identificam quatro razões específicas para as pessoas jogarem: primeiro, para obter o domínio de determinado assunto; segundo, para aliviar o stress; terceiro, como forma de entretenimento, e quarto, sendo uma forma de socialização. Assim torna-se possível ter alguns objetivos, os quais a gamificação pode apoiar, dentre eles, a interação entre os usuários, a capacidade de lidar com o fracasso e o sucesso, o desenvolvimento de habilidades, a contextualização e

problematização de conceitos, a motivação, o engajamento e o melhoramento da experiência.

A gamificação vem construindo novos horizontes, enquanto recursos mediacionais, estratégicos e pedagógicos, e com isso o ensino de novos idiomas vem sendo mais amplo e acessível. O jogo tem o papel de desenvolver a diversão e o conhecimento. As novas tecnologias têm impactado fortemente a sociedade, principalmente a geração Alfa nascida a partir 2010. Oferecendo aos educadores uma possibilidade de mudança nos processos de ensino de maneira mais leve e que tenha maior eficiência e fixação mais ampla por intermédio da inserção de métricas de jogos na educação.

Ferramentas gamificadas no ensino de línguas tem levado aprendizado móvel, e oferece bastante possibilidades de desenvolvimento, assim visando diversos recursos oferecidos pela tecnologia, destacando as possibilidades de acesso e visualização independentemente da sua localidade. Para isso, a gamificação vem utilizando elementos de jogos e inserindo em diversos contextos, buscando trazer o aspecto motivacional e lúdico de games, para outros ambientes, por exemplo, pontos, rankings e medalhas, com o intuito de incentivar e reforçar o aprendizado, a colaboração entre os indivíduos e o uso de feedback para ajudar na análise e avaliação do desempenho dos usuários. Esses elementos podem ser divididos em categorias ou níveis de abstração, variando interfaces, limites de tempo, turnos e recursos limitados, objetivos, variação dos modos de jogar ou modelos como, curiosidade, fantasia ou desafios.

Exemplo: O jogo Duolingo é uma plataforma de ensino de idiomas que compreende um site, aplicativos para diversas plataformas e também um exame de proficiência digital. O Duolingo está disponível na Web, iOS, Android, Windows Phone, Windows 10 Mobile e Linux. E conta com mais de 100 milhões de downloads . Democratizando o acesso ao aprendizado de uma nova língua de maneira descomplicada e descontraída por meio de qualquer plataforma online supracitada.

Segundo o artigo “CONSIDERAÇÕES SOBRE A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ÂMBITO EDUCATIVO – UM ESTUDO SOBRE O ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS”. Pode-se observar

a importância do uso da gamificação no âmbito educacional e de aprendizagem de uma segunda língua.

Segundo Ma. Rebeca Martínez Américo, Dr^a Noeli Reck Maggi no artigo “CONSIDERAÇÕES SOBRE A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ÂMBITO EDUCATIVO – UM ESTUDO SOBRE O ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS”. O “MCER - Marco Comum Europeu de Referência para as línguas: Na sua atualização de 2002 se posicionou sobre a importância da aplicação de gamificação como metodologia ativa para o ensino de outros idiomas focando na necessidade de adaptação de alunos.

Segundo Tripp (2005, p. 445), a pesquisa educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos”. Dessa forma, o professor pesquisador está preocupado em refletir sobre sua prática docente, buscando melhorá-la, além de contribuir para uma aprendizagem mais significativa para seus alunos.

Em relação a aplicação da metodologia ativa no ensino os autores desenvolveram dois pequenos jogos com níveis de dificuldades diferentes para aprimorar o lado criativo e desenvolvedor em relação a gamificação no ensino/aprendizagem de novas línguas. Pois é mesmo desafiador aplicar a gamificação, não necessita-se somente do conhecimento teórico em relação ao idioma e a metodologia ativa, mas também é essencial a utilização de empatia com os alunos para que o professor/instrutor possa entender a melhor forma de utilização das métricas dos jogos durante as aulas, como pontuações, trabalho em equipe, jogos de tabuleiros, jogos digitais entre outros.

Um dos jogos buscava a associação entre palavras e figuras nos idiomas inglês e espanhol já o segundo jogo busca a organização de frases sobre conceitos de marketing no idioma de inglês, exigindo um conhecimento mais avançado sobre os conceitos de marketing.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa se enquadra no paradigma qualitativo, sendo de natureza interpretativista, já que buscou-se descrever, analisar e interpretar os dados,

tentando atribuir resultados graças às pesquisas bibliográficas em artigos, sites e pesquisa de campo desenvolvida com os alunos da UniAraguaia dos cursos de Administração, Ciências Contábeis, Gestão Comercial e Pedagogia. O jogo de memória proposto possibilitou aos competidores exercitarem sua memória, e em paralelo aprender idiomas diferentes, já que utiliza-se mais de um: Inglês e Espanhol. O intuito do jogo é também despertar o interesse na busca por aprender novos idiomas e democratizar, para que atinja todas as camadas da sociedade.

Citando Bortoni-Ricardo (2008) mostra que a pesquisa qualitativa procura entender, interpretar fenômenos sociais inseridos em um contexto. Dessa forma, buscou-se entender e interpretar de que forma a inclusão e utilização da gamificação pode auxiliar no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras.

Devido às características deste estudo, desenvolveu-se esse trabalho a partir de uma pesquisa-ação, devido ao fato dos pesquisadores serem participantes ativos no processo de desenvolvimento da pesquisa.

O instrumento de coleta de dados reporta-se a um questionário com 10 perguntas sendo estas divididas em dados socioeconômicos e como os estudantes de ensino superior veem a gamificação no ensino de língua estrangeira.

O questionário foi aplicado por meio do google formulários e distribuídos via grupos de WhatsApp, onde contou com a participação de 64 alunos da instituição

4. RESULTADOS

O questionário aplicado aos alunos da instituição contou com a participação de 64 pessoas, dividindo-se em 75% do sexo feminino e 25% do sexo masculino, sendo que 42,2% dos participantes estão no curso de administração, 32,8% ciências contábeis, 23,04% pedagogia e 1,6% gestão comercial, 40,6% com mais de 28 anos, 31,3% de 20 a 23 anos, 21,9% de 24 a 27 anos e 6,3% de 17 a 19 anos.

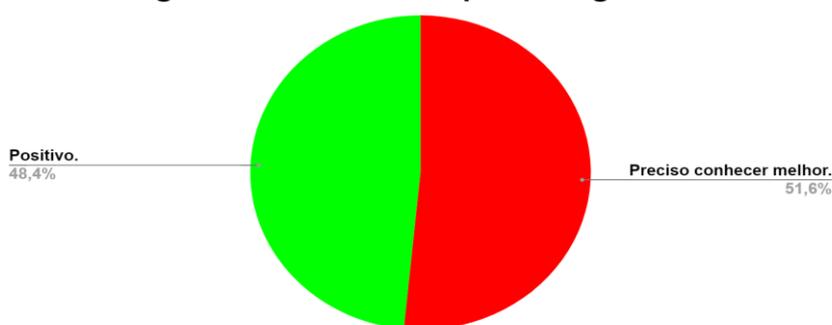
Após a identificação dos perfis dos participantes, buscou-se reconhecer quantos dos participantes já ouviram falar sobre gamificação, compreendendo que 51,6% já ouviram falar e 48,4% não conheciam a gamificação. E considerar

de 0 a 10 quanto esses alunos conhecem sobre o tema supracitado onde 42,2% se deparam na escala em 0, 14,1% se deparam na escala em 5, 9,4% se deparam na escala em 3, 7,8% se deparam na escala em 4, 6,3% se deparam na escala em 8, 4,7% se deparam na escala em 6, 3,1% se deparam na escala em 1, 2, 7, 9 e 10.

E destes 64 alunos 51,60% considera precisar conhecer mais sobre a gamificação como ferramenta de metodologia ativa no ensino de outros idiomas, já os outros 48,4% consideram a utilização da gamificação de maneira positiva. Conforme informado na figura 1.

Figura 1: Gamificação como ferramenta de metodologia ativa.

Sobre a utilização da gamificação como ferramenta de metodologia ativa no ensino/aprendizagem de idiomas



Fonte: Autores, 2022.

Por intermédio da pesquisa conclui-se que a gamificação ainda é ínfima, mas precisa ser melhor apresentada, pois como ferramenta esboça um grande potencial para ajudar tanto no ambiente escolar quanto profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa-ação buscou democratizar o ensino/aprendizagem de novos idiomas por meio da gamificação como ferramenta de metodologia. Conclui-se que a disseminação do conhecimento de gamificação é necessário dentro das Universidades por meio de pesquisas e desenvolvimento, para que os alunos/professores tenham acesso a mais conteúdos relacionados a gamificação e possam gerar desenvolvimento de novos conhecimentos; tornando o aprendizado de novos idiomas mais atrativos e acessíveis a todos que o buscarem. E facilitando a execução da gamificação tanto nos âmbitos

educacionais e profissionais, também contribuiu positivamente como forma de Metodologias Ativas, a Gamificação também envolve um trabalho contextualizado e adaptado a cada turma.

As apropriações relatadas evidenciam que é possível usar a gamificação como estratégia pedagógica, porém acredita-se que optar por sua utilização possui relação não apenas com as atividades em jogos ou uma forma mais lúdica de encarar o processo de ensino-aprendizagem, mas também com as crenças acerca do que significa ensinar e como ensinar, além da personalidade ou identidade de cada professor.

REFERÊNCIAS

- AMÉRICO, Rebeca Martíns. MAGGI, Noelireck. **Considerações Sobre A Gamificação Aplicada Ao Âmbito Educativo** - Um Estudo Sobre O Ensino/Aprendizagem De Línguas Estrangeiras. 2014. Disponível Em: <https://www.uniritter.edu.br/uploads/eventos/sepesq/xsepesq/arquivos_trabalhos/2968/380/669.pdf>. Acesso Em: 05 Maio 2022.
- BALDISSERA, Olivia. Pós PUC PR DIGITAL, 05 Abril 2021. Disponível Em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>>. Acesso 06 Maio 2022.
- BLANCO, Gisela. **Na Prática**, 28 Novembro 2017. Disponível Em: <<https://www.napratica.org.br/gamification-resolver-problemas/#:~:text=O%20conceito%20existe%20desde%20os,Um%20dos%20criadores%20do%20termo.>>. Acesso 05 Maio De 2022.
- BLANCO, Gisela. **DRAFT, Verbet Draft: O Que É Gamification**. 11 Marco 2017. Disponível Em: <<https://www.projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-gamification/>>. Acesso 07 Maio 2022
- CANI, Josiane Brunetti. PINHEIRO, Ivana Queiroz. SANTIAGO, Maria Elizabete Villela. SOARES, Gilvan Mateus. **Análise De Jogos Digitais Em Dispositivos Móveis Para Aprendizagem De Línguas Estrangeiras** . 2017. Disponível Em: <<https://www.scielo.br/J/Rbla/A/Htkbssjbgshsdvyhcrsmqdr/?Format=Pdf&Lang=Pt>>. Acesso Em: 05 Maio 2022.

QUAST, Karin. **Gamificação, Ensino de Línguas Estrangeiras e Formação de Professores.** 2020. Disponível

em: <<https://www.scielo.br/j/rbla/a/Drwqrmfcsp936szqmtx4wzc/?Lang=Pt&Format=Pdf>

. Acesso Em: 06 Maio 2022.

(Microsoft Word - CONSIDERA\307\325ES SOBRE A GAMIFICA\307\303O APLICADA AO \302MBITO EDUCA\205) (Uniritter.Edu.Br)