

# ANÁLISE SOBRE O ENSINO DE LÍNGUAS EM AMBIENTES VIRTUAIS GAMIFICADOS\*

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros - Universidade Católica de Pelotas

**RESUMO:** A aprendizagem baseada em games se consolida cada vez mais no cenário educacional brasileiro. Ainda com certas limitações, o ensino de idiomas vem ocupando novos espaços além das salas de aulas das escolas e cursos especializados de idiomas. Os tablets e smartphones vêm se tornando campo de mediação fértil para quem deseja estudar uma língua estrangeira. Nesse sentido, o presente estudo<sup>1</sup> busca discutir a aplicação do conceito de gamificação no ensino de idiomas. Segundo a literatura dessa área os elementos de games envolvidos nesse processo de construção do conhecimento linguístico estão fundamentados numa mudança de comportamento dos estudantes. Os jogos provocam no aprendiz uma sensação de diversão, propiciando um ambiente agradável para a aprendizagem. A partir desse sistema gamificado, três elementos são considerados: motivação, habilidade e a aprendizagem. Uma análise preliminar atesta que os recursos disponíveis em ambientes de ensino de línguas online são fáceis de serem acessados pelos estudantes. E os elementos de jogos como os pontos, medalhas e rankings os mantêm envolvidos nas atividades de aprendizagem como num jogo de videogame onde os desafios são constantes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino, línguas, gamificação.

## INTRODUÇÃO

Em sala de aula o professor pergunta aos seus alunos de 6º ano sobre qual o vocabulário ou a forma mais adequada de se apresentar para outra pessoa falando em inglês. Ele diz – *“Apresente-se para um colega e obtenha 1000 points”*. O objetivo da aula é promover uma rápida apresentação pessoal dos alunos em língua estrangeira. – *“Vocês têm 15 segundos e as cinco duplas mais rápidas elevarão o seu nível de aprendizagem, subirão no ranking dos alunos destaques e quem obtiver mais pontos ganhará o troféu de aprendiz da semana”*.

Esse uso de elementos e mecânicas de jogos em uma situação cotidiana sala de aula de língua inglesa, por exemplo, remete à noção de Gamificação (Do inglês *Gamification*). A maioria dos jovens gosta de coisas que os divirtam, entretenham. Obviamente, segundo Gee (2008), os jogos são os mecanismos que possuem essa função de entreter e, geralmente, lançam desafios, metas e objetivos que os mantêm estimulados a jogar o jogo. Os professores já utilizam técnicas de jogo há muito tempo, incorporando histórias na forma de estudos de caso para envolver experiências dos alunos de modo a criar desafios para mantê-los envolvidos. De algum modo, os docentes definem metas e fornecer feedback sobre o progresso, proporcionando um ambiente seguro para os alunos para a prática de suas habilidades. Todos estes são elementos de gamificação.

O que é novo é a ênfase de trazer todos esses elementos juntos de uma forma envolvente sob o conceito único de gamificação. O foco nos relacionamentos e dependências desses elementos é novo. A aceitação crescente de jogo de pensamento e mecânica de jogo

---

XI EVIDOSOL e VIII CILTEC-Online - junho/2014 - <http://evidosol.textolivre.org>

<sup>1</sup> Esta pesquisa teve apoio financeiro da FAPERGS/CAPEES.

aplicado ao desempenho, aprendizagem e instrução está forçando uma reavaliação de como a aprendizagem de jogos de impacto e desempenho.

Neste sentido, o design da gamificação trata de um conjunto de elementos interligados que ocorrem dentro do "espaço" do jogo. A pontuação, por exemplo, está relacionada a comportamentos e atividades que, por sua vez, estão relacionadas com uma estratégia ou movimento das peças. As regras do jogo definem o jogo. Elas são a estrutura que permite a construção artificial da história, do roteiro a ser explorado. Eles definem a sequência do jogo, o estado ganhar, além dos limites do ambiente de jogo.

Se os jogos têm esse poder de atrair a atenção dos jovens e de mantê-los envolvidos jogando por que não desenvolver ou aprimorar um método usando a noção de Gamification? Este artigo pretende introduzir os conceitos de gamificação, discutindo a aplicação no ensino de línguas em ambientes virtuais.

## 1 A MECÂNICA DO JOGO E DA GAMIFICAÇÃO

O campo visual onde o conteúdo toma o espaço simula ou leva à imaginação de imersão/simulação de um jogo desafiador numa atividade real e num contexto baseado em game design. Para Kapp (2012), a experiência vivida por um jogador é esteticamente percebida e influencia sua vontade de aceitar uma situação real como um jogo digital.

Os jogos geralmente envolvem uma abstração da realidade e tipicamente ocorrem em um "espaço de jogo." Isso significa que um jogo contém elementos de uma situação real ou a essência da situação, mas não é uma réplica exata. Os conceitos descritos na definição de "jogo" descrito acima se aplicam à gamificação.

O objetivo é o de criar um sistema em que os alunos, leitores, consumidores e funcionários e envolver em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback* que resulta num resultado quantificável idealmente eliciar uma reação emocional. O objetivo é criar um jogo em que as pessoas querem investir partes do cérebro, tempo e energia. Kapp (2012) cita como exemplo o jogo Monopoly, que imita um pouco da essência de transações imobiliárias e negócios, mas não é um retrato fiel dessas transações.

Na gamificação, a mecânica das atividades se inspira em alguns elementos de jogos como níveis, conquista de emblemas e medalhas, sistemas de ponto e restrições de tempo. Esses são os elementos usados em muitos jogos e a gamificação importa alguns deles dependendo do contexto ou do sistema, ambiente em que ela é usada. A mecânica sozinha não é suficiente para transformar uma experiência entediante em uma experiência de um jogo digital envolvente, onde os indivíduos que estarão envolvidos no processo de criação e serão motivados, estimulados a agir. O aspecto do sistema é a ideia de que cada parte de um jogo impacta e se integra outras partes do jogo. Pontuações estão ligadas a ações, e as ações são limitadas por regras.

A construção de uma atividade gamificada parte primeiramente por pensar sobre uma experiência cotidiana, como fazer uma atividade simples e convertê-la em uma atividade que possuam elementos de concorrência, cooperação, exploração e histórias. Os amigos podem competir uns contra os outros, ao mesmo tempo oferecendo apoio em um ambiente cooperativo participando de uma história fictícia em um contexto real como, por exemplo, ter de correr 10 quilômetros ou escapar de zumbis. É a forma como a gestão de uma fábrica virtual oferece os insights sobre as operações de uma fábrica real. Isso é gamificação.

## **2. A HABILIDADE X ELEMENTO MOTIVACIONAL**

O jogo é um sistema que segue um conjunto de regras específicas para que se possam desafiar os jogadores. De certa forma, o que mantém o jogador envolvido é o quão divertido for o desafio. Para Kapp (2012) a partir do desafio que o jogador age em direção a uma meta, um objetivo e avalia constantemente as suas ações dentro do jogo. O feedback serve como um elemento regulatório onde cada passo, resultado de suas habilidades, é marcado. Logo essa habilidade reflete a sua aptidão, capacidade, destreza para realizar uma determinada atividade, tomar uma decisão mudar e mudar seu comportamento.

Sobre essa mudança de postura, se toma a reflexão inicial de Fogg (2008) sobre o modo como o indivíduo pode atravessar o limiar da ativação comportamental. Em outras palavras, isso significa pensar uma maneira de aumentar, desenvolver uma habilidade por meio de uma atividade simples, acessível.

Fogg (2008) argumenta que o “poder da simplicidade” resultará numa resistência menor por parte do indivíduo na execução de uma determinada tarefa, por exemplo.

Segundo ele, a simplicidade está estruturada em seis elementos que estão sequencialmente interligados. Se qualquer simples ligação/link quebrar, a cadeia então falha e a simplicidade é perdida.

Segundo Stanley (2012), o envolvimento desses recursos tecnológicos aliados ao conceito de gamificação estimula o aprendiz a praticar a conversação, diálogo, simulando situações reais de comunicação de forma lúdica.

Dessa forma, percebe-se que a gamificação compartilha dos elementos e do design dos jogos para atingir propósitos em comum como, lançar desafios, usar estratégias, obter pontos para atingir determinados objetivos e liberar acesso a itens bloqueados, conquistar espaço, ganhar visibilidade e recompensas, medalhas, prêmios (WERBACH e HUNTER, 2012; BUNCHBALL, 2012; GROH, 2012; O’DONOVAN, 2012).

## **3 COMO A GAMIFICAÇÃO ATUA NO PROCESSO DE ENSINO?**

A proposta de ensino e aprendizagem de sistemas gamificados geralmente vem em forma de jogos de palavras, com uma estrutura em módulos-fase. Cada final de fase o aluno conquista um conjunto de pontos que levam a conquista de troféus, medalhas. Entre os sistemas de ensino de línguas gamificados se destacam o Duolingo, Lingualeo, Livemocha e Busuu. Em cada um desses ambientes virtuais é possível observar que conforme o aluno avança de nível, ele ganha um reconhecimento por sua dedicação, seja por moedas virtuais, frutas, medalhas, etc.

No Duolingo, por exemplo, os pontos que são obtidos na atividade de aprendizagem aumentam de acordo com a quantidade de palavras aprendidas nas lições. Pode-se notar que o aprendiz é exposto a uma série de palavras que posteriormente servirão para formar frases nas lições seguintes.

As lições são progressivas e as palavras são aprendidas quando o aluno posiciona a seta do mouse sobre uma palavra da frase. A partir daí, são introduzidos os conceitos de gramática. Da mesma forma, cada frase nova contém um áudio e o aluno pode ouvi-lo inteiro ou apenas as palavras que deseja reforçar na compreensão auditiva. Há também a lição de oralidade em que o estudante grava a sua voz e encaminha para o sistema. Há uma comunidade de colaboradores que fornecem feedback oral.

Conforme os usuários avançam em suas lições vão adquirindo pontos que elevarão o grau de representatividade dentro do AVA e recebe de prêmio a liberação de atividades complementares da língua que está aprendendo. Além disso, ele é condecorado

com medalhas de reconhecimento conforme a pontuação advinda dessa ajuda (QUADROS, 2011).

Todas as lições do Duolingo estão inseridas em um layout de jogo ao estilo “plataforma”, em que o jogador avança as lições numa mesma tela e pode acompanhar o seu progresso na “fase” por meio de uma barra que se situa acima das lições. Em caso de erro na resolução de uma tarefa o aluno perde uma “vida” (representada pela imagem do coração). Se o aluno cometer mais de três erros o sistema/jogo o leva para o começo da fase.

### 3.1 Pontos, medalhas e ranking

Na gamificação os prêmios dão o sabor da diversão. Participar de uma atividade que tenha desafios e progressão gradual de acordo com níveis de dificuldade e de exigência de conhecimento prévio podem estimular, motivar e incentivar, pois segundo Kapp (2012) eles fornecem memórias específicas de experiências de aprendizagem passadas para os alunos e apoiam todas as suas habilidades atuais para a compreensão no mundo da educação. As medalhas, por exemplo, obrigam os alunos, professores e pais a se envolverem mais e descobrir o que um determinado emblema pode representar. Para os pais, é um orgulho ver as conquistas e vitórias dos filhos Além disso, essa é a melhor parte para os alunos. Conquistar medalhas como aluno destaque da semana ou aprendiz nota 100, por exemplo, pode ser visto como divertido. Consoante Kapp (2012) isso cria um engajamento entre o aprendiz e o seu desafio e pode tornar o trabalho escolar numa experiência mais intensa e interessante.

## CONCLUSÃO

O uso de elementos de jogos em contextos reais de construção de conhecimentos é como uma mescla criativa entre as técnicas, design, histórias, desafios e tudo mais que possa ser originário dos games com os procedimentos metodológicos que sejam imigrantes do contexto de sala de aula para a rede online e vice-versa. Os benefícios de um ensino adotando um sistema ou método que aplica os conceitos da gamificação começam a partir do planejamento do projeto, da sala de aula para a execução da prática na rede. Dessa forma, o contexto do jogo não vai significar nada, mas o ensino, seja de línguas ou de qualquer outra disciplina curricular, terá sentido na medida em que o objetivo esteja na aprendizagem efetiva do aluno.

As tecnologias nos permitem, com alguma criatividade, explorar as informações de diversos modos. Logo, eu posso pensar numa atividade que proponha uma experiência imersiva personalizada. As notas tecnológicas e redes sociais já fazem com que a internet não seja mais estática e as pessoas podem controlar as suas interações em tempo real ou de modo assíncrono na rede.

Por outro lado, pode haver muitas situações em que gamificação não vai funcionar. E dependendo de como o professor abraça um novo conceito com a finalidade de resolver todos os problemas de aprendizagem. Nesse sentido, é importante abordar a gamificação de conteúdo e aprendizado de forma cuidadosa. Se ela for vista como uma panaceia e aplicada a cada evento único de aprendizagem, vai rapidamente se tornar banalizada e não impactante.

Assim, entendo que estaremos em direção ao ensino gamificado quando o planejamento de aula com o uso da tecnologia em rede possa envolver alguma combinação de elementos como desafios, metas, objetivos, classificação em multiníveis, conquistas devidamente condecoradas e técnicas dos games com a finalidade que não seja apenas “jogar

o jogo”. Obviamente, ainda se tem uma extensa caminhada rumo a uma proposta teórico-metodológica consistente para no ensino, em especial o de línguas na rede, visando potencializar o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos aprendizes e a construção de conhecimentos.

## REFERÊNCIAS

BUNCHBALL. *An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Acesso em 17 dez 2012. Disponível em: < <http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>>.

\_\_\_\_\_. *Winning with Gamification: Tips from the Expert’s Playbook*. Acesso em: 17 dez 2012. Disponível em: < <http://www.bunchball.com/playbook/pb-mktgdb.shtml>>.

GEE, J. P. *Good video games and good learning*. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

GROH, F. *Gamification: State of the Art Definition and Utilization*. Acesso em 17 dez 2012. Disponível em: < [http://vts.uni-ulm.de/docs/2012/7866/vts\\_7866\\_11380.pdf#page=39](http://vts.uni-ulm.de/docs/2012/7866/vts_7866_11380.pdf#page=39)>.

O’DONOVAN, S. *Gamification of the games course*. Acesso em: 17 dez 2012 Disponível em:<[http://pubs.cs.uct.ac.za/archive/00000771/01/Gamification\\_of\\_the\\_Games\\_Course.pdf](http://pubs.cs.uct.ac.za/archive/00000771/01/Gamification_of_the_Games_Course.pdf)>.

QUADROS, G. B. F. *Comunidades de Aprendizagem.com/Livemocha: um jeito social de aprender idiomas*. 2011. Dissertação (Mestrado em Letras) Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, 2011.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

STANLEY. G. *Gamification and language teaching*. Acesso Em 17 dez 2012. Disponível em:<[http://tllg.wikispaces.com/file/view/Stanley\\_Gamification.pdf](http://tllg.wikispaces.com/file/view/Stanley_Gamification.pdf)>.

WERBACH, K; HUNTER, D. *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Pennsylvania: Wharton Digital Press, 2012