

Gamificando os processos de ensino na rede

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros¹

Universidade Católica de Pelotas

Instituição de fomento à pesquisa: FAPERGS/CAPES

Resumo: O propósito deste estudo é discutir uma noção relativamente nova sobre gamification ou gamificação e a sua aplicabilidade no campo da educação, mais especificamente no ensino de línguas na internet. Pretendo fazer um breve posicionamento teórico e preliminar sobre o tema a fim de elucidar e compartilhar ideias que possam dinamizar, de modo não reducionista, alguns processos de ensino e potencializar a aprendizagem dos estudantes. Este trabalho está disponível em: < <http://www.textolivre.pro.br/blog/?p=3981>>. Palavras-chave: gamificação, ensino, rede.

Onde surgiu a ideia de “gamification”?

Primeiramente gostaria de destacar que sempre tive um gosto pelos videogames e computadores quando. Quando me tornei professor sempre tive essa vontade de transpor algumas coisas dos games e da tecnologia computadorizada para o ensino de línguas. Obviamente minhas ideias e tentativas de fazer essa transposição esbarravam em algumas limitações técnicas no começo dos anos 2000.

Hoje já posso dizer que há recursos demais. Então, passei a pensar em algo que pudesse, enfim, tornar as minhas práticas docentes um pouco mais focadas. Nesse sentido, um movimento social que chamou a atenção nesses últimos anos foi a emergente exploração de recursos de multimídia nas redes sociais e nos sites que popularizam vídeos como o Youtube, por exemplo. Mas como ensinar um idioma usando/criando um vídeo na internet? A meu ver seria muito simples, até certo ponto, criar um vídeo e publicá-lo na Internet. E, de sobremaneira, seria apenas mais um vídeo, uma atividade comum. No entanto, o desejo era desenvolver uma atividade que mantivesse o envolvimento dos alunos, visando estimulá-los a construir conhecimentos, a serem autônomos e dar sentido contundente as suas atividades.

Então, numa situação de aula, um aluno me deu a ideia de que criássemos vídeos animados com um aplicativo conhecido por “Go! Animate”. Assim, passei a lidar com um sistema que se utiliza de elementos de jogos e técnicas do design de games aplicados a um contexto que não trata especificamente de um jogo, mas que leva o mecanismo do jogo para outros contextos. Neste sentido, pesquisei sobre alguns aspectos teóricos acerca do Tema. Os autores Kevin Werbach e Dan Hunter recentemente desenvolveram um estudo, na Universidade da Pensilvânia, nos Estados Unidos que resultou num livro sobre gamificação. Eles inicialmente aplicam tais noções oriundas

¹ Doutorando em Linguística Aplicada pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas (PPGL-UCPel).

dos games para a área do marketing e administração de empresas. Segundo eles, essas noções são relativamente novas e ainda não são universalmente aceitas, embora seja um conceito aplicável a todas as esferas do conhecimento e sociedade.

Dado o interesse em conhecer mais sobre o assunto acabei participando de um MOOC (Massive Online Open Course)² e a partir daí nasceu a minha ideia de “gamificar” o ensino de línguas na rede. Desde então passei a investigar alguns sistemas gamificados em sites de empresas e redes sociais, como o facebook. Dessa maneira, se percebe o quão estamos imersos e expostos a eles sem nos darmos conta dos potenciais que possuem.

Por que “gamificar” o ensino?

Um ponto que quero salientar antes de responder a essa questão é estabelecer uma diferença entre ensino mediado por jogos/games e “gamification”. Definitivamente jogo/game e gamification não é a mesma coisa por mais que possa parecer. O ensino mediado por jogos parte do princípio de que o indivíduo tem controle de suas ações sobre um objeto digital, ou seja, o controle, o jogar o jogo. Cito como exemplo o Mundo de Warcraft em que em que os jogadores assumem os papéis de heróis de acordo com raças, classes, profissões para explorar um mundo virtual de magia, mistério e aventura. O jogo é proposto de várias missões, tarefas necessárias para avançar as fases. De acordo com o tipo de personagem o jogador tem uma função específica, uma meta. Ele escolhe o seu personagem/avatar e controla suas as ações dentro do game. Geralmente se joga com vários outros usuários. O Mundo de Warcraft simula algumas situações/simulações reais em contexto digital que podem ser exploradas na educação (GEE, 2008), tangendo questões referentes à estrutura e à organização de grupos sociais, administração, política, geografia, aprendizagem de línguas, uma vez que os jogadores estão situados em diferentes regiões do planeta.

A gamificação compartilha dos elementos e do design dos jogos para atingir propósitos em comum como, por exemplo, lançar desafios, usar estratégias, obter pontos para atingir determinados objetivos e liberar acesso a itens bloqueados, conquistar espaço, ganhar visibilidade e recompensas, medalhas, prêmios (BUNCHBALL, 2012; GROH, 2012; O’DONOVAN, 2012). O Livemocha (livemocha.com) e o Busuu (busuu.com) são exemplos de suportes de redes sociais, voltadas ao ensino e aprendizado de idiomas, que adotam um sistema de gamificação.

² Trata-se de um curso online e aberto que comporta uma grande quantidade de alunos numa mesma turma. Um exemplo de MOOC é o Coursera (www.coursera.org), no qual reúne profissionais das mais importantes universidades americanas para ministrar cursos das mais variadas áreas do conhecimento.

No caso do Livemocha o sistema de pontos é, segundo Quadros (2011), o que prepondera entre os usuários, pois à medida que avançam em suas lições vão adquirindo pontos que elevarão o grau de representatividade dentro da comunidade de aprendizes e recebe de prêmio a liberação de atividades complementares da língua que está aprendendo. Se o indivíduo atuar significativamente, auxiliando aprendizes de outros países a aprender sua língua materna conquista maior visibilidade como professor. Além disso, ele é condecorado com medalhas de reconhecimento conforme a pontuação advinda dessa ajuda (QUADROS, 2011). Já o Busuu, tem um cenário mais naturalista, comparando a aprendizagem de um idioma como cuidar de um jardim ou uma horta. Conforme o progresso do aluno um jardim/horta digital vai crescendo e dando frutos.

Neste sentido, o uso de sistemas gamificados tem a principal preocupação em “manter os indivíduos envolvidos com as suas atividades”. O Foco na mudança de comportamento e na motivação. O indivíduo estimulado estará envolvido, participando dos desafios, superando seus resultados e buscando uma performance ainda melhor. As estruturas de um jogo aplicado a um contexto educacional ajudam a incentivar o indivíduo na realização de uma determinada atividade, fazendo com que toda a experiência de execução seja sentida de forma mais rica e mais gratificante.

Como funciona a gamificação no ensino de línguas?

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. O que isso significa? Com a web 2.0 a internet não é mais estática e as pessoas podem controlar as suas interações em tempo real ou de modo assíncrono na rede.

O exemplo que vou dar é de uma prática de ensino de língua inglesa usando um aplicativo de produção de desenhos animados. A gamificação é aplicada num contexto digital baseado na internet. O Go! Animate estimula seus usuários a produzir vídeos animados premiando-os com medalhas e classificação em níveis de popularidade que, posteriormente, se disseminarão em suas redes sociais pessoais. Esses tipos de premiações induzem os indivíduos a produzir vídeos e compartilhar na rede.

Em aula os alunos foram desafiados a produzir o roteiro/falas dos personagens. Conforme os vídeos são visualizados, o autor ganha popularidade e premiações pela produção. Os outros usuários que assistem a esses vídeos avaliam, recomendam e compartilham em redes sociais como o Twitter ou facebook, por exemplo. 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.

Considerações finais

A gamificação no ensino 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.

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>.

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>.

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.

STANLEY. G. **Gamification and language teaching**. Acesso Em 17 dez 2012. Disponível em:<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.