

A GAMIFICAÇÃO E AS METODOLOGIAS ATIVAS COMO POTENCIALIZADOR DO ENSINO E APRENDIZAGEM DO ESPANHOL

Danielle Cristiane Nunes Tanaka ¹
Ezilda Marciel da Silva ²

RESUMO

Este texto reflete sobre o uso das metodologias ativas associadas às tecnologias digitais e os modos como essa junção pode dinamizar o processo de ensino/aprendizagem de LE. A ideia é, a partir de estudos de autores especialistas no assunto, exemplificar como a utilização da gamificação pode proporcionar ao aluno a fixação do assunto trabalhado em classe e estimular a leitura, oralidade e audição no decorrer do processo de aprendizagem de uma língua estrangeira, no caso em tela, o espanhol. A proposta é apontar através de uma metodologia ativa nomeada de gamificação, os modos como o aluno pode ser instigado a aprender por meio de jogos educativos. Sendo assim, observamos que a implementação da gamificação como metodologia ativa no ensino de Espanhol como Língua Estrangeira permite materializar um ensino no qual o aprendiz pode construir caminhos promissores na concretização de uma aprendizagem mais autônoma, dinâmica e eficaz. Para tanto, observamos que as metodologias ativas, quando associadas a ferramentas digitais, expandem o conhecimento de forma divertida, e funcionam como uma estratégia de estímulo ao aprendizado, principalmente por promover a independência do aluno e colaborar para a estratégia de obter a atenção, concentração e expansão da memória, tornando o ensino agradável, e apresentando um feedback mais rápido e acessível.

Palavras-chave: Gamificação, Metodologias Ativas, Ensino de ELE.

INTRODUÇÃO

Não é novidade que a pandemia do novo corona-vírus acarretou aceleradas transformações na educação, de forma abrupta e, de uma hora para outra, fomos obrigados a modificar não apenas nossas formas de interagir, mas também de se manter ativo em meio a toda essa transformação. No âmbito acadêmico, essa realidade não é diferente. Afinal, ter de reinventar o ensino tradicional expositivo, para adaptá-lo ao que o contexto

¹ Graduando do Curso de **Letras Língua espanhola** da Universidade Federal – PA daniellecantanaka@gmail.com

² Dra graduada do Curso de **Letras Português e espanhol** da Universidade Federal - PA, ezilda34@gmail.com

atual demanda, é o desafio de muitos de nós. Desafio que não pode ser negligenciado, antes deve ser enfrentado com empenho e compreensão desta nova realidade imposta.

Por conseguinte, os espaços físicos a que estávamos habitualmente acostumados a pensar como o ambiente “propício” para o ensino aprendizagem, cedeu lugar a formatos antes impensáveis. O espaço digital, o improvisado desses espaços, lugares diversos, interativos, são inegavelmente nossa atual realidade. Fato que ainda demanda articularmos abordagens pedagógicas³, nas quais as tecnologias digitais sejam mais bem aproveitadas mediante a associação consciente de todas essas ferramentas que o mercado disponibiliza.

De acordo com Medina Rivilla et al (2009), essa questão requer esforços ainda maiores por parte do professor, uma vez que ele deve buscar formas de ativar significativamente diversas competências no aprendiz, além da competência tecnológica ele precisa selecionar qual a melhor metodologia a ser trabalhada.

... na transformação do pensamento e ação, na resposta às exigências da sociedade do conhecimento e a construção de um estilo novo de trabalho, a exigência de modelos de ser e fazer expressos na vivência em colaboração com os problemas e práticas formativas. (MEDINA, 2009, p.37).

Ou seja, essa escolha, implica aceitar que as transformações vivenciadas no agora, também nos servem para apontar caminhos nos quais essa nova dinâmica social, também propicie um aprender mais ativo, prazeroso e significativo. Nesse sentido, a sala de aula física, como habitualmente fomos formados a pensar, dá lugar a ambientes onde o professor, ao atuar como uma espécie de curador, cria possibilidades de aprendizagens mais dinâmicas e personalizadas, nas quais seus aprendizes atuam de forma ativa, sendo protagonistas na seleção de caminhos mais eficazes para aprender.

Nesse processo de transformação/construção, o aprendiz, além da destreza digital, instrutiva e comunicacional, põe em movimento muitas outras habilidades, tais como a liderança, autonomia, capacidade de organizar e decidir a melhor proposta para tornar significativo os conteúdos que ele aprende. De modo que:

O uso crítico e criativo dos recursos educativos só é possível em uma escola que muda seu modelo transmissivo centrado em uma seqüência linear e unidirecional, professor-aluno. Este modelo de “instrução” é responsável em

³ Reflexões dessa natureza estão sendo feitas em diversos grupos de pesquisa existentes em algumas Universidades Federais, tais como o MAEE Metodologias Ativas no Ensino de ELE. Projeto de pesquisa desenvolvido na Universidade Federal onde quinzenalmente os integrantes se reúnem para pensar formas de se usar as metodologias ativas e diversas ferramentas digitais, no processo de Ensino/Aprendizagem de ELE, com vistas a dinamizar a aquisição do conhecimento de ELE, especialmente através do manuseio de saberes como a leitura, audição, interpretação e escrita em espanhol. O presente trabalho é fruto desses estudos realizados no grupo.

grande parte pela resistência de muitos professores aos novos modelos de ensino e aprendizagem (AMARAL, 2008, p. 16).

Assim sendo, o professor escolhe determinada ferramenta, tendo como elemento balizador o público a ser alcançado e os objetivos traçados, de modo a considerar se tanto a metodologia quanto a ferramenta são adequadas às variáveis que cada turma apresenta. O planejamento é importante exatamente por isso, é ele que vai guiar o professor a desenvolver a melhor estratégia para promover a autonomia do aluno.

Sabendo que as metodologias ativas podem ser aplicadas em: **ensino híbrido**, que combina aulas presenciais e remotas, usando ferramentas digitais em diferentes espaços e tem como modelos de programas (Flex, Blended misturado, Virtual enriquecido e Rotações por estações etc.); **em jogos**, nos quais se utiliza de jogos educacionais; **projetos e problemas**, em que o aluno se depara primeiro com a problemática; **Sala de aula invertida**, o aluno estuda previamente o assunto antes da aula de forma on-line; **aprendizagem por pares e em times**, onde a proposta é interação em sala de aula e busca por parte do aluno, escolhemos a gamificação para aqui aplicar ao ensino de ELE.

DESENVOLVIMENTO

Como já elencado acima, a gamificação é uma das estratégias ativas para ensinar e aprender dinamicamente. Essa metodologia utiliza atividades lúdicas, trabalha com aspectos cognitivos, emocionais, físicos, interativos, e tudo isso através de jogos, quizes que podem ser aplicados presencial ou virtualmente. Ou seja, a gamificação utiliza jogos com a finalidade de aperfeiçoar o aprendizado, equacionar problemas, motivar e aumentar a curiosidade do aluno, promovendo momentos prazerosos de aprendizagem.

A gamificação é uma importante estratégia não só no campo da educação, mas também no mercado de trabalho entretenimento entre outros, pois está sendo utilizada não somente pelo desenvolvimento emocional, organizacional e tecnológico, mas pelo fato de como as pessoas/alunos podem ser motivadas através de metodologias ativas que os impulsionem para um protagonismo e resoluções de problemas, como explica Alves e Coutinho.

As práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o aluno em posição passiva na aquisição de conhecimentos e, em seus processos de aprendizagem. Pelo contrário, a gamificação da aula preza pela participação ativa do aluno (2016, p. 222)

A aplicação de elementos e mecânicas dos jogos devem se unir ao assunto da aula e ao objetivo proposto pelo professor, dado que é importante planejar metodologicamente o uso da ferramenta, explorando todo o seu potencial pedagógico que pode e deve ser aplicado/adaptado em qualquer disciplina e/ou idade.

O professor tem a opção de criar jogos e atividades relacionadas ao assunto a ser ministrado, e pode também inserir ideias dos próprios aprendizes, isto é, há possibilidades de personalizar o conteúdo de acordo com as necessidades e gostos do grupo. Essa metodologia permite o uso de diversos aplicativos, sites de busca, programas e plataformas. Os mais conhecidos são: *Kahoot*, *Duolingo*, *Wordwall*, *Educaplay*, *Minecraft* entre outros. Esse artifício de ensinar ativamente através de jogos pode ser muito bem explorado por parte tanto do professor quanto do aluno. Como bem afirma Moran e Bacich (2015):

Podemos ensinar e aprender de inúmeras formas, em todos os momentos, em múltiplos espaços. Híbrido é um conceito rico, apropriado e complicado. Tudo pode ser misturado, combinado, e podemos, com os mesmos ingredientes, preparar diversos “pratos”, com sabores muito diferentes (p. 22).

Pelo que se observa, criatividade é a palavra-chave nessa proposta. Porquanto, é através dela que o professor vai atrair a atenção/curiosidade do aluno e diversificar as possibilidades de cada jogo. O docente escolhe de acordo com os objetivos a serem alcançados, o método da personalização e aplicação do jogo. O importante é a adoção de estratégias que possam garantir o aprendizado de forma lúdica e efetiva, já que o formato de ensino híbrido é muito propício à adoção de ferramentas que modifiquem a tradicional aula expositiva. E por isso mesmo, essas estratégias possibilitam pensarmos em

muitas outras salas e espaços físicos, digitais e virtuais, tornando possível que o mundo seja uma sala de aula, que qualquer lugar seja um lugar de ensinar e de aprender, que em qualquer tempo possamos aprender e ensinar, que todos possam ser aprendizes e mestres, simultaneamente, dependendo da situação, que cada um possa desenvolver seu ambiente pessoal de aprendizagem. (MORAN e BACICH, 2015, p. 1).

Assim, antes de adotar a gamificação, é recomendável que o professor faça uma aula expositiva onde apresente um conteúdo, exemplifique e resolva exercícios, depois utilize o jogo como forma de fixar o conteúdo anteriormente trabalhado. Deste modo as aulas se tornam mais atrativas e favorecem o engajamento dos alunos, despertando o emocional, a curiosidade e a competitividade saudável entre os participantes do jogo. Como bem relembra Moran (2015):

As escolas que nos mostram novos caminhos estão mudando o modelo disciplinar por modelos mais centrados em aprender ativamente com problemas, desafios relevantes, jogos, atividades e leituras, combinando

tempos individuais e tempos coletivos; projetos pessoais e projetos de grupo. Isso exige uma mudança de configuração do currículo, da participação dos professores, da organização das atividades didáticas, da organização dos espaços e tempos (p.2).

Desse ponto de vista, a gamificação constitui, portanto, um recurso agregador à prática docente, já que ela desloca o aprendiz do lugar passivo para um ativo, convertendo-o no agente de construção de seu saber e experiência educacional, pelo viés de múltiplas práticas culturais.

1. JOGAR, PRATICAR E APRENDER ELE: CONHECENDO O EDUCAPLAY

Apresentamos o *Educaplay*, uma plataforma on-line gratuita elaborada para a criação e compartilhamento, pensando em uma das ferramentas possíveis de serem usadas na gamificação de jogos e atividades. Por meio dela o professor pode usar, conforme as necessidades dos alunos, diferentes instrumentos e abordagens. A ferramenta foi criada pela *AD Formación*, no ano de 2010, empresa de formação on-line *la Rioja* na Espanha.

O *Educaplay* tem vários recursos educacionais de fácil acesso, e pode ser utilizado por qualquer temática e disciplina. O professor se torna mediador do processo aprendizagem e tem acesso ao feedback e pode trabalhar em cima dos erros e acertos. A ferramenta permite explorar todos os benefícios da gamificação e promove a voz ativa dos participantes.

Assim como as pessoas não aprendem da mesma maneira, também não jogam da mesma maneira. Enquanto alguns são extremamente competitivos, jogam para ganhar e não gostam de perder sob a pena de ficarem até mesmo deprimidos, outros jogam por razões como, por exemplo, pelo prazer do desafio, pelo desejo de superarem um obstáculo ou atingirem uma meta (ALVES, 2015, p. 80).

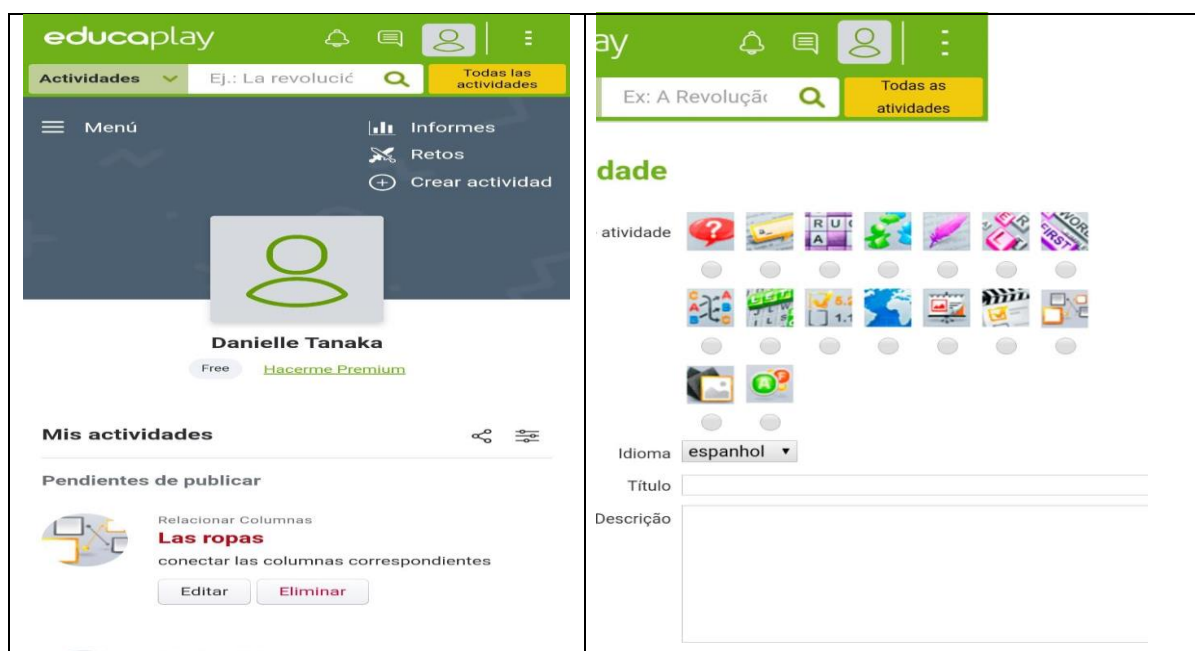
Por esse motivo, o professor tem um papel fundamental no planejamento e execução do jogo e da ferramenta escolhida, para que o objetivo seja alcançado e que a prática sirva de motivação no aprendizado e na busca do contato com as tecnologias digitais.

De fato, a utilização é bem simples, é só digitar no site de busca *Google* o nome *Educaplay*, (*es.educaplay*) e depois de acessar o site, criar uma conta e *login*. Existem 3 opções de linguagem (inglês/Espanhol/francês). Depois de acessar a ferramenta, pode-se acessar as atividades que já foram publicadas, ou ainda, iniciar uma nova proposta pedagógica. São dezesseis tipos de atividades de jogos. O aluno tem acesso através do

compartilhamento do link que é gerado assim que cada atividade é publicada, ele não precisa fazer conta, não precisa baixar aplicativo e nem fazer *download*, é só começar a tarefa a partir do compartilhamento.

O professor, além de poder criar seus jogos de acordo com as necessidades do aluno, conta com a possibilidade de utilizar os 16 modelos de jogos feitos e tem acesso aos jogos de outros professores.

Figura 1: Tela inicial do *Educaplay*

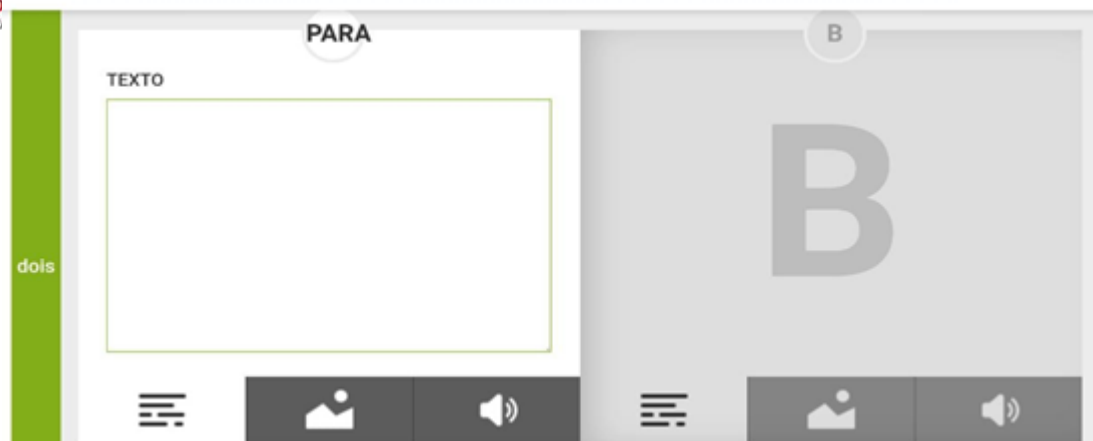


Fonte: *print screen* da página virtual do *Educaplay*

O professor pode realizar atividades com assuntos que foram trabalhados em sala, ou que ainda serão, pois, a ferramenta possibilita que os alunos trabalhem a escrita, a audição e a memorização/associação em diferentes níveis da língua espanhola.

Selecionado o tipo de jogo, a ferramenta pede para que se escolha um idioma (Inglês/Espanhol/Francês), a área de conhecimento que o jogo vai testar (exemplo: linguagem) e faixa etária do público alvo (exemplo: crianças a partir de 8 anos), em seguida deverá fazer a configuração do Quizze.

Figura 2: Tela para edição do jogo

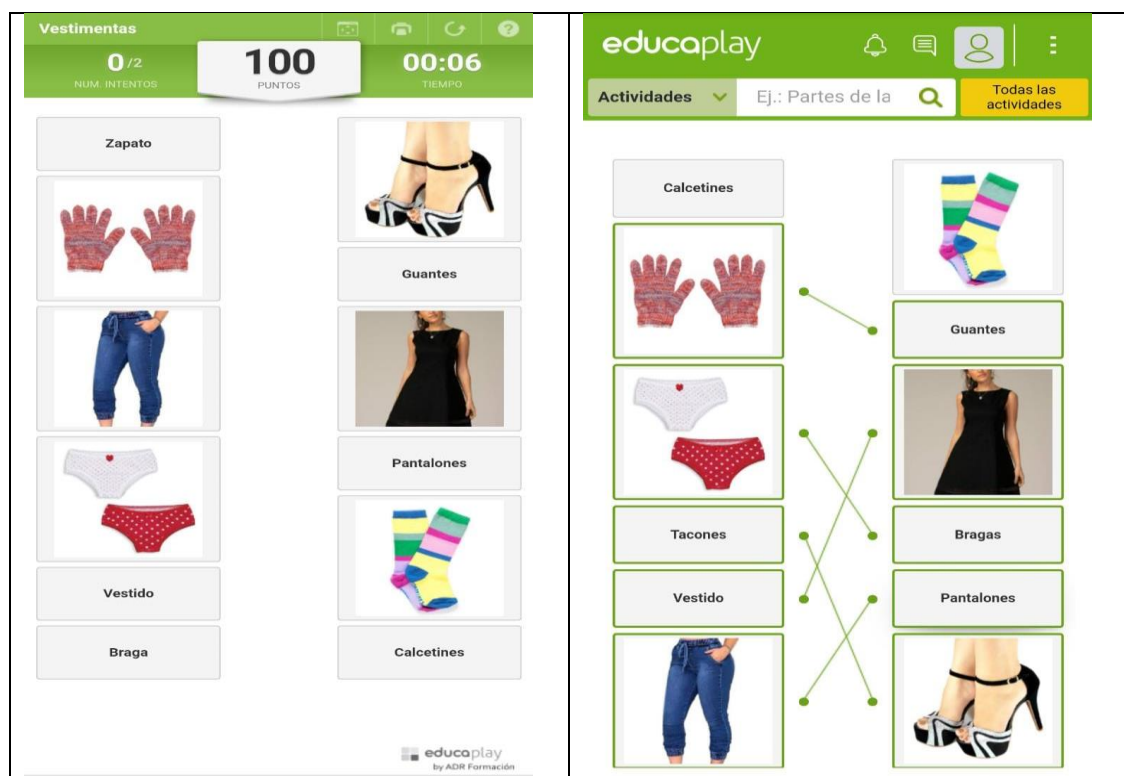


Fonte: *print screen* da página virtual do *Educaplay*

Na tela acima, o jogo escolhido foi o clássico formato de ligar as figuras ao nome correto em espanhol, mas enriquecido com a opção de inserir áudios, ou seja, o professor pode adequar de acordo com as necessidades dos alunos. É importante que o professor use todos os recursos ofertados para que o aluno tenha mais possibilidades de aprendizado.

Nessa etapa o professor tem que ficar atento para relacionar as características do jogo com a aprendizagem da língua espanhola, por isso a utilização de áudios é fundamental para o desenvolvimento da oralidade/audição.

Figura 3: Tela do jogo pronto

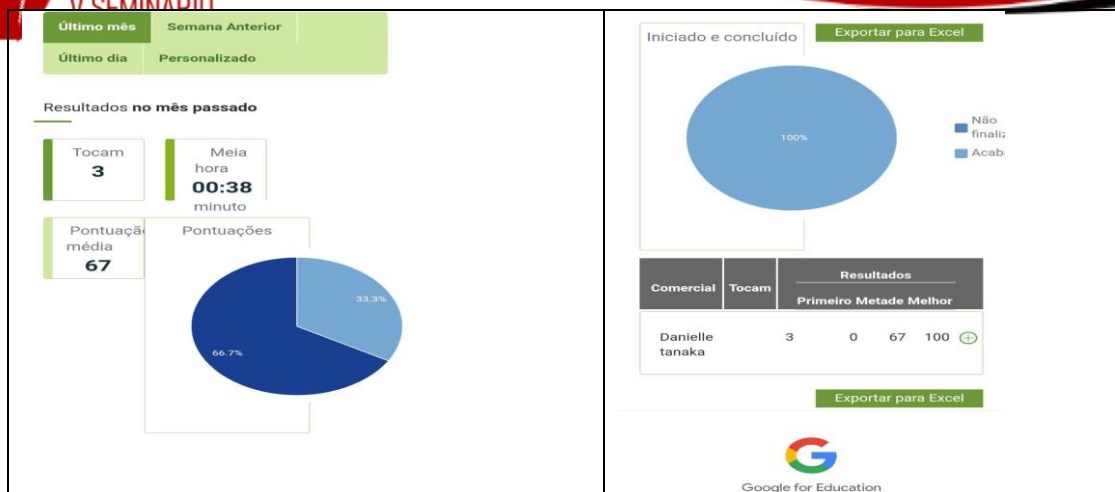


Fonte: print screen da página virtual do Educaplay

Depois que a atividade é elaborada e publicada, o professor tem acesso ao feedback da participação de cada aluno. Dessa forma, poderá visualizar as falhas, acertos e o tempo utilizado para realizar a tarefa. Essa é a parte mais importante, onde o professor poderá avaliar o desempenho de cada aluno através do *ranking* e será gerado a partir do acesso do aluno.

O desempenho de cada aprendiz pode ser motivado por recompensas, prêmios, pontos etc. As características dos games são motivadores na aprendizagem, promovem disputas e geram resultados positivos, quando bem empregados e supervisionados.

Figura 4: Tela dos gráficos do jogo no educaplay



Fonte: *print screen* da página virtual do Educaplay

Deverá apresentar os caminhos metodológicos e uso de ferramentas, técnicas de pesquisa e de instrumentos para coleta de dados, informar, quando for pertinente, sobre a aprovação em comissões de ética ou equivalente, e, sobre o direito de uso de imagens.

Além disso, deve conter as principais discussões teóricas e a trajetória da mesma ao longo do recorte do tema estudado. Ele serve para situar o leitor quanto à linha de raciocínio que o autor seguiu na construção de seu artigo.

Também é necessário apresentar os Resultados, deverá constar a esquematização dos dados encontrados, na forma de categorias analíticas e sistematização dos achados empíricos. Materiais gráficos, tabelas e quadros indispensáveis à clareza do texto podem ser aceitos, desde que devidamente identificados. Caso as ilustrações já tenham sido publicadas anteriormente, deve-se mencionar a fonte.

As discussões (análises) geradas a partir dos resultados deverão ser criativas, inovadoras e éticas, de maneira a corroborar com as instruções de pesquisa científicas do país. Levando em consideração a referência a autores e teorias, bem como referenciando os resultados encontrados.

O USO DA FERRAMENTA PARA POTENCIALIZAR A METODOLOGIA

Sabendo, pois, que as metodologias ativas promovem uma maior produtividade, geram, fixam e ativam conhecimentos, o uso dessa plataforma é uma das muitas possibilidades de envolver o aluno, tornando as aulas mais atrativas e divertidas.

A proposta de uso do *Educaplay* é dar ao aluno acesso a formatos diversificados em que eles possam estar engajados, interessados e motivados. A aplicação do jogo -

conectar as colunas (ligar) -, pode ser realizada em classes ou fora dela, a ideia é que para praticar os assuntos, basta que o professor escolha os conteúdos apresentadas em aula e crie atividades que ajudem a minorar as possíveis fragilidades que o aprendiz ainda possa ter. O assunto deve ser ministrado na sala de aula e o jogo deve ser devidamente explicado também.

A proposta trazida pela inserção do jogo é que o aprendiz possa memorizar a escrita e aperfeiçoar a audição, de forma que ele se divirta estudando. O jogo também funciona como uma forma de feedback, ou seja, também funciona como ferramenta de aferição do nível de aprendizado, podemos também estabelecer outros objetivos secundários tais como: a interação entre os alunos, instigar o interesse dos aprendizes. Além disso à competição, estimula o aprendiz a saudavelmente competir com seus colegas. De modo que o ensino de língua espanhola se torna mais atrativo, divertido e motivador.

CONCLUSÃO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essas contemplações, através do estudo sobre o uso da gamificação, foi embasada em pesquisas atuais e significativas, que nos impulsionam a fortalecer o uso de metodologias ativas e o protagonismo do aluno. No decorrer desse trabalho procuramos ajuizar que a escola atualmente, e mais do que sempre, necessita de alternativas/ferramentas que dinamizem o Ensino/Aprendizagem, seja ou não, no âmbito de ELE.

Mais ainda, observamos que as práticas pedagógicas são mais eficazes quando combinadas com ferramentas. Nesse contexto percebemos que a construção do conhecimento pode ser facilitada pelas metodologias ativas e tecnologias digitais, promovendo uma maior produtividade, e fazendo com que o aluno se interesse e busque cada vez mais o conhecimento não só com os jogos, mas também através métodos ativos que o tornem protagonista na busca pelo saber. Ou seja, é fundamental que o professor, assim como outros profissionais, acompanhe as mudanças que hoje nos acometem, e procure, na medida de sua possibilidade, dar um outro sentido ao ensinar e aprender, assumindo que aprendemos de diversas formas e em diversos espaços. Como bem aponta Barreto:

A questão não é introduzir na escola as várias mídias, as linguagens e os textos que emergem do digital. É preciso, acima de tudo, criar condições para formas

de leitura plurais e para concepções de ensino e aprendizagem que considerem o aprendiz como protagonista, a fim de diminuir a distância entre as leituras e as práticas que se desenvolvem fora da escola e aquelas que são privilegiadas por ela (BARRETO, 2011, p. 67).

Para finalizar, não é demais lembrar que somente os professores que estiverem engajados em ensinar ativamente, que se preocupem em pensar novas formas de significar os conteúdos, despertando interesse e curiosidade nos alunos, terão lugar nesse novo formato de sociedade. Nessa perspectiva, professores e aprendizes conseguirão construir conhecimentos, sem quaisquer receios de errar, pois, ao serem incentivados em suas práticas, ambos iram ressignificar o mundo em que vivem. Portanto, serem participes da/na construção de cidadãos críticos e reflexivos, prontos para exercerem sua cidadania com consciência de seus direitos, deveres e ganhos para a vida.

ABSTRACT

This text reflects on the use of active methodologies associated with digital technologies and the ways in which this combination can streamline the FL teaching/learning process. The idea is, based on studies by authors who are experts on the subject, to exemplify how the use of gamification can provide the student with fixing the subject worked in class and stimulate reading, speaking and listening during the process of learning a foreign language, in this case, Spanish. The proposal is to point, through an active methodology called gamification, the ways in which the student can be instigated to learn through educational games. Therefore, we observe that the implementation of gamification as an active methodology in the teaching of Spanish as a Foreign Language allows the materialization of teaching in which the learner can build promising paths towards achieving a more autonomous, dynamic and effective learning. Therefore, we observe that active methodologies, when associated with digital tools, expand knowledge in a fun way, and work as a strategy to stimulate learning, mainly by promoting student independence and contributing to the strategy of getting attention, concentration and memory expansion, making teaching enjoyable, and providing faster, more accessible feedback.

Keywords: Gamification. Active Methodologies. Teacher as ELE.

REFERÊNCIAS

AMARAL, S. F; GARCIA, F G; MEDINA. A. R; (Orgs). **Aplicaciones Educativas Y Nuevos Lenguajes de las TIC**. Campinas. São Paulo, Graf. FE, 2008.

ANTUNES, C. **Como desenvolver as competências em sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2001.

BACICHI, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org). **Ensino Híbrido: personalização e Tecnologia na Educação**. Porto Alegre: Penso. 2015.

BARRETO, R.G. (Org.). **Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Rio de Janeiro: LTC, 2016.

COSCARELLI, C. V. (Org.). **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DIMÍNGUES, G. M. C. **La formación del profesorado en una sociedad tecnológica**. Madrid: Cincel, 1989.

FALCÃO, Dênia; MORAN, José. **Um cenário de profundas transformações: transformações na educação impulsionadas pela crise**. Metodologias ativas, cc by, p. 1-10, 3 ago. 2020.

GAROFALO, D.; MUNHOZ, G. B. Como incentivar a leitura através da gamificação. **Revista Nova Escola**, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/10843/como-incentivar-a-leitura-atraves-dagamificacao>. Acesso em: 24 mar 2021.

LEVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 4. ed. São Paulo: 1998.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo, Artesanato editorial, 2017.

MASSETO, M. T. **Competência Pedagógica do Professor Universitário**. São Paulo: Summus Editorial, 2003.

MEDINA, A. R.; DIÉGUEZ R. L. J.; GARCIA, S. L. M. (Coord.). **Diseño, desarrollo e innovación del currículum en las instituciones educativas. Tomo I**. Madri: Editorial Universitas, 2003.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: São Paulo. Papyrus, 2007.

_____. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: BEHRENS, M. A.; MASSETTO, M.T. (Orgs.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: São Paulo. Papyrus, 2000.

Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. **Revista Diálogo Educacional**. Curitiba, v. 4, n. 12, p.13-21, maio/ago. 2004.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

VALENTE, José Armando. Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala invertida. **Educar em Revista**, no. 4, p.79-97, 2014

ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 2ed. São Paulo: DVS, 2015.