

Uso da Gamificação no ensino e aprendizagem de idiomas

Title: Use of Gamification in Language Teaching and Learning

<Josué de Oliveira Delgado Heringer>
<201876023>
<josue.heringer@ice.ufjf.br>

<Henrique Aurelio de Carvalho Silva>
<201665296AC>
<henriqueaurelio@estudante.ufjf.br>

<Tiago Luiz Ferreira de Carvalho>
<201665118AC>
<tcarvalho1@ice.ufjf.br>

Resumo

Abstract

1 Introdução

1.1 Problema

1.2 Motivação

1.3 Solução

1.4 Resultados

2 Uso de Gamificação como incentivo ao aprendizado na Universidade

Com a evolução da tecnologia, podemos notar um aumento significativo de dispositivos tecnológicos dentro das salas de aulas. Essa evolução vai desde aparelhos celulares até lousas interativas, fazendo com que o modelo de gamificação fique ainda mais completo e robusto, pois com uma grande facilidade é possível utilizar plataformas de Quizzes, como o Kahoot (Glover, 2013), para que o engajamento do aluno seja algo ainda maior. Esse fato do Kahoot, já é notado no modelo Ensino Remoto Emergencial (ERE), ao qual alguns professores utilizaram essa plataforma para realizar suas atividades avaliativas.

Um dos pontos-chave dessa abordagem é a realização das atividades através de computadores e celulares, dispositivos que os estudantes, em sua maioria, estão acostumados a usar de forma intensa e frequente (VOGELS, 2019). Dessa forma, ao promover atividades educacionais através de aparelhos que, para os alunos, já estão associados com atividades de lazer (como navegar em redes sociais e jogos), cria-se uma perspectiva da atividade de estudo diferente da tradicional – sentar, ler textos e resolver exercícios com papel e um lápis.

Utilizar elementos e dinâmicas de jogos no contexto educacional faz com que os estudantes enxerguem o processo de aprendizagem como algo lúdico. Seja através de recompensas por tarefas concluídas (Viegas, 2018) ou através de maneiras gráficas de visualizar o desempenho e avanço nas demandas acadêmicas – como gráficos ou barras de progresso –, estes elementos associados a jogos tendem a gerar identificação de alunos com seus afazeres educacionais.

O engajamento desejado dos discentes, nas atividades acadêmicas, pode ser auxiliado e facilitado por estratégias de gamificação, além de promover a ideia, nos estudantes, de que o tempo e esforço empregado aos estudos produzem, de fato, um resultado positivo sobre seu conhecimento e inteligência (Araya, Ortiz, Bottan, & Cristia, 2019).

3 Descrição do jogo ou da gamificação na disciplina/curso/atividade (elementos de jogos utilizados, maneira da aplicação, ferramentas utilizadas, etc)

4 Trabalhos Relacionados

Nesta seção do artigo, vamos exemplificar alguns projetos que tiveram objetivos semelhantes ao incentivo do aprendizado através da gamificação. Vale ressaltar, que alguns dos projetos não estão associados ao âmbito da Universidade e, sim, ao contexto geral da educação.

Em (Mendes, Pereira, Baranda, Oliveira, & Silva, 2019) uma plataforma, SigComp, foi desenvolvida com o intuito de reduzir a evasão de alunos do curso de Ciência da Computação na Universidade Federal de Juiz de Fora e melhorar o desempenho acadêmico desses alunos. Sendo assim, a plataforma conta com um quadro de medalhas ao qual está associado algumas metas pré-definidas, relacionadas tanto ao desempenho do aluno no curso como o seu IRA Top (medalha distribuídas aos alunos que tenham um rendimento maior que 80) ou a projetos externos da faculdade como Empresa Júnior (medalha atribuída aos alunos que participaram da Empresa Júnior). Sendo assim, ao final do estudo, foi desenvolvida uma avaliação através de um formulário que conseguiu metrificar o que os alunos achavam da solução e na grande maioria teve uma aceitação por parte dos mesmos.

Já no (UNINTA, n.d.), encontramos uma solução que tem o intuito parecido ao exercido pelo SigComp, porém com um modelo de consultoria vinculado ao projeto. Essa consultoria tem como principal objetivo, definir um perfil aos alunos que estão ingressando ao curso, para que, com esse perfil definido, seja mais fácil a oferta de oportunidades personalizadas para o seu nivelamento e, até mesmo, na prestação de um suporte mais específico. Ademais, o sistema propõe um certificado de atividades complementares aos alunos que conseguirem atingir um certo ranking dentro da plataforma.

Com o passar dos anos, tivemos um aumento no número de aplicativos que utilizam o modelo de gamificação para incentivar os alunos a adquirirem um aprendizado constante e estejam sempre se dedicando a atingirem o melhor resultado. Sendo assim, vamos descrever um pouco do Duolingo, um dos maiores aplicativos de ensino de línguas do mundo. O Duolingo utiliza uma metodologia fortemente apoiada em gamificação para incentivar seus usuários a estejam sempre estudando e se desenvolvendo, através de pequenos questionários que ao final são atribuídos pontos ao perfil do candidato. Além disso, a plataforma conta com um sistema para auxiliar os alunos com mais dificuldade durante o aprendizado, ou seja, através dela é possível solicitar ajuda a outros alunos para que este consiga avançar no curso.(TechTudo, 2016)

Em (P. A. Silva, Martinz, Dutra, Machado, & Araújo, 2015) foi desenvolvida uma pesquisa com alunos na área de Computação do 3º ano do Ensino Médio, para realizar a unificação de alguns conceitos de matérias distintas na grande dos alunos do Ensino Médio, como português, história, geografia e outras. Sendo assim, foi proposto aos alunos, considerando o "Player Centered Design"(Kumar & Janaki, 2013). Com isso, um vídeo de alguns minutos para o estudo de uma

matéria relacionado a História do Brasil. Ao final do estudo, foi possível notar um engajamento muito maior dos estudantes, que em um caso entregaram mais do que foi solicitado. Ademais, para medir o real resultado do experimento, foi realizado um pequeno questionário em que mais de noventa por cento dos participantes aprovaram a iniciativa e até gostariam que o modelo fosse aplicado mais vezes. Com isso, ao final do experimento foi possível comprovar que o modelo implementado fez com que os alunos tivessem uma aceitação e que seria possível integrar várias disciplinas em um único propósito.

Na pesquisa (J. A. B. d. Silva, Sales, & Castro, 2019), temos uma abordagem sobre as atuais metodologias alternativas de aprendizagem na área da Física, com enfoque na gamificação como estratégia de aprendizagem ativa, tendo o professor como orientador além de estimular seus alunos a realizarem as tarefas. Nessa pesquisa houve um experimento onde há dois grupos, grupo 1 com a metodologia tradicional e grupo 2 com a gamificação como metodologia abordada. Para avaliar conhecimento prévio foi utilizado a ferramenta conhecida como Kahoot(quiz online). Depois da realização da avaliação de conhecimento prévio, foi proposto 3 níveis de situações de problemas de básico a avançado, onde a ferramenta PHET foi usada para simulações interativas. Para avaliar o resultado dos grupos a partir do experimento utilizou-se Quizziz e os resultados apontaram que a metodologia do ensino gamificado obteve maior eficácia do que comparado a metodologia tradicional.

5 Análise comparativa

6 Considerações finais

References

- Araya, R., Ortiz, E., Bottan, N., & Cristia, J. (2019). Does gamification in education work? experimental evidence from chile.
- Gamificação, O. (n.d.). *A psicologia dos desafios cotidianos: Teoria do flow e a gamificação*.
- Glover, I. (2013, 01). Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners.
- Kumar, & Janaki. (2013, 07). Gamification at work: Designing engaging business software. , 27-34.
- Mendes, T., Pereira, L., Baranda, V., Oliveira, A., & Silva, R. (2019). Uso de sistemas de gamificação no combate a evasão de cursos de graduação da Área de exatas. *BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTERS IN EDUCATION (SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO - SBIE)*, 30(1), 733.
- Silva, J. A. B. d., Sales, G. L., & Castro, J. B. d. (2019, 00). Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 41.
- Silva, P. A., Martinz, V. F., Dutra, C., Machado, T. L. A., & Araújo, L. F. A. (2015, 04).

-
- Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado.
- TechTudo (2016, 5). *Duolingo: aprenda inglês e outros idiomas de um jeito fácil e dinâmico.*
- UNINTA, C. U. I. (n.d.). *Gamificação ambiente virtual de aprendizagem.*
- Viegas, A. (2018, 8). *Como usar a gamificação no processo pedagógico.*
- VOGELS, E. A. (2019, 9). *Millennials stand out for their technology use, but older generations also embrace digital life.*