

VAMOS SER CAMPEÕES? O PROCESSO DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ONLINE

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros (Universidade Católica de Pelotas – brunoejenyffer@gmail.com)

Grupo Temático 4. Inovação em Educação e Tecnologias Digitais

Subgrupo 4.4 Jogos e outras mídias interativas na educação: desafios e possibilidades

Resumo:

Esta pesquisa trata de 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 conceito de gamificação (ZICHERMANN & CUNNINGHAM, 2011; DETERDING, 2014), três elementos são considerados: motivação, habilidade e a aprendizagem. Uma análise preliminar atesta que os recursos disponíveis no referido ambiente virtual 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 os desafios são constantes.

Palavras-chave: gamificação, ensino, educação online.

Abstract:

This research presents a discussion on the application of the concept of gamification in language education. According to the literature in this area, the elements of games involved in the construction of linguistic knowledge process are based on a change in behavior's student. The games involve the learner in a sense of fun, providing a pleasant environment for learning. From this concept of gamification, three elements are considered: motivation, ability and learning. A preliminary analysis confirms that the available resources in that virtual environment are easy to be accessed by students and game elements like points, medals and rankings remain the students involved in learning activities as a video game challenges are constant.

Keywords: gamification, teaching, online education.

1. A gamificação: origens e noções

Embora para muitos ainda seja um tema novo, há vários estudos e eventos já realizados sobre o tema. Essa noção surge nos EUA e alguns autores dizem que o conceito surge em 2007 com uma agência de marketing conhecida por Bunchball. Outros dizem que foi um autor chamado Yu Kai Chou (2003). O certo mesmo é que o termo se popularizou em 2010, época que surge a chamada Gamification Corp comandada pelo seu diretor Gabe Zichermann. Ele, então, passou a promover eventos sobre gamification por todos os continentes (já ocorreu aqui no Brasil em janeiro deste ano) com o GSummit – <http://sf14.gsummit.com> oferecendo, inclusive, treinamentos para grandes empresas nos EUA como Microsoft e Samsung. Zichermann e sua equipe de colaboradores propuseram estratégias que fizessem com que as pessoas se engajassem mais em torno de um desafio,

competindo como se estivessem em um jogo. A partir daí, pesquisadores de outras áreas como a da psicologia, entre eles destaca-se o professor da Universidade de Stanford BJ Fogg, passaram a analisar os comportamentos desses sujeitos. Eis que começa a surgir um de estratégia de marketing com a finalidade de mudar o comportamento de funcionários (em suas jornadas de trabalho) e também nas questões de consumo, onde a população americana era o alvo.

A gamificação: de acordo com a literatura especializada na área podemos dizer que se trata do uso de elementos de games (digitais ou não) para engajar, encorajar ou manter os sujeitos envolvidos em suas tarefas/atividades como se estivessem em um jogo. Entre os principais e mais renomados autores estão Kevin Werbach, Rajat Paharia, Gabe Zichermann, Andrzej Marczewski, Victor Manrique, Sebastian Deterding, Jesse Schell, Roman Rackwitz, Mario Herger, Jane McGonigal, Karl Kapp e outros como James Paul Gee (um dos maiores especialistas em termo de games e aprendizagem) que contribuem para os esclarecimentos sobre determinados elementos de games que podem ser bem pertinentes ao ensino.). Segundo eles, o uso dos elementos de games pode promover uma mudança de postura, pois busca estimular os envolvidos de uma maneira divertida. A partir dessa noção, a gamificação toma alguns desdobramentos e o que eu escolhi para o meu projeto de tese foi a do ensino de línguas em ambientes virtuais gamificados.

Um detalhe a ressaltar sobre uma confusão que se faz ao falar de gamificação. Gamificação é uma coisa e jogar o jogo é outra coisa diferente. Na gamificação se usar partes de um jogo e isso não significa jogar o jogo. Confuso? O jogo já vem com regras prontas, específicas, com um layout definido, com o personagem ou desafio pronto. A gamificação é um pedacinho disso. Ela usa, por exemplo, um sistema conhecido por PBL (Points, Badges and Leaderships = Pontos, Medalhas e ranking/liderança). Ela transforma uma atividade séria, por exemplo, em algo “como se fosse um jogo”, proporcionando uma rica experiência de trabalhar de modo divertido, animado. Obviamente a gamificação não é só pontos e recompensas ou reconhecimento de mérito, mas a mecânica como se faz as coisas acontecerem que é o que vai tornar uma atividade mais ou menos interessante, estimulante.

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 mantém 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.

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.

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.

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.

2. Como a gamificação pode estimular a aprendizagem: habilidade e motivação

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. De acordo com 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 (ZICHERMANN & CUNNINGHAM, 2011; WERBACH e HUNTER, 2012; BUNCHBALL, 2012; GROH, 2012; O'DONOVAN, 2012; DETERDING, 2014).

3. Ensino de línguas online e gamificado

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.

4

4. Considerações finais

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.

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 a aprendizagem online, uma vez que os alunos se apoiam em todas as suas habilidades atuais para a compreensão no mundo da educação. A gamificação nesse tipo de ensino a distância pode promover o engajamento entre o aprendiz e o seu desafio, tornando o trabalho escolar numa experiência mais intensa e interessante.

5. 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>>.

DETERDING, S; Et all. **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"**. Acesso em: 23 jan 2014. Disponível em:
<http://85.214.46.140/niklas/bach/MindTrek_Gamification_PrinterReady_110806_SDE_accpted_LEN_changes_1.pdf>.

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.

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>.

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

ZICHERMANN, G; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**. Ed. O'Reilly Media: Sebastopol, Canada, 2011