

Multiletramento e Gamificação: O aplicativo *Show do Milhão* como opção didática para a aula de Língua Portuguesa

Amanda da Silva Prata; Janylle Rebouças Ouverney-King

Instituto Federal da Paraíba; Instituto Federal da Paraíba
amanda_prata@hotmail.com; janylle@ifpb.edu.br

RESUMO: Este artigo apresenta como o aplicativo *Show do Milhão* pode contribuir para o processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa promovendo a aplicação da gamificação em sala de aula, bem como o desenvolvimento de multiletramentos, por parte dos aprendizes. Para atingir o objetivo proposto, foi feita uma pesquisa bibliográfica com a intenção de inteirarmo-nos das discussões já realizadas sobre o tema. Refletimos sobre o conceito de multiletramento à luz dos estudos de Baladeli (2011) e Rojo (2012); apresentamos reflexões sobre o conceito de gamificação, com base nas investigações de Ouverney-King, Oliveira e Castro (2016), e Lorenzoni (2016). Em seguida, discutimos sobre o aplicativo *Show do Milhão*, com base no estudo de Costa (2002). Por fim, concluímos que o aplicativo *Show do Milhão* pode ser uma ferramenta pedagógica contributiva para a aula de Língua Portuguesa, uma vez que apresenta um propósito educativo, contribui para que os aprendizes interajam entre si, estimula o espírito competitivo e dinamiza a absorção de conteúdos, por parte dos alunos; além disso, o aplicativo também favorece o desenvolvimento de multiletramentos, pois, demanda a compressão de múltiplas linguagens.

Palavras-chave: aula de Língua Portuguesa; multiletramento; gamificação; aplicativo *Show do Milhão*.

Introdução

Consideramos de fundamental importância que o docente busque dinamizar suas aulas com o objetivo de despertar o interesse de seus alunos, evitando problemas como as notas baixas, a pouca frequência em sala de aula e a evasão escolar. Neste sentido, utilizar ferramentas que façam parte do cotidiano dos discentes, no universo escolar, pode ser uma alternativa viável para chamar a atenção desses aprendizes, estimulando o seu entusiasmo pelo aprendizado.

Refletindo a respeito da necessidade de dinamização das aulas, pensamos em uma possibilidade didática capaz de despertar o interesse dos discentes por conteúdos de Língua Portuguesa, de modo que possam aprender enquanto se divertem, jogando, ou seja, pela prática gamificada, que veremos mais adiante. Com este intuito, apresentamos, ao longo deste artigo, reflexões a respeito de como o aplicativo *Show do Milhão* pode auxiliar docentes de Língua

Portuguesa na tarefa de tornar suas aulas mais divertidas e estimulantes e, conseqüentemente, ajudar-lhes a trabalhar com múltiplas linguagens em sala de aula, uma vez que o jogo selecionado contém linguagem verbal e não verbal.

Deste modo, o objetivo geral deste artigo é apresentar como o aplicativo *Show do Milhão* pode contribuir para o processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa, promovendo a aplicação da gamificação em sala de aula, bem como o desenvolvimento de multiletramentos, por parte dos aprendizes. Os objetivos específicos são: i) discutir os conceitos de multiletramento e gamificação; e ii) ilustrar como funciona o aplicativo *Show do Milhão*.

A seguir, apresentamos os procedimentos metodológicos adotados para atingir os objetivos propostos; as discussões teórico-práticas relacionadas ao tema trabalhado; as considerações finais; e o referencial teórico, que embasou nossas reflexões.

1. Procedimentos metodológicos

Inicialmente fizemos uma pesquisa bibliográfica para coletar informações sobre o que já havia sido discutido a respeito do tema trabalhado. De acordo com Fonseca (2002):

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto (FONSECA, 2002, p. 32).

Em seguida, selecionamos o aplicativo *Show do Milhão*, escolhido por ser bastante acessível a todos, para observar o seu funcionamento, e certificar-nos de que poderia ser utilizado em sala de aula para dinamizar as aulas de Língua Portuguesa, contribuindo para o uso da gamificação na escola, e promovendo a aprendizagem de multiletramentos. Por fim, selecionamos cinco imagens referentes ao jogo, que serviram para que pudéssemos ilustrar como ele funciona, como se observará mais adiante.

2. Discussões (Teórico-práticas)

Esta seção apresenta as discussões teóricas que embasam o presente artigo, bem como ilustra como funciona o aplicativo *Show do Milhão*. A seguir, discutimos os conceitos de multiletramento e gamificação, bem como apresentamos o aplicativo supracitado e como ele pode contribuir positivamente para o processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa.

2.1. Multiletramento

A enorme diversidade de linguagens, tecnologias e mídias presentes na sociedade contemporânea exige que tenhamos um domínio cada vez mais amplo no que diz respeito à produção e à recepção de áudios, vídeos, imagens etc.

O impacto dos recursos imagéticos na cultura contemporânea é, de acordo com Pellegrini (2003), muito significativo. Segundo a autora, o apelo visual hoje em dia, através do cinema, dos quadrinhos, da televisão, entre outros, é notável e faz com que nos detenhamos cada vez mais nas imagens, deixando o texto escrito em um plano secundário. Graças a este impacto dos recursos imagéticos em nossa sociedade, faz-se necessário que os indivíduos desenvolvam novas práticas tanto de escrita, quanto de leitura, além de uma nova visão no que diz respeito à análise crítica destas contemporâneas formas de linguagem.

Segundo Rojo (2012), são necessários multiletramentos para que possamos lidar com a multiplicidade de linguagens presentes na contemporaneidade. A autora discute por que é tão importante apresentar a diversidade de linguagens, bem como a diversidade cultural na sala de aula, trabalhando desde uma perspectiva que leve em consideração os multiletramentos. De acordo com a autora:

o conceito de multiletramentos aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente as urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituições dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica. (ROJO, 2012, p. 13)

Rojo (2012) ressalta a multiplicidade existente em nossa sociedade não só de linguagens, mas também de culturas, como se observa na citação acima. O reconhecimento de que a sociedade contemporânea apresenta múltiplas linguagens e culturas, além de mídias, vale acrescentar, leva-nos à conclusão de que é preciso trabalhar esta diversidade nas escolas, com o objetivo de preparar os

aprendizes para que possam compreender toda essa diversidade e desenvolver percepções multiletradas, multilinguísticas e multiculturais, ampliando, deste modo, seu campo de visão sobre a sociedade que os cerca.

À medida em que o indivíduo amplia seus horizontes a respeito de toda a multiplicidade de linguagens que o cercam, pode passar a compreender de um novo modo tanto a produção, quanto a recepção de enunciados, uma vez que, na contemporaneidade, não se produzem textos apenas linguísticos, mas também é possível ter acesso a textos constituídos por imagens, sons e movimentos, sendo necessário, portanto, que sejam repensadas as concepções de produção e recepção de enunciados (ROJO, 2012).

Considerando a sociedade contemporânea e suas novas formas de produção e recepção de enunciados, Dionísio (2006) destaca que nos dias atuais, para que seja considerado letrado, o indivíduo deve ser capaz de compreender mensagens provenientes de diversas linguagens.

Vale salientar o importante papel que tiveram as novas tecnologias para o surgimento de diversos gêneros textuais. De acordo com García (2004), as novas tecnologias revolucionaram as relações sociais, as formas de pesquisa, as maneiras de divertir-se e os meios educativos; acrescentaríamos que a inovação tecnológica também estimulou a necessidade de aplicação das competências de leitura e de escrita ao meio virtual, exigindo do indivíduo habilidades necessárias para manusear computadores, telefones móveis e *tablets*, por exemplo, e, conseqüentemente, adquirindo novas formas de letramento. A este respeito, Rodrigues (2017) destaca que:

Graças às novas tecnologias, os textos estão cada vez mais multimodais e requerem bem mais que habilidades linguísticas de codificação e decodificação tanto dos leitores quanto dos produtores. Eles exigem capacidades de acessar, selecionar, compreender, posicionar, articular as informações. (RODRIGUES, 2017, p. 2)

Ou seja, o indivíduo precisa desenvolver habilidades relacionadas ao acesso, à seleção e à compreensão dos textos veiculados pelos meios tecnológicos, que o permitam organizar a multiplicidade de informações necessárias para a constituição de um ser multiletrado. Nesse sentido, inferimos que apesar de vivermos uma contemporaneidade tecnologicamente avançada e que dispensa publicações palpáveis como o jornal impresso ou o livro, é a leitura uma das habilidades mais requisitadas e necessárias para o indivíduo do Século XXI, quer seja ele nativo digital ou não. Seguindo essa linha de raciocínio, a perspectiva multiletrada e sua aplicação, direta

ou indireta, torna-se ferramenta do cotidiano e a absorção do conteúdo multiletrado e até hipertextual consequência direta de uma boa leitura. De acordo com Baladeli (2011):

O multiletramento possibilita ao leitor/navegador a compreensão dos novos modos de representação da linguagem verbal e não verbal que se materializam em diferentes gêneros textuais digitais, veiculados na Internet, domínio discursivo em crescente evolução. Para ter acesso aos bens culturais e sociais e para participar nas práticas sociais, é requerido dos sujeitos letrados que façam o uso eficiente da leitura e da escrita. (BALADELI, 2011, p. 9)

Considerando as ideias apresentadas por Baladeli (2011) na citação acima, e as discussões empreendidas pelos demais pesquisadores, citados anteriormente, concluímos que, para que um indivíduo seja considerado multiletrado, é necessário que seja capaz de produzir, compreender, e analisar criticamente enunciados produzidos não só através da linguagem verbal, mas também enunciados produzidos através da linguagem não verbal. Quando explicitamos dessa maneira, o multiletramento nos parece algo árido e difícil de compreender, mas ao contrário da primeira impressão, ler pelo olhar multiletrado é muito mais fácil e natural, e pode ser divertido se estiver em conexão com a prática gamificada. A seguir, discutiremos a respeito do conceito de gamificação.

2.2. Gamificação

O termo gamificação vem do Inglês, *gamification*, e se refere à utilização de jogos com o intuito de estimular a interação entre indivíduos, que trabalham em prol de algum objetivo. Vianna *et al.* (2013, p. 1), citado por Ouverney-King, Oliveira e Castro (2016, p. 4), ressalta que a gamificação “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre público específico”. O uso da gamificação no processo educativo pode apresentar inúmeras contribuições, uma vez que estimula a participação e o interesse dos aprendizes, além de proporcionar a interação entre o grupo, que trabalhará na intenção de resolver alguma situação-problema (LORENZONI, 2016).

Para levar a gamificação à sala de aula, o docente pode fazer uso de algum jogo pronto, ou pode construir um jogo/dinâmica. A este respeito, Lorenzoni (2016) destaca:

Em vez de trazer jogos já existentes para a sala de aula, o educador pode explorar a gamificação através de certas dinâmicas com sua turma: a principal é trabalhar a partir de missões ou desafios, que funcionam como combustível para a aprendizagem. Dessa forma, todo conhecimento serve a um propósito, o que envolve os estudantes no processo. Outras alternativas são utilizar pontos, distintivos ou prêmios como incentivo; definir personagens (avatares) ou cenários

específicos com que os alunos precisam lidar ou propor obstáculos a serem superados. (LORENZONI, 2016, s/p)

A gamificação funciona como uma alternativa para eliminar um problema recorrente no sistema educacional tradicional: o desinteresse dos alunos, que provoca, dentre outras coisas, a evasão escolar. A prática que lança mão dos jogos pode utilizar jogos de tabuleiro, dinâmicas e jogos digitais, que são o alvo desta pesquisa. Além disso, como a sociedade contemporânea está reativamente familiarizada com as novas tecnologias, utilizar jogos digitais em sala de aula é uma opção bastante viável. De acordo com Fadel *et al.* (2014), citado por Ouverney-King, Oliveira e Castro (2016, p. 4-5), “a gamificação nasce como uma possibilidade de ligar a escola ao universo dos jovens, visando à aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ‘ranqueamento’ e fornecimento de recompensas”. Além de funcionar como uma alternativa para que os jovens gostem do universo escolar, a gamificação pode “aguçar o cognitivo e o emocional dos alunos ao utilizar os mecanismos dos jogos, o entusiasmo e o envolvimento que os mesmos proporcionam aos participantes” (OUVERNEY-KING, OLIVEIRA e CASTRO, 2016). Assim, entendemos que a prática gamificada, quando bem aplicada ao ambiente de ensino e aprendizagem pode ser profícua e trazer alegria aos atores do processo de ensino e aprendizagem colaborativamente.

A seguir, discorreremos sobre o aplicativo *Show do Milhão*, como uma possibilidade de aplicação da gamificação em aulas de Língua Portuguesa, além de uma alternativa para desenvolver multiletramentos, uma vez que se constitui de linguagem verbal e não verbal.

2.3. O aplicativo *Show do Milhão* como opção didática para a aula de Língua Portuguesa

Segundo Costa (2002), o aplicativo foi adaptado, por Sílvio Santos, empresário brasileiro, a partir do programa inglês "*Who Wants to Be a Millionaire?*" (1998). O jogo, de acordo com a autora, fez tanto sucesso que, em 2002, já tinham sido vendidas cem mil cópias de seu CD-ROM. A seguir, apresentamos uma imagem do CD-ROM do *Show do Milhão*:

Figura 1- CD-ROM: *Show do Milhão*



Fonte: http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-844301903-cd-rom-show-do-milho-volume-3-frete-gratis--_JM. Acesso: 30 jul. 2017.

Costa (2002) entende que o objetivo do jogo *Show do Milhão* é: “transferir as emoções do programa Show do Milhão para seu computador, onde os prêmios são fictícios e meramente ilustrativos, não existindo de forma alguma, real premiação ou gratificação aos jogadores” (COSTA, 2002, p.48). Embora os prêmios na versão virtual sejam fictícios, o jogo estimula a competição, fazendo com que o jogador se sinta, de fato, ganhando algo, o que não deixa de ocorrer, pois o ganho de conhecimentos é real, uma vez que é possível aprender enquanto se joga. Além disso, ainda que o aplicativo não ofereça alguma premiação financeira real; no contexto educativo, o professor que faz uso dele como ferramenta pedagógica, pode criar possíveis premiações para seus alunos, como pontos extras para a prova, por exemplo, de modo que isto acarretará uma onda de motivação que, conseqüentemente, aguçará o espírito competitivo salutar da turma, bem como propiciará que os aprendizes interajam entre si, pois, é comum que quando surjam dúvidas, ao longo do jogo, peçam opiniões aos colegas. Dessa forma, ao verificar as dúvidas com os colegas eles estarão aprendendo colaborativamente, o que também posiciona o aluno no centro da aprendizagem.

Como vantagens da competição para o ambiente escolar, podemos citar o estímulo para o trabalho em equipe, a socialização e o companheirismo; porém, dependendo de como se realize, a competição também pode representar desvantagens para o ambiente educacional, como: o aumento do nível de estresse dos alunos, a supervalorização de quem atinge os melhores resultados, e a conseqüente exclusão daqueles competidores que obtém os piores resultados. Portanto, o docente

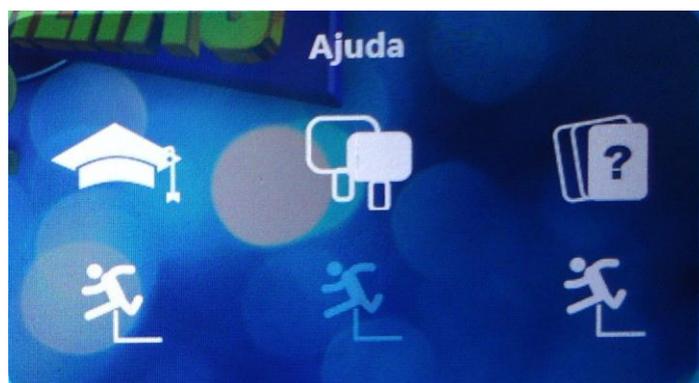
deve orientar adequadamente seus alunos enquanto competem em sala de aula, incentivando-os em todos os momentos, mesmo quando os resultados não sejam bons.

O aplicativo *Show do Milhão* é acessível, e pode ser baixado em computadores, *tablets* e celulares, além disso, também há uma versão do jogo em tabuleiro. No contexto digital, as atualizações mais recentes do aplicativo permitem que, antes de iniciar, o jogador possa selecionar uma ou mais matérias, para que responda à questões específicas. Neste caso, ao fazer uso do jogo em sala de aula de Língua Portuguesa, o professor deverá orientar seus alunos, para que selecionem somente esta matéria.

Salientamos que o jogo é capaz de trazer contribuições às aulas de Língua Portuguesa, tanto no nível fundamental, quanto no nível médio, pois existem questões fáceis e difíceis. Como as perguntas aparecem aleatoriamente, há o risco de que a turma ainda não tenha visto alguns conteúdos requeridos, para responder corretamente a algumas questões. Para solucionar este problema, o docente poderá adotar estratégias como: fazer uma breve explanação, que permita que os alunos respondam à determinada pergunta ou orientá-los para que façam uso da opção “pular”, que está disponível no jogo, porém, vale ressaltar que esta opção só pode ser utilizada três vezes; além disso, os alunos também podem ser orientados a pedir auxílio das cartas, das placas ou dos universitários, que também são opções presentes no jogo; ou ainda os alunos podem, eles mesmos, buscar a solução em pesquisas online, em gramáticas e ou na biblioteca, o que ativa ainda mais a metodologia de ensino, já que o conteúdo buscado servirá para toda a classe.

A seguir, apresentamos uma imagem que mostra os auxílios disponíveis no jogo:

Figura 2- Auxílios disponíveis no aplicativo *Show do Milhão*



Fonte: Imagem da tela de um celular, capturada pelas pesquisadoras.

Selecionamos algumas questões do jogo, que nos permitiram observar de que forma o aplicativo supracitado poderia contribuir para o processo de ensino/aprendizagem em aulas de Língua Portuguesa. A seguir, apresentamos quatro questões selecionadas, com o objetivo de ilustrar como funciona o jogo.

Figura 3- Qual das palavras citadas não indica um advérbio?



Fonte: Imagem da tela de um celular, capturada pelas pesquisadoras.

A primeira figura apresenta uma questão que requer, do jogador, conhecimentos sobre as classes de palavras, para que possa identificar aquela que não é um advérbio.

Já a figura 2, apresentada abaixo, requer conhecimentos a respeito dos substantivos coletivos, para que possa ser respondida adequadamente:

Figura 4- Qual o coletivo de flores?



Fonte: Imagem da tela de um celular, capturada pelas pesquisadoras.

Nesta segunda figura, é possível observar todos os ícones que indicam auxílios para o jogador. O chapéu universitário, por exemplo, indica que o jogador pode pedir ajuda aos universitários, este auxílio só pode ser pedido uma vez e consiste na opinião de três universitários sobre a resposta correta; as plaquinhas são utilizadas para pedir ajuda à plateia, uma vez solicitada esta ajuda, aparece na tela a porcentagem de “pessoas” que optaram por cada opção de resposta; e o terceiro ícone, observado na parte de cima das “ajudas”, indica que o jogador pode solicitar a ajuda das cartas, ao utilizar este auxílio, aparecem na tela quatro cartas e o jogador seleciona uma que eliminará uma quantidade, de um a três, de respostas incorretas, então, se na carta selecionada aparece o número “2”, por exemplo, serão eliminadas duas alternativas incorretas. Abaixo, é possível observar três ícones que representam a mesma opção: o pulo, que dá ao jogador a opção de não responder à questão e passar para a próxima pergunta. Como se vê na segunda figura, um dos pulos está com uma coloração mais escura, o que indica que já foi utilizado pelo jogador.

A terceira figura, apresentada abaixo, requer, do jogador, conhecimentos a respeito de como se formam os plurais das palavras compostas:

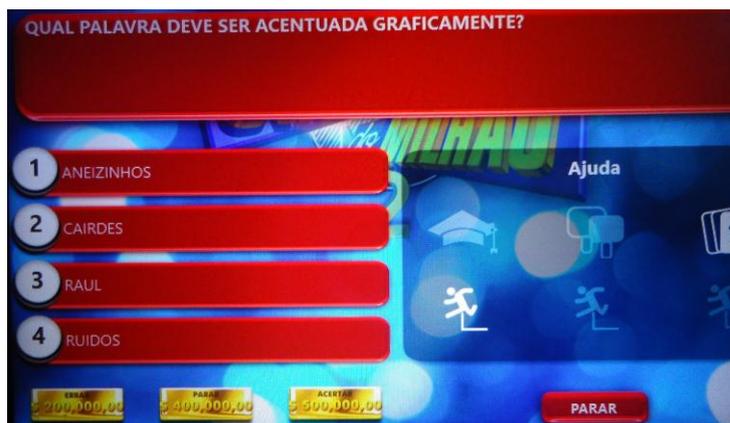
Figura 5- Qual é o plural de guarda-civil?



Fonte: Imagem da tela de um celular, capturada pelas pesquisadoras.

Já a pergunta apresentada na figura 4 exige que o jogador possua conhecimentos relacionados às regras de acentuação, como se pode observar:

Figura 6- Qual palavra deve ser acentuada graficamente?



Fonte: Imagem da tela de um celular, capturada pelas pesquisadoras.

Como é possível observar a partir da tela do jogo, os ícones, bem como as cores, chamam a atenção, de modo que o jogador pode orientar-se facilmente ao longo da competição virtual.

O aplicativo, deste modo, contribui para o desenvolvimento de um indivíduo multiletrado que, para jogar, precisará ter atenção às imagens e cores, além da linguagem verbal. O *Show do Milhão* contribui, ainda, para gamificar o aprendizado, pois funciona como uma ferramenta capaz de deixar as aulas mais atraentes, propiciando o engajamento dos alunos. A seguir, com base nas discussões expostas, apresentamos as considerações finais.

3. Considerações finais

A partir das discussões apresentadas, concluímos que o aplicativo *Show do Milhão* pode ser uma ferramenta pedagógica contributiva para a aula de Língua Portuguesa, uma vez que apresenta um propósito educativo, contribui para que os aprendizes interajam entre si, estimula o espírito competitivo e dinamiza a absorção de conteúdos, por parte dos alunos, cooperando para que a aula se torne mais atrativa. Portanto, o aplicativo apresentado favorece a aplicação da gamificação em sala de aula, podendo ser utilizado como recurso didático.

Além disso, como foi possível observar ao longo das discussões, o aplicativo contém tanto linguagem verbal quanto linguagem não verbal, pois apresenta ícones, que estão diretamente relacionados às regras do jogo, exigindo que o jogador compreenda-os, para que não tenha problemas enquanto responde às perguntas, além do que requer aptidões no uso de aparelhos

tecnológicos. Logo, o *Show do Milhão* também favorece o desenvolvimento de multiletramentos, pois demanda a compreensão de múltiplas linguagens.

4. Referências

BALADELI, Ana Paula Domingos. **Hipertexto e multiletramento**: revisitando conceitos. E-escrita Revista do Curso de Letras da UNIABEU Nilópolis, v. 2, Número 4, Jan. -Abr. 2011.

COSTA, Carla Patrícia Ferreira. **O “software” Show do Milhão como estratégia pedagógica**. Florianópolis, UFSC, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, 2002. 61 p. Dissertação (mestrado em Engenharia de Produção) UFSC/ Orientadora: Ana Maria B. Franzoni, PhD.

DIONÍSIO, Ângela P. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, Acir M; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim S.; (org). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GARCÍA, Marta Higuera. Internet en la enseñanza de español. In: SÁNCHEZ LOBATO, J., SANTOS GARGALLO, I. (orgs.). **Vademécum para la formación de profesores**: enseñar español como segunda lengua / lengua extranjera. Madrid: SGEL, 2008, p. 1061- 1085.

LORENZONI, Marcela. **GAMIFICAÇÃO: O QUE É E COMO PODE TRANSFORMAR A APRENDIZAGEM**. 2016. Disponível em: <<http://info.geekie.com.br/gamificacao/>> Acesso em: 22 jul. 2017.

OUVERNEY-KING, Janylle Rebouças; OLIVEIRA, Ana Carolina Costa de; CASTRO, Maria das Graças Amorim. **Brincar de aprender**: ferramentas interdisciplinares no ensino da ortografia. Revista Principia. Setembro de 2016.

RODRIGUES, C. R. **Por uma pedagogia a serviço dos multiletramentos**. Revista Texto Livre, v. 1, p. 24-28, 2017.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.