

# REFLEXÕES SOBRE A GAMIFICAÇÃO E OS APLICATIVOS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Davi de Menezes Rebouças<sup>1</sup>

Francisco Fabricio Garcia Martins<sup>2</sup>

Jaciara Maria Caetano Neves<sup>3</sup>

## RESUMO

Na contemporaneidade, uma série de aparatos tecnológicos tem emergido as sociedades. Na era da informação e das sociedades em redes, as tecnologias de informação e comunicação passaram a fazer parte do cotidiano principalmente de grandes centros urbanos. Nessa conjuntura, dispositivos móveis conectados à internet evidenciam-se como ferramentas de aprendizagem significativas, principalmente por meio de aplicações *gamificadas*. Estas trazem características de jogos a diversos contextos, como o educacional. Este trabalho, por meio de uma pesquisa bibliográfica, investiga a utilização dessas aplicações digitais móveis para aprendizagem de língua estrangeira. Kaap (2012), Rojo e Moura (2012), Simon e Fell(2012) e Fardo (2013) são alguns dos teóricos que serviram de suporte à investigação. O trabalho apresenta algumas ferramentas e *apps* utilizados para o ensino como o *Plickers*, O *Quizlete* o *Kahoot!*. Finalizamos pontuando que *gamificação* é uma forma de tornar o ensino e a aprendizagem significativos e contextualizados ao cenário atual. *Smartphones*, que podem ser considerados, à primeira vista, como algo que compromete a atenção dos alunos em sala de aula, começam a ser usados para chamar a atenção dos alunos e para tornar a aprendizagem mais atrativa e interativa.

**Palavras-chaves:** Ensino. Língua estrangeira. *Gamificação*. *Apps*. *Smartphones*.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Mídia e Cotidiano pela Universidade Federal Fluminense, Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará e Especialista em Mídias Digitais e em Docência e Gestão do Ensino Superior. Também é membro do Emerge – Centro de Pesquisa e Produção em Comunicação e Emergência (UFF). E-mail: davi.mreboucas@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará. Graduado em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal do Ceará. Professor de Português e Inglês da rede Estadual de ensino do Ceará. E-mail: fabricyogarcyafg@hotmail.com

<sup>3</sup> Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará. Graduada em Letras Francês pela mesma universidade. E-mail: jaciara.caetano@yahoo.com

## INTRODUÇÃO

É possível percebermos que as diferentes formas de se comunicar que surgiram nas últimas décadas causaram significativas transformações na sociedade. Diferentes tecnologias midiáticas digitais, como os computadores e, mais recentemente, os *smartphones*, conectados à internet, vêm, frequentemente, mediando a comunicação entre os seres humanos. Se houve um tempo em que a única forma de comunicação à distância era a carta ou o telefone, o avanço dessas tecnologias de informação e comunicação – TICs minimizou barreiras, provocando redimensionamentos na relação espaço-tempo, dada à agilidade proporcionada por esses aparatos.

A educação, por ser um fenômeno social, integra, como confirma Libâneo (1994), as relações sociais, políticas e culturais de uma sociedade. Ela não só influencia, como é influenciada pelas modificações que emergem no/do contexto social. Em face disso e entendendo que vivemos na era da informação e da sociedade em rede de Castells (2009), acreditamos que as “novas” plataformas de aprendizagem, como aplicativos para dispositivos móveis, não podem ser desconsiderados como ferramentas efetivas para a aquisição e desenvolvimento de conhecimentos como de uma língua estrangeira, por exemplo.

A partir disso, este trabalho objetiva investigar acerca da utilização de aplicações digitais móveis para aprendizagem de língua estrangeira e refletir sobre a efetividade e necessidades desse uso, valendo-se da realização de uma pesquisa essencialmente bibliográfica com características descritivas. Acreditamos que o tipo de pesquisa é suficiente para alcançar o objetivo proposto, mas também reconhecemos, desde já, a necessidade de estudos que aprofundem a problemática do uso das TICs na educação de modo prático, empírico. Por esse motivo, utilizamo-nos de estudos com esse caráter para contextualizar a apropriação dos aparatos tecnológicos pelos atores envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Iniciamos apresentando alguns apontamentos sobre *gamificação*, trazendo a voz de autores como Kaap (2012) e Fardo (2013). Seguimos tecendo comentários acerca da necessidade de multiletramentos no atual contexto social. Para isso, autores como Rojo e Moura (2012) são evocados. Por fim, apresentamos os dados de uma pesquisa realizada no Colorado, buscado estabelecer conexões com autores que vêm investigando a utilização de aplicações digitais com fins educacionais.

## **GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM POR MEIO DE TIC**

O avanço nas TICs possibilitou o desenvolvimento de dispositivos móveis com múltiplas funções, principalmente quando conectados à Internet. Por meio desses aparatos, pode-se, além de se comunicar, conectar-se às redes sociais on-line, assistir TV, jogar e aprender, sendo esses dois últimos o foco de nosso trabalho.

Não é recente o uso de jogos com finalidades educacionais, que busquem promover a aprendizagem, mas as TICs possibilitaram novos paradigmas para a *gamificação*. Fardo (2013) coloca esse processo transformação em jogo como um fenômeno em crescimento, derivado diretamente do processo de popularização e popularidade dos *games*. Além disso, o autor pontua algumas capacidades geradas pelos jogos, como as de: i) motivar a ação; ii) resolver problemas; e iii) potencializar aprendizagens diversas.

Na *gamificação*, os elementos essencialmente presentes nos jogos de entretenimento digitais permanecem presentes, tais como o feedback, sistema de recompensas, disputas, regras previamente estabelecidas, níveis etc. Podemos entender que tais elementos são fundamentais na manutenção do envolvimento e da participação dos jogadores e, nos casos de jogos digitais educacionais, aprendizes. Para Kaap (2012), trata-se da apropriação de pensamentos e elementos dos *games* com vistas à solução de problemas e à aprendizagem. Entendemos, então, que o conteúdo a ser ensinado deve emergir na narrativa e/ou nos elementos do jogo e não ser este propriamente dito. Não se trata de tornar o conteúdo meramente lúdico, como em uma brincadeira, mas de torná-lo elemento, parte do game.

Tais ideias vão ao encontro do que postulam Deterding et al. (2011), que estabelecem uma distinção entre a brincadeira, de caráter lúdico, e o *game/jogo*. Esses autores também pontuam dois elementos essenciais à *gamificação*: intenção do designer e/ou criador do jogo e a experiência do usuário. Ou seja, um jogo inicialmente pensado para ensinar algo pode não levar a este fim, se aprender não for o propósito do jogador, assim como um jogo inicialmente criado para mero entretenimento, pode levar o usuário a aprender algo. A exemplo disso, podemos citar casos de pessoas que desenvolvem ou ampliam vocabulário de língua inglesa (ou outro idioma) por meio de videogames.

Abarcando a aprendizagem de idiomas por meio de plataformas digitais interativas, Fleury, Nakano e Cordeiro (2014), em um amplo estudo acerca da indústria de jogos digitais no Brasil, pontuam os aplicativos

móveis de aprendizagem de língua estrangeira como os mais baixados<sup>4</sup> da categoria educacional. Aparentemente, percebemos um número elevado de jogos categorizados como educacionais, mas, na verdade, segundo os autores, muitos são apenas jogos infantis de entretenimento. O estudo aponta também que o investimento financeiro em jogos com fins educacionais ainda é baixo, quando comparado ao do mercado de *games*.

Entretanto, é preciso salientar que já há um considerável número de aplicações digitais que podem ser utilizadas para aprendizagens diversas. No atual contexto sociocultural, em que as mídias digitais e sociais convergem para aparelhos móveis como *smartphones*, a *gamificação* se evidencia como uma ferramenta estratégica para a aprendizagem autônoma, contextualizada à cultura digital e, principalmente, colaborativa, já que alguns aplicativos possibilitam a conexão e a interação entre os jogadores, dispersos geográfica e temporalmente.

A *gamificação*, em resumo, é a utilização de recursos essencialmente pertencentes aos jogos em outros contextos, como o da educação. Para isso, ao pensarmos em jogos digitais, precisamos ir de encontro a perspectivas que veem as tecnologias e equipamentos digitais como meros objetos de entretenimento cotidiano, passando pela ideia de letramento (digital), a fim de se obter um pensamento mais crítico sobre as ferramentas, sabendo traçar objetivos para seu uso.

## **APRENDER UM IDIOMA POR MEIO DAS TIC: A NECESSIDADE DE MULTILETRAMENTOS**

Um dos principais problemas que os aprendentes enfrentam quando estão aprendendo uma língua estrangeira é falar a língua. É muito comum eles dizerem que conseguem ler e escrever na língua-alvo e entender até mesmo nativos falando. No entanto, quando se trata de falar a língua, os alunos não se sentem suficientemente confiantes para fazê-lo.

Muitos estudos têm tentado encontrar maneiras de ajudar os alunos a aprender a falar línguas estrangeiras mais facilmente. Uma das abordagens mais comuns utilizada é a comunicativa. Essa abordagem afirma que um idioma deve ser ensinado de forma significativa, usando materiais autênticos, ou seja, aqueles que não foram projetados com o

---

<sup>4</sup> “Baixar” é o mesmo que realizar um *download*. Na linguagem informática, trata-se de inserir e instalar uma aplicação em um dispositivo como computador, *smartphone*, etc.

propósito do ensino da língua, mas aqueles que falantes nativos usam na sua vida cotidiana, como jornais, sites, TV, filmes, etc.

Sobre o aspecto da pronúncia, os livros didáticos de ensino de língua estrangeira costumam ter seções em que a pronúncia é ensinada explicitamente, usando fonemas e alfabeto fonético para representar os sons das letras e sílabas. No entanto, a vivência empírica tem evidenciado que isso não é suficiente para fazer com que os alunos se sintam confiantes para falar. Uma alternativa interessante que vem sendo usada nos últimos anos é a tecnologia das mídias digitais.

Com o advento de ferramentas digitais que se desenvolvem a cada dia, a rotina das pessoas vem passando por transformações significativas, como pontuado anteriormente. A mudança está diretamente relacionada à maneira que elas utilizam a tecnologia, com novos aplicativos lançados diariamente com o objetivo de facilitar as atividades rotineiras de maneira geral. As tecnologias passaram a integrar a vida das pessoas de forma que não passa despercebida, com diversos aparelhos conectados à internet e convergindo para outros. Para Gabriel (2010), trata-se de um contexto de internet das coisas, quando uma geladeira, por exemplo, é construída com tecnologia e inteligência artificial capaz de enviar informações sobre a falta de um produto para o telefone de seu dono. Além disso, cabe destacar que esse cenário de inserção da internet em diversos objetos, envolve a *web* semântica, quando ela “adquire” inteligência para entender os contextos de seu uso.

O uso de equipamentos eletrônicos no dia a dia da grande parte das pessoas no século XXI não é novidade. É muito comum ver pessoas usando aparelhos celulares para acessar as redes sociais, assistir a um filme ou capítulo da série de TV favorita, mandar mensagem para um amigo, pagar contas, etc., afinal, vivemos uma vida midiaticizada. Saber utilizar essas mídias é algo essencial para estar inserido na era digital. Prensky (2016) usa o termo Nativo Digital para designar a pessoa que nasceu na chamada era digital, ou seja, que já cresceram em um cenário tecnológico, e chama de Imigrante digital a quem nasceu antes da referida era e entrou nela já na fase adulta, tendo que se adaptar à realidade tecnológica atual.

Com essa realidade, as escolas começaram a trazer para a sala de aula algumas das ferramentas digitais. No entanto, é necessário analisar a maneira como estão sendo utilizadas pelos professores e pelos alunos no contexto do ensino e da aprendizagem. Essa iniciativa precisa ser um trabalho coletivo entre a escola e os professores, diligenciando novas práticas pedagógicas.

Apesar da presença da tecnologia na rotina das pessoas, o uso de mídias para o ensino ainda é algo que causa desconforto em muitos professores, principalmente os Imigrantes digitais. Alguns deles demonstram medo e mesmo certa resistência. Isso se deve, dentre outros aos fatores, ao fato de a formação de professores nos cursos de licenciatura não oferecem, em geral, disciplinas que contemplem o uso da tecnologia para o ensino e, quando oferecem, geralmente dá maior ênfase em como operar os equipamentos tecnológicos, ou seja, como ligar e desligar. Isso pode sugerir não haver preocupação em dar segurança suficiente para os professores se apropriarem do uso da tecnologia de forma significativa em sala de aula. Contudo, é possível observarmos diversas iniciativas em escolas, a fim de promover o uso de mídias em sala de aula (não necessariamente envolvendo *smartphones*).

As salas de aula desses estabelecimentos que são, principalmente particulares, possuem lousa digital e *tablets* e os professores passam por um treinamento para aprenderem o que fazer com toda essa tecnologia. Entretanto, o que se percebe é que muitos professores continuam tendo aulas no estilo tradicional (explicar o conteúdo, passar atividade e corrigir depois) usando a tecnologia. Um exemplo disso é a forma como o professor faz uso da versão digital do livro didático, que, no fim das contas, acaba tendo a mesma postura que teria ao usar o livro de papel por não saber como lidar apropriadamente com a tecnologia para ter uma aula mais dinâmica e atrativa para os alunos.

A respeito do uso da tecnologia na sala de aula, Rappaport (2008) destaca a importância de orientar os alunos sobre como a tecnologia poder ser usada como ferramenta para aprender. O autor complementa ao dizer que a mídia instrucional “independente da sua definição, pode ser utilizada para facilitar a construção do conhecimento e significados por parte do aluno” (p. 27).

Para que isso ocorra, o conceito de multiletramentos deve ser levado em consideração na elaboração de atividades. Como afirma Rojo (2012), os multiletramentos são essenciais devido à pluralidade das populações e da maneira como os textos são constituídos.

Diferente do conceito de letramento elaborado por Kleiman (1995), que determina letramento como um conjunto de práticas sociais envolvendo a escrita, a ideia de multiletramentos, segundo o grupo de pesquisadores denominado New London Group<sup>5</sup>, em 1996, considera a multiplicidade de linguagens e mídias que ajudam na criação de significados e nas diferentes culturas trazidas pelos autores e leitores durante o processo de significação. Nesse sentido, atividades pedagógicas precisam ser elaboradas e trabalhadas

---

<sup>5</sup> Grupo de Nova Londres, formado por dez pesquisadores em Nova Londres, Nova Hampshire nos Estados Unidos que discutem práticas de letramento e contemporaneidade.

para que o professor, como mediador, possa estimular o senso crítico do discente, utilizando ferramentas presentes em seus cotidianos.

A mudança em como mesclar educação e tecnologia decorre dessa situação, onde existem novas formas de produção, novos meios de circulação das informações e maior facilidade em acessar essas ferramentas. Além disso, o leitor passou a contribuir na produção de conteúdo dentro dos espaços tecnológicos, sendo produtor e consumidor ao mesmo tempo.

Segundo Barberá e Rochera (*apud* Rojo 2016), os primeiros ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) foram por meio de fichas de autoavaliação ou baseados no ensino programado. Então, o crescimento das tecnologias móveis possibilitou o surgimento do método “aprenda você mesmo”. Essa abordagem utiliza estímulos artificiais com funções cognitivas, tutor de forma simulada e busca basear seu funcionamento de acordo com um conteúdo específico.

Seguindo essa mudança, tem se tornado comum ver professores utilizando *tablets* e computadores para ensinar línguas. Atualmente, uma parcela considerável de pessoas que vivem nos grandes centros urbanos tem um *smartphone*, que passou a ser aparelho essencial na vida contemporânea. Valendo-se disso, alguns aplicativos têm sido desenvolvidos para tais aparelhos, buscando facilitar e tornar mais interessante aprender uma língua. Existem aplicativos para ensinar vocabulário, pronúncia, frases úteis no idioma alvo para fins de negócios ou viagens, etc. A maioria dos *apps*<sup>6</sup> disponíveis foram projetados para ensinar idiomas como Inglês, Espanhol, Francês e Alemão.

A escola de maneira geral pode usufruir positivamente das TICs, agregando finalidades pedagógicas, de maneira que celular, computador, *tablet* etc. possam cooperar para o aprendizado, deixando para trás a prática antiquada de recorrer às TICs somente com objetivos de atrair a atenção do aprendiz ao que está sendo “transmitido” no momento da aula ou ainda como mera “modernização” dos ambientes formais de ensino.

Como afirmam Haguenuer e Rabello,

[...] a escola tem um papel de extrema importância não somente ao que diz respeito ao acesso às novas tecnologias, mas, principalmente à formação dos jovens para o uso dessas tecnologias de forma consciente e crítica e o desenvolvimento das habilidades necessárias para viver em uma sociedade em permanente processo de mudanças (HAGUENAUER; RABELLO, 2014, p. 205).

---

<sup>6</sup> Apps é uma abreviação de aplicativos comumente utilizada na atualidade, principalmente por usuários inseridos na cultura digital.

Os professores precisam usufruir de treinamentos, formações continuadas para melhor entenderem as tendências tecnológicas e possuírem melhor discernimento de quais atividades podem ser realizadas em conjunto com essas ferramentas. Deve-se também conscientizar não somente professores, mas também a comunidade estudantil, de que não basta saber como manusear os equipamentos. Para melhor aproveitamento, o professor deve buscar se apropriar dessas ferramentas para dominar a percepção dos momentos em que realmente podem ser úteis ou não, além de despertar o senso crítico dos alunos. Nesse sentido, é necessário que haja uma formação de professores voltada para o uso das tecnologias digitais em sala de aula. Com isso, professores terão condições de se apropriar da tecnologia e poderão usá-la de modo significativo durante os períodos de aprendizagem.

Além de programas educacionais que possam contribuir com essas práticas, o professor também deve estar disposto a conhecer novos modos de ensinar e interagir com seus alunos. Não basta dominar tecnicamente os aparelhos digitais, mas sim ter competência para utilizar da melhor maneira possível, avaliar criticamente os instrumentos que estão à disposição para despertar a criticidade dos alunos. Assim, evita-se o uso contínuo de ferramentas aleatoriamente, o que não colabora para o crescimento do aprendiz como cidadão e para uma aprendizagem contextualizada à cultura digital. O professor precisa ter em mente que as TICs podem ser grandes aliadas para o ensino se utilizadas de maneira adequada.

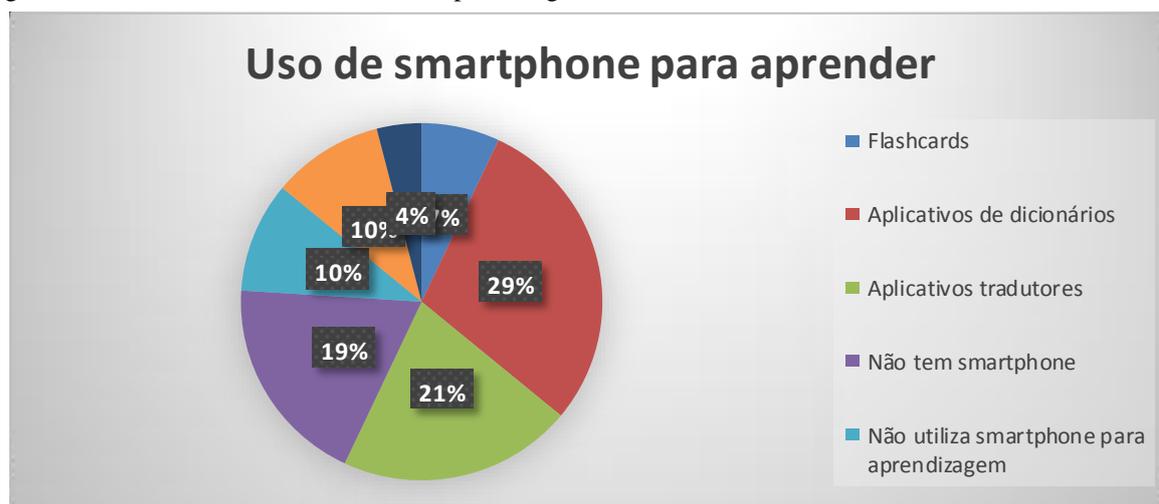
## **AS FERRAMENTAS E APLICAÇÕES DIGITAIS E A APRENDIZAGEM**

Edwige Simon e Courtney Fell são especialistas em tecnologia da linguagem do Centro de Linguagem e Tecnologia Anderson da Universidade do Colorado, em Boulder, e juntos eles realizaram uma pesquisa sobre o “uso de *smartphones* como recurso de aprendizagem no ensino de línguas estrangeiras (2012)”. Na referida pesquisa, foram entrevistados, acerca da utilização de aplicativos para aprendizagem de língua estrangeira, 80 estudantes de segunda língua, como francês, espanhol ou alemão. Os resultados mostraram que 29% dos alunos disseram usar aplicativos de dicionário e 21% utilizam aplicativos de tradução.

Quando solicitados a fazer comentários sobre o uso de aplicativos, os alunos afirmaram que pedem normalmente aos professores que mostrem novos aplicativos que i) ensinem conjugação de verbos de maneira mais

prática; ii) *podcasts* que ofereçam explicações sobre aspectos gramaticais; e também que os professores poderiam pedir aos alunos para iii) alterar sua configuração de telefone para o idioma alvo; e iv) se comunicarem uns com os outros usando o idioma de alvo também. O gráfico abaixo mostra os resultados da pesquisa:

Figura 1 - Uso de *Smartphones* com fins de aprendizagem



Fonte: SIMON; FELL (2012).

Embora os resultados mostrem que os estudantes são suscetíveis a utilizar aplicativos em prol da aprendizagem de uma língua, a pesquisa também mostrou que os alunos se sentem mais confiantes em usar esses aplicativos quando são instruídos em como usá-los. “Os alunos necessitam de orientação sobre onde encontrar recursos além do dicionário padrão e de aplicativos de tradução e sobre como aproveitar esses recursos para a aprendizagem de línguas”. Os autores ainda afirmam que os instrutores devem colaborar com professores, especialistas em TI e educacionais de tecnólogos para explorar todo o potencial educativo dos *smartphones*.

Assim, *smartphones*, que podem ser considerados, à primeira vista, como algo que tira a atenção dos alunos em sala de aula, começam a ser usados para chamar a atenção deles e para tornar a aprendizagem mais atrativa e interativa. Os pesquisadores entrevistaram alguns professores para saber se eles têm usado aplicações digitais com a finalidade de ensino e como estão usando esse tipo de tecnologia a seu favor. Os resultados mostraram que eles estão incorporando este tipo de dispositivo em suas aulas pedindo aos alunos para:

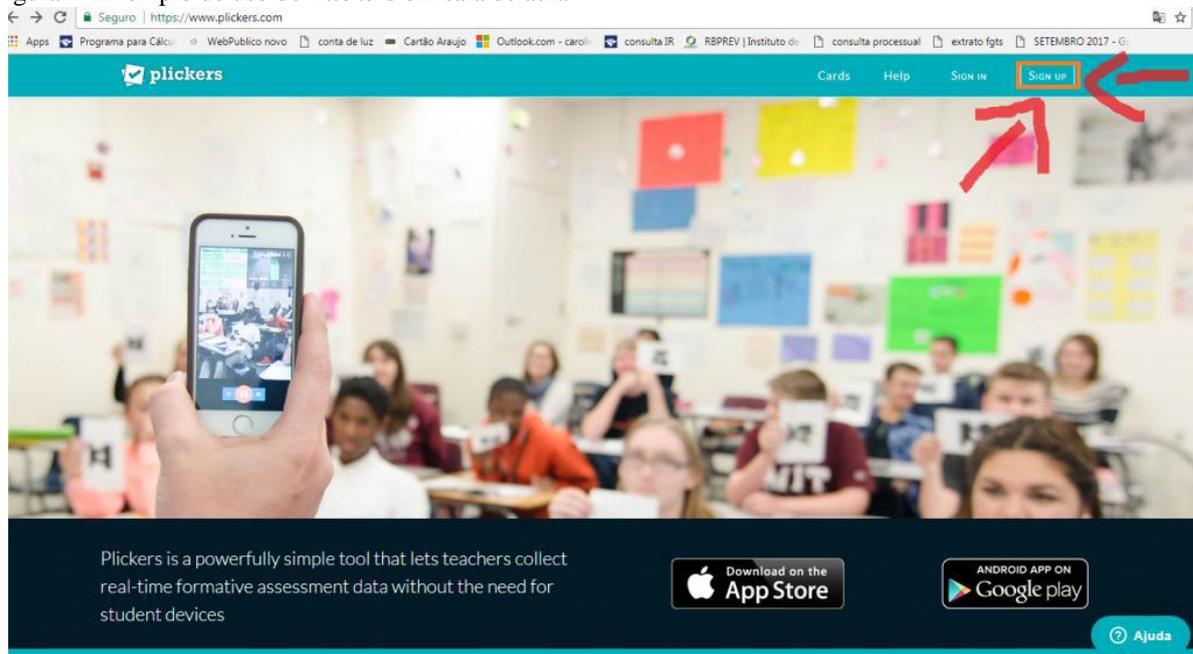
- Criar lista de compras ou de coisas a fazer e compartilhá-las com os colegas de turma;
- Discutir a previsão do tempo usando o vocabulário relacionado ao tema;

- Praticar informar e perguntar as horas na língua alvo;
- Pesquisar e compartilhar receitas;
- Usar mapas de transportes urbanos (ônibus, metrôetc.) reais para praticar como dar direções;
- Localizar restaurantes em uma determinada área e discutir o cardápio, preços e como chegar até eles;
- Ler e compartilhar matérias de jornais;
- Assistir trailers de filmes e ver a programação cultural da cidade;
- Pesquisar sobre cursos de férias no exterior e organizar um cronograma de aulas e matérias a cursar, como se fosse fazer uma desses cursos.

Com a da chegada das TICs nas práticas pedagógicas contemporâneas, muitos espaços digitais foram e ainda estão sendo criados com o objetivo de integrar o mundo virtual com a educação. Com a popularidade dos telefones móveis e suas configurações avançadas, essa prática vem crescendo, de modo que aplicativos são desenvolvidos para aproximar o ensino da vida dos usuários desses serviços.

Ferramentas como o *Plickers* e o *Quizlet* são bastante utilizadas em salas de aula de nível básico e superior. A ferramenta *Plickers*, disponível na *web* e como *app*, permite ao professor realizar testes apenas escaneando o cartão-resposta dos alunos. Cada um destes recebe um cartão que contém um código de barras e em cada lado deste há uma letra: A, B, C e D. O professor projeta a pergunta e os alunos levantam o cartão-resposta com o lado que contém a letra correspondente à resposta para cima. O professor escaneia cada cartão usando a câmera do seu celular como leitor de *QRcode*. Por exemplo: se a pergunta for “Qual a capital do Brasil?” e as opções forem a) Brasília; b) Rio de Janeiro; c) Salvador; e d) São Paulo, os alunos deverão levantar o cartão-resposta de modo que o lado com a letra A (resposta correta) esteja na parte superior do *QRcode*. Essa ferramenta é bastante útil em contextos de ensino nos quais os alunos não possuem *smartphones* ou quando não há acesso à internet disponível para todos, já que só o professor precisa ter o *smartphone* conectado à rede. Abaixo, apresentamos uma imagem de como é o uso dessa ferramenta em sala de aula.

Figura 2- Exemplo de uso do *Plickers* em sala de aula



Fonte: <https://aulaincrivel.com/guiaplickers/>

O *Quizlet*, por sua vez, é uma ferramenta que pode ser utilizada para apresentar conteúdos e fazer testes. Com ela, o professor pode criar bancos de vocabulário com imagens, definir conceitos e inserir imagens relacionadas, fazer testes e atividades de revisão. Essa ferramenta permite ao professor mais possibilidades de uso, porém ela exige que o usuário esteja conectado à internet. O *Quizlet*, pois, é mais indicado para contextos de ensino nos quais os alunos possuam *smartphones* e todos tenham acesso à internet. A seguir, apresentamos um exemplo de atividade desenvolvida nessa ferramenta.

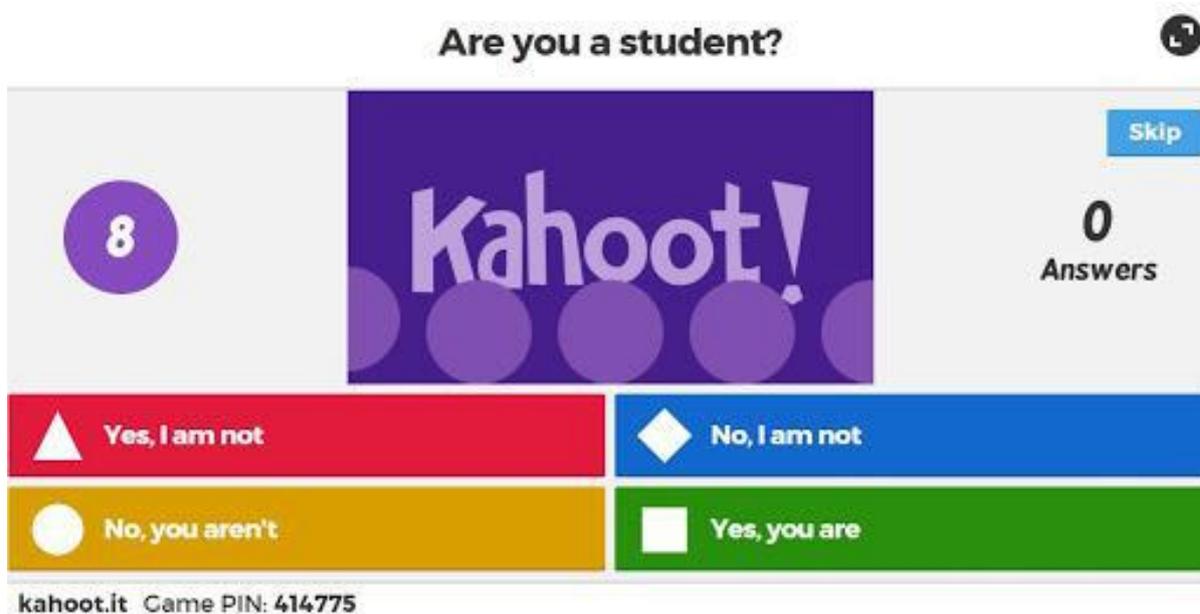
Figura 3- Exemplo de atividade do Quizlet



Fonte: <https://tecnologiaeaprendizagem.wordpress.com/2012/08/19/quizlet-a-tecnologia-que-favorece-a-aprendizagem/>

Muitos são criados principalmente para o ensino de línguas estrangeiras, visando melhorar a aquisição da língua alvo de maneira divertida. Outro exemplo de ferramenta é o *Kahoot!*, que, através de *quizzes* ou outros tipos de jogos, fornece a prática da língua por meio de verificação do conteúdo aprendido de modo agradável e que desperta o interesse dos alunos. Com o Kahoot!, disponível na *webe* em *app*, o professor pode criar *quizzes* individuais, nos quais todos os alunos competem entre si, ou em grupos, divididos pela própria ferramenta, fazendo com os alunos trabalhem em equipe. Essa ferramenta pode ser indicada, por exemplo, para fazer revisão de conteúdo no modo competição. Desse modo, a aula fica bem mais atrativa para os alunos e a revisão, que geralmente é um momento tedioso da aula, fica muito mais empolgante. Segue abaixo um exemplo de atividade desenvolvida no Kahoot!.

Figura 4- Exemplo de atividade desenvolvida no Kahoot!



Fonte: <http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/>

A criação de aplicativos para *smartphones* ou de sites responsivos vem auxiliando o ensino e a aprendizagem. Alguns professores já estão aderindo a esse tipo de inovação para as salas de aula presenciais, mas ainda é preciso verificar se estão atendendo ao público alvo objetivamente.

Para isso, muitos pesquisadores estão realizando pesquisas envolvendo ferramentas tecnológicas e suas possíveis contribuições para a educação. Um exemplo dessa realidade é o trabalho de Moraes e Tavares (2016), que investiga o uso adequado do aplicativo de troca de mensagens WhatsApp nas aulas de produção de texto em língua portuguesa. Domingues e Vieira (2016) também se propuseram usufruir da rede social Facebook como meio de estimular alunos do ensino fundamental a praticarem o gênero biografia.

Além desses, há diversos pesquisadores que buscam trabalhar a questão das “novas” tecnologias inseridas em ambientes educacionais formais, buscando facilitar a compreensão dos usos e da apropriação crítica e, assim, contextualizar o ensino da contemporaneidade. Rebouças e Inocêncio (2019), por exemplo, apresentam reflexões acerca do uso de tecnologias digitais na educação superior a partir de quatro plataformas: Facebook, WhatsApp, Google Docs e Viber. No caso desses autores, não se trata do processo de *gamificação*, mas de possibilidades oferecidas pelas TICs e pelos ambientes virtuais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que trabalhos que busquem aprofundar as discussões sobre a utilização de aplicações digitais móveis para aprendizagem não só de língua estrangeira, mas de diversos tipos, é apostar no ensino significativo e contextualizado, por a *gamificação* ser algo efetivamente vivenciada por uma considerável parcela da população, mesmo sem uma clara percepção. Trata-se de uma estratégia nascida no marketing, por meio da inserção de marcas em jogos, mas que vem sendo utilizada por outras áreas, como a educação, com resultados positivos.

Resumidamente, podemos definir a *gamificação* como a utilização de conceitos e características de jogos em outros cenários, contextos. Entretanto, não se pode apenas simplificar a ideia sem levar em consideração aspectos como as intenções e objetivos do designer do jogo e as experiências e expectativas do jogador, usuário ou aprendente. No caso dos jogos digitais educacionais, outra figura de grande importância surge: o designer instrucional, responsável pela mediação entre os conteúdos a serem ensinados e a dinâmica do jogo.

Aqui, apresentamos dados de uma pesquisa realizada em 2012. Porém, hoje o acesso a *smartphones* é mais amplo e novas estratégias vêm

sendo adotadas. Fato é que não se pode negar a invasão de dispositivos digitais móveis que ambientes formais de educação, o que sinaliza a necessidade de repensar antigas práticas e de acreditar, cada vez mais, que é possível aprender e desenvolver novos conhecimentos nos mais diversos locais e tempos.

Percebemos, por fim, a necessidade de estudos mais empíricos, que foquem no uso de aplicativos móveis com fins educacionais. Indicamos, por exemplo, que professores de língua estrangeira apostem em uma postura de pesquisador, investigando como seus alunos utilizam as ferramentas e os *apps* e como estes podem fazer parte de suas aulas.

## REFERÊNCIAS

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 12. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”**. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). ACM, Nova Iorque, EUA. Disponível em: <<https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>>. Acesso em: 7 jul. 2017.

DOMINGUES, A. M. M; VIEIRA, M. A. Pedagogia dos multiletramentos na educação integral. **RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, [S.l.], v. 2, n. 02, p. 37-56, out. 2016. ISSN 2525-7870. Disponível em: <<http://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/231>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013.

FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. H. D. **Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo: NPGT / Escola Politécnica / USP, 2014. Disponível em: <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep\\_fep/chamada\\_publica\\_FEP0211\\_mapeamento\\_da\\_industria.pdf](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf)>. Acesso em: 5 jul. 2017.

GABRIEL, M. **Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons, 2012.

KLEIMAN, A. B. **Os significados do letramento**. São Paulo: Mercado de Letras, 1995.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MORAIS, D. K. P. C.; TAVARES, L. H. M. C. Multiletramentos na escola: o uso do celular e do WhatsApp nas aulas de produção textual em Língua Portuguesa. **Letras & Letras**, [S.l.], v. 32, n. 4, p. 243-270, jun. 2017. ISSN 1981-5239. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/view/35204>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

RABELLO, C.R.L.; HAGUENAUER, C. J. Tecnologias, Novos Letramentos e Formação de Professores para/na Ciberultura. In: Cristina Haguenaer, Vania Ribas Ulbricht, Luciana G.R de Lima. (Org.). **Pesquisas em Linguagem e Educação no Contexto das Tecnologias Digitais**. 1ed.Curitiba: CRV, 2014, v. 1, p. 201-216.

REBOUÇAS, D. M.; INOCENCIO, L. DOS SANTOS, L. A. P. F. Interatividade, m-learning e apropriações das mídias digitais para a inovação da Educação Superior. **Revisa Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 44, p. 477-502, 2019.

ROJO, H. R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, R. (Org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. 2. Ed.São Paulo: Parábola, 2016.

SIMON, E.; COURTNEY, F. **Using Mobile Learning Resources in Foreign Language Instruction**. 2012. Disponível em: <<http://er.educause.edu/articles/2012/6/using-mobile-learning-resources-in-foreign-language-instruction>>. Acesso em: 16 jun. 2017.