

PARA ALÉM DOS BONS JOGOS: OS PRINCÍPIOS DA COMPETÊNCIA COMUNICATIVA EM ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

MARIA EDUARDA MOTTA DOS SANTOS¹; RAFAEL VETROMILLE-CASTRO²

¹*Universidade Federal de Pelotas – me_motta@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – vetromillecastro@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Os videogames são parte da vida de muitas pessoas, principalmente da maioria dos jovens que frequentam a escola. Essa fascinação pelos games desperta a curiosidade de diversos pesquisadores da educação, a fim de entender esse deslumbramento e buscar como a aprendizagem pode se beneficiar disto. Uma das formas de unir games e aprendizagem que está sendo bastante usada e pesquisada é a gamificação, um processo que significa aplicar características de games, como metas a serem alcançadas, regras a serem seguidas, recordes a serem batidos e evolução recompensada, em atividades que não têm nenhuma relação com jogos.

No que se trata da aprendizagem, GEE (2005) considera dezesseis princípios fundamentais para o que ele chama de “bons jogos”, que são aqueles que não só entretêm, mas também buscam que o jogador aprenda. No processo da gamificação, estes princípios vêm sendo trazidos para a aprendizagem e se tornando uma das referências para classificar uma atividade gamificada como boa para aprender algo. Assim, tendo em vista que GEE (2005) coloca seus princípios voltados para questões de aprendizagem, uma das questões dessa pesquisa é: será que as atividades e aplicativos gamificados para aprender uma segunda língua seguem os princípios dos bons jogos criados por GEE?

Além disso, levando em conta que a aprendizagem de línguas é uma área que possui teorias próprias de ensino, iremos considerar que outro aspecto importante para a aprendizagem de uma língua é a metodologia utilizada. Para tanto, a outra questão é: além dos dezesseis princípios de GEE, que princípios metodológicos da aprendizagem de línguas permeiam as atividades gamificadas?

Para isso, nesta pesquisa iremos analisar atividades gamificadas criadas por professores através da plataforma ELO e atividades de um aplicativo de aprendizagem de língua inglesa gamificado e identificar se estes contêm os dezesseis princípios dos bons jogos. Além disso, vamos observar quais princípios metodológicos estão presentes em todas essas atividades, nos baseando no conceito de competência comunicativa para ensino e aprendizagem de línguas.

Antes de tudo, é importante mencionar os novos letramentos. LANKSHEAR e KNOBEL (2006) propõem que a palavra “novos” não é empregada simplesmente por causa das novas tecnologias e seu uso, pois, segundo eles, podemos utilizar as novas tecnologias e ainda simplesmente reproduzir as práticas de letramento tradicionais. Esses letramentos são novos porque mobilizam tipos de valores e prioridades e sensibilidades muito diferentes dos letramentos aos quais estamos familiarizados (2006, p. 7). Isso tudo é o que eles chamam de “nova coisa técnica”, que trata de novos recursos tecnológicos, novos meios de interagir, novos espaços para expor, comunicar e conviver, e “nova coisa ética”, referente aos valores que são colocados nos letramentos e é o fator determinante para classificar um letramento como novo ou não.

Muitos podem serem os recursos utilizados quando se trata dos novos letramentos, sejam eles tecnológicos ou não. Um dos meios tecnológicos que mais vem sendo usado por jovens de todos os lugares é o videogame. É possível dizer que a gamificação de atividades de aprendizagem pode ser considerada como uma prática dos novos letramentos.

GEE (2005) determinou que os bons jogos possuem princípios de aprendizagem, são eles: Identidade; Interação; Produção; Tomada de riscos; Customização; Agência; Ter problemas bem ordenados; Desafio e a consolidação; “Na hora certa” e “sob demanda”; Sentido contextualizado; “Frustração prazerosa”; Pensamento sistemático; Explorar, pensar lateralmente e repensar os objetivos; Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído; Equipes transfuncionais; e Performance antes da competência. Estes princípios foram trazidos para o estudo, pois assim como nem todo o jogo é bom para a aprendizagem, nem toda a atividade gamificada possui características que busquem proporcionar a aprendizagem.

Quando se trata de uma atividade gamificada, não são apenas os seus elementos de games e sua estética que irão determinar o quanto eficiente esta atividade pode ser para o aprendizado do estudante. Iremos nos basear nos princípios da competência comunicativa presentes no trabalho da autora CELCE-MURCIA publicado em 2007, em que ela revisita os princípios apresentados por CANALE e SWAIN (1980). As seis competências são: Sociocultural; Discursiva; Linguística; Formulaica; Interacional; e Estratégica.

2. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa de cunho interpretativo, na qual analisaremos as atividades selecionadas de maneira qualitativa e não quantitativa. Apesar de nos basearmos em princípios bem definidos no referencial teórico, trata-se de uma pesquisa qualitativa, portanto os dados estarão sujeitos a interpretações próprias com as devidas argumentações.

Para a realização desta pesquisa, iremos analisar diferentes atividades gamificadas feitas para o ensino de Língua Inglesa retiradas do aplicativo Duolingo e da plataforma ELO. Essa análise será baseada nos princípios dos bons jogos e competência comunicativa, já explicitados na pesquisa, levando em conta o quanto as atividades contemplam ou não esses princípios.

O Duolingo é um aplicativo gratuito cujo download pode ser feito através de computadores, tablets ou celulares e que promete a aprendizagem de uma língua com seu curso de aproximadamente trinta e quatro horas. Selecionamos para a análise três atividades de língua inglesa do aplicativo: os módulos “Básico I”, “Gente” e “Passado II”.

O ELO é uma plataforma de livre acesso em que professores podem criar atividades personalizadas e diversificadas utilizando todas as ferramentas disponíveis e ainda disponibilizarem-nas online para que qualquer um possa acessar e executar tais atividades. Também selecionamos três atividades gamificadas de língua inglesa encontradas na plataforma: “*What do you know about Garfield?*”, “*Oral English – Games*” e “*AVA2016 – Apoteose*”.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente analisamos uma atividade de cada plataforma. A primeira atividade analisada do Duolingo foi o módulo “Básico I”, que é o primeiro do aplicativo, ou

seja, é a introdução para o aluno que vai estudar a língua inglesa por ele. O módulo possui três lições todas contêm exercícios padrões de traduzir do aplicativo.

Dos dezesseis princípios apresentados, sete são contemplados e dois são parcialmente contemplados. Podemos perceber que a maioria tem a ver com o design enquanto princípios que visam independência na aprendizagem não são identificados. Apesar de ser um aplicativo gamificado com um design que chama a atenção dos alunos, principalmente pela aparência muito semelhante a um jogo, trata-se de uma atividade gamificada estruturada e com o único objetivo de aprender inglês acertando o máximo dos exercícios demandados. Então, não conseguimos encontrar tantas semelhanças com um bom jogo descrito por GEE (2005).

Quanto à competência comunicativa temos indícios claros da competência linguística, alguns indícios das competências discursiva, interacional e estratégica, apesar de apontar problemas, e nenhum indício das competências sociocultural e formulaica. Podemos entender a partir disso que, no que se trata de metodologia, esta atividade do Duolingo fica muito mais limitada a parte estrutural da língua e desconsidera contextos e ambientes em que a língua aparece, sem qualquer discussão sobre o seu uso e ignorando as diferentes realidades em que a língua está inserida.

A primeira atividade do ELO escolhida para ser analisada é “*What do you know about Garfield*”, de nível médio, contendo sete fases com exercícios em inglês sobre o personagem de histórias em quadrinhos, utilizando amplo vocabulário.

Dos dezesseis princípios apresentados, sete são contemplados e quatro são parcialmente contemplados. É importante enfatizar que, ao contrário do Duolingo, as atividades do ELO não são ferramentas que prometem ensinar a língua por si só, mas são criadas por professores provavelmente como um complemento para as suas aulas. Podemos identificar indícios da presença de princípios, que, ao contrário do Duolingo, não visam apenas design, mas também a aprendizagem. Lembrando que cabe ao autor da atividade optar por não trabalhar com certos princípios.

Quanto à competência comunicativa, apesar de conseguirmos visualizar a presença de algumas competências com mais clareza do que outras, todas as competências são identificadas de alguma maneira na atividade, promovendo uma capacidade potencial de aprendizagem da língua maior de acordo com a competência comunicativa.

Nas Tabelas a seguir podemos visualizar melhor a relação de princípios e competências analisados em ambas atividades:

	Atividade do Duolingo	Atividade do ELO
Identidade	Contemplado	Contemplado
Interação	Contemplado	Contemplado
Produção	Não contemplado	Não contemplado
Tomada de riscos	Comtemplado	Contemplado
Customização	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
Agência	Parcialmente contemplado	Parcialmente contemplado
Ter problemas bem ordenados	Contemplado	Não contemplado
Desafio e consolidação	Contemplado	Não contemplado
“Na hora certa” e “sob demanda”	Contemplado	Contemplado

Sentido contextualizado	Não contemplado	Não contemplado
“Frustação prazerosa”	Não contemplado	Contemplado
Pensamento sistemático	Não contemplado	Parcialmente contemplado
Explorar, pensar lateralmente e repensar objetivos	Não contemplado	Contemplado
Ferramentas inteligentes e conhecimento distribuído	Não contemplado	Parcialmente contemplado
Equipes transfuncionais	Não contemplado	Não contemplado
Performance antes da competência	Parcialmente contemplado	Contemplado

Tabela 1: ilustração de quais princípios dos bons jogos foram contemplados.

	Atividade do Duolingo	Atividade do ELO
Competência sociocultural	Não contemplado	Comtemplado
Competência discursiva	Não contemplado	Comtemplado
Competência linguística	Comtemplado	Comtemplado
Competência formulaica	Não contemplado	Comtemplado
Competência interacional	Não contemplado claramente	Comtemplado
Competência estratégica	Não contemplado	Comtemplado

Tabela 2: para ilustrar quais competências comunicativas foram contempladas.

4. CONCLUSÕES

Lembrando que o que é abordado no ensino é mais importante do que design e tecnologia para os novos letramentos, que são essenciais para o ensino-aprendizagem nos dias atuais, podemos observar inicialmente que a atividade do Duolingo não atinge esta parte ética e ainda possui algumas lacunas na parte estética de acordo com o que vimos nos bons jogos. Já a atividade do ELO está mais próxima do que indicamos ser um novo letramento, por propor um ensino voltado para outras questões da linguagem que não apenas a gramática e ainda possuir uma boa parte estética, mesmo que também possua lacunas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANALE, M.; SWAIN, M. Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. In: **Applied Linguistics**, Oxford, v.1, n.1, p.1-47, 1980.

CELCE-MURCIA, M. Rethinking the Role of Communicative Competence in Language Teaching. In: ALCON SOLER, E.; SAFONT JORDÀ, M.P. (Org.). **Intercultural Language Use and Language Learning**. Springer, 2007, Cap.3, p.41–57.

GEE, J. P. Good games and good learning. In: **Phi Kappa Phi Forum**, Baton Rouge, v.85, n.2, p.33-38, 2005.

LANKSHEAR, C. KNOBEL, M. Sampling “the New” in New Literacies. In: KNOBEL, M. (Org.) **A new literacies sampler**. New York, 2006, Cap.1, p.1-24.