

GAMIFICAÇÃO: UMA PROPOSTA DE MOTIVAÇÃO NO ENSINO DE ALEMÃO COMO LÍNGUA ADICIONAL

MESSIAS DOS SANTOS CORREIA¹; BERNARDO K. LIMBERGER²

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

²Universidade Federal de Pelotas - *limberger.bernardo@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho está inserido no projeto Cursos de Línguas, oferecido pelo Centro de Letras e Comunicação da UFPEL à comunidade em geral. Por meio de uma experiência realizada em uma das aulas com a turma de Alemão III, ao aplicar alguns jogos competitivos, foi observado que os alunos interagiram positivamente com as propostas, porque eles foram participativos e atingiram os objetivos propostos. Além disso, eles relataram gostar da prática de jogos em aula dando o enfoque à competitividade. Logo, foi pensado em trabalhar com a gamificação, visto que os professores deles ainda não haviam abordado esse método.

Segundo Weissheimer e Braga (2017), a gamificação é o uso dos *games* em um contexto dissociado da sua função de entretenimento, ou seja, em contextos não focados nos jogos, mas com o propósito de garantir a motivação e o engajamento cognitivo dos indivíduos. Com isso, ela pode contribuir para uma aprendizagem efetiva tornando o ensino de língua estrangeira mais dinâmico e alternativo.

Uma ferramenta utilizada para propor atividades gamificadas aos alunos é o *Kahoot!*, uma plataforma de aprendizagem inspirada em *games*, utilizada como tecnologia educacional, que pode ter bastante eficiência em aulas de línguas. Existem três modalidades grátis no *Kahoot!*, o *quiz* e o *jumble*, sendo o primeiro, a modalidade escolhida para este trabalho. Os alunos baixam o aplicativo e, individualmente ou em grupo, respondem à pergunta que aparece na tela do projetor em seus aparelhos. Ao fim, aparece uma classificação de pontos pelas respostas corretas e rapidez.

Além disso, de acordo com Weissheimer e Braga (2017), um ambiente educacional deve ser capaz de ser atrativo, mantendo assim o foco dos estudantes. Sendo assim, a gamificação pode ser uma alternativa de comunicação para gerar um sentimento de satisfação e bem-estar nos alunos, os motivando para a realização das atividades propostas. Os pesquisadores acrescentam que os jogos funcionam como um acionador de motivação ao indivíduo.

Vale acrescentar que, segundo Weissheimer e Braga (2017), o desequilíbrio entre o desafio e a habilidade pode gerar sentimentos ruins, ou por haver muito desafio e pouca habilidade ou o oposto, causando frustração ou tédio nos alunos. Com isso, este estudo deverá levar em conta o nível dos alunos (A2) e o conteúdo de aprendizagem, tornando a atividade desafiadora, todavia adequada às habilidades que eles possuem e estão adquirindo.

Este estudo tem como objetivo verificar a eficiência da gamificação com o jogo *Kahoot!* na aprendizagem de alemão como língua estrangeira. A atividade fará parte da fase *Ergebnissicherung* (análise dos resultados da aprendizagem) do plano de ensino, a fim de analisar de modo prático a utilidade da gamificação.

Além dos pesquisadores citados, há outros estudiosos que tratam sobre a gamificação. Segundo Gazotti-Vallim, Gomes e Fischer (2017): “o que parece essencial para a caracterização de um jogo é que ele não apenas colabore, mas

também constitua-se na construção do conhecimento.” (2017, p. 03). De certo modo, todas vivências do ser humano constroem conhecimento, incluindo os jogos, e por que não os utilizar com fins pedagógicos? Essa é a proposta da gamificação, o uso de um recurso altamente tecnológico e atual, que faz parte da vida de muitos jovens, e, também, adultos.

Além de tudo, conforme Gazotti-Vallim, Gomes e Fischer (2017, p. 5):

Assim, é essencial lembrar que não apenas a motivação deve ser o foco de um jogo educativo, objetivos e princípios de aprendizagem precisam ser definidos com base na linguagem (verbal e não verbal) e na teoria de ensino-aprendizagem nas quais as atividades estão fundamentadas. (...). Portanto, é essencial que o professor analise detalhadamente um jogo, seja ele analógico ou digital, antes de personalizá-lo ou inseri-lo em seu contexto de ensino-aprendizagem.

Portanto, foi buscada neste projeto a utilização do modo *quiz* da plataforma *Kahoot!*, a fim de atender a proposta de aprendizagem, não sendo apenas um jogo exclusivamente com o intuito de diversão. Além disso, a plataforma é simples de utilizar, possibilitando uma familiarização mais rápida do professor com ela.

2. METODOLOGIA

O estudo será realizado em duas aulas com enfoque gramatical, a primeira aula já foi realizada. O planejamento das aulas está sendo estruturado em fases (cf. BIMMEL; BERND; NEUNER, 2011): *Einführung, Präsentation, Systematisierung, Üben e Ergebnissicherung* (Introdução, apresentação, sistematização, exercícios e análise dos resultados da aprendizagem). As duas aulas transcorrerão normalmente e terão atividades semelhantes sobre dois tópicos gramaticais distintos.

A primeira aula foi desenvolvida com as fases citadas anteriormente, porém sem a *Präsentation*, o vocabulário foi sobre comida e o tem gramatical, *Adjektivdeklination mit unbestimmter Artikel* (Declinação de adjetivos com artigo indefinido). Eles utilizaram a oralidade, realizaram um exercício de compreensão oral, escreveram um diálogo e compartilharam com a turma, além das atividades com o vocabulário envolvendo o conteúdo gramatical.

A próxima aula visa abordar o máximo de competências linguísticas que puder, visando o enfoque gramatical proposto. Entretanto, a última fase se diferenciará, pois na primeira aula foi aplicado alguns exercícios finais para a análise de aprendizagem. Nessa segunda aula, terá a última fase com o *Kahoot!*

O enfoque deste estudo será na *Ergebnissicherung*. Na primeira aula, essa fase será desenvolvida com um questionário de alternativas que será entregue aos alunos em papel, já na aula seguinte, haverá a presença do *Kahoot!*, ambas terão o enfoque gramatical.

A avaliação da atividade pelos alunos e os resultados de cada *quiz* aplicado na fase de análise dos resultados da aprendizagem mostrarão se há diferenças na aprendizagem com e sem a plataforma pela porcentagem de erros/acertos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Espera-se que a aprendizagem seja significativa com o uso do *Kahoot!*, pois os alunos, em grande parte de suas vidas, estão acostumados a não utilizar esse tipo de recurso no ensino, o que poderá ser atrativo, o que é de extrema importância

em uma aula de quatro horas corridas em um sábado de manhã. Além disso, se o *game Kahoot!* tiver um retorno positivo, ele, assim como outros *games* virtuais, poderão ser utilizados em aulas futuras.

Uma das relevâncias de utilizar a gamificação, de acordo com Gazotti-Vallim, Gomes e Fischer (2017, p. 2), é que ele faz parte do contexto dos jovens, pois é um “modelo flexível de aprendizagem; padrão pedagógico apoiado em dispositivos tecnológicos sem fios e diretrizes voltadas essencialmente para a aprendizagem centrada no aluno.”

Gazotti-Vallim, Gomes e Fischer (2017) ressaltam, também, alguns componentes da utilização de games:

A mobilização de emoções; o contar com a sorte; a organização dos jogos por meio de narrativas, progressão e relacionamento, desafios, atividades de cooperação e competição; a existência de feedback rápido, recompensas, níveis, pontos, investigação ou exploração, placar, barra de progressão, recursos já coletados, gráfico social etc. são alguns dos elementos componentes dos jogos. (2017, p. 4)

Logo, diferentemente de *games*, os jogos não eletrônicos não possuem alguns desses componentes. Além disso, os *games* tendem a ter partidas mais rápidas, o que torna o seu uso mais prático em sala de aula.

Além disso, os resultados de Weissheimer e Braga (2017) mostram que 88,9% dos estudantes afirmaram que a experiência teve um impacto positivo. Se a proposta for bem elaborada, acredita-se que se pode, também, haver um resultado positivo na aprendizagem de língua alemã com a turma abordada e contribuir para o fortalecimento acadêmico de métodos alternativos e dinâmicos para o ensino de alemão como língua adicional.

4. CONCLUSÃO

No mundo atual, o contato com a tecnologia, especialmente com a *internet* e *smartphones*, faz parte do contexto de grande parte da população brasileira. O uso de telefones celulares não deve ser visto como um problema no decorrer das aulas de língua estrangeira, tanto nas escolas, como em cursos de extensão das universidades. Pode-se reconhecer o dispositivo com um recurso com o propósito de adequação ao contexto dos alunos.

Estudos mostram que a gamificação tende a ter resultados positivos na aprendizagem de língua estrangeira (WEISSHEIMER; BRAGA, 2017; GAZOTTI-VALLIM; GOMES; FISCHER, 2017), pois pode gerar motivação nos alunos e despertar neles um momento lúdico, fora das preocupações do cotidiano.

Especialmente no ensino de língua alemã, a gamificação pode acarretar na quebra de preconceitos contra a língua, como por exemplo, o rótulo de ela ser uma língua difícil, pois o ambiente da aula se transforma, a atenção ao responder as questões se torna maior e como a proposta pode ser desenvolvido em grupo, a coletividade só tende a contribuir no ensino de LE. Além disso, a competitividade pode ser um fator de motivação entre os alunos. Sendo assim, todas as normas gramaticais de casos e declinações “ficam de lado”, ou melhor, camufladas no uso da língua e, conseqüentemente, o professor pode tornar a aprendizagem de língua alemã mais atrativa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIMMEL, Peter; BERND, Kast; NEUNER, Gerd. **Deutschunterricht planen**. Kassel: Langenscheidt, 2011.

GAZOTTI-VALLIM, Maria Aparecida; GOMES, Silvia Trentin; FISCHER, Cynthia Regina. Vivenciando Inglês com Kahoot: Experiencing English with Kahoot. **The ESpecialist**: Descrição, Ensino e Aprendizagem, São Paulo, v. 38, n. 1, 2017.

WEISSHEIMER, Janaina; BRAGA, Ingrid Pollyanna da Silva. **Aplicativos Digitais Móveis nas Aulas de Inglês**: Efeitos da gamificação na aprendizagem e na motivação dos aprendizes. **Hypertextos**, v. 16, p. 91-109, 2017.