

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS: TRANSFORMANDO A APRENDIZAGEM EM UM JOGO

Bruna Escalante Ayres 

Especialista em Linguagens Verbo/Visuais e Tecnologias pelo Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL), Campus Pelotas – brunaayres48@gmail.com

Resumo: As tecnologias digitais têm impactado fortemente a vida no século XXI, principalmente a partir dos modernos *smartphones* conectados à internet que acompanham as pessoas e se fazem úteis nas mais diversas atividades. Referente à educação, especificamente ao ensino de línguas, novas perspectivas tecnológicas de ensino e de aprendizagem acompanham essa realidade, como a aprendizagem móvel e a educação. Atualmente, essas perspectivas têm fundamentado o desenvolvimento de diversas ferramentas voltadas ao ensino de línguas, como: *Kahoot*; Ensino de Línguas *Online*; *Lyrics Training*; e Duolingo. Portanto, este artigo tem como objetivo apresentar uma breve análise de potenciais disponibilizados por essas ferramentas, oferecendo aos educadores uma possibilidade para sua inserção ao processo de ensino e de aprendizagem escolar. O trabalho conclui pela necessidade de que os educadores estejam sempre atentos às novas possibilidades advindas com o constante avanço das tecnologias digitais, dentre as quais a gamificação e a aprendizagem móvel tendem a obter ainda mais destaque.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de línguas; Aprendizagem.

GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS: TRANSFORMANDO LA APRENDIZAJE EN UN JUEGO

Resumen: Las tecnologías digitales han impactado fuertemente la vida en el siglo XXI, principalmente a partir de los modernos *smartphones* conectados a Internet que acompañan a las personas y se hacen útiles en las más diversas actividades. Por lo que se refiere a la educación, en particular a la enseñanza de idiomas, las nuevas perspectivas tecnológicas de enseñanza y aprendizaje van de la mano con esta realidad, como el aprendizaje móvil y la educación. Actualmente, estas perspectivas han fundamentado el desarrollo de diversas herramientas dirigidas a la enseñanza de idiomas, como: *Kahoot*; Enseñanza de Idiomas *Online*; *Lyrics Training*; y Duolingo. Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo presentar un breve análisis de los potenciales disponible por estas herramientas, ofreciendo a los educadores una posibilidad para su inserción en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación; Enseñanza de idiomas; Aprendizaje.

Introdução

Os avanços tecnológicos têm influenciado as mais diversas áreas sociais, em especial, a educação. O caráter multimídia, a velocidade de informações, a possibilidade de interação e de compartilhamento correspondem apenas a alguns aspectos potencializados pelas

tecnologias digitais. Além disso, o investimento em tecnologias em sala de aula pode ser uma boa opção em função da perspectiva de aproximação da vida cotidiana dos educandos. Conforme [Saboia et al. \(2013, p. 12\)](#), “existe uma demanda latente das novas gerações por uma readequação do ensino, mais próxima de sua realidade, ou como eles mesmos apontam que fale a nossa língua”. Portanto, podemos entender que as tecnologias móveis estão transformando a relação entre pessoas e espaços, através de novas possibilidades, e não seria diferente na educação. Dessa forma, sua utilização em prol do desenvolvimento escolar pode ser vista como uma oportunidade de deixar as aulas mais dinâmicas e divertidas, já que hoje em dia, de alguma forma, todos temos acesso a aparelhos tecnológicos, e com os jovens, isso não é diferente. Os aparelhos eletrônicos como *tablets*, *notebooks* e *smartphones* possibilitam o acesso aos jogos eletrônicos, redes sociais e aplicativos sendo, às vezes, mais atraentes que uma sala de aula com métodos mais tradicionais de ensino.

Com o avanço das tecnologias digitais, a gamificação vem ganhando espaço em diversas áreas, entre elas a educacional. Podendo ser entendida como o uso de elementos, pensamentos e estratégias de jogos em um contexto de não jogo para a resolução de um problema ([FADEL et al., 2014](#)). Seu uso pode ser promissor para o reforço de conteúdos escolares, mas também pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades como, a colaboração, trabalho em equipe, engajamento, entre outros, além de oportunizar aos educandos envolvimento nas atividades, pois a gamificação funciona como um motivador para os indivíduos e seu foco principal está no aprendizado com prazer e diversão. Aliada às tecnologias e aprendizagens móveis, a gamificação na educação é uma possibilidade interessante para complementar o ensino, já que tem como objetivo melhorar o engajamento dos educandos nos processos de ensino e aprendizagem. Segundo [Fardo \(2013b, p. 3\)](#), “atualmente a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os *games*”.

De acordo com [Fardo \(2013b\)](#), a gamificação ainda precisa de muita pesquisa, tanto na parte teórica quanto na empírica, mostrando ser necessário o estudo e aprendizado sobre a gamificação, possibilitando a verificação do seu verdadeiro potencial. Para [Schlemmer \(2014\)](#), a gamificação possibilita a exploração, a experimentação e a vivência de novas

possibilidades didático-pedagógicas, as quais são vinculadas a um contexto de hibridismo e multimodalidade, provocando a produção de sentidos e a significação. [Rezende e Mesquita \(2017\)](#) sugerem o desenvolvimento de espaços para implantações e discussões de técnicas e recursos da gamificação com o apoio de educadores e educandos. Desse modo, pensando a respeito da utilização de jogos gamificados na educação, este artigo tem como objetivo apresentar quatro ferramentas que podem auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem, sendo elas: *Kahoot*, *Lyrics Training*, Ensino de Línguas *Online* (ELO) e Duolingo, procurando trazer suas características e a possível utilização para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem de línguas. Para isso, este artigo está dividido em três partes: Aprendizagem Móvel, Gamificação e Ferramentas Gamificadas no Ensino de Línguas.

Aprendizagem Móvel

O tema aprendizagem móvel vem sendo alvo de pesquisas, e isso se dá pelo aumento significativo das tecnologias móveis. A aprendizagem móvel ou *M-Learning* pode ser entendido como o conceito que sustenta a representação da aprendizagem por meio de dispositivos de mão, por exemplo, *smartphones*, *iPods* e/ou *tablets*. De acordo com a [UNESCO \(2014, p.8\)](#), “a aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar.” Então, entende-se que a aprendizagem móvel se distingue das outras formas de aprendizagem pois, o educando pode aprender em diferentes espaços e com recursos variados.

Nas escolas, essa novidade confronta o ensino tradicional, conduzindo os educadores e educandos para uma “nova geração de dispositivos móveis que dará forma ao ensino e aprendizagem do século XXI.” ([MOURA; CARVALHO, 2009, p. 22](#)). Para [Lévy \(1999\)](#), esse virtual pode ser entendido como:

toda entidade "desterritorializada", capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. ([LÉVY, 1999, p.48](#)).

Assim, a cibercultura pode ser entendida como uma reunião de relações sociais, produções artísticas, éticas, intelectuais dos seres humanos e se articula por meio de

redes interconectadas de computadores, ou seja, no ciberespaço. A cibercultura trouxe uma nova forma para as pessoas perceberem-se como sujeitos nas cidades, ao haver a possibilidade de moverem-se e estarem conectados. O dia a dia foi transformado através desses novos métodos, estabelecidos pelas pessoas que comunicam e conectam-se através dos dispositivos móveis. A internet ganhou novas configurações, não estando fixada a um *desktop* apenas, podendo ser acessado em diversos locais. Nesse sentido, os dispositivos móveis estão transformando os modos de ensinar e aprender. Com essas tecnologias, podemos acessar, criar, distribuir e/ou manipular conhecimentos e informações em quaisquer espaços. Desse modo, é possível criar um espaço de aprendizagem, onde os sujeitos que as utilizam podem acessar seus conteúdos por meio de seus dispositivos móveis.

A aprendizagem móvel pode trazer diversos benefícios tais como a expansão e a equidade da educação, facilitar a aprendizagem individual, fornecer retorno e avaliação imediatos, permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar, assegurar o uso produtivo do tempo em sala de aula, criação de novas comunidades de estudantes, apoiar a aprendizagem fora da sala de aula, potencializar a aprendizagem sem solução de continuidade, criar uma ponte entre a aprendizagem formal e não formal, minimizar a interrupção educacional em áreas de conflito e desastre, auxiliar os educandos com deficiências, aperfeiçoar a comunicação e a administração e melhorar a relação custo-eficiência ([UNESCO, 2014](#)).

Para tanto, para haver um sucesso e a efetiva aplicação dos benefícios citados acima, faz-se necessário o treinamento dos educadores, o fornecimento de apoio e formação sobre tecnologias móveis, adaptação e criação de conteúdos para plataformas digitais, igualdade de gênero para educandos móveis, ampliação e aperfeiçoamento das opções de conexão à internet, estratégias para fornecer acesso igual a todos, explicações de como usar a internet de forma segura, responsável e saudável. Para isso, é preciso ter toda uma preparação dos educadores, educandos, gestão e escola para a implementação dessa nova forma de aprendizagem para ocorrer o mínimo desejado de sucesso no ensino. Portanto, entendemos que a escola não pode ficar parada no tempo. Ela precisa adequar-se a essa nova realidade tecnológica, já que nessa nova era as formas de linguagem, leitura e escrita são permeadas pelas tecnologias digitais.

Gamificação

Gamificação corresponde a um termo pertencente à língua inglesa, *gamification*, que pode ser entendido como “a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos” ([FADEL et al., 2014, p. 6](#)), não sendo o ato de criar ou jogar somente. Esse termo baseia-se em diversas áreas de pesquisa, por exemplo, a ciência cognitiva, jogos, interface homem computador e capacitação de pessoal. De acordo com [Domínguez et al. \(2013\)](#), os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem, ou seja, pode ser entendida como a ação de se pensar tal qual quando se está em um jogo, utilizando a sistemática do ato de jogar, fora do seu contexto original, desse modo, a aprendizagem torna-se uma atividade voluntária, com limites de tempo e espaço, com regras, possuindo um fim em si mesmo e proporcionando diversas emoções.

[Zichermann e Cunningham \(2011\)](#) ressaltam que a gamificação explora os níveis de engajamento do indivíduo para a resolução de problemas e identificam quatro razões específicas para as pessoas jogarem: primeiro, para obter o domínio de determinado assunto; segundo, para aliviar o stress; terceiro, como forma de entretenimento, e quarto, sendo uma forma de socialização. Assim torna-se possível ter alguns objetivos, os quais a gamificação pode apoiar, dentre eles, a interação entre os usuários, a capacidade de lidar com o fracasso e o sucesso, o desenvolvimento de habilidades, a contextualização e problematização de conceitos, a motivação, o engajamento e o melhoramento da experiência.

Segundo Fardo, a aplicação da gamificação na educação:

necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas. ([FARDO, 2013a, p. 3](#)).

Na literatura, é possível encontrar diversas pesquisas sobre a gamificação na educação, e estes estudos contém dados relevantes quanto a eficácia da participação dos estudantes em atividades, no comportamento, na interação e no desenvolvimento cognitivo. Na prática pedagógica, [Vianna et al. \(2013\)](#) identificaram quatro características essenciais na composição de jogos, sendo elas, a meta, as regras, o *feedback* e a participação voluntária.

Para [McGonigal \(2011\)](#), os elementos de jogos eletrônicos (pontos, níveis, classificação e emblemas), são uma maneira fácil, viável e eficaz para estimular o comportamento dos usuários na realização das tarefas. Pode destacar-se, também, a missão, o enredo, os personagens, os objetivos, os recursos e itens, a colaboração e ajuda e o desempenho.

Cada um desses elementos tem a sua função dentro da atividade gamificada. Para tanto, faz-se necessário o estabelecimento de objetivos, os quais serão alcançados gradativamente, usando estratégias que estimulem as funções cognitivas e subjetivas dos usuários. A gamificação pode e deve ser utilizada como um estimulante para a falta de engajamento e manutenção do foco no tema estudado e tem-se tornado válido para ajudar nesse processo. Porém, para que se explore essa ferramenta, faz-se necessário ter o conhecimento dos processos, das plataformas gamificadas disponíveis e, principalmente, aproximar os educadores para essa atividade. Assim, será possível ter uma efetividade nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, em qualquer atividade gamificada, o jogador fica submetido a algumas regras e ele deve aceitá-las para atingir as metas e superar os obstáculos.

Os benefícios de um ensino, adotando um sistema que aplica os conceitos da gamificação, começam desde o planejamento do projeto à sua execução. Porém, só terá sentido quando o objetivo estiver focado na aprendizagem efetiva dos educandos. Faz-se necessário que o educador, ao utilizar a gamificação, esteja ciente de que ele não vai resolver todos os problemas de aprendizagem. Será apenas mais um recurso disponível para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, faz-se necessário a utilização das plataformas de forma cuidadosa. Os educadores só estarão indo em direção ao ensino gamificado quando o planejamento de suas aulas envolverem alguma forma de desafio, metas, conquistas, entre outros.

Ao pesquisar sobre a gamificação no ensino de línguas no país, [Garcia \(2017\)](#) identificou quatro objetivos principais perseguidos pelos pesquisadores, sendo o primeiro, análise de resultados quanto à gamificação do ensino e aprendizagem em experiências gamificadas, utilizando ferramentas digitais ou não; o segundo objetivo, analisa as potencialidades de novas formas de ensino e de aprendizagem de línguas com ênfase no avanço tecnológico, o terceiro, analisa ferramentas específicas nos processos de ensino e

aprendizagem de línguas, e o quarto objetivo, analisa o desenvolvimento de sistemas digitais gamificados para os processos de ensino e aprendizagem. Dentre as ferramentas, relacionadas pela pesquisadora, para alcançar estes fins, a autora destaca possibilidades envolvendo ferramentas gamificadas *online* como, o *Ensino de Línguas Online (ELO)*, *Lyrics Training*, *Duolingo*, *Busuu*, *Memrise*, *WordBucket*, *Tynicards*, *Brainscape*, e os sistemas que gamificam a sala de aula, *ClassDojo*, *ClassCraft*, *Classbadges* e *PlayBrighter*.

Ferramentas Gamificadas no Ensino de Línguas

A aprendizagem móvel oferece aos educandos e educadores a possibilidade de aproveitar os recursos oferecidos pelas tecnologias móveis, destacando-se a possibilidade de acesso, visualização e criação de conteúdo independentemente da localidade e horário. Então, para melhorar o acesso ao conhecimento, é preciso levar em consideração as particularidades de cada educando. Para isso, faz-se necessário o fornecimento de um conteúdo que atenda às características dos educandos, além de adequá-los às restrições dos dispositivos móveis de cada um, pois pode haver limitações e recursos distintos.

Para isso, a gamificação utiliza elementos de jogos e insere-os em diversos contextos, buscando trazer o aspecto motivacional e lúdico de *games*, para outros ambientes, por exemplo, pontos, *rankings* e medalhas, com o intuito de incentivar e reforçar o aprendizado, a colaboração entre os indivíduos e o uso de *feedback* para ajudar na análise e avaliação do desempenho dos usuários. Esses elementos podem ser divididos em categorias ou níveis de abstração, variando interfaces, limites de tempo, turnos e recursos limitados, objetivos, variação dos modos de jogar ou modelos como, curiosidade, fantasia ou desafios.

Na educação, a gamificação pode auxiliar no desenvolvimento do pensamento, na competitividade e socialização, pois ao utilizar a gamificação na educação, a sala de aula torna-se um ambiente desafiador e atraente na busca pelo conhecimento. Desse modo, haverá promoção do diálogo, participação, estimulação da criatividade e autonomia, e foco para resolver os problemas. Então, o mais importante da gamificação na educação é que os educadores percebam a estratégia como uma forma de estimular a aprendizagem. Para tanto, faz-se necessário a associação dos conteúdos com os desafios e missões, para que os educandos busquem se aprofundar nos assuntos propostos. Portanto, nessa seção, serão

apresentadas quatro plataformas gamificadas que podem ser utilizadas no ensino de línguas, suas características e algumas pesquisas realizadas sobre cada uma dessas ferramentas.

Kahoot

O *Kahoot!*¹ refere-se a uma plataforma de aprendizagem *online* que traz elementos de gamificação para a criação de *quizzes*, pesquisas e questionários. É possível utilizar a plataforma de modo gratuito, mas utilizando a assinatura paga, serão disponibilizados *upgrades* opcionais, os quais desbloqueiam alguns recursos avançados, como uma biblioteca com milhões de imagens e tipos avançados de perguntas, *puzzles*, enquetes, perguntas abertas e *slides*. Sendo baseado em jogos de múltipla escolha, permite aos educandos e educadores, criar, investigar, colaborar e compartilhar conhecimentos. Pode ser utilizado através de *smartphones*, *tablets*, *iPods* ou computador que tenha acesso à internet. Na ferramenta, há diversos *quizzes* prontos e compartilhados, sobre variados assuntos, além de haver a opção para a criação de seu próprio *quiz*, público ou privado, com *ranking* e pontuação, em quatro modos de jogo. A ferramenta pode ser utilizada de diversas maneiras, tudo vai depender dos objetivos do usuário. Pode ser usado, por exemplo, para fazer uma votação de forma anônima, para resumir um tópico de forma mais lúdica e dinâmica ou para investigar os conhecimentos dos educandos sobre os conteúdos ministrados em sala de aula.

Utilizando em sala de aula, é possível criar jogos ou utilizar as questões do banco de perguntas, podendo combinar, misturar, editar ou personalizar os modelos existentes. Também é possível fazer apresentações ao vivo, através de vídeos ou reproduzir em sala de aula, através de um telão. Nesse modo, perguntas e opções de respostas são exibidas em uma tela compartilhada, e os educandos respondem, através de seus dispositivos. Temos a opção de atribuir desafios, onde perguntas e respostas são exibidas nas telas dos jogadores e o cronômetro é desligado. Pode ser uma opção para o ensino a distância, revisão ou avaliação formativa em sala de aula, além de poder ser compartilhado através do *Microsoft Teams*². Por fim, também tem a opção de compartilhar os *Kahoots* com colegas, organizando-os em tópicos ou assuntos específicos.

Na ferramenta, são utilizados três elementos gamificados, sendo eles, o placar geral com o nome e pontuação de cada educando, limite de tempo e placar de pontos, não

utilizando alguns elementos os quais poderiam ser aproveitados a longo prazo como, medalhas, objetivos a longo prazo, progressão, mecânicas variadas, entre outros. Para usar nos processos de ensino e aprendizagem de línguas, o *Kahoot* apresenta diversos potenciais, dentre eles, destacamos, o envolvimento e um efeito positivo na aprendizagem, pois apresenta três características motivadoras, o desafio para alcançar as respostas adequadas, a fantasia associada ao espetáculo que a ferramenta é capaz de proporcionar e a curiosidade, apresentados através dos sons e imagens para a resolução dos problemas propostos.

Referente ao uso do *Kahoot* em sala de aula, [Costa, Oliveira e Santos \(2019\)](#) observaram que a motivação foi predominante na atividade gamificada e na participação dos estudantes durante a aula e a inclusão da tecnologia educacional digital, contribuindo de forma efetiva e ativa para uma aprendizagem significativa, desde que o educador saiba trabalhar a intencionalidade pedagógica nesse cenário digital. Segundo [Martins e Gouveia \(2019\)](#), a plataforma apresenta algumas limitações com relação ao seu uso, como, por exemplo, a necessidade de internet em sala de aula para conseguir responder as questões, e assinalam que o *Kahoot* despertou o interesse e aumentou o estímulo nos educandos, deixando o aprendizado mais atraente e divertido. De acordo com [Monteiro, Rodrigues e Pinheiro \(2019\)](#), fica evidente que os aplicativos e jogos digitais podem ser utilizados como uma ferramenta de grande valia no processo de aprendizagem.

Lyrics Training

A ferramenta *Lyrics Training*³ permite aprender idiomas ao assistir os videoclipes de suas músicas preferidas através de celulares, com sistema *Android*, *iOS* ou pelo *site*, sendo o acesso e cadastro gratuitos, com uma maneira fácil e divertida de aprender e melhorar as habilidades de escrita, leitura e compreensão oral da língua a qual deseja ser aprendida, através de vídeos e letras musicais de bandas e cantores famosos. Para isso, o usuário deve preencher as lacunas com as palavras que faltam e, assim, acaba por aprender o vocabulário e conhecendo novas expressões. A ferramenta possui quatro níveis de dificuldade, iniciante, intermediário, avançado e especialista, sendo que cada vídeo pode ter as opções do modo *writing*, onde o usuário deve preencher as lacunas em branco com as palavras certas enquanto o vídeo está passando, e no modo *choice*, o usuário deve escolher dentre a lista de palavras,

aquela que está correta, enquanto o vídeo está tocando. Quando o usuário vai preenchendo as lacunas, vai acumulando pontos, mostrando o progresso com a quantidade de respostas corretas ou incorretas. O *site* também possui o modo *karaokê*, permitindo aos usuários cantar e visualizar a letra completa, praticando, assim, a habilidade de fala.

A ferramenta ajuda os estudantes de língua estrangeira a aprender novas palavras, expressões e reforçar a gramática. Ainda, tem a possibilidade de escuta, para melhorar o reconhecimento de palavras e sons de uma língua estrangeira em um curto período de tempo. Além da língua inglesa, está disponível para aprendizagem outras doze línguas, dentre elas, espanhol, português, francês, italiano, alemão, holandês, japonês, turco, polonês, sueco, finlandês e catalão.

Os elementos gamificados da ferramenta são os níveis, pontos, *feedback*. Como potencial para o ensino de línguas, a ferramenta auxilia na prática da compreensão oral, pois é preciso prestar atenção, entender a palavra pronunciada e escrevê-la dentro do tempo proposto, favorecendo a aprendizagem, tornando o aprendizado mais pertinente e divertido, potencializando o engajamento, favorecendo a relação entre educador e educandos, e principalmente, o ensino de línguas em ambiente escolar ou fora dele.

Para [Almeida \(2017\)](#), os recursos virtuais, alinhados a atividades com músicas, podem trazer contribuições relevantes para a aprendizagem, propiciando a prática de habilidades da língua, como a compreensão auditiva e aquisição de vocabulário. Segundo [Silva \(2018\)](#), com a utilização de diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos, os educandos que utilizaram a plataforma adquiriram e construíram conhecimentos de forma lúdica, pois as ferramentas utilizadas foram condizentes com a faixa etária deles. Em sua pesquisa, [Del Monico \(2017\)](#) evidenciou que os educandos utilizam o *Lyrics Training* com menos frequência e quando usam, fazem-no para o melhoramento da competência linguística, pois a plataforma pode ser considerada uma ferramenta limitada por não ter a possibilidade de estudar as quatro habilidades.

Ensino de Línguas *Online* (ELO)

O Ensino de Línguas *Online*⁴ (ELO) caracteriza-se como um Recurso Educacional Aberto (REA), definido pela [UNESCO \(2011, p. 1\)](#) como “materiais de ensino, aprendizado e pesquisa

em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros”. Nesse caso, são utilizadas as licenças livres, denominadas *Creative Commons* (CC). A concessão de distribuição, adaptação e uso é feita através do selo (CC-BY-NC-SA), sinalizando que terceiros podem usar e/ou adaptar. Esses recursos baseiam-se em três elementos: *conteúdos de aprendizagem*, podem ser cursos, palestras, imagens, livros, etc., com fins educacionais; *ferramentas tecnológicas*, plataformas *online*, *softwares* e programas que divulgam e gerenciam conteúdos e os *recursos para implementação*, licenças para publicar materiais. Também possuem quatro características importantes relacionadas às possibilidades fornecidas aos usuários: a) o *uso*, referente à permissão de utilizar o original ou nova versão, em diversos contextos; b) o *aprimoramento*, relativo à adaptação ou melhoramento, conforme a necessidade do usuário; c) a *combinação*, relacionado à possibilidade de combinar diversos recursos para a criação de novos; e d) a *distribuição*, referente à permissão de copiar e compartilhar materiais novos ou originais.

Desse modo, o ELO consiste em uma ferramenta usada para a produção de arquivos digitais, geralmente incluindo texto, imagem, som e vídeo. Seu sistema volta-se para o ensino de línguas, estrangeiras ou maternas, podendo ser utilizada para diversas áreas do conhecimento. A ferramenta apresenta oito módulos. Há três módulos expositivos, hipertexto, *composer* e vídeo, tendo como finalidade básica a exposição de informações. Os cinco módulos interativos são eclipse, memória, *cloze*, sequência e *quiz*. Nesse módulo, além de poder expor as informações, também é possível interagir com os usuários, que ademais de assistir e ler, também agem sobre o texto, respondendo e transformando-os com sua ação.

Como potencial para a educação, o Ensino de Línguas *Online* (ELO), incentiva a criatividade e a ludicidade, deixando a imaginação do educando e educador fluir conforme o conteúdo a ser ensinado, proporcionando uma estética visual e espacial muito diferente da tradicional, deixando o educando mais relaxado para aprender, pois está envolvido e concentrado na aprendizagem. Os elementos gamificados da ferramenta são: o nível do jogador, a pontuação geral, *ranking* geral e entre amigos, medalhas de honra e os desafios vencidos.

Para [Leffa \(2016\)](#), a plataforma ELO tenta mostrar ao educador que ele pode ir além dos seus saberes, melhorando os trabalhos já existentes ou os seus próprios, saindo do papel, usufruindo a multimodalidade do mundo virtual e explorando os recursos interacionais para construir um novo diálogo com o educando. De acordo com [Castela, Rodrigues e Citon \(2010\)](#), o programa ELO, tem uma grande utilidade para educadores de diversas disciplinas, inclusive de línguas, e pode representar para o educador o que um processador de texto fica sendo para um escritor e um *Corel Draw* torna-se para o profissional de *design* gráfico. Segundo [Franco \(2011\)](#), o *software* ELO permite aos seus usuários o alcance de metas como efetividade, produtividade, segurança e satisfação, em um contexto educacional. Por ser de distribuição gratuita, *online* e com tutoriais passo a passo, o *software* fica sendo um excelente recurso para que educadores criem atividades adequadas ao ensino de línguas *online*.

Duolingo

O Duolingo⁵ corresponde a uma ferramenta educacional de ensino de idiomas, o qual compreende um *site* e aplicativo para diversas plataformas. Por ser gratuito, pode ser usado como forma de aprendizado, possuindo atividades diversas e dinâmicas. Tem como características lições fragmentadas, os quais os usuários fixam o conteúdo através da repetição da língua estudada. Utiliza um modo de desafio por pontos, o qual avança de acordo com o domínio do usuário sobre o idioma, tornando-se mais difícil conforme vai avançando. Conforme o progresso, vai se evoluindo na árvore de habilidades, levando o estudante progressivamente ao final do curso, enquanto oferece a opção de voltar atrás e repetir as atividades para não ocorrer o esquecimento das palavras. O Duolingo também oferece a opção de seguir outros usuários e ver seu progresso, verificando os pontos, as línguas aprendidas e a quantidade de palavras que conhece, possibilitando as comparações entre usuários.

Como potencial para o ensino de línguas, o Duolingo apresenta a autonomia para a aprendizagem e serve como uma forma de revisão do conteúdo já estudado, pois não há a figura do educador ou do método audiolingual. Também pode ser um auxiliar na ampliação da carga horária de disciplinas, pois pode ser usado dentro ou fora dos ambientes escolares, pois há a utilização de engajamento, motivação, atenção, participação, para auxiliar os

usuários a manter o interesse nos conteúdos e reformular os hábitos antigos, trazendo uma nova perspectiva para o ensino e aprendizagem de línguas. A ferramenta apresenta os seguintes elementos gamificados: metas e objetivos, níveis, tempo, premiação, regras, *replay*, *feedback*, competição, curva de interesse e estética, auxiliando para tornar a experiência de aprendizagem mais prazerosa.

Para [Cruz et al. \(2017\)](#), o Duolingo destaca-se como plataforma para o aprendizado de idiomas, porém não se torna autossuficiente como um curso presencial, possuindo restrições de interação entre pessoas no momento do estudo. De acordo com [John \(2017\)](#), embora o Duolingo não seja um aplicativo eficiente para a aprendizagem de uma língua estrangeira, por não apresentar situações do uso da língua em contexto real ou próximo disso, ele auxilia na memorização de palavras, enriquecendo o vocabulário dos educandos. Segundo [Melo \(2017\)](#), utilizando o aplicativo Duolingo nos processos de ensino e aprendizagem foi possível a comprovação de que a plataforma fica sendo um meio bastante eficiente, pois os educandos tiveram um avanço considerável em relação ao aprendizado da língua inglesa, sendo comparado o desempenho dos educandos antes e depois do uso do aplicativo através do celular, ficando comprovado que esse aplicativo, quando usado com o devido suporte dado pelo educador, pode ser muito eficiente e propiciar resultados surpreendentes.

Conclusão

Estamos vivendo em uma era em que a busca do conhecimento está cada vez mais ativa. Hoje, a tecnologia está ocupando um espaço maior nas nossas vidas, deixando o papel e a caneta cada vez mais de lado. A tecnologia nos oferta ferramentas mais modernas, deixando-nos mais entretidos e cômodos e, isso tornou-se uma necessidade devido as transformações que estamos passando. A cada momento, nos deparamos com novas tendências e conceitos, os quais acabam por interferir em nossa vida todos os dias. Além de estar disponível a todos os níveis sociais, a tecnologia pode e deve ser utilizada para o nosso crescimento, e não, para ficarmos dependentes dela. Já que a aprendizagem móvel é uma tendência a qual adaptou-se aos novos tempos, utilizando-a na educação, é possível encontrar algumas vantagens, dentre elas, aumento do alcance da educação e melhoria na igualdade de oportunidades; facilita a aprendizagem em qualquer lugar e hora; fornece *feedback* imediato

por parte dos educadores; incentiva a criação de comunidades estudantis e a aprendizagem colaborativa; favorece a aprendizagem contínua; auxilia estudantes com deficiências devido a sua acessibilidade e ajuda na melhoria da eficiência na educação, em relação aos custos.

No ensino de línguas, a aprendizagem móvel pode potencializar o aprendizado em qualquer disciplina, desde que os educadores tenham formação para conseguirem desenvolver propostas pedagógicas com o uso dessas tecnologias. Desse modo, ao incluir as tecnologias móveis no ensino de línguas, o educador deve ter consciência que o propósito dessas ferramentas é auxiliar na potencialização do aprendizado, já que a tecnologia não cria um aprendizado melhor, mas sim, cria novas possibilidades de adquirir o conhecimento. Desse modo, é preciso criar atividades que explorem o melhor de cada ferramenta, possibilitando ao educando ser mais ativo e protagonista no seu processo de aprendizagem. Examinando os aspectos educacionais das ferramentas citadas, de um modo geral, com a inserção das tecnologias móveis na educação, mais precisamente no ensino de línguas, o educador é capaz de conhecer mais seus educandos, criando um clima agradável e positivo em sala de aula, incentivando a reflexão sobre um pensamento mais crítico para auxiliar na dinamicidade das aulas, ajudando os educandos a resolverem e lidarem com os desafios, além de proporcionar o contato com a língua fora do ambiente escolar, facilitando e enriquecendo a interação entre os participantes.

Portanto, entende-se que o foco da gamificação será o envolvimento dos indivíduos dentro das atividades propostas e, para isso, recorre-se à utilização de mecanismos de jogos, podendo tornar as atividades prazerosas e desafiadoras, favorecendo o engajamento dos indivíduos. Nesse sentido, os elementos fundamentais para a identificação dos usuários com a plataforma são: as metas, as regras e o *feedback*. Mas, para todas essas atividades serem utilizadas com sucesso, torna-se necessário que os educadores confiem e invistam na tecnologia, ficando atentos às mudanças tecnológicas, realizando estudos e interessando-se em despertar o engajamento de seus educandos, os quais serão os maiores envolvidos na educação.

Referências

ALMEIDA, Gislene Lima. **As tecnologias digitais e a música como recursos potencializadores da aprendizagem de Língua Inglesa: um estudo de caso com estudantes do ensino médio**. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós- Graduação em letras: cultura, educação e linguagem - PPGCEL, Vitória da Conquista, 2017. 133f. Disponível em: <http://www2.uesb.br/ppg/ppgcel/wp-content/uploads/2017/07/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Mestrado-em-Letras-UESB-Turma-2015-Gislene-Lima-Almeida-ilovepdf-compressed.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2020.

CASTELA, Greice da S.; RODRIGUES, Analice d. O.; CITON, Jocielly M. d. O. **Reflexões sobre um curso de produção de atividades por meio do programa Ensino de Línguas Online (ELO)**. Revista Varia Scientia. v. 09, p.23-24, 2010. Disponível em: <http://saber.unioeste.br/index.php/variascientia/article/view/2598/3095>. Acesso em: 04 mar. 2020.

COSTA, Tânia Cristina Mamede; OLIVEIRA, Lêda Pinheiro da Silva; SANTOS, Letícia Machado dos. O uso do aplicativo Kahoot: uma ferramenta pedagógica para as aulas de química por intermediação tecnológica. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 5, p. 14321-14326, 2019. Disponível em: <http://www.brjd.com.br/index.php/BRJD/article/view/3091>. Acesso em: 27 fev. 2020.

CRUZ, Beatriz Lima da; MOURA, Luiza Saad de; ROMANI, Elizabeth; ROSA, José Guilherme Santa. **Plataforma Duolingo: um estudo das ferramentas de ensino**. 2017. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cidi2017/144.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2020.

DEL MONICO, Michelli de Godoy. **As tecnologias digitais de informação e comunicação na aprendizagem autônoma da língua inglesa**. 88 folhas. Dissertação de Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa. Universidade Estadual Paulista Julio Mesquita Filho. Faculdade de Ciências e Letras – Campus Araraquara. 2017. Disponível em https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/150933/monico_mg_me_arafcl.pdf?sequence=3&isAllowed=y. Acesso em 27 fev. 2020.

DOMÍNGUEZ, Adrián. NAVARRETE, Joseba Saenz de; MARCOS, Luís de; SANZ, Luis Fernández; PAGÉS, Carmen; HERRÁIZ, José Javier Martínez. **Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes**. Journal Computers & Education, Virginia, v. 63, p. 380–392, 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamification.pdf. Acesso em: 20 out. 2020.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/29099312/Gamificac_a_o_na_Educac_a_o. Acesso em: 07 jan. 2020.

FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Publicado em CINTED-UFRGS. Novas tecnologias na educação. v. 11, p. 1-9, 2013a. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>. Acesso em: 21 jan. 2021.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos de games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 104 p. Dissertação (Mestrado). Universidade de Caxias do Sul. Programa de Pós-graduação em Educação. 2013b. Disponível em:

<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14 mar. 2020.

FRANCO, Maria de Fátima. **Avaliação de Qualidade do Software Educativo de Autoria ELO**. In: Texto Livre: Linguagem e Tecnologia. v. 4, p. 1-8, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/16593/13354>. Acesso em: 04 mar. 2020.

GARCIA, Simone Carboni. **A Linguagem em Jogo**: uma análise da produção acadêmica nacional sobre a gamificação no ensino de línguas. Hipertextus Revista Digital. v.17, 2017. Disponível em <http://www.hipertextus.net/volume17/Art2Vol17.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2020.

JOHN, Débora. **Duolingo**: experiência como tarefa de casa na aprendizagem de vocabulário em língua inglesa. Universidade Federal de Santa Maria. Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação. Três de Maio. RS. 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/12655/TCCE_TICAE_EaD_2017_JOHN_DEBORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 27 fev. 2020.

LEFFA, V. J. **Uma outra aprendizagem é possível**: colaboração em massa, recursos educacionais abertos e ensino de línguas. Trabalhos em Linguística Aplicada *On-line version* ISSN 2175-764X Trab. linguist. Apl. v. 55, p. 1-25, 2016. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-18132016000200353&script=sci_arttext&tlng=pt#fn1. Acesso em: 27 fev. 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Editora 34. São Paulo: 1º ed. 264 p. 1999. Coleção TRANS. Disponível em: <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>. Acesso em: 20 out. 2020.

MARTINS, Ernane Rosa; GOUVEIA, Luís Manuel Borges. **Uso da Ferramenta Kahoot Transformando a aula do Ensino Médio em um Game de conhecimento**. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/333745066Uso_da_Ferramenta_Kahoot_Transformando_a_Aula_do_Ensino_Medio_em_um_Game_de_Conhecimento. Acesso em: 27 fev. 2020.

McGONIGAL, J. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin, London, 2011.

MELO, Manoel Alves Tavares de. **Eficiência no uso do aplicativo duolingo no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa em uma turma da educação jovens de adultos**. 64 folhas. João Pessoa, 2017. Disponível em: <http://www.cchla.ufpb.br/pgle/wp-content/uploads/2016/04/Dissertacao-versao-FINAL-MIDIA.pdf.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2020.

MONTEIRO, Jean Carlos da S.; RODRIGUES, Sannya Fernanda N.; PINHEIRO, Sheila Cristina B. **Avaliação da aprendizagem com games**: uma proposta didática com o Kahoot no curso de Jornalismo. 2019. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6352/4014>. Acesso em: 27 fev. 2020.

MOURA, A.; CARVALHO, A. **Peddy-paper literário mediado por telemóvel**. Educação Formação & Tecnologias, v. 2, p. 22-40, 2009. Disponível em: <https://www.eft.educom.pt/index.php/ef/article/view/95>. Acesso em: 14 jan. 2020.

REZENDE, Bruno Amarante Couto; MESQUITA, Vânia dos Santos. **O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática de literatura.** SBC – Proceedings of SBGames, 2017.

SABOIA, J. et. al. **O uso dos dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem no meio virtual.** Revista Cesuca Virtual: conhecimento sem fronteiras, Cachoeirinha, RS, v. 1, p. 1-13, 2013. Disponível em: <http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/cesucavirtual/article/view/424>. Acesso em: 26 ago. 2019.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão.** Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade. Salvador, v. 23, p. 73-89, 2014.

SILVA, Luciana. **A tecnologia e sua Influência no Aprendizado de Língua Inglesa.** 2018. 42 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação em Tecnologias e Comunicação na Educação – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2018. Disponível em http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/11275/1/CT_TCTE_I_2017_35.pdf. Acesso em: 27 fev. 2020.

UNESCO. **Diretrizes de Políticas para a aprendizagem móvel pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.** Traduzido pela Representação da UNESCO no Brasil. 2014.

UNESCO. **Guidelines for Open Educational Resources (OER) in Higher Education.** Vancouver: COL, 2011. Disponível em: <http://www.unesdoc.unesco.org/images/0021/002136/213605E.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2021.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B; TANAKA, S. **Gamification, Inc.:** Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ZICHERMANN, Gabe. CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design.** Canadá, 2011.

1 <https://kahoot.com/>.

2 Microsoft Teams é um *software* desenvolvido para a colaboração de equipes funcionando como um hub digital entre educadores, pais e educandos, coordenação e direção das escolas. A ferramenta reúne conversas, aplicativos e conteúdos em um único lugar, permitindo para os educadores, diretores e coordenadores, a criação de ambientes personalizados de aprendizagem.

3 <https://lyricstraining.com/pt/>.

4 <https://elo.pro.br/cloud/>.

5 <https://www.duolingo.com/>.