



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDDE DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS- LÍNGUA
ESPAÑHOLA

VANIEDNA DA COSTA XAVIER

**NOVAS TECNOLOGIAS E ENSINO DE ESPANHOL: REFLEXÕES ACERCA DA
GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Mamanguape/PB

2020

VANIEDNA DA COSTA XAVIER

**NOVAS TECNOLOGIAS E ENSINO DE ESPANHOL: REFLEXÕES ACERCA DA
GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras Língua Espanhola da Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, como requisito para obtenção do título de Licenciada em Letras, Língua Espanhola.

Orientador: Prof^a. Ms. Silvia Renata Ribeiro

Mamanguape/PB
2020

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

X3n Xavier, Vaniedna da Costa.
Novas tecnologias e ensino de espanhol: reflexões
acerca da gamificação no processo de
ensino-aprendizagem / Vaniedna da Costa Xavier. -
Mamanguape, 2020.
40 f. : il.

Orientação: Silvia Renata Ribeiro.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAÉ.

1. Língua espanhola. 2. Estudantes. 3. Tecnologias
ativas. 4. Gamificação. 5. Jogos. I. Ribeiro, Silvia
Renata. II. Título.

UFPB/CCAÉ

CDU 811.134.2

Vaniedna da Costa Xavier

**NOVAS TECNOLOGIAS E ENSINO DE ESPANHOL: REFLEXÕES ACERCA DA
GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Espanhol da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Espanhol, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:

Prof. Ms. Silvia Renata Ribeiro – UFPB
Orientador/Presidente

Prof. Dr. Ana Berenice Peres Martorelli – UFPB
Membro da Banca Examinadora

Prof. Ms. Thales Batista de Lima – UFPB
Membro da Banca Examinadora

Mamanguape/PB
2020

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser em minha vida, meu guia, à minha família, ao meu noivo, o meu sobrinho e a minha orientadora, pelo carinho e incentivo, pois sem eles, não estaria concretizando esse sonho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a **Deus**, pelo dom da Vida, pela coragem e determinação, por me permitir chegar até aqui, foram anos de lutas e muitas tribulações vivenciadas durante a estadia no curso, sem Ele nada seria possível.

Ao **Espírito Santo de Deus**, gratidão pela sabedoria e por me fortalecer nos momentos mais difíceis de minha vida.

A minha Mãe, **Maria Santíssima**, a Imaculada Conceição, minha eterna gratidão, por todas as vezes que suplicastes ao teu filho Jesus por mim.

Aos meus Pais, **Manoel Xavier** e **Edna Maria**, obrigada por sempre me apoiarem e incentivarem a buscar realizar meus sonhos, obrigada por toda educação, cuidado e amor. Vocês são meu orgulho!

Ao meu Irmão, **Manoedson**, por esta sempre ao meu lado e por ser esse exemplo de pessoa que luta a cada dia para realizar seu projeto de vida. A meu noivo, **Willams**, por entrar em minha vida no momento mais difícil, pela compreensão, carinho e paciência para comigo, agradeço pela ajuda e colaboração durante todo este percurso!

Aos meus amigos e amigas, em especial, **Halanna**, **Lúcia** e **Cleonice**, por todo apoio, ajuda e carinho.

A coordenadora do polo presencial, **Maria das Graças** e o tutor presencial **Geraldino Barbosa**, gratidão pelo trabalho e acolhimento, vocês exercem suas funções com excelência.

A professora e **Orientadora Silvia Renata Ribeiro** sua ajuda foi fundamental. E a todos os professores que contribuíram direto e indiretamente para a concretização deste sonho.

A todos meus **alunos** da ECIT Eng.^a Márcia Guedes, Belém-PB, que a cada dia me ajuda a me tornar uma docente melhor.

A todos vocês, meu muitíssimo obrigada!

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram.”

(Jean Piaget)

RESUMO

Com a necessidade dos docentes que trabalham com línguas estrangeiras se aproximarem das novas tecnologias e tornarem suas aulas especificamente de Língua Espanhola mais atrativas e dinâmicas; a gamificação apresenta-se como uma estratégia metodológica de ensino e uma experiência motivadora por meio do ensino-aprendizagem, sendo uma abordagem significativa, isto é um método para engajar indivíduos digitalmente em vez de pessoalmente. A pesquisa se deu por levantamentos bibliográficos, tendo como objeto principal a reflexão quanto a aplicação das Tecnologias Ativas no ensino da Língua Espanhola, compreendendo que o estudante esteja no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente e sendo responsável pela construção do seu conhecimento mediante a utilização da gamificação e de jogos como estratégia do professor de Língua Espanhola.

Palavras- chave: Gamificação. Tecnologias Ativas. Língua Espanhola. Estudante. Jogos.

RESUMEN

Con la necesidad de que los profesores que trabajan con lenguas extranjeras se acerquen a las nuevas tecnologías y hagan más atractivas y dinámicas sus clases específicamente en lengua española; la gamificación se presenta como una estrategia metodológica de enseñanza y una experiencia motivadora a través de la enseñanza-aprendizaje, siendo un enfoque significativo, es decir, un método para involucrar a los individuos digitalmente en lugar de personalmente. La investigación se llevó a cabo mediante encuestas bibliográficas, teniendo como objeto principal la reflexión sobre la aplicación de las Tecnologías Activas en la enseñanza de la Lengua Española, entendiendo que el estudiante está en el centro del proceso de aprendizaje, participando activamente y siendo responsable de la construcción de su conocimiento mediante el uso del juego y los juegos como estrategia del profesor de Lengua Española.

Palabras-clave: Gamificación. Tecnologías activas. Lengua española. Estudiante. Juegos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I	Erro! Indicador não definido.
O CONTEXTO DE ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS NO BRASIL: PORQUE ESTUDAR OUTRA LÍNGUA?.....	13
CAPÍTULO II	Erro! Indicador não definido.
2. GERAÇÃO DOS “APP’S”: COMO ESSES RECURSOS PODEM FACILITAR O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA	19
2.1 Traçando um perfil dos nossos alunos nos dias atuais	19
2.2 Entendendo o que é Metodologias Ativas e seus desdobramentos ..	20
CAPÍTULO III	21
3. GAMIFICAÇÃO E AS POSSIBILIDADES DE PRÁXIS DOS PROFESSORES A PARTIR DE SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA	22
3.1 Conceituando a Gamificação	22
3.2 Práticas Docentes: Gamificação X Ensino da Língua Espanhola	26
3.3 Sob um olhar docente	34
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem um cunho investigativo de análise quanto ao processo de gamificação como uma ferramenta pedagógica capaz de auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento integral do educando, no ensino da Língua Espanhola. A partir da observação da necessidade da utilização dos jogos no segmento do Ensino Fundamental, buscou-se uma contextualização de vários autores reconhecidos nesta temática, entre os quais destaca-se o Professor José Moran, mentor de projetos de transformação na Educação, com ênfase em metodologias ativas, modelos híbridos, tecnologias digitais. De caráter bibliográfico, a pesquisa contou com a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam a aprendizagem por gamificação. Além disso, são apresentadas algumas contribuições de jogos para o desenvolvimento do estudante e ainda sugestões práticas para os docentes inserirem em seu planejamento inovador. A variedade de estratégias metodológicas a serem utilizadas no planejamento das aulas são recursos importantes e cada vez mais a geração tecnológica exige do educador a inserção de inovações em suas aulas. Sabe-se que no âmbito educacional este assunto é novidade e emerge com muitas possibilidades de aulas dinâmicas e com uma linguagem significativa para os atores desse contexto, são as metodologias ativas e seus desdobramentos, a gamificação, as quais favorecem o engajamento dos alunos na aprendizagem. A aplicabilidade deste método desenha caminhos para avançar cada vez mais o conhecimento profundo e natural, nas competências socioemocionais e em novas práticas, respeitando o ritmo de aprender de cada aluno que faz parte desse processo. O trabalho a seguir, visa analisar a relevância do uso de aplicativos nos processos de ensino e aprendizagem de Língua Espanhola em nossa sociedade e o crescimento que eles vêm experimentando ao longo dos últimos anos nas salas de aula. O principal ponto de virada é a influência de ferramentas que possibilitam esta interação como uma maneira alternativa de ensinar Espanhol.

O primeiro capítulo, intitulado “O contexto de ensino de línguas estrangeiras no Brasil: porque estudar outra língua?”, abrange uma breve trajetória da língua espanhola.

No segundo capítulo, intitulado “A geração dos app’s: como esses

recursos podem facilitar o ensino e aprendizagem da Língua Espanhola”, serão abordadas as concepções das novas tecnologias. Para isso, serão utilizados Stein (2011), Moran (2009) e Cunha (2018).

O terceiro e último capítulo aborda o conceito de Gamificação e as possibilidades de renovação da práxis dos professores a partir de sua utilização, a partir das reflexões de Saraiva (2010) e Prensky (2012), que defende que a aprendizagem baseada em jogos digitais deve ser introduzida nas escolas, pois atende aos estilos de aprendizagem da geração atual e futuras gerações. Este capítulo elenca ainda alguns aplicativos para Android como o *Vicendario*, adequado ao contexto de estudantes universitários, e o Duolingo, que é um aplicativo gratuito que mostra uma interface simples e apresenta uma progressão de níveis, bastante utilizado pelos estudantes de línguas estrangeiras.

1 O CONTEXTO DE ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS NO BRASIL: PORQUE ESTUDAR OUTRA LÍNGUA?

A língua Espanhola no contexto histórico brasileiro é marcada por um longo trajeto de resistência. Inicialmente o Ensino de Espanhol no Brasil, deu-se como disciplina optativa no colégio Pedro II, no ano de 1919, pelo então Docente Antenor Nascente, e em 1934, o professor Antenor publicou sua gramática de Língua Espanhola, exclusiva para brasileiros.

Em 1942 aconteceu a primeira legislação educacional que incluiu a Língua Espanhola como disciplina obrigatória, em virtude à reforma de Capanema. Para Rodrigues (2010, p.17), das línguas ensinadas no período desde a reforma Capanema até a LDB,

[...] O espanhol foi, entre as três línguas modernas obrigatórias – ao lado do francês e do inglês –, aquela que desfrutou do menor poder de adesão na estrutura curricular desse período, devido a sua presença praticamente simbólica nos cursos Clássico e Científico (contando com apenas um ano de estudo) e ao pouco tempo de que dispôs para poder se consolidar nesse nível de ensino.

O argentino Idel Becker (1910-994), pioneiro do ensino de E/LE no Brasil, lançou no ano de 1945 o Manual de Espanhol, que por longos anos foi a única referência didática do ensino desta língua, que teria anos mais tarde várias edições e seria basicamente o único do gênero para o ensino da língua de Cervantes no Brasil. Corroborando com o artigo da revista de História do Ensino de Línguas no Brasil- HELB (2016) que cita:

Mesmo sendo a personalidade que foi e ainda é, aos professores de Espanhol nos chega pouquíssima informação acerca de Idel Becker. Talvez pela enciclopédia que era e por suas infinitas facetas. Porém, é inegável sua contribuição para o ensino de E/LE, tendo em vista que, durante anos, seu manual foi à única referência didática deste idioma em nosso país.

Em 1961, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação possibilitava em sua

redação a oferta de uma língua estrangeira, a qual pudesse ser ensinada detalhadamente nas escolas. Na década de 90 a língua Espanhola deu um grande passo com a criação do tratado de Assunção em 26 de março de 1991, popularmente chamado de MERCOSUL (Mercado Comum do Sul). Para Sedycias (2005, p.19) os objetivos do MERCOSUL são:

[...] criar formas de estender as atuais dimensões dos mercados nacionais e potencializar, sobre esta base, o desenvolvimento econômico com justiça social e desenvolver o uso dos recursos disponíveis na região, preservando o meio ambiente e melhoria dos meios transportes e comunicação.

Outro marco importante foi a chegada do Instituto Cervantes ao Brasil, na cidade de São Paulo, em 1991, nove anos depois, chega ao Rio de Janeiro, tendo como finalidade impulsionar a propagação do Espanhol fora do seu território nacional.

No ano de 2005 o Congresso Nacional do Brasil aprovou a Lei Federal nº 11.161, de 5 de agosto de 2005, assinada pelo então Presidente Luiz Inácio Lula da Silva, que “dispõe sobre o ensino da Língua Espanhola. O Ministério da Educação (Brasil, 2005) afirma que:

O presidente da República, Luiz Inácio Lula da Silva, sanciona nesta sexta- feira, 5, às 15h, no Palácio do Planalto, a lei que torna obrigatória a oferta da língua espanhola nas escolas públicas e privadas de ensino médio. O Projeto de Lei nº 3.987, de 2000, de autoria do deputado Átila Lira (PSDB/PI), foi aprovado pelo Congresso Nacional no dia 7 de julho. (Lei nº 11.161, planalto) (BRASIL, Ministério da Educação, 2005).

Podemos destacar que atualmente 585 milhões de pessoas falam esta língua, o Espanhol, segundo RODRIGUES (2013), é o segundo idioma mais falado no mundo, em desvantagem apenas para o chinês (mandarim). O Brasil faz fronteira com sete países que tem como língua oficial o Espanhol; e Estados como Paraíba, Amazonas, Rio Grande do Sul e Rondônia tem o ensino de Espanhol como obrigatório. NOVAES, (2020), apresenta um dado interessante que 60% dos candidatos do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) optam pelo Espanhol como língua estrangeira.

A Língua Espanhola no Brasil tem uma trajetória relevante de

conquistas, porém entende-se que ainda é preciso trilhar um grande percurso, pois sabe-se que hoje infelizmente ela se tornou eletiva na aplicação das aulas regulares da educação básica.

A Lei nº 11.161 de 2005, que incluía a Língua Espanhola entre os conteúdos obrigatórios do ensino médio, lamentavelmente foi revogada pelo presidente Michel Temer e o Ministro da Educação Mendonça Filho, com a proposta da nova reforma do Ensino Médio, sancionada no começo de 2017.

Porém, antes as instituições de ensino podiam escolher se a língua estrangeira ofertada aos educandos seria a Língua Inglesa ou a Língua Espanhola. Após a reforma, a Língua Inglesa passou a ser a disciplina obrigatória no ensino de língua estrangeira, a partir do sexto ano do ensino fundamental. Se a escola só oferece uma língua estrangeira, esta precisa ser obrigatoriamente o inglês. A justificativa do Ministério da Educação é que “a língua inglesa é a mais disseminada e a mais ensinada no mundo inteiro.” Linguistas e especialistas em educação no Brasil protestaram essa decisão, alegando um grande retrocesso, o argumento é que a lei 11.161/2005 era um grande avanço por apostar no plurilinguismo e pluriculturalismo.

A atual e nova BNCC- Base Nacional Comum Curricular, não há menção da Língua Espanhola. Este documento de grande importância, que entrou em vigor em 2020 nas escolas, é um conjunto de orientações que deverá nortear, nos próximos anos, os currículos das escolas das redes públicas e privadas do Brasil. Traz competências e as aprendizagens pretendidas para crianças e jovens em cada etapa da educação básica em todo país. Ainda pretende promover a elevação da qualidade do ensino por meio de uma referência comum obrigatória para todas as escolas de educação básica, respeitando a autonomia assegurada pela Constituição.

As relações existentes entre o Brasil e todos os países de idioma castelhano na América do Sul e no MERCOSUL reafirmam a importância de disseminar o ensino desta língua no país. Infelizmente, os últimos acontecimentos e decisões políticas não trazem um futuro muito promissor para a inclusão do Espanhol nas escolas brasileiras. Todavia, como educadores, sabemos da suma importância da inserção do Espanhol em nossas escolas, pois o próprio ENEM- Exame Nacional do Ensino Médio, evidencia com a opção ao estudante das duas línguas: Inglês ou Espanhol.

Em 2006 o MEC publicou um documento com orientações acerca do conteúdo da Língua Espanhola do Ensino Médio: Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCEM).

Apesar de não terem a função de apresentar uma lista dos objetivos a serem atingidas, as orientações contam com sugestões de temas que podem ser considerados como transversais e que contribuem no ensino da cultura e Língua Espanholas.

Principalmente, o ensino de línguas estrangeiras deve enfatizar que os estereótipos atribuídos a cada povo, inclusive o nativo, não são absolutos, ou seja, nenhum povo é desse ou daquele jeito. O ser humano é complexo e alguma variação mais genérica de comportamento que possa existir não se deve a características inerentes aos povos. (BASTOS, 1996, p. 32)

O autor ainda justifica a importância da inserção da Língua Estrangeira no currículo, sinalizando que com a não existência das LEs, não há conhecimento de novas culturas. Em contrapartida, ao conhecer a cultura do outro, os estudantes desenvolvem consciência crítica sobre a sua própria cultura.

Considerando essa ampla reflexão, surge então o questionamento quanto ao trabalho do professor diante da diversidade da Língua Espanhola, esse gesto político linguístico deve ser a bandeira dos educadores que atuam e atuarão no ensino na inclusão da Língua Espanhola nas escolas, já que a inclusão da língua tem relação com questões que vão além do sistema linguístico e abrangem sobretudo a política e a história do nosso país.

Esperamos que o Estado juntamente com as instituições de ensino, “abram uma janela para uma mudança qualitativa em nossa sociedade” (CURY, 1981, p. 157). Corroborando com a concepção de que “as crianças nascem preparadas para o bilinguismo” (CRYSTAL, 2002, p. 14); não há por que, então, o Estado não ofertar outras possibilidades de inserção das línguas estrangeiras, em ofertar somente a Língua Inglesa, a escola precisa trabalhar também diversas culturas, para inserir a aquisição de habilidades de compreender outros povos, inclusive aqueles que fazem fronteira com o nosso território brasileiro, esta ação é de suma importância para seus estudantes. Sem contar que, cada vez mais percebemos a espontaneidade, a naturalidade,

a disponibilidade, a descontração, a curiosidade da criança em serem proficientes no que diz respeito a aprendizagem de línguas estrangeiras.

Para finalizar este tópico, uma breve ilustração que reafirma as reflexões:

Fica claro, então, o papel educativo, formador que deve ter o ensino de línguas estrangeiras, neste caso especificamente o do espanhol, na educação regular, razão pela qual se torna imprescindível trabalhar a língua não apenas como forma de expressão, mas como constituinte de significados e valores que devem ser permanentemente objetos de reflexão, inclusive na relação que estabelecem com os nossos próprios significados e valores e com outros tantos que circulam por esse mundo globalizado. Assumimos que o ensino da língua estrangeira deve levar o estudante a ver-se e constituir-se como sujeito a partir do contato e da exposição ao outro, à diferença, ao reconhecimento da diversidade, valorizando inclusive a diversidade que o constitui e que nem sempre ele reconhece e aceita. Como já dissemos antes, tanto para a concepção de ensino de línguas quanto para a elaboração de materiais para esse ensino. (Barros, 2010 p. 46)

Pensando numa forma mais lúdica, divertida e atual; a didática vem aprimorando a introdução de metodologias que contemplem cada vez mais os jogos na sala de aula, no intuito de aliviar a carga associada ao maçante trabalho escolar, potencializando, desta forma, uma maneira de aprendizagem com prazer.

Em contrapartida, podemos destacar que a metodologia que antecede estas inovações didáticas, como Leitão (2103 p. 24) aborda em sua tese, corroborando com alguns apontamentos de outras literaturas:

Com o Método Direto, aprendia-se a falar falando, sendo uma das suas características principais a afirmação: “quanto mais sentidos participem na aprendizagem, mais eficaz será a mesma. 2 ” (Sánchez, 2000: 141) O professor deve criar situações quotidianas, recorrendo para isso à LE. O “pensar na língua estrangeira” passava a ser a norma, assim como a comunicação. A leitura continua a ser uma das competências privilegiadas, no entanto caminha agora lado a lado com a expressão oral e aquisição de vocabulário (Jalil e Procailo, 2009: 776). A tradução de textos dá lugar ao uso de imagens, demonstrações e realia (objetos e atividades do contexto real de uso de língua estrangeira) (Sánchez, 2000: 147). A própria gramática passa a ser aprendida, não segundo as regras, mas mediante a repetição de frases com a mesma estrutura. Ou seja, as

estruturas gramaticais deixam de ser trabalhadas de forma dedutiva e passam a ser trabalhadas de forma indutiva, sendo aliás esta última uma forma mais comunicativa para a aprendizagem de estruturas gramaticais. Deste modo, a aprendizagem de uma LE é feita, não através da aprendizagem prévia das regras, mas da consciencialização indireta dos alunos sobre o sistema (Reinoso, 1999: 143).

Falar em educação é falar em renovação e transformação constante, pois o mundo contemporâneo está cada vez mais conectado em uma gama de informações e busca de inovações. E como inserir essa geração em um formato de ensino que também é novo para o professor?

Para esse profissional, pensar em conhecer novas possibilidades, é saber de sua responsabilidade; o professor é um especialista em educação, e seu dever é manter a busca pelo conhecimento, pois cada vez mais contaremos com inovações aliadas à educação.

Vale (2014) considera que:

Houve um grande avanço tecnológico que permitiu romper as limitações imposta por conexões físicas e geográficas, para dar início a uma nova era, a da mobilidade, onde pode-se mover com aparatos tecnológicos e estar sempre conectado. (VALE, 2014, p.46)

Mediante ao que o autor expõe, a tecnologia veio para facilitar e dinamizar o trabalho nas escolas. Porém, pensar em como usar essas ferramentas, que muitas vezes o educador não sabe, acaba tornando um “problema” para o educador, enquanto que deveria ser ferramentas aliadas para dinamizar suas práticas pedagógicas. Temos que levar em consideração que o uso correto destas tem um valor significativo, pois o mundo globalizado nos mantém e exige uma conexão cada vez maior com o mundo globalizado e suas tecnologias avançadas.

2 GERAÇÃO DOS “APP’S”: COMO ESSES RECURSOS PODEM FACILITAR O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA

2.1 Traçando um perfil dos nossos alunos nos dias atuais

Eles podem ter sido apelidados de “geração APP’s” ou “geração internet”, ainda “geração tecnológica”, dentre outros. É bem verdade que a geração Z, os nascidos a partir dos anos 2000, é extremamente ligada às novas tecnologias. Essa geração é classificada como *nativos digitais*, ou seja, são indivíduos que tiveram contato desde os primeiros dias de vida com as tecnologias. Para tanto, com a globalização isso acelerou o processamento de informações, quando se tem em fração de segundos uma pesquisa “na palma da mão”, sem precisar ir a uma biblioteca investir tempo em pesquisas, por exemplo; outra questão são as diversas ferramentas eletrônicas que dão suporte e entretêm, tais como: TVs smart; computadores, Google Maps/Google Street View (serviços métodos de mapeamento por satélites); iPods (MP3 Players) iPod Nano; iPod Shuffle; iPod Touch; Smartphones (que integram a função celular simultaneamente computador); Notebooks e netbooks (computadores portáteis revolucionários); possibilidade de transmissão de dados por redes sem fio; A própria internet sem fio; transferência wireless; Internet banda larga; Bluetooth etc. São tantas tecnologias que poderia preencher um grande espaço desta pesquisa apenas listando-as.

Stein (2011) menciona que o estímulo às produções em ambientes e linguagens virtuais em plataformas interativas desenvolve nos participantes uma linguagem mais colaborativa, refletindo o mundo vivencial. Portanto, a partir dos estímulos dos educadores, jogo online, através de exercícios online, debate com o aplicativo Hangouts, vídeos do Youtube, pesquisa sobre a língua e cultura espanhola, podendo vivenciar o uso da linguagem em diversos ambientes, autênticos e significativos.

Com todo esse contexto, compreende-se que o professor precisa estar inserido na proficiência destas ferramentas, para tanto discorreremos um assunto pertinente ao contexto de uma educação inovadora, as Metodologias Ativas (MA).

2.2 Entendendo o que é Metodologias Ativas e seus desdobramentos

A gamificação está pautada nas metodologias ativas, as quais propõem um modelo de ensino aprendizagem, onde o estímulo é a autonomia intelectual do estudante. O sujeito está no centro do processo da construção do seu conhecimento e o professor atua como mediador, sendo um incentivador. Desta maneira o aluno aprende de forma autônoma e participativa, a partir de situações problemas.

Segundo Moran (2017, p.9):

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos alunos na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível. As metodologias ativas em um mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridas, com muitas possíveis combinações. A união de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais aos perfis de aprendizes de hoje.

José Moran (2009), um teórico que é referência nesse assunto, MA na área de educação, afirma que, "se o aluno percebe que tudo o que tem para aprender tem algo a ver com a vida dele, então o conteúdo se torna importante."

Essas possibilidades precisam ser adaptadas ao cotidiano dos alunos, contudo a aprendizagem se torna significativa, porque a abordagem vai fazer sentido para o estudante e ainda proporcionará a experimentação. Moran (2009) ainda diz que, "para aprender a dirigir um carro, não basta ler muito sobre esse tema; tem que experimentar." Para ambas as situações, a pessoa precisa praticar. Portanto, os alunos são estimulados a experimentarem, analisarem e pesquisarem, afim de descobrir a solução para aquela situação. Na perspectiva da prática do ensino da língua estrangeira, entende-se que os alunos devem ser protagonistas, trazendo os desdobramentos dessa abordagem, das metodologias ativas, como ferramenta contemporânea, ainda entrelaçar a aproximação da vida cotidiana do aluno, para então ressignificar os conteúdos aplicados.

Para Chaguri (2004), o caráter de integração e interação contidas nas

atividades lúdicas, permite a integração do conhecimento com ações práticas. E Vygostky diz que a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem, como também na aquisição de uma língua estrangeira.

Nessa concepção, pensar numa educação inovadora é apoiar um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que servem de base: o conhecimento integrador e inovador; o desenvolvimento da autoestima e do autoconhecimento (valorização de todos); a formação de alunos empreendedores, que sejam criativos, com iniciativa, proativos e a construção de alunos com valores individuais e sociais. Cunha (2018, p. 64) aponta que:

O empreendedorismo não se resume somente à capacidade de abrir e gerenciar empresas, trata-se de uma postura, um modo de agir no mundo. A palavra “empreender” vem do latim *imprehendere*, que significa prender nas mãos, assumir, fazer, ou seja, empreendedor é aquele que assume a realização de determinada tarefa. Nesse contexto, a inserção do empreendedorismo no universo escolar propõe a criação de um ambiente colaborativo que estimule o potencial criativo dos alunos, propiciando a capacidade de enxergar oportunidades, resolver problemas e de aprender empreendendo, que permite:

- O estímulo do protagonismo por meio de atividades “mão na massa”.
- A criação de uma cultura inovadora em que se aprende com os erros.
- A cooperação e o trabalho em equipe.
- A capacidade de lidar com conflitos e de adquirir inteligência emocional em condições incertas.
- O desenvolvimento do comprometimento, da responsabilidade e do exercício da cidadania.

Partindo desta reflexão, observa-se que as bases dos desdobramentos das metodologias Ativas, tem a consistência doo apoio de tecnologias móveis, que poderão tornar o processo de ensino-aprendizagem muito mais flexível, integrado, empreendedor e inovador. Todos podem empreender e a escola é o espaço adequado para despertar atitudes empreendedoras, pois permite o convívio das pessoas, a descoberta das habilidades de cada um e a possibilidade de falhar em um ambiente seguro, demonstrando que os erros são tão importantes quanto os acertos no processo de ensino e aprendizagem.

3 GAMIFICAÇÃO E AS POSSIBILIDADES DE PRÁXIS DOS PROFESSORES A PARTIR DE SUA UTILIZAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA

3.1 Conceituando a Gamificação

As atividades de gamificação proporcionam o desenvolvimento das habilidades de fala, escrita, compreensão e leitura. Para a prática da fala e pronúncia, os jogos contam com os recursos que auxiliam na avaliação e melhoria da fluência.

O uso de games na educação é uma proposta de ensino diferenciada e adaptativa, capaz de trabalhar as dificuldades e potencialidades de cada aluno de forma segmentada. “Gamificação é o processo de utilização da mecânica, estilo e o pensamento de games, em contexto não game, como meio para engajar e motivar pessoas, objetivando a aprendizagem por meio da interação entre pessoas, com as tecnologias e com o meio” (PIMENTEL, 2018, online)

Dentro do planejamento, o professor cria situações reais para os alunos e situações problemas onde ele queira trabalhar perpassando pelos entrecampos, isto é, contemplando os campos de experiência, onde os alunos terão que: experimentar, analisar, investigar para descobrir a solução daquela situação real e aí a aprendizagem se torna significativa.

Para Garofalo (2018) há um entendimento de que:

O principal objetivo deste modelo de ensino é incentivar os alunos para que aprendam de forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais. A proposta é que o estudante esteja no centro do processo de aprendizagem, participando ativamente e sendo responsável pela construção de conhecimento.

Outra característica que podemos destacar são as aprendizagens entre os pares e as equipes. Esse trabalho estimula e promove a autonomia dos

alunos, sobretudo a colaboratividade, porque terão que resolver aquela situação problema com seus pares, e ainda realizar as interações, porque o professor vai promover a integração entre os alunos e o compartilhamento de ideias. Assim, os estudantes aprimoram suas habilidades, ao se relacionarem e lidarem com ideias divergentes na resolução de uma situação problema.

Nas metodologias ativas da aprendizagem, nós temos a gamificação, que hoje é uma das estratégias eficazes dentro desta metodologia, que faz o engajamento e motiva esses alunos, estimulando a sua autonomia intelectual e, conseqüentemente, o protagonismo estudantil. Como já citado anteriormente.

Gamificação originou-se da palavra inglesa “gamefication”, que, segundo ALVES (2014), é o “uso de design dos games com a ideia de trabalhar princípios utilizados nos jogos para criar engajamento em diversos contextos.” Este termo é algo novo no contexto educacional, engloba uma concepção de estímulo entre os estudantes, pois tem o valor em agregar com a prática, os designs dos games, a lógica dos jogos, as estratégias com o objetivo pedagógico. Isso com a participação efetiva das crianças, pois o lúdico é o que importa nesse contexto, trazer essa vivência dentro dos games, que é algo tão natural para essa geração. A aplicação dessa metodologia desenvolve o aprendizado mais interativo, motivador e enriquecedor. Ressalta-se que para a gamificação não é preciso somente recursos digitais. Os próprios jogos analógicos usam da lógica com objetivo pedagógico, por conseguinte já se aplica a metodologia gamificada.

Quanto à gamificação, Garofalo (2018) ainda ressalta que:

É importante investir em conteúdos atrativos e interativos, sendo essencial ter esse olhar para aprimorar os procedimentos utilizados para envolver os alunos na aprendizagem.

Para José Moran, as metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras possibilidades de mostrar sua iniciativa.

A seguir, veremos a explicação de alguns exemplos de modalidade de

jogos que podem ser utilizados bem como a utilização de elementos.

Em seu artigo publicado no site da geekie, Lorenzoni (2020) nos traz um dado interessante:

Para fazer uso da gamificação, portanto, não é preciso usar jogos prontos – apesar de eles serem uma das possibilidades. Jogos como Minecraft – em que os jogadores precisam encontrar recursos, construir estruturas e plantar para sobreviver – tornaram-se populares não apenas entre crianças e adolescentes, mas entre educadores. Tanto que uma versão especial foi lançada, o MinecraftEDU, que já é utilizado por quase mil escolas em mais de 40 países.

A colaboratividade exige dos alunos que eles joguem muitas vezes em equipes, eles jogam muitas vezes online, isso favorece a interação com outros pares e essa colaboração provoca o estímulo de trabalharem juntos. Como afirma Santos (2008):

O conhecimento se constrói pelas interações sociais e a experiência própria entre alunos - professor - monitor - tutor, mediante as quais podem questionar contestar, responder, concordar, discordar, propor sobre o conteúdo, neste ponto a interação são possibilidades para negociação dos sentidos, construção coletiva do pensamento e colaboração espontânea. Embora utilizem diferentes formas para conceituar aprendizagem colaborativa, a maioria dos teóricos evidencia o trabalho em grupo, cada um com seu estilo, que é por meio da construção em conjunto e com a ajuda entre os membros do grupo que se busca atingir algo ou adquirir novos conhecimentos. A base da aprendizagem colaborativa destaca a participação ativa e a interação, tanto dos alunos como dos professores. O conhecimento é visto como uma construção social e, por isso, o processo educativo é favorecido pela participação social em ambientes que propiciem a interação, a colaboração e a avaliação. (SANTOS, 2008, p. 79).

Os rankings, onde os jogadores são ranqueados de acordo com a pontuação, inclusive, leva premiações.

O feedback, é algo de suma importância, tanto nos jogos digitais como nos analógicos. Que é nada mais do que aquela resposta que você tem que cumprir um desafio ou ao não. Então, sempre tem a possibilidade de tentar de novo e com incentivos, do tipo: “você precisa fazer isso” ou “você acertou” e

ainda “parabéns, você passou para o próximo nível”. E assim acontece o estímulo.

“Reforço e Feedback: servem para fornecer dados ao jogador, informando-o onde se encontra no ambiente e o resultado de suas ações. São recursos essenciais para o jogo como um todo.” (INÁCIO, RIBAS E MARIA; p. 30).

Os feedbacks, são importantes em todas as etapas, pois apontam o que o aluno pode melhorar, mas com a validação positiva sempre.

É preciso identificar quais são os elementos dos jogos que cabem àquela etapa, para que não haja conflito de falta de interesse pelo jogo escolhido. Não cabe todos os elementos, precisa ser observado a maturidade, a realidade dos alunos e o objetivo, do que precisa ser trabalhado. Esses elementos se colocados sem objetivos, podem provocar um resultado contrário, por exemplo, se não soubermos trabalhar esses elementos, o engajamento dos alunos e a participação, pode-se provocar um desestímulo e afetar a autoestima desse aluno.

Na colaboratividade os alunos aprendem brincando, e o professor promove a interação por meio das brincadeiras, eles vão aprendendo e muitas atividades realizam em grupos em equipes sempre com o intuito de gerar estímulo no relacionamento entre a classe.

Corroborando com os autores (BUSARELLO, RIBAS E FADEL), as características na mecânica dos jogos, que entendem como essenciais ao se desenvolver um artefato com base em gamificação são as seguintes:

1. A Meta do jogo é o motivo para a realização daquela atividade pelo indivíduo. Seria o propósito designado para tal atividade, o qual o jogador deve perseguir constantemente. Deve servir como orientação para a atividade e não um fim específico. A meta ultrapassa o conceito de conclusão de tarefas, diferente de um objetivo, por exemplo;
2. As Regras têm a função de determinar a forma como o indivíduo deve se comportar e agir para cumprir os desafios do ambiente narrativo. As regras favorecem a liberação da criatividade e do pensamento estratégico, uma vez que buscam ajustar o nível de complexidade do sujeito às atividades a serem realizadas;
3. O Sistema de Feedbacks é por onde o jogador se orienta sobre sua posição referente aos elementos que regulam a

interação dentro do jogo;

4. A Participação Voluntária estabelece que só haja a real interação entre sujeito e jogo quando o primeiro está disposto a se relacionar com os elementos do segundo. Para isso, o indivíduo deve aceitar a meta, as regras e o sistema de feedbacks propostos pelo jogo. (BUSARELLO, RIBAS E FADEL, p.32)

Além da exemplificação acima, na gamificação, pode-se ter uma abordagem que contemple: a “narrativa, interatividade, suporte gráfico, recompensas, competitividade, ambiente virtual, entre outros, são construídos para criar uma relação de proximidade com as quatro características apresentadas anteriormente” (Vianna, 2013).

Para tais ações, a mediação do educador é importante para que haja total engajamento e estímulo à medida que os alunos cumprem os desafios. Quando se está envolvido em um jogo, os jogadores se engajam em um mesmo desafio e objetivo, ao mesmo tempo que vivenciam regras e recebem feedback imediato. Por meio da interação proporcionada pelo jogo, é possível trabalhar as emoções em um contexto de competição e cooperação.

Com o surgimento da tecnologia, os jogos foram ganhando novas características e novos formatos, mas ainda promovendo a interação, mesmo não sendo necessário a presença “real” de outra pessoa, que é o caso dos jogos digitais. Prensky (2012) defende que a aprendizagem baseada em jogos digitais deve ser introduzida na escola, pois atende os estilos de aprendizagem da geração atual e futuras gerações. Além de motivar, é divertida, de fácil adaptação e extremamente eficaz quando usada corretamente.

3.2 Práticas Docentes: Gamificação X Ensino da Língua Espanhola

Propor encontros online com os alunos tornou-se uma rotina nos dias atuais, neste momento em que estamos enfrentando a pandemia do Covid19, que afetou as escolas e todo o mundo. E os educadores mais uma vez tiveram que se reinventar.

Para alcançar de modo estratégico e proporcionar atividades dinâmicas, sentiu-se a necessidade de recorrer a design de jogos para explorar aqueles

saberes que foram trabalhados. Vejamos algumas ações que podem ser úteis quando o assunto é inovar e levar dinamismo a aplicação de conteúdos da Língua Espanhola.

Buscar a utilização das tecnologias na construção do ensino aprendizagem e tornar as aulas mais dinâmicas e mais lúdicas tem sido um grande desafio. Porém cada vez mais essa geração exigirá do educador essa aproximação, pois é algo natural da vivência deles. Portanto, cabe ao professor motivar seus alunos, como bem descreve Vigotsky:

A construção da motivação é um dos pilares para um bom clima da sala de aula. O professor tem que conhecer como os alunos aprendem e usar estratégias de ensino que lhe dê a sensação de estar conquistando algo importante no ato simples de cumprir tarefas que estão de acordo com a zona proximal de desenvolvimento (VIGOTSKY, 1993, p. 102).

A idade dos alunos também deve ser levada em conta. As diferentes faixas etárias possuem maneiras distintas de comportamento, ritmo de aprendizagem, conhecimento de mundo etc. Há ainda, as atitudes e personalidades que variam de aluno para aluno. Fazer uso de uma ferramenta que muitos alunos já são proficientes é pensar em ressignificar esses conteúdos.

A tecnologia na Educação inclui a utilização do computador no ambiente escolar. No entanto, nesse estudo, a tecnologia não se restringe apenas ao computador, inclui, também, o uso de diversos aparatos citados anteriormente.

Ensinar Língua Espanhola com novas tecnologias, é um desafio que até então não estava sendo abordado com tanta intensidade, eram feitas apenas adaptações e mudanças, entretanto com o novo cenário mundial (Pandemia), muitos tiveram que se reinventar em 2020, refletindo também nas esferas educacionais, e com esse contexto, uma nova era que já estava se aproximando, chegou compulsoriamente e não tivemos tempo de nos prepararmos, portanto cada vez mais o professor precisa fazer a auto busca e repensar sua metodologia, sobretudo seu planejamento.

Em consonância com Moran (2001) que diz que:

“Ensinar com novas tecnologias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. (Moran, 2001, p. 28).

O ensino da Língua Espanhola além de contribuir com a transformação da sociedade, também pode corroborar com o entendimento do que é cultura. O aprendizado de outra língua, facilita a compreensão do aprendiz com relação a sua própria cultura, e ainda o faz conhecer, aprender e respeitar a cultura de outros países. O ato comunicativo é visto como um processo cultural.

Língua, comunicação e cultura estão totalmente interligadas. Não há como ensinar uma língua, sem ensinar a cultura dos falantes de tal língua.

Robert Lado afirma que é fundamental perceber que o aprendiz precisa apreender dados sobre a cultura para evitar possíveis mal entendidos, como por exemplo, um americano não entender o valor real da tourada para um espanhol e a interpretar equivocadamente (LADO, 1971, p. 10).

Através de levantamento bibliográfico, percebeu-se que há abordagens sobre metodologias ativas, porém estão sendo adequadas as realidades das escolas brasileiras, pois com a chegada do novo formato que tivemos que enfrentar, o ensino remoto, muitos professores tiveram que buscar dinamismo em suas aplicações didáticas-tecnológicas para utilizarem no ensino da Língua Espanhola nas escolas.

Para elucidar este tópico, a discussão passa a ser qual a melhor abordagem e metodologia para trabalhar com determinada classe, alunos, escolas etc.

Há sim uma preocupação com o estudante, aquele que aprende do que com o objeto que se ensina. A este respeito, Vilaça faz o seguinte acréscimo:

Por fim, a crítica mais contundente é a inexistência do método perfeito. Essa é a crítica mais frequente. Ela é relativamente mais nova que as demais aqui citadas. Uma das motivações desta crítica é a constatação da enorme diversidade de fatores cognitivos, afetivos, sociais, culturais, entre outros, envolvidos no processo de ensino/aprendizagem (VILAÇA, 2008, p. 81).

Um exemplo de aplicação prática é o design pedagógico do aplicativo

Vecindario. Este aplicativo busca favorecer o letramento digital e a troca de experiências mediante a colaboração entre os participantes. A seguir uma breve menção de suas funcionalidades:

As funcionalidades gerais do aplicativo foram projetadas para deixar o acesso à informação mais intuitivo. Tais funções incluem: a forma de acesso ao APP por integração com a rede social Facebook, a estrutura de Ranking para situar o participante em relação ao grupo, uma ferramenta para confecção e armazenamento dos seus próprios flashcards com vocabulário, um espaço para conversação entre participantes e a funcionalidade de tradução dos textos do aplicativo. Entre as dinâmicas das tarefas, os aspectos da educação linguística contemporânea proposta para o aplicativo *Vecindario* foram explorados da seguinte maneira:

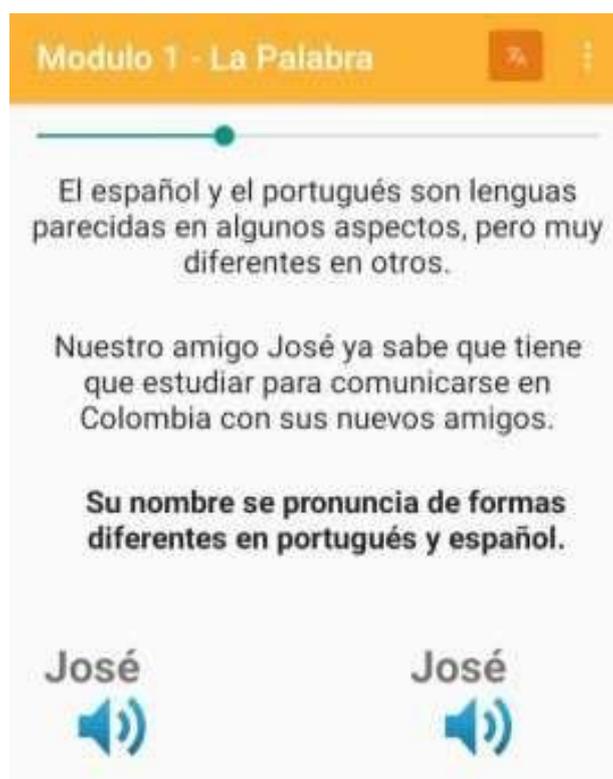
- **Gamificação:** Uma das formas de promover a motivação e o engajamento dos participantes em atividades didáticas por mobile learning é pelo uso de estratégias de jogos, conhecido como gamificação, que auxiliam no desenvolvimento de aspectos pedagógicos como: a colaboração, a motivação, o letramento digital e a competição. Para tanto, criamos uma estrutura de gamificação para o aplicativo *Vecindario* na qual, em linhas gerais, cada atividade didática realizada será pontuada. Quando o participante acertar todos os exercícios de um tópico, receberá um troféu virtual. O participante pode pedir ajuda para outros que já fizeram aquela atividade: ele ganha metade da pontuação e o colega que o auxiliar, também ganha metade da pontuação.
- **Storytelling:** Foi projetada uma narrativa que se desenvolve ao longo do percurso de estudo do participante proporcionando um contexto significativo para a aprendizagem, fazendo a conexão entre o conteúdo teórico abordado (funções, gramática, vocabulário etc) e a situação real de uso da língua. O storytelling, também, favorece a construção de empatia, permitindo que o participante se identifique com o personagem e com as situações vivenciadas por ele. Para o *Vecindario*, elaboramos a história do estudante brasileiro José que vai realizar intercâmbio de estudos na Colômbia, mas não tem domínio da língua espanhola. Baseados nesse enredo são apresentadas situações vivenciadas pelo personagem em que o usuário do APP precisa utilizar aspectos específicos da língua, aprendidos ao longo do percurso, nas situações enfrentadas pelo personagem. (ANDRADE E BRAGA, 2017 p. 4).

Organizado em duas sessões: a primeira sessão apresenta o conteúdo teórico e a segunda sessão, “Practica”; o aprendiz realiza exercícios para fazer uso dos conceitos que aprendeu. “Com a apresentação de um vídeo com

trecho da entrevista de estudantes „hispanofalantes”.

A temática está focada na apresentação pessoal e na motivação para decidir estudar na Unicamp. A seguir, um texto escrito salienta os usos dos artigos definidos no vídeo. Na tela a seguir, pode-se verificar a aplicação do conhecimento, que é sistematizado por apresentação do conteúdo, e acompanhado de áudio com a sua pronúncia.

Figura 1 - Tela de conteúdo Módulo 1- Fonte: APP Vecindario, 2020.



No contexto tecnológico, existem limitações associadas a formas de interação e diversidades de cenários de uso dos dispositivos móveis, das tecnologias. Para superar essas dificuldades, foi desenvolvido este aplicativo para Android, o qual pode ser usado em qualquer lugar, baste ter acesso a uma internet. Isto claro, adequado ao contexto de estudantes, buscando explorar as principais possibilidades do cenário atual de mobilidade, dentro do contexto remoto.

Diferentes tipos de software têm sido usados há anos no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, incluindo sites, redes sociais, podcasts e diferentes tipos de blogs. No caso particular dos aplicativos, pode-se ver que eles

tendem a aparecer e desaparecer continuamente. Um deles é o Duolingo, aplicativo gratuito que mostra uma interface simples e apresenta uma progressão de níveis em que os exercícios devem ser resolvidos preenchendo espaços em frases, frases ou ideias, e pronúncia do som. A partir das informações coletadas, pode-se afirmar que este aplicativo é sem dúvida o mais popular do mercado; de fato, já existem experiências e estudos formais que permitiram avaliar sua eficácia como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira. No entanto é importante frisar que o Duolingo oferece benefícios em termos de motivação, acaba apresentando exercícios tradicionalmente inclinados, limitados à tradução, ditado e repetição oral.

Um dos maiores benefícios oferecidos pelo aplicativo, estão relacionados a aspectos afetivos, pois geram sentimentos de satisfação e bem-estar, mas não tratam seu usuário como um agente social disposto a interagir com seus pares e carece de uma estrutura metodológica que leve ao desenvolvimento da competência comunicativa.

A primeira versão do aplicativo Duolingo foi criada no ano de 2011 pelo Guatemalteco Luis Von Ahn de 34 anos, além de ser gratuito e online, nas plataformas android e IOS, atualmente o aplicativo oferece melhora quando o usuário se dispõe a pagar uma taxa para ter melhores opções de aulas. A Apple divulgou a lista dos aplicativos mais baixados pelos consumidores que possuem iPhones e iPads durante o ano de 2013. Além disso, a companhia revelou qual é o “App do ano”, segundo a escolha dos próprios desenvolvedores da empresa de Cupertino. E o grande vencedor foi o Duolingo, que permite aos usuários aprenderem diferentes idiomas com um software leve e divertido (HAMANN, 2013).

Assim, com o desenvolvimento da tecnologia digital, hoje todos os dias há mais coisas novas que parecem melhorar nossa vida e estudar em diferentes áreas. Duolingo é uma das plataformas mais populares e conhecidas para aprender idiomas online e de graça. É uma ferramenta que possui várias opções de idioma, por exemplo: francês, alemão, italiano, russo, português, turco, holandês, irlandês, dinamarquês, sueco, ucraniano, esperanto, polonês, grego, norueguês, hebraico, galês, inglês, Suaíli, romeno e japonês.

Cada lição é como um jogo para inspirar o interesse de seus usuários. Além disso, o aplicativo pode ser instalado em dispositivos móveis através da

loja de aplicativos do Google Play ou da Windows Store. DuoLingo é totalmente gratuito.

Trata-se uma ferramenta eficaz para o aprendizado de idiomas direto ao ponto. É muito fácil usá-lo, precisa criar sua própria conta, selecionar seu idioma de destino, escolher uma meta diária e começar. Cada curso no nesse APP, é composto por diferentes módulos. O aplicativo começa com um trabalho muito básico, como introdução, saudações, viagens, restaurante, lanchonete, família e possui muitas seções que você pode praticar com um tipo de robô que fala com você na língua desejada através do texto. Os pontos positivos segundo são:

- O usuário a cada final de fase confere a sua meta;
- Visualização de frases motivacionais também ao final das fases;
- As atividades vão desde o mais básico e avança gradativamente;
- Atividades com recursos áudio visuais, questões com imagem e áudio;
- É divertido;
- Gratuito (apenas para o nível básico);
- Atividade bastante infantil. (ALBUQUERQUE, 2019, p 28).

Todas as lições estão na ordem em que você precisa concluir todos os módulos. Ele nos fornece um processo passo a passo para aprender o idioma. Com novos módulos ativando apenas depois de concluir o módulo anterior. Os pontos negativos são:

- Anúncios;
 - Modulos bloqueados
 - Não há dialogos
 - Não há textos maiores
 - Não há chat
- (acesso para conversar com outros usuários). (ALBUQUERQUE, 2019, p. 29).

Cada lição é composta de uma ampla variedade de atividades, incluindo tradução. Nesse tipo de atividade, eles colocam as imagens no caso de o estudante não saber como o nome é traduzido ou nessa atividade em que a pessoa precisa traduzir a frase no seu idioma nativo. Essa ferramenta também ajuda a praticar a linguagem oral.

O aluno precisa repetir o que o robô diz para corrigir a pronúncia e melhorar a expressão oral. Todas as atividades são interessantes para testar o que a pessoa aprendeu. Fornece um modelo educacional semelhante a um jogo atraente. O aplicativo também funciona como uma rede social onde você pode ter amigos de diferentes países que podem ajudá-lo a aprender o idioma.

Além disso, possui uma versão para ser usada nas salas de aula. É conveniente que os professores criem suas próprias aulas virtuais, onde podem convidar seus alunos a entrar e enviar tarefas e estudar através desta plataforma. O Duolingo para escolas vincula uma série de ferramentas e opções que permitem que professores e alunos aproveitem ao máximo a plataforma.

Figura 1 – Tela de início do jogo para aprender a Língua Espanhola –Fonte: APP Duolingo, 2020.



A exemplificação acima mostra uma tela da plataforma de aprendizado de idiomas Duolingo, bem popular mundialmente, está disponível para a sala de aula. Muitos professores já usam para deixar as suas aulas mais dinâmicas e, para que os alunos se aproximem desse novo formato de ensino.

3. 3 Sob um olhar docente

Mediante a estas concepções é notório que para melhores resultados, é importante que, ao inserir a gamificação em um contexto de aprendizagem, o professor tenha claro o perfil de seus alunos, bem como os objetivos que pretende alcançar, planejando atividades que também contemplem suas principais necessidades. É o lúdico com objetivo e responsabilidade.

Ao apresentar uma metodologia ou estratégia de ensino inovadora e diferenciada, o professor potencializa a sua prática, mas também faz o aprendiz em formação docente vivenciar novas propostas, ampliando suas experiências e possibilitando que ele seja o sujeito da sua própria aprendizagem, pois os aprendizes estão cada vez mais interligados, compartilhando informações, divulgando impressões e difundindo formas de cultura e saberes. “As tecnologias digitais estão produzindo não apenas novos conhecimentos, mas também, novas formas de conhecer.” (SARAIVA, 2010, p. 12).

Sobretudo contribuir para ampliar a discussão entre os pares sobre o uso da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos, propiciará troca de experiências do que vem sendo um sucesso e do que não se aplica, sobremaneira é preciso importantes reflexões sobre o aprimoramento das metodologias de ensino adotadas pelo professor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou a compreensão da aplicabilidade da gamificação no processo ensino- aprendizagem no ensino da Língua Espanhola.

A metodologia é aplicada em diversos âmbitos educacionais, pois compreende-se que a geração Z (pessoas nascidas a partir dos anos 2000) são classificados como nativos digitais, portanto trata-se de algo natural e totalmente imbuído em seu cotidiano. Neste contexto constatou-se que o ensino aprendizagem andam juntos com a brincadeira, em prol de um melhor desempenho dos estudantes além de despertar o engajamento entre os aprendizes. Se há brincadeira com um propósito, por que não aliá-las dentro das práticas em sala de aula, nada mais inovador, aplicação da gamificação nas escolas, como estratégia para atrair e engajar os estudantes. Os jogos geram diversão, interatividade e ludicidade; por isso despertam tanto interesse dos estudantes. A gamificação utiliza os jogos para atrair a atenção dos estudantes para assimilação de campos de experiências. Portanto, a gamificação nas escolas deve ser usada de forma estratégica, aliada ao planejamento do professor, para alcançar bons resultados. É essencial que os jogos sejam educativos e tenham objetivos claros, podem ter etapas a serem alcançadas e oferecer recompensas.

Foi possível constatar, a partir de alguns teóricos estudados, principalmente os seguintes: LORENZONI (2009); MORAN (2018); PIMENTEL (2020); FADEL, UBRICHT, BATISTA (2014) , a eficácia da gamificação nos processos educativos, com resultados positivos obtidos na motivação e na aprendizagem.

Por fim, a gamificação é um assunto novo e necessita ser abordado nas instituições de ensino, a fim de que cada vez mais professores possam conhecê-la, utilizá-la para comprovar sua finalidade e, concomitantemente, facilitar o processo de ensino e aprendizagem em nossas escolas, especialmente no Ensino de Língua Espanhola, porque através de jogos incentivarem os alunos a ampliarem o vocabulário da língua estrangeira pode ser uma experiência significativa que irá refletir para além dos muros da escola. Devemos tornar a temática e sua utilização tão acessível quanto os jogos na

vida de nossos alunos, e para isso, cada pesquisador deve ser um divulgador e incentivador dessa estratégia entre seus pares.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Karla Raieska Cândido. **O uso dos aplicativos no ensino aprendizagem de espanhol: novas práticas em novos suportes?** João Pessoa: 2019. Disponível em:
<<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/16673/1/KRCA09092019.pdf>> Acessado em: 29 de maio de 2020.

AHMED, Zouhrlal; SANTOS, Bruno; Ferreira, Carlos. **GAMIFICAÇÃO:** como estratégia educativa. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015.

ALVES, Fábio Pereira; MACIEL, Cristiano. **A gamificação na educação:** um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. Conference Paper. Novembro, 2014.

ANDRADE, Izabel Rego de (UNICAMP) BRAGA, Denise Bértoli (UNICAMP). **As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de línguas** Vol. 21, nº 1, 2017. Disponível em:
<https://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2017/09/ARTIGO-12_RELATO.pdf>
13 de nov. 2020.

BACICH, Lilian, MORAN, José Manuel. **Metodologias para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre. Penso, 2018 e PUB.

BECKER, Idel. **Dicionário espanhol-português.** São Paulo: Editora do Brasil, 1951.

BRASIL. Ministério da Justiça e Negócios Interiores. **Programas de ensino do Colegio Pedro II para o ano de 1929.** Diário Oficial da União. Rio de Janeiro, DF, 24 de mar. de 1929.

BRASIL. Lei Nº. 11.161, de 05 de agosto de 2005. **Dispõe sobre o ensino da língua espanhola.** Diário Oficial da União, Brasília, DF.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification:** princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Comunicação e Projetos Culturais LTDA – ME. 2016.

CHAGURI, J. P. **Jogos**: uma maneira lúdica de se aprender a língua inglesa. Loanda, [2004]? No prelo.1984-7114. Disponível em: Acesso em: 01 out. 2020.

CORREA, Claudia. **Plano de aula gamificação**. Disponível em: <<https://escoladossenhosclaudia.blogspot.com/2020/09/plano-de-aula-gamificacao-como-usar.html>>. Acesso em: 01 out. 2020.

Criando avatares no BitMoji. Disponível em: <<https://youtu.be/Ye3Rlef3OuQ>>. Acesso em: 01 out. 2020.

Fazer animações utilizando o PowerPoint. Disponível em: <<https://youtu.be/PDd6uXVP0I0>>. Acesso em: 01 out. 2020.

FONTES Martins **A formação social da mente**. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo:, 1989.

Jogo Educativo de materiais escolares em Espanhol. Disponível em: <<https://www.bomespanhol.com.br/jogos/materiais-escolares>> acesso em 09 nov. 2020.

DUOLINGO, **Quem somos**. Disponível em: <<https://www.duolingo.com/info.>> Acessado em: 27 de maio de 2020.

GAROFALO, Débora. **Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado**: A proposta é que o estudante esteja no centro do processo de aprendizagem.

Publicado em NOVA ESCOLA 25 de Junho | 2018. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias-ativasfavorecem-o-aprendizado>>Acessado em 12 nov. 2020.

HELB - **História do Ensino de Línguas no Brasil**. Disponível em:< <http://www.helb.org.br/>>Acesso em: 13 nov. de 2020.

HAMANN, R. **Apple escolhe Duolingo como “App do Ano”**. TechMundo, 17/12/2013. Disponível em: <http://www.techmundo.com.br/apps/48358-apple-escolhe-duolingo-comoapp-do-ano-.html>.>Acessado em: 26 de maio de 2020.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas, BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

LDB. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Lei nº 5.692 de 11 de agosto de 1971.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Lei nº 9.394 de 20 de novembro de 1996.

LADO, Robert. **Introdução à linguística aplicada**. Petrópolis: Vozes, 1971.

Maxi: ensino fundamental 2: **espanhol: 6º ao 9º ano**: volume 1 e 2 /obra coletiva: responsável Thais Ginicolo Cabral. 1. ed. São Paulo: Maxiprint Editora, 2019.

LORENZONI, Marcela. **Gamificação consiste em utilizar recursos de jogos em outros contextos, como na educação. Confira o infográfico e inspire-se para gamificar suas aulas**. Disponível em:

<<https://site.geekie.com.br/blog/categoria/artigos/>> Acesso em 13 nov. 2020.

MORAN, José Manuel. **A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**. Revista Contrapontos, Itajaí, SC., v. 4, n. 2, p. 347-356, mar. 2009. ISSN

MORAN, José Manuel. Publicado em YAEGASHI, Solange e outros (Orgs). Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: CRV, 2017, p.23-35.

NOVAES, JAMILLE; **Língua estrangeira no Enem 2020: Qual opção devo escolher?** 2020. FDR® é uma marca registrada, mantida e pertencente a Gridmidia (35.638.445/0001-86). Disponível em: <<https://fdr.com.br/2020/09/22/lingua-estrangeira-no-enem-2020-qual-opcao-devo-escolher/>> Acesso em: 30 de nov 2020.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Conceituando Gamificação na Educação**. <<http://fernandospimentel.blogspot.com.br/2018/01/conceituando-gamificacao-na-educacao.html>> Acesso em: 13 nov. 2020.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RODRIGUES, Fernanda dos Santos Castelano. **Leis e línguas: o lugar do espanhol na escola brasileira**. In: BARROS, Cristiano Silva; COSTA, Elzimar Goettenauer de Marins (Coord.). Espanhol: ensino médio. v. 16. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2010, p. 13-24. ISBN 978-85-7783- 040-4.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&layout=download&alias=7836-2011-espanhol-capa-pdf&category_slug=abril-2011-pdf&Itemid=30192> Acesso em: 20 out. 2020.

RODRIGUES, Vagner. **O idioma espanhol é o segundo mais falado no mundo**. SITE Cultura Española-2013. Disponível em: <<https://culturaespanhola.com.br/blog/o-idioma-espanhol-e-o-segundo-mais-falado-no-mundo/>>. Acesso em: 29 de nov 2020.

SEDYCIAS, João. **O Ensino do espanhol no Brasil: passado, presente, futuro**. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

SARAIVA, Katia. **Educação a Distância: Outros tempos Outros Espaços**. Ponta Grossa: UEPG, 2010.

SANTOS, R. M. R. dos. **O Processo de colaboração na educação online: interação mediada pelas tecnologias de informação e comunicação**. 2008. 174 f. Dissertação (Mestrado) –Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande. Disponível em: < <http://site.ucdb.br/public/md-dissertacoes/8042-o-processo-de-colaboracao-na-educacaoonline-interacao-mediada-pelas-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao.pdf>> . Acesso em: 12 nov. 2020.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. **Métodos de Ensino de Línguas Estrangeiras: fundamentos, críticas e ecletismo**. In: Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades. Instituto de Humanidades, 2008. Disponível em: Acesso em: 05 nov 2020.

VYGOTSKI, L. S. Lezioni di **Psicologia**. Roma: Editore Riuniti, 1986.