

Brincar de aprender: ferramentas interdisciplinares no ensino da ortografia

Jamylle Rebouças Ouverney-King ^[1], Ana Carolina Costa de Oliveira ^[2], Maria das Graças Amorim Castro ^[3]

[1] jamylle@ifpb.edu.br, [2] carolyneoliveira@gmail.com, [3] m.g.amorim@hotmail.com - IFPB – Av. Primeiro de Maio, 720 – Jaguaribe, João Pessoa/PB – (83) 3612-1200.

RESUMO

Discutimos as ramificações do *m-learning* por meio da gamificação em uma aula de Português para uma turma de Ciências da Computação, com foco em ortografia, usando o aplicativo SoletrandoMob. Os jogos educativos e os recursos midiáticos possibilitam ao aluno aprender com mobilidade. O *corpus* é composto por parágrafos produzidos pelos alunos sobre o grau de satisfação em relação ao uso do aplicativo. A análise está fundamentada nas discussões sobre a gamificação, o software educacional e o *m-learning*. Concluímos que o uso da tecnologia, que se apoia no *m-learning* e na gamificação, faz com que os alunos utilizem o smartphone de uma maneira inteligente, para consolidar o conhecimento ou ainda aprender novos conteúdos. Além disso, o SoletrandoMob, quando associado ao ensino da Língua Portuguesa, representa uma rica contribuição para aproximação entre a aprendizagem e o entretenimento de forma interdisciplinar. Ao contrário do que pode ser pensado, o uso das ferramentas tecnológicas em sala de aula deixou a esfera da ousadia e tem se tornado uma ferramenta natural.

Palavras-chave: Língua Portuguesa. Software educacional. Gamificação. *M-learning*. Interdisciplinaridade.

ABSTRACT

We discuss the branches of m-learning through the use of gamification in a Portuguese Language lesson to a Computer Sciences group with focus on spelling and by using the app SoletrandoMob. Applying new technologies has become a current practice in an attempt to enhance the contemporaneous teaching and make it more efficient. Educational games and media resources have enabled students to learn with mobility. The corpus for this analysis draws on paragraphs produced by the students about their satisfaction level in relation to the use of app. The theoretical framework draws on discussions on Gamification, educational software and M-learning. To sum up, we have concluded that using technology through m-learning and gamification in a classroom has encouraged students to use their smartphone smartly in order to consolidate their knowledge or even learn new contents. On top of that, the use of SoletrandoMob in association with teaching Portuguese represents a fruitful contribution to bring learning and entertaining together in an interdisciplinary way. Contrary to what may have been thought in the past, using technological tools in a classroom is no longer thought of being a bold task, on the other hand, it has become a natural teaching tool.

Keywords: : Portuguese Language. Educational Software. Gamification. M-learning. Interdisciplinarity.

1 Introdução

Em meados da década de 70, algumas instituições de ensino superior do Brasil realizaram experimentos vinculando a informática à educação. Segundo Valente e Almeida (1997), desde então, diversas atividades de inserção do computador no processo de ensino e aprendizagem foram feitas, permitindo, assim, à informática, uma identidade própria e relativamente solidificada.

A utilização desses experimentos na educação tem se tornado uma prática frequente na tentativa de dinamizar e tornar mais eficiente a metodologia de ensino atual, especialmente na Língua Portuguesa, para a qual nos voltamos neste artigo. A metodologia *mobile learning* (*m-learning*) – uso de jogos educativos e de recursos midiáticos, com os quais é possível o aluno aprender com mobilidade determinado conteúdo – tem iniciado um processo de expansão extremamente benéfico para a educação no século XXI, não somente para o contexto da sala de aula, como também no tocante à motivação e ao interesse do aluno em aprender.

O aprendizado com mobilidade estimula o aluno a lançar mão da autonomia e obter conhecimento por conta própria, pois muitos desses alunos precisam estudar e trabalhar ao mesmo tempo. Estudar hoje não é privilégio apenas de quem pode frequentar presencialmente uma sala de aula, tanto que é possível estudar dentro de um ônibus, de um avião, em uma fila de banco, entre outros ambientes que não aqueles de uma sala de aula física como conhecemos, com mesas, cadeiras, quadros etc. Podemos tirar proveito de mecanismos e dispositivos que nos permitem a compreensão de domínio de informações sem sair de casa ou do trabalho. Tudo isso por meio da aprendizagem com mobilidade.

Também é interessante destacar a possibilidade de agregar à mobilidade o conhecimento pedagógico por meio de ferramentas que auxiliem o alunado fora da sala de aula e os motivem a adquirir ou consolidar determinado conhecimento. Assim, torna-se cada vez mais real e cotidiano o uso (adequado) da tecnologia e, particularmente, a inserção de softwares educacionais (SEs) no meio escolar e, por que não, na vida pessoal daquele que estuda.

Contudo, é necessário gerenciar a atratividade de um SE, utilizando estratégias lúdicas que envolvam jogos, ou seja, gamificadas, para promover a motivação e o engajamento em diferentes cenários

de aprendizagem. Pode-se afirmar, portanto, que o uso dos SEs promove uma interação cada vez maior entre os usuários e as distintas narrativas, que saltam das telas dos *smartphones* e *tablets*, favorecendo a emergência de novos paradigmas educacionais. Assim, o objetivo deste artigo é discutir as ramificações do *m-learning* enquanto ferramenta tecnológica de ensino, por meio da gamificação, em uma turma de Ciências da Computação, cuja aula analisada teve como foco a ortografia em Língua Portuguesa.

Este artigo foi dividido em três partes: inicialmente, foi feita uma breve explanação do universo tecnológico e sua potencial associação ao meio educacional. Em seguida, foi realizada uma revisão de literatura para a discussão do *m-learning*, do software educacional (SE) e da gamificação. Por fim, foram apresentados os resultados de acordo com as percepções dos alunos sobre o SE SoletorandoMob.

2 Materiais

Acreditamos que os avanços tecnológicos vêm, de um modo geral, promovendo a aproximação entre tecnologia e educação no sentido de ofertar variados dispositivos com os quais o ensino e a aprendizagem tornam-se mais interativos, “atrativos” e lúdicos, em especial, para uma geração que “tem pressa”. Dizemos que é uma geração que “tem pressa”, pois recebe e envia mensagens em telefones inteligentes constantemente, em grande volume e em qualquer lugar. Tal geração troca informações de um ponto a outro do globo em questão de segundos, promovendo um registro incessante de atualizações quase impossível de ser acompanhado.

Quando falamos em mobilidade também entendemos a possibilidade de um alcance maior das ferramentas educacionais. Assim, comunidades que antes estariam isoladas, ou potencial e logisticamente situadas em condições que não favoreciam o acesso ao conhecimento, agora podem estar mais global e localmente inseridas. Desse modo, dispositivos, aplicativos, software, entre outros mecanismos associados ao ensino aparecem na contemporaneidade como artefatos que otimizam a aprendizagem e aproximam os sujeitos no panorama global.

Seguindo esse fio condutor, apresentamos a seguir as teorias que nos auxiliam a entender esses novos fenômenos da educação contemporânea.

2.1 Mobile learning

As tecnologias contemporâneas fazem surgir uma nova modalidade de ensino por meio dos dispositivos computacionais móveis: *tablets*, *smartphones*, celulares, *Personal Digital Assistant* (PDAs), *PlayStation Portable* (PSPs), *netbooks*, entre outros.

Higuchi (2011) menciona que os dispositivos móveis fazem parte das formas atuais de comunicação e têm sido incorporados por diferentes setores da sociedade, em um processo contínuo de adaptação entre tecnologia e sociedade. Diante disso, tais dispositivos não podem ficar fora das reflexões que trazem as questões educacionais em seu cerne. A introdução da computação móvel no processo de ensino, como forma de auxiliar a aprendizagem dos mais diversos conteúdos, tornou-se uma prática a partir do método *mobile learning*, ou simplesmente *m-learning*.

Na definição de Higuchi (2011), *m-learning* é a possibilidade de se criar situações de aprendizagem usando os dispositivos móveis e tirando partido da permanente conectividade facultada pelas redes sem fios. Leite (2014) adiciona que o *m-learning* pode ser ampliado para qualquer tipo de aprendizagem que ocorre quando o estudante não está em um local estático e estipulado; isso acontece quando o estudante “tira vantagem” das oportunidades oferecidas por tecnologias móveis em prol da aprendizagem – como na academia de ginástica, em que ele poderá estar na esteira e, simultaneamente, estar escutando uma aula de inglês, ou na educação a distância, em que o estudante poderá ter acesso a um curso de graduação em uma localidade remota se ele dispuser de recursos físicos como computador, *tablet* e internet.

Para este estudo, o dispositivo móvel utilizado como ferramenta de auxílio ao processo de ensino-aprendizagem foi o *smartphone*; um celular que dispõe de tecnologias avançadas, com programas executados em um sistema operacional, chamados de aplicativos (*applications*), cuja abreviatura, advinda do vocábulo em inglês, compõe a sigla já notoriamente conhecida como “app”.

Os aplicativos (doravante *apps*) são softwares disponibilizados nas *app store* – lojas virtuais de venda ou oferta gratuita, conforme o caso – o que facilita sua distribuição. Em nossa pesquisa, entendemos que o *app* SoletrandoMob executa as funções de um SE, como veremos adiante.

2.2 Mobile learning

Para França e Silva (2014), o SE é um programa cujo objetivo favorece os processos de ensino-aprendizagem, uma vez que é desenvolvido com a finalidade de levar o estudante a construir determinado conhecimento relativo a um conteúdo didático previamente estabelecido.

Para Cristóvão e Nobre (2011), o SE deve proporcionar ao professor e ao aluno a oportunidade de utilizar novos métodos no ambiente educacional e, do mesmo modo, fora dele, por meio dos quais são oferecidas oportunidades de aprendizagem e facilitação na consolidação do conhecimento. De acordo com Prieto *et al.* (2005), estes softwares têm finalidade pedagógica e sua utilização deve estar ligada a um assunto e uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo.

A utilização deste tipo de recurso na educação proporciona uma série de vantagens no que diz respeito à aprendizagem por intermédio do efeito motivador, do desenvolvimento de habilidades cognitivas, da socialização e da coordenação motora. É importante ressaltar que o uso de dispositivos eletrônicos no âmbito educacional, do mesmo modo, proporciona a inclusão social e maior participação de alunos com dificuldades motoras, já que com um simples toque o usuário pode adentrar um universo amplo e expandir seus conhecimentos.

Para este estudo, o SE escolhido foi o SoletrandoMob, que faz uso de dispositivos móveis para sua execução de maneira lúdica e, muito embora não tenha em sua descrição a função educativa, acaba por atuar nesse sentido, como veremos a seguir.

2.2.2 O SoletrandoMob

Em pesquisa sobre o surgimento do SoletrandoMob, percebemos que este app desenvolvido para *smartphone* nasceu inspirado no quadro Soletrando, do programa Caldeirão do Huck, exibido pela TV Globo aos sábados à tarde desde 2006.

Em sua versão virtual¹, objeto de estudo desta pesquisa, entendemos que o SoletrandoMob funciona como um SE. Ele representa um jogo de soletração que busca auxiliar o usuário na aprendizagem ou na consolidação da ortografia da Língua Portuguesa. É

¹Ressaltamos que existe a versão física do jogo, mas essa não será alvo de análise neste momento.

importante mencionar que o *app* passou por uma atualização em junho/2015 e já está seguindo a nova regra ortográfica brasileira, tornando-se um recurso atual e relevante não somente para a aprendizagem como também para a divulgação do Novo Acordo Ortográfico.

O *app* é ideal para jovens a partir de 12 anos e adultos. Nele, o participante testa seus conhecimentos sobre a ortografia da Língua Portuguesa. O jogo é constituído de 1.200 palavras, divididas em dois níveis de dificuldade de acordo com as instruções: (i) até 10 anos (palavras fáceis); e (ii) acima de 10 anos (palavras difíceis). Para cada palavra do jogo há uma dica, ou seja, a definição da palavra ou a utilização da palavra em uma frase, contextualizando-a e tornando-a mais familiar.

Retomamos que, originalmente, o jogo não foi concebido exclusivamente para as práticas pedagógicas, mas como uma inspiração e extensão do quadro midiático, além de potencial fonte de recursos financeiros para os idealizadores do quadro. Não obstante, observamos que o *app* auxilia na introdução de questões ortográficas, consolida o conhecimento acerca de determinados vocábulos, provoca a participação em time e, conseqüentemente, o espírito da competição e, portanto, se encaixa na categoria de SE.

Ainda nessa linha de raciocínio que concebe o *app* no campo do SE e considerando que este tenha sido aplicado em uma atividade educacional, entendemos que esse conjunto de práticas configura uma atividade gamificada. Trazemos à baila – com base no interesse das pesquisadoras em avigorarem a gamificação como alternativa às abordagens tradicionais e na expansão das novas tecnologias e dos benefícios por ela trazidos para a vida dos usuários – a utilização dos *smartphones* em associação com a prática gamificada. Evidenciamos, então, a utilização dessa abordagem para o auxílio ao ensino atual.

2.3 Gramificação

Nos últimos anos, estudiosos na área de *game design* de diversas partes do mundo têm se dedicado a aplicar princípios de jogos em áreas como comunicação, saúde, educação, políticas, para citar algumas. Por conseguinte, os jogos vêm atraindo muitos olhares e sendo usados para diversos fins, impulsionando a expansão da gamificação.

Segundo Vianna *et al.* (2013, p. 1), a gamificação “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre público específico”. Para Fadel *et al.* (2014), ela constitui a mecânica dos *games* em cenários *non games*², criando um espaço de aprendizagem por meio do desafio, do prazer e do entretenimento.

Na educação e nos campos de pesquisa pedagógica, a nomenclatura “gamificação” é recente. No entanto, percebemos que, na prática, a ideia por trás do conceito vem sendo usada há bastante tempo. Por exemplo, quando uma criança participava de um ditado e tinha seu trabalho reconhecido com adesivos ou desenhos de coraçõezinhos, ou com palavras de incentivo – como “parabéns”, “ótimo”, “excelente”, entre outros adjetivos que motivassem a continuação da boa prática e mostrassem que o desenvolvimento foi profícuo ou que este pode melhorar, se pensarmos em palavras de estímulo como “você pode melhorar”. Conseqüentemente, e com o passar dos anos, as atividades de ditado ganharam níveis de dificuldade por meio da adição de palavras mais complexas ou que demandassem maior atenção ortográfica, dando, assim, continuidade no processo de ensino, aprendizagem e apreensão do conhecimento.

Os mesmos incentivos podem ser feitos em jogos educacionais tecnológicos. Ao término de cada atividade, o usuário pode visualizar a sua pontuação (o *score*) e receber imagens ou palavras de fundo motivador que o estimulem a continuar a prática do jogo.

Nesse sentido, o *SoletrandoMob* torna-se um veículo de aprendizagem da ortografia da língua portuguesa falada no Brasil, pois tem as funções didáticas de: incentivar o aluno sobre o conhecimento da escrita de determinada palavra; mostrar a palavra em uma sentença, contextualizando-a; e corrigir, caso haja algum engano, demonstrando a versão apropriada. Estas duas últimas funções abrangem aspectos pedagógicos considerados essenciais para a fixação e compreensão semântica em contextos de situação.

Segundo Fadel *et al.* (2014), a gamificação nasce como uma possibilidade de ligar a escola ao

² *Non-games* (não-games) representam uma classe de software dispostos na fronteira entre os vídeo games e os brinquedos.

universo dos jovens, visando à aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de “ranqueamento” e fornecimento de recompensas. Além disso, podemos aguçar o cognitivo e o emocional dos alunos ao utilizar os mecanismos dos jogos, o entusiasmo e o envolvimento que os mesmos proporcionam aos participantes.

A seguir, são descritos os procedimentos metodológicos da pesquisa.

3 Métodos

Utilizamos como sustentáculo teórico as reflexões contidas em Leite (2014) e Higuchi (2011) acerca do *m-learning* (aprendizagem com mobilidade). Na sequência, Cristovão e Nobre (2011) e França e Silva (2014) nos auxiliam no tocante ao uso de softwares educacionais e suas vantagens para a educação contemporânea. O mecanismo da gamificação é visto a partir de Fadel *et al.* (2014). Por meio da gamificação e apoiados pelo aplicativo para *smartphone* SoletrandoMob, temos a ampliação do conhecimento ortográfico de forma lúdica e interativa.

Utilizamos a prática gamificada para abordar a ortografia da língua portuguesa falada no Brasil com um duplo foco estratégico: (i) diagnosticar potenciais lacunas na apropriação da ortografia da língua portuguesa, levando em consideração a nova regra ortográfica recentemente implantada; e (ii) motivar os alunos na busca e na otimização do conhecimento sobre ortografia, um campo de ensino da língua vernácula que pode apresentar certa resistência por parte do corpo discente.

A apresentação do *app* SoletrandoMob foi realizada no primeiro dia de aula da disciplina de Leitura e Produção Textual. Após uma breve contextualização sobre a importância da tecnologia no ambiente de ensino-aprendizagem, foi feita a liberação da senha para o uso da rede sem fio (*wifi*), visando promover o acesso ao *app* gratuitamente. Os alunos que mostraram interesse em participar da pesquisa preencheram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para que fosse feito o registro e anotações de dados. Nessa ocasião, os alunos tiveram a oportunidade de se familiarizar, utilizar e tirar dúvidas sobre o aplicativo. A partir desse momento, em todas as aulas durante o período entre abril e junho de 2015 foram realizados os seguintes procedimentos para a coleta de dados: a) observação das discussões sobre

o SoletrandoMob em sala de aula em um período de 2 meses; b) desenvolvimento de um parágrafo com o objetivo de investigar a satisfação dos alunos quanto à utilização do SoletrandoMob através do *smartphone* em sala de aula; e c) recolhimento do material utilizado no procedimento, isto é, das produções textuais dos alunos.

Em virtude do limite de páginas desta publicação, apenas os excertos analisados são trazidos no corpo do texto, visando ilustrar, nas palavras dos alunos, suas impressões, crenças, valores e os efeitos do uso do SE na aula.

É importante ressaltar ainda que, buscando tratar o *corpus* em sua originalidade em meio ao processo de análise, nenhuma alteração ou correção foi realizada no texto original produzido pelos participantes da pesquisa. Assim, discordâncias ortográficas ou gramaticais foram mantidas. Foram usados nomes fictícios para identificação das falas e opiniões dos participantes nos excertos, como fora acordado no TCLE, preenchido e assinado pelos alunos.

Para a análise do material coletado, foram abordadas: a) as discussões presentes nas produções textuais; e b) a identificação das influências no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa por meio do *m-learning* e da gamificação. A análise foi feita à luz dos conceitos de *m-learning*, SEs e gamificação.

4 Resultados e discussão

De acordo com a análise realizada sobre os parágrafos produzidos pelos alunos, foi possível discutir e verificar as ramificações do *m-learning* como ferramenta tecnológica de ensino, em consonância com o SE e por meio da gamificação e seus profícuos resultados.

Segundo os alunos participantes, houve uma surpresa no desenvolvimento da primeira aula de Leitura e Produção Textual, pois eles esperavam um método tradicional de ensino, no qual o professor apresentaria aos alunos o conteúdo de forma expositiva utilizando o Datashow ou o quadro branco para fazer as exposições teórico-metodológicas, assinalar e corrigir exercícios. Com o uso do *app*, a turma ficou bastante empolgada e a classe se descontraíu com a ideia de jogar e aprender, simultaneamente.

Nos minutos que antecederam o início da atividade, notamos que alguns alunos estavam ansiosos e, durante a atividade, outros demonstravam certo nervosismo quando não acertavam as palavras, pois não aceitavam seus próprios erros e reclamavam, tentando justificá-los. Por outro lado, a maioria da turma estava tranquila com os resultados, discutia sobre as palavras apresentadas, brincava com os significados, testando novas contextualizações, e comemorava seus acertos. Nesse sentido, acreditamos que a conexão entre a aprendizagem ortográfica e o uso do SE cruza fronteiras e auxilia também no autoconhecimento e superação de dificuldades, no caso dos alunos que estavam ansiosos e nervosos, promovendo uma recompensa cognitiva.

Um aluno, Bernardo, se surpreendeu “com a forma ousada de aprender”. Como ele não discorreu na sua redação sobre o porquê da ousadia, acreditamos que, por ele já cursar o ensino superior, nunca tenha imaginado a possibilidade de aprender brincando por meio de um jogo e, mais surpreendentemente, um jogo que se encontra à disposição em seu celular. O emprego do adjetivo “ousado” pode, igualmente, nos levar à compreensão de que o uso de jogos em sala de aula, como objeto de aprendizagem, ainda é visto com uma certa ressalva pelos alunos. Isso talvez ocorra em decorrência do jogo estar mais associado a uma atividade lúdica e não a uma atividade de aprendizagem.

Tal informação é compartilhada pela fala de Israel: “as aulas que antes era apresentada por um professor, hoje pode ser apresentada por um software presente em um aplicativo de celular”. As relações dicotômicas passado/professor e presente/software ficam claras no excerto anterior, apontando, inclusive, para um potencial afastamento da presença do professor no processo de ensino e aprendizagem que faz uso da tecnologia.

Para Renato, com a utilização de um aplicativo educacional, a aula pode ser mais produtiva, no sentido de enriquecer a linguagem de acordo com as normas cultas, aprimorando, assim, seu vocabulário:

A aula com o jogo SoletrandoMob, mostrou que mesmo ouvindo as palavras no nosso cotidiano, ainda falhamos quando as escrevemos, além disso, esse jogo simples também traz palavras que nunca ouvimos antes, aprimorando nosso vocabulário..

No excerto acima, Renato faz referência à eterna confusão entre som e imagem que a nossa língua nos apresenta. De fato, nem sempre o que ouvimos será representado graficamente como esperamos. A referência de Renato à palavra que nunca ouviu diz respeito ao vocábulo “ignóbil”; este, muito provavelmente, não faz parte do seu vocabulário cotidiano. Todavia, na aula em que foi utilizada a técnica de gamificação, muitos alunos escutaram esse vocábulo pela primeira vez e, por não terem conhecimento, solicitaram a dica, opção no jogo virtual em que é apresentado o seu significado e o uso exemplificado por meio de uma frase. Diante disso, eles aprenderam que ignóbil significa sem nobreza, objeto vil, desprezível. Com base no excerto do Renato, fica evidente o papel enriquecedor da tecnologia em sala de aula ao unir aprendizagem, brincadeira e mobilidade, motivando o aprendiz na busca do conhecimento e da expansão vocabular.

Nessa mesma linha de raciocínio, que traz o elemento lúdico como coadjuvante no cenário da aprendizagem, o aluno Alex relatou que “o aprendizado é diferenciado e bem divertido com o uso do aplicativo Soletrando”. Entendemos, na fala de Alex, que a aula sai do método tradicional de ensino e aprendizagem, proporcionando uma nova estratégia para apropriação de conteúdo. Ao utilizar o adjetivo “diferenciado”, percebemos que Alex faz referência ao uso da tecnologia em sala de aula através do SE como algo que fora da noção tradicional do ambiente escolar e como um “diferencial” que pode indicar vantagens àquela aula.

Gilvan destaca que “em uma aula com o auxílio da tecnologia em forma de jogos educativos permitem ao aluno um aprendizado rápido, captando a atenção e tendo mais interesse em participar da aula e aprender”. Jogos, aprendizado, velocidade, atenção, interesse e participação são as palavras-chave a serem destacadas do discurso de Gilvan e evidenciam o enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem, já que o professor utiliza a produção textual, igualmente, como termômetro para verificar a absorção do conhecimento e os caminhos que devem ser seguidos, outras rotas a serem tomadas ou, ainda, revistas. De posse de avaliações como a de Gilvan e de outros participantes, o professor “descobre” e avalia seus procedimentos, práticas

metodológicas e pedagógicas, tornando sua prática docente reflexiva e constantemente atualizada.

A sugestão para “brincar de aprender” com um jogo digital, em sala de aula, foi bem aceita pelos alunos, como ilustra o relato de Álvaro: “a tecnologia em si ajuda muito ao professor e acaba tornando as pesquisas que, às vezes são necessárias na sala de aula, mais simples e rápida”. Observamos aqui o compartilhamento no uso da tecnologia e no processo de ensino e aprendizagem quando Álvaro aproxima o professor ao aluno. Se na fala de Israel, citado anteriormente, o professor seria figura dispensável, vemos agora que ele é parte intrínseca do processo e, sem ele, os avanços podem ocorrer em menor intensidade. Acreditamos que Álvaro faz referência à possibilidade de “pesquisar” termos e expressões na internet em sala de aula com o uso do *smartphone*, atividade que não é permitida em alguns ambientes escolares, ou por alguns docentes. Se, por um lado, percebemos que algumas tecnologias podem “afastar” o professor do aluno ou, até mesmo, “substituí-lo”, notamos, nesse excerto, que o professor é o mediador e facilitador da prática pedagógica, além de fazer parte do rol dos beneficiados com os procedimentos didático-pedagógicos.

Outros alunos, como Antônio, também destacam que “em geral [a tecnologia] ajuda porque foge do padrão de ensino e acaba sendo uma atividade dinâmica, e creio que aumenta o interesse dos alunos”. Já Adelino enfatiza que “tudo isso [a tecnologia] vem ajudando muito no aprendizado, deixando as aulas mais dinâmicas, divertidas, aprendendo brincando, não tem mais só o professor, livro e tarefa”. No caso da experiência analisada, observamos a relevância contida na aproximação entre a tecnologia, o ensino e o lúdico, nas palavras dos alunos.

Outro elemento de influência é a relação motivação-prestígio. O uso da tecnologia parece trazer uma aura de prestígio ao professor que dela lança mão, estimulando seus alunos a ampliarem sua participação e interesse pelas temáticas abordadas em um contexto moderno e diferenciado.

Para muitos alunos, a aula torna-se prazerosa e bastante divertida, pois, ao aprender brincando, abre-se um leque de vantagens que visam melhorar a assimilação de conteúdo. Dessa forma, observamos que a união entre a mobilidade e a gamificação, nos dias atuais, configura um movimento que tem como

foco principal o ensino e a aprendizagem por meio de um viés moderno, tecnológico e lúdico, que ora ensina conteúdos, ora auxilia na resolução de problemas didático-pedagógicos, ou, ainda, aprimora a produção de conhecimento.

Segundo Bruno, “o uso da tecnologia em sala de aula pode ser de grande importância e ajuda na aprendizagem de uma turma, se usada de forma correta a tecnologia será uma eficaz ferramenta de ensino”. O dinamismo que a gamificação proporcionou, durante a aula, demonstra que é viável a aplicação da tecnologia no ambiente escolar, para um aprendizado menos tradicionalista, já que se trata de um ditado digital, em que a vantagem está na correção de palavras executadas automaticamente, com a usabilidade e facilidade que a tecnologia tem a oferecer.

Em um ditado tradicional, o professor pode testar as habilidades de audição, escrita e autocorreção, já que (1) o professor dita, (2) o aluno ouve, (3) escreve e (4) verifica, quando a correção se dá pela escrita no quadro, se a palavra está correta ou não. Lembramos que a correção pode ser feita oralmente pelo professor, soletrando as letras que por ventura incitarem dúvidas em sua classe. No caso do *app*, a correção é automática, porém, não desmerece o papel do professor como facilitador, já que ele está ali também para auxiliar e tirar dúvidas que a máquina pode não estar apta a fazê-lo.

Não obstante, três alunos, a exemplo de Gustavo, acreditam que, “mesmo sendo uma ferramenta ou uma forma de aprender bem interessante, o uso da tecnologia, se não usada corretamente, em sala de aula pode tirar a motivação de assistir aula na forma tradicionalista”. Ou seja, destacamos que o aluno entra em contradição ao escrever que o uso da tecnologia gera um aprendizado bem interessante, mas pode tirar a motivação das aulas expositivas, descritas por ele por meio do vocábulo “tradicionalista”. Nesse sentido, acreditamos que o uso das novas tecnologias em sala de aula pode: (i) configurar um certo “modismo”, no sentido do professor somente usar a tecnologia para “atrair” a atenção dos alunos e não para obter um produto pedagógico concreto; ou (ii) causar dissabores entre professores que não desejam lançar mão de recursos e dispositivos tecnológicos em suas aulas e sofrerem de julgamentos de valores tanto dos alunos, que não desejam assistir

uma “aula tradicional”, quanto de outros professores, que os julgam antiquados.

Gustavo destaca que “a tecnologia pode ser uma aliada ou inimiga do professor, ela pode facilitar a vida do professor, como também pode substituí-lo”. Entendemos que para que o uso da tecnologia seja bem-sucedido, contudo, é importante que o professor esteja orientado e capacitado para empregá-la, e não que a utilize como forma de esquivar-se dos assuntos que devem ser ministrados. Assim, uma formação ou capacitação deve ser buscada pelo menos para que a tecnologia não seja um mero passatempo ou mecanismo de escape do conteúdo. É importante salientar que a tecnologia não é substituta do professor e sim uma ferramenta auxiliar.

André expõe que “com a tecnologia a informação chega mais rápida, porém atrapalha, pois, para mandar as informações mais depressa as pessoas abreviam as palavras e não ficam atentas aos erros ortográficos”. Nesse caso, temos uma relação antagônica entre velocidade e informação, gerando ansiedade e imediatismo nas trocas de conteúdo. Retomamos a noção previamente lançada de uma geração que “tem pressa”, o que pode representar um dado tanto positivo quanto negativo, como foi destacado por André. Outros pontos levantados pelo aluno são a abreviação dos vocábulos e a questão dos erros ortográficos – que podem ser compreendidos no âmbito da variação da língua escrita frente a esse imediatismo, ou seja, à pressa contemporânea. Ora, sabemos que o ato de abreviar sinaliza um encurtamento ou, ainda, uma “pressa” na transmissão da comunicação, derivada do constante imediatismo em que vivemos no mundo contemporâneo. No caso do relato de André, entendemos que a associação entre o abreviar e os potenciais erros ortográficos que ele menciona advém, talvez, do uso de abreviaturas em contextos inapropriados, gerando, consequentemente, confusão ou dissabor na transmissão da mensagem.

Sabemos que a noção de “erro” é, em alguns casos, relativa. Stella Bortoni-Ricardo (2006) advoga o uso da terminologia “transgressão” ou “inadequação”, já que, como dito anteriormente, alguns termos ou abreviações, para citar o caso relatado pelo aluno, podem ser aplicados em contextos que não deveriam. Acreditamos ainda que as abreviações de hoje podem até sinalizar uma maneira alternativa de

comunicação que, no futuro, pode se tornar consolidada e usual.

Em vista dos argumentos apresentados pelos participantes da pesquisa, observamos que a utilização dos *smartphones* – geralmente destinada para outros fins que não aqueles vinculados a uma finalidade educativa, como a transmissão de mensagens via *whatsapp*, a postagem de comunicações via *Facebook*, além da navegação em páginas da internet – pode ser reconfigurada por intermédio do *m-learning*, do SE e da prática gamificada, incorporando ainda a curiosidade ao processo de formação do conhecimento.

Assim, o professor deve estar atento ao uso das tecnologias da informação em sala de aula para que os alunos não percam o foco e as ferramentas não deixem de auxiliá-lo, passando a desmotivar o aluno ou distraí-lo, quando este a utiliza com finalidades outras que o desvirtue do processo de ensino e aprendizagem. Afinal, como bem relatou um dos participantes, a tecnologia tanto pode ser um facilitador quanto um inibidor; portanto, o papel do professor ao estabelecer os recursos tecnológicos que podem ser utilizados em sua prática pedagógica é sempre ter em mente esta sua função facilitadora.

Seguindo essa linha de raciocínio, nos apoiamos em Masetto (2008), para quem “a motivação permite uma aprendizagem mais significativa”. Observamos aqui a ponte essencial que o aluno estabelece entre o dispositivo eletrônico, o fator motivacional e a tecnologia. É agregado ainda o valor da facilitação da aprendizagem, já que, uma vez motivado, o aluno está mais propenso a não ter dificuldades na produção do conhecimento. Aos poucos o SE vem sendo incorporado também ao ambiente escolar, com materiais didáticos eletrônicos, materiais de pesquisas, jogos educativos, aulas via internet, quadros eletrônicos interativos etc.

5 Considerações finais

O uso de SEs, em especial aqueles que utilizam o caráter lúdico de aprendizagem, quando associados, no caso desta pesquisa, ao ensino ou otimização do ensino da Língua Portuguesa, representam uma rica contribuição para o desenvolvimento de práticas gamificadas, especialmente por meio da interação

dos professores com o universo dos jogos, a fim de dar sentidos que auxiliem a avaliação crítica e reflexiva. Além disso, os SEs estreitam fronteiras, ou as tornam mais próximas, fazendo com que falantes de outras línguas também possam aprender a Língua Portuguesa, já que são disponibilizados mundo afora e permitem que usuários lancem mão de seus dispositivos portáteis e tenham acesso a esta percepção ortográfica.

Para os alunos, a captação do conteúdo foi atraente, gerando um maior interesse e curiosidade sobre como seria aprender com mobilidade³. Eles também comentaram sobre como seria mais fácil e simples aprender a escrita correta das palavras utilizando um aplicativo que, a princípio, era visto apenas como um jogo de distração de fins de semana. Foi possível apontar, nos textos escritos pelos alunos, a importância dada à atividade de escrever corretamente, pois muitos deles criticaram e apresentaram a insatisfação em visualizarem erros ortográficos absurdos em redes sociais.

Entendemos que a prática gamificada promove uma interatividade interdisciplinar entre universos como o ciber mundo, os alunos, os professores e a aprendizagem. Além disso, ela configura uma maneira de fazer uso dos celulares em sala de aula sem que haja dissabores para o docente, já que, nos dias atuais, os professores enfrentam uma batalha constante contra a frequente utilização do celular em classe; um mal que assola a sala de aula contemporânea do jardim de infância à pós-graduação.

Fica claro que, para os alunos, o uso da tecnologia, da gamificação e da mobilidade na sala de aula faz com que eles não utilizem o *smartphone* apenas para trocar “abobrinhas” e sim para aprender.

Outrossim, a gamificação representa o movimento harmonioso e progressivo do processo de ensino e aprendizagem dentro e fora da sala de aula, a evolução didático-pedagógica agenciada pelas novas tecnologias de informação. Ao contrário do que pode ser pensado, o uso das ferramentas tecnológicas em sala de aula deixou a esfera da ousadia e tem se tornado, gradativamente, uma ferramenta natural. Como já foi relatado, os SEs estreitam fronteiras, físicas e virtuais, tornam o aluno mais propenso a

aprender, subtraem dificuldades linguísticas, culturais e pessoais, além de, provavelmente, oferecerem muitas outras facilidades, ainda por relatar.

Muito embora possam ser usados de forma individual, quando usados coletivamente, os SEs também são promotores da reflexão sobre o que está sendo aprendido de forma lúdica, didática e motivacional. Além disso, tendo em vista sua versatilidade, eles podem ser usados com alunos que possuem as mais variadas habilidades de conhecimento e também como ferramentas tecnológicas de inclusão social e digital.

Concluimos que o uso da tecnologia faz com que as atividades da língua portuguesa deixem o universo dos cadernos, dos livros, dos quadros, enfim, da chamada “tradição”, para alcançar um ambiente virtual, e, ainda assim, concreto; efêmero, pelo momento da utilização, mas perene no conhecimento que proporciona ao usuário, que usa a tecnologia não somente como pano de fundo, mas como elemento de produção e aquisição de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- BORTONI-RICARDO, S. M. O estatuto do erro na língua oral e na língua escrita. In: GORSKI, E. M.; COELHO, I. L. (Orgs.). **Sociolinguística e ensino: contribuições para a formação do professor de língua**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2006.
- CRISTOVÃO, H.; NOBRE, I. Software educativo e objetivos de aprendizagem. In: NOBRE, I. A. M. et al. (Org). **Informática na Educação: um caminho de possibilidades e desafios**. Serra: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, 2011.
- FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FRANÇA, R.; SILVA, A. C.. Avaliação de softwares educativos para o ensino de Língua Portuguesa. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 22, n. 3, p. 23-34, dez. 2014.

³ Em pesquisas posteriores também investigamos os locais que os participantes faziam uso do aplicativo, o horário e durante quanto tempo.

HIGUCHI, A. **Tecnologias móveis na educação.** 2011. 90 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura)–Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2011.

LEITE, B. M-learning: o uso de dispositivos móveis como ferramenta didática no Ensino de Química. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 22, n. 3, p. 55-68, dez. 2014.

MASETTO, M. Aula na universidade. In: FAZENDA, I. (Org.). **Didática e interdisciplinaridade**. 13. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2008. p. 179-192.

PRIETO, L. *et al.* Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 3, n.1, p.1-11, 2005.

VALENTE, J.; ALMEIDA, F.. Visão analítica da informática no Brasil: a questão da formação do professor. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, n. 1, p. 1-28, 1997.

VIANNA, Y. *et al.* **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.