

PRÁTICAS DE APRENDIZAGEM INTERDISCIPLINARES ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO: ENCONTROS ENTRE LÍNGUA INGLESA E FILOSOFIA

Izabel Silva Souza D'Ambrosio¹

Augusto César Feitosa²

GT8 - Espaços Educativos, Currículo e Formação Docente (Saberes e Práticas)

RESUMO

O trabalho versa sobre saberes e práticas docentes, objetivando a aprendizagem por meio de atividades gameficadas, vivenciadas pela disciplinas de Língua Inglesa e Filosofia. Atividades gameficadas (Kapp, 2012; Azevedo, 2019) provocam reações, estímulos, que impulsionam de maneira satisfatória a Aquisição da Segunda Língua (ASL). Concomitante, a busca por novas metodologias no ensino na disciplina Filosofia repercute no uso da gamificação como motivo para o desenvolvimento do pensamento crítico e social. Destarte, os educandos foram conduzidos à reflexão sobre as temáticas dos jogos em ambas as disciplinas. O aporte metodológico desenvolvido foi o de abordagem qualitativa sustentada na pesquisa explicativa. Em suma, verificou-se o aprendizado dos discentes nas disciplinas de forma mais motivadora e engajada asseverando o valor pedagógico da gameificação.

Palavras-chave: Gameificação; Língua Inglesa; Ensino de Filosofia; Heidegger; Pós-método.

ABSTRACT

The work deals with knowledge and teaching practices aiming at learning through gamified activities experienced by English and Philosophy subjects. Gamified activities (Kapp, 2012; Azevedo, 2019) provoke reactions, stimuli, which satisfactorily promotes Second Language Acquisition (SLA). At the same time, the search for new teaching methodologies in the Philosophy discipline impacts on the use of gamification as a mean of the development of critical and social thinking. Therefore, students were led to reflect on the themes brought by the games in both disciplines. The methodological contribution was a qualitative approach supported by explanatory research. In short, students' learning was verified in a more motivating and engaged way valuing the gamification pedagogical role.

Keywords: Gamification; English Language; Teaching Philosophy; Heidegger; Post-method.

¹Professora efetiva da Educação Básica –SEED/SE e Professora substituta do IFS. Formada em Letras (Português- Inglês), Especialista em Ensino de Língua Inglesa e Novas Tecnologias, Mestra em Educação (UFS) e Doutora em Educação (UFS).

²Professor substituto IFS e Professor da Faculdade Amadeus. Formado em Filosofia, Especialista em Estudos Clássicos (UNB), Mestre em Filosofia (UFBA).

INTRODUÇÃO

A gamificação enquanto prática pedagógica para o ensino de Língua Inglesa e Filosofia nos remete a situações extremamente novas, no que diz respeito à inserção de uma pedagogia ativa no espaço da sala de aula, com o intuito de aplicar mecanismos que intensifiquem o aprendizado através de disputas, embates e confrontações de ideias. Inserindo no aprendizado de ambas as disciplinas percepções novas acerca de possibilidades de construção do conhecimento. Acerca do que é central e do que é fronteiro no processo de aprendizado. Mas principalmente aprendendo a lidar com esses conteúdos fronteiros, remetendo-os ao seu núcleo de maneira autônoma e confiante. Desse modo, vamos tratar dos elementos específicos de cada disciplina e elaborar uma junção final dos ganhos da prática docente interdisciplinar em questão.

Quando colocamos em destaque a língua inglesa, alguns pontos são fundamentais de serem tocados. A disciplina de Língua Inglesa (dorante LI) que para os educandos brasileiros configura como outra língua a ser aprendida, ou seja, é a Aquisição de uma Segunda Língua¹ (doravante ASL) além da língua materna. Parte-se do princípio que diante da ASL é importante ressaltar que cada indivíduo aprende de uma forma e tem diferentes percepções diante da SL e tais percepções, experiências de sala de aula, objetivos de vida, vivências entre outras o conduzem a gostar ou não dela.

Diante desta premissa, ressalta-se neste estudo uma prática que os estimule a aprender, mesmo os que não querem aprender, de uma forma que a língua faça sentido para eles. Ao serem estimulados, motivados na aprendizagem da ASL (Oliveira, 2015; Ellis, 1989, 1997), os educandos terão motivo para fazer uso delas, assim como assistir séries (fazendo uso de legendas ou do próprio áudio da LE), ouvir músicas, interagir com jogos eletrônicos etc. Sendo assim, a gameficação (Kapp, 2012; Azevedo, 2019) contribui quanto a estimular, motivar os educandos no processo de ASL ancorado no pressuposto da cognição, motivação e emoção (Gondim; Loiola, 2015).

Em relação ao aprendizado da Filosofia, as possibilidades da gamificação visam não apenas um relato acerca do que viveram e do que teorizavam, os grandes autores do

¹Por ASL, definiu-se de acordo com Ellis (1989, 1997) como uma outra língua aprendida além da língua materna

pensamento, mas principalmente instigar o aluno a inserir-se naquele espaço no qual o autor viveu, reproduzindo e representando suas possibilidades através de algumas pistas para a apropriação. Reforçar e reconciliar um sentido dinâmico, de reflexão, mas de prática centrada num fazer, característico da Filosofia, possível de ser expresso em diversas modalidades de jogo. Desse modo, a prática é fundamentada, através das considerações de pensadores que se dirigiram à temática do jogo como motivo para o filosofar, notadamente Heidegger e Heráclito. Ressaltamos que a pesquisa está em andamento, e está sendo desenvolvida no Instituto Federal de Itabaiana no Estado de Sergipe.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A interdisciplinaridade em questão fundamenta-se na proposta da gameificação² que faz parte da Metodologia Ativa³ (Moran; Bacich 2018) como prática reflexiva perante o tripé cognição, motivação e emoção (Gondim; Loiola, 2015) que provocam mudanças de comportamento dos educandos.

Gondim e Loiola (2015) discutem sobre a aprendizagem trazer a seguinte reflexão:

A aprendizagem [...] pode ser definida como a capacidade humana de, mediante experiência direta ou indireta, adquirir conhecimentos, valores, atitudes, habilidades (cognitivas, interpessoais e motoras), e, em consequência, gerar transformações na forma de pensar e se comportar em relação a si mesmo, aos objetos físicos e às outras pessoas. Certamente que essa aprendizagem varia em nível de complexidade.

As experiências sejam elas positivas ou não, são de grande relevância para a construção da bagagem de conhecimento do ser humano imprimindo nele conceitos, valores que se perpetuam e contribuem para a leitura de mundo em sua formação. A forma da vivência de tais experiências enquanto em sala de aula, irão depender das estratégias, estilos motivacionais, metodologias abordadas pelo professor de tal forma a influenciar na sua dinâmica de aula e no aprendizado do aluno.

A gameificação com suas características de jogo possui atributos que envolvem a experiência de forma a proporcionar um movimento cognitivo, desafiador, emocional, motor,

²Definição de gameificação: “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (Kapp, 2012, p.32)

³Por Bacich e Moran (2018), as metodologias são estratégias de ensino que enfatizam a autonomia do aluno, seu pensamento reflexivo e crítico em seu processo de aprendizagem por meio de modelos de ensino híbrido tais como rotação por estação, gameificação, PBL, sala de aula invertida e projetos.

interpessoal e outros. Conforme Gee (2003, p.01)⁴

Além de utilizar os princípios de aprendizagem que os bons jogos incorporam, também defendo que as escolas, os locais de trabalho e as famílias podem utilizar jogos e tecnologias de jogos para melhorar a aprendizagem. Além disso, acredito que o uso de jogos e tecnologias de jogos para a aprendizagem de conteúdos nas escolas e habilidades.

Uma série de reações, sejam elas internas ou externas são proporcionadas pela gamificação e estimulam o indivíduo a se envolver nas atividades, demonstrar comportamentos diferentes dos usuais e compartilhar emoções ao ganhar ou perder um jogo. No entanto, perante este processo é essencial que haja reflexão, tomada de consciência quanto ao seu aprendizado além do objetivo elaborado pelo professor ao fazer uso de um jogo para o efetivo ensino de um conteúdo. A reflexão em questão se aplica para ambos, educandos e educadores diante de suas trajetórias no processo de ensino-aprendizagem. O professor reflexivo transforma sua prática, e conforme dito por Harbemas⁵

A auto-reflexão é intuição e emancipação, compreensão e libertação de dependências dogmáticas. O dogmatismo que desfaz a razão ... é falsa consciência. O dogmático vive disperso, sujeito dependente, determinado pelos objectos, tendo concedido a si próprio tornar-se uma coisa.

O professor reflexivo transforma sua prática de sala de aula por meio de observação, questionamentos, curiosidade, análise, repercussão da criação de uma nova consciência etc. Neste viés, é de suma importância o papel de autonomia exercido pelo educador diante de sua prática pedagógica em fomentar uma aprendizagem interacional, significativa, reflexiva e que também promova autonomia dos aprendentes. Neste sentido observam-se práticas do pós-método (Kumaradivalu, 2006) já que uma das premissas do pós-método é o de estimular a autonomia e reflexão.

O Pós-Método⁶ defende práticas reflexivas para os professores, assim como a autonomia de elaboração e inovação nas práticas pedagógicas no ensino de inglês com o uso de

⁴ Do original: *Beyond using the learning principles that good games incorporate, I also argue that schools, workplaces, and families can use games and game technologies to enhance learning. Further, I believe that use of games and game technologies for learning content in schools and skills.* (Tradução nossa)

⁵ 1 Extraído de ALARCÃO, i. (ORG.) - Formação reflexiva de professores – estratégias de supervisão. Editora Porto. Porto, Portugal, 1996.

⁶Do original: *Bygate et al. argue that “communicative language teaching was explicitly a post-method approach to language teaching in which principles underlying the use of different classroom procedures were of paramount importance, rather than a package of teaching materials”* (Hashemi, p.142, 2011). Bygates e outros discutem que o ensino comunicativo de línguas era explicitamente uma abordagem pós-método para o ensino de línguas, na qual os princípios subjacentes ao uso de diferentes procedimentos de sala de aula eram de suma importância, em vez de um pacote de materiais de ensino. (Tradução nossa)

atividades de diferentes procedimentos em sala de aula, da integração das habilidades e outras práticas.

Em suma, a proposta deste trabalho está sendo realizada em turmas do ensino médio no ensino público, e desta forma pretende-se obter da coleta de dados material para prosseguir com a compreensão e análise dos dados e assim contribuir com a academia com esta pesquisa.

Há diversas exigências para o ensino de filosofia no contexto contemporâneo, seja em vista dos avanços tecnológicos, seja em vista das situações que a escola vive lidando com as questões que envolvem leitura e aprendizado. Embora haja uma novidade significativa em práticas pedagógicas, que se revestem de ações “práticas” e do uso da tecnologia, como auxiliar do aprendizado, o *ethos*, próprio da filosofia, enquanto questionamento, nos remete, desde sempre, para o lugar “dialético” do jogo. Desse modo, ao tempo em que somos conduzidos a práticas como a estruturação de formulários, decifração de charadas, ao jogo da força, *mastermind*, RPG, entre outros. Somos remetidos, também, à fundamentação que o jogo tem no pensamento filosófico, traçando um arco que se estende da contemporaneidade à antiguidade. Reforçando e reconciliando um sentido dinâmico, de reflexão, mas de prática centrada num fazer, característico da filosofia, possível de ser expresso em diversas modalidades de jogo.

Dois autores em especial surgem como fundamentação teórica, o contemporâneo Martin Heidegger e pré-socrático, Heráclito de Éfeso. Através das suas indicações tocamos na base teórica para a elaboração de práticas voltadas para a gamificação dos conteúdos filosóficos. Apresentando as diretrizes que estes autores assumem a partir do tema jogo remetendo a situações históricas aplicadas dentro das práticas gameficadas.

Heidegger (1979) traça considerações acerca do período contemporâneo como um período de crise, que se estende e que se desdobra numa dificuldade de compreensão do lugar da Filosofia. A mesma dificuldade se reflete na compreensão do lugar da disciplina Filosofia na formação de estudantes, durante o ensino médio, o que não ocorre, por exemplo, com o seu lugar na formação superior, pois parece já ter um lugar cativo neste momento de formação. A referência às considerações dos autores é em função destes compreenderem a atitude filosófica como algo que avança na abertura de pensamento para as diversas formas com as quais a filosofia possa ser vivenciada, inclusive através dos games.

A crise de fundamento é o que marca o fim da filosofia nos tempos atuais e tal

situação corporifica-se quando o pensamento já se estabelece como fundado, algo já posto e estabelecido. Substância objetiva que firma o ponto inicial de toda teorização desenvolvida em generalizações e universalismos. O que resta nesta perspectiva é a mera teorização, a educação bancária, a reprodução de conteúdos. Diferentemente, o agir filosófico busca desvelar o que não foi percebido na tradição e ficou relegado ao esquecimento. Diz Heidegger, "Filosofar é investigar o extra-ordinário. Dado que [...], essa investigação provoca uma repercussão sobre si mesma, não só é extra-ordinário o que se investiga, como o próprio investigar." (Heidegger, 2000 p.33). Filosofar é arrancar a originalidade das atividades constituintes do cotidiano e o filósofo é aquele que observa o inusitado no comum das coisas. "A filosofia é uma das poucas necessidades autônomas, criadoras e, às vezes, necessárias da existência Histórica do homem. As incompreensões correntes da filosofia são inúmeras. Ademais, umas mais, outras menos (...)" (Heidegger, 1987. p. 40)

Heidegger encontra na doutrina de Heráclito a possibilidade de compreender melhor essa dinâmica inerente ao jogo. Conforme analisa as estórias que contam sobre Heráclito, numa delas, relata que o efésio deixa-se envolver pelas brincadeiras das crianças que jogam dados dentro do templo de Ártemis. Naquele contexto o jogo das crianças seria visto com o desprezo das preocupações do adulto. A defesa que Heráclito faz acerca do jogo como lugar do *lógos* é resgatado para conclamar a abertura de possibilidades para a Filosofia enquanto forma de conhecer o mundo. As estórias que Heidegger utiliza sobre Heráclito de Éfeso, o pai da dialética, não se destinam a uma preocupação com a veracidade de fatos e de relatos, mas em prol de um contexto mais consistente e próprio. (Heidegger, 2000, p.51) Para Heráclito, que pensa a luta, a disputa, como a essência do ser, o jogo nos aproxima. A "proximidade ao jogo" incita-nos a pensar a palavra de Heráclito e o estudo da filosofia.

Dessa forma, o estudo em questão está fundamentado na metodologia de abordagem qualitativa, cuja pesquisa é empírica sustentada na pesquisa explicativa (Gil, 2002; Andrade, 2002) em que uma das características "têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. Esse é o tipo de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas." (Gil, 2002, p.2)

Em consonância com o exposto, a pesquisa explicativa tem por objetivo geral compreender o fenômeno gamificação como prática pedagógica sobre a mudança de

comportamento dos alunos e sua influência no aprendizado. O tema e as práticas entrelaçam-se, como propedêutica para uma compreensão criativa do aprendizado da língua inglesa e para o aprendizado da filosofia. Indicando a grandiosidade da teoria, mas reconhecendo o elemento inquietante da própria existencialidade inserida, ainda que velada, no marco teórico, ou melhor, no recorte didático do livro que a turma segue, no conjunto de atividades dispostas para o aprendizado.

O interesse da perspectiva metodológica é fazer com que a aula se torne uma situação de provocação mútua, pois este aluno visualiza o elemento que levou o autor a desenvolver seus estudos e que pode ser re-vivenciado num aprendizado novo, elevando o autor a personagem, tornando-o um ídolo, um game. Destacamos também a perspectiva lúdica que nos lança o aluno num espaço contemporâneo e extremamente representacional, uma virtualização e uma apropriação que passa a existir em função do interesse por uma determinada situação, pela resolução de um problema, pelo encaixe de ideias, no intuito de estruturar uma teoria, que é apresentada de diferentes formas conforme o sentido do jogo, conforme o conteúdo que é gamificado.

PRÁTICAS COMUNS NO ESPAÇO EDUCACIONAL

Como expressão dessa prática, trazemos algumas exemplificações de *games* realizados durante um evento de extensão intitulado “Semana da Consciência Negra” realizado em novembro de 2023, diversas oficinas foram desenvolvidas e dentre elas as de jogos. Destarte, a teoria transformada em prática e com ela a comprovação das pressupostas reflexões: alunos envolvidos, dinâmica, socialização, interação, aprendizado, a movimentação corporal influenciando na dinâmica etc. Outra oficina foi direcionada ao resgate de brincadeiras africanas, demonstrando através dos jogos apresentados a variedade de abordagens sobre a perspectiva de unir hábitos e práticas tão antigas a diretrizes pedagógicas recentes e mediadas pela tecnologia. O jogo “Terra-Mar” originário de Moçambique, reuniu alunos na quadra da escola para a construção de torcida e a participação comum daqueles que se aventuravam entrar no jogo. Outro jogo que envolveu os discentes na área comum foi o “Da Ga (Jibóia)”, originário da Nigéria.

Esse arco que envolve conhecimentos contemporâneos, tecnologia e as práticas

advindas da sabedoria dos povos originários e ancestrais compõe um conjunto de percepções de realidade, afeitos à interação e à adesão dos discentes às práticas de gamificação enquanto recurso metodológico. Um conhecimento compartilhado, um aprendizado que envolvia participação, mas também a referenciação à geografia, ao modo como era feito, às formas de apropriação e temas culturais, mitológicos, extremamente cativantes para compreensão do conjunto das disciplinas ensinadas. O conhecimento, não somente docente, mas discente também foi posto em prática. Atividades como *Plickers*, *Quiz (online)*, *Pop up the balloons* que desenvolveu a habilidade de leitura e escrita, *running dictation*, *puzzles*, *running dictation* que trabalhou a audição, compreensão, escrita e leitura. Estes foram alguns dos *games* desenvolvidos no evento de extensão que foram abertos para todas as turmas do Instituto Federal de Itabaina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A compreensão de mudanças que ocorrem no comportamento de educandos diante da aprendizagem por meio de atividades gameficadas na aprendizagem é um estudo que está em andamento. Aprender e compreender o fenômeno social dos *games* no contexto educacional diante da realidade da cultura digital nos conduz a refletir sobre os referidos aspectos e aprofundá-los para melhor analisar elaboração das aulas e fazer com que em ambas as disciplinas seja desenvolvida de forma significativa para os alunos.

Portanto, ensino, pesquisa e extensão revelam uma indicação preciosa para a prática do ensino, para exploração de conceitos, repercutindo em melhores planejamentos. Na instauração de um espaço comum, de iniciativas coletivas. Identificando o lúdico em textos, frases e relatos históricos. Associando o aprendizado ao divertimento inerente ao confronto de ideias, como exercício para o aprendizado em bases outras, em discursos comuns e em relatos de vida. No levantamento de perguntas acerca da especificidade do que lhes é próximo e da verificação dos elementos distantes, distintos, mas acessíveis da cultura universal. Encontramos na base destes referenciais teóricos indicações para o ensino da Filosofia e do aprendizado da Língua Inglesa. Ampliamos para a sua prática em sala de aula e as possibilidades apresentadas com novas pedagogias. A gamificação, apontando para o lúdico conduz o aluno à reflexão à vivência criativa das suas possibilidades de aprendizado e

de estruturação de ações criativas, um preâmbulo para o aprender.

REFERÊNCIAS

- ALARCÃO, Isabel (Ed.). **Formação reflexiva de professores: estratégias de supervisão**. Porto Editora, 2005.
- ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. São Paulo: Editora DVS, 2020.
- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2001.
- ARANTES, Paulo. (et. al.) **Filosofia e seu ensino**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- BACICH, Lilian.; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2018
- BERGE, Damião. **O lógos heraclítico: introdução ao estudo dos fragmentos**. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1969.
- ELLIS, Rod. **Second language acquisition**. Oxford University Press, 1997
- ELLIS, Rod. **Second Language Learning and Second Language Learners: Growth and Diversity**. *TESL Canada journal*, v. 7, n. 1, p. 74-94, 1989.
- FEITOSA, Maria Soares et al. **O que é pesquisa bibliográfica**. São Paulo: Ática, 2002.
- GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, v. 1, n. 1, p. 20-20, 2003.
- GIL, Antônio Carlos. Como classificar as pesquisas. **Como elaborar projetos de pesquisa**, v. 4, n. 1, p. 44-45, 2002.
- GONÇALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação à pesquisa científica**. 5. ed. Campinas: Alínea, 2011.
- GONDIM, Sonia; LOIOLA, Elisabeth. **Emoções, aprendizagem e comportamento social: conhecendo para melhor educar nos contextos escolares e de trabalho**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2015.
- HASHEMI, Seyyed Mohammad Reza. (Post)-Methodism: Possibility of the Impossible?. *Journal of Language Teaching and Research*, v. 2, n. 1, p. 137, 2011.
- HEIDEGGER, Martin. **Conferências e escritos filosóficos**. Tradução e notas de Ernildo Stein. São Paulo: Abril Cultural, 1979. (Os Pensadores).
- HEIDEGGER, Martin. **Heráclito: a origem do pensamento ocidental; lógica: a doutrina heraclítica do lógos**. Tradução de Márcia Sá C. Schuback. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. **Introdução à metafísica**. Tradução de Emmanuel C. Leão. 3.ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1987. (Biblioteca Tempo Universitário, n.º 01).

KAPP, K. M. (2012). **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons, 2012.

KUMARAVADIVELU, Balasubramanian. **Understanding language teaching: From method to postmethod**. Routledge, 2006.

MARTINS, Rômulo; BERNI, Elisio. Interface de um ambiente de aprendizagem baseado em questionamentos com conceitos de gamificação para dispositivos móveis. In: **Gamificação na educação**. FADEL, Luciane; ULBRICHIT, Vania et al (Org.). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educac%C3%A7%C3%A3o&ots=fbWC2TFMOs&sig=zz7eL-rafPNTToQiyPFm9YazhOKc&redir_esc=y#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false. Acesso em ago.10, 2023.

SCHÜLER, Donaldo. **Heráclito e seu (dis)curso**. Porto Alegre: L&PM, 2000. (Coleção L&PM Pocket).