

Avaliação gamificada de língua inglesa no ensino superior: uma abordagem a partir da Arquitetônica bakhtiniana

ROSELI WANDERLEY DE ARAÚJO SERRA
JOSEMEIRE CAETANO DA SILVA
ROBERTA VARGINHA RAMOS CAIADO

Resumo - O uso da internet, das TDIC e das práticas baseadas no Gamification são cada vez mais recorrentes, principalmente a partir da Pandemia do Novo Coronavírus em março de 2020. A humanidade usa o *Gamification*, ainda que de modo inconsciente. Na educação, não é diferente. A presente pesquisa visa analisar os efeitos da Avaliação Gamificada para o ensino e para a aprendizagem da Língua Inglesa (LI), no Ensino Superior (ES), especificamente, descrevendo e explicando os efeitos desta Avaliação Gamificada para o ensino e para a aprendizagem da língua inglesa, analisando-a a partir da Arquitetônica bakhtiniana. Como aporte teórico, trazemos: teorias sobre Avaliação; Arquitetônica, na perspectiva bakhtiniana e o *Gamification*. Trata-se de uma pesquisa quanti-quali e descritiva, do tipo estudo de caso. Optamos pela construção de uma Avaliação Gamificada digital e interativa, via *Gamification*. A pesquisa em tela constitui-se como um meio de expandir e explorar modelos para avaliar através da Avaliação Gamificada e inovadora. Os resultados da nossa pesquisa atestaram os efeitos positivos da Avaliação Gamificada em LI no Ensino Superior (ES), tornando o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa mais autônomo, interativo, engajador e que fomenta no educando a motivação necessária para o progresso no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Arquitetônica bakhtiniana. Avaliação Gamificada. Ensino-aprendizagem. Língua Inglesa.

Introdução

Muito do que diz respeito à formação de alunos e de profissionais de várias áreas já é de alguma forma relacionado à *web* e por ela passa. Atualmente, uma educação sem as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) não é concebida devido ao impacto e permeabilidade da tecnologia em todos os ambientes e áreas da sociedade. É nesse cenário que o *Gamification* se encaixa, ajudando-nos a tornar a aprendizagem atrativa, engajadora, divertida, efetiva e, em se tratando de avaliação, promove *feedback* imediato, possibilitando ao educando avançar etapas, segundo o progresso alcançado por ele.

O nosso problema de pesquisa corresponde à seguinte inquirição: quais os efeitos para o ensino e para a aprendizagem de Língua Inglesa de avaliações gamificadas em Tecnologias Digitais Móveis (TDM)? A fim de responder à essa perquisição, estabelecemos como objetivo geral analisar os efeitos do *Gamification* na avaliação para o ensino e para a aprendizagem da LI no Ensino Superior, com base na Arquitetônica bakhtiniana, usando as seguintes categorias de análise: o conteúdo, o material e a forma.

Assim sendo, na **primeira seção**, trataremos do *Gamification* e da Avaliação Formativa Gamificada. Por conseguinte, na **segunda seção**, faremos um breve percurso **histórico-filosófico** da Arquitetônica Bakhtiniana, teoria basilar para a construção de uma Arquitetônica da Avaliação Gamificada.

Sobre os aspectos metodológicos, presentes na **terceira seção**, fizemos uma pesquisa mista realizando um estudo de caso, investigando, com profundidade e no contexto da vida real, os efeitos da Avaliação Gamificada para o ensino e para a aprendizagem da Língua Inglesa (LI) no



EDUCAÇÃO 5.0
A Revolução da Aprendizagem

21 A 23
Setembro

Ensino Superior (ES). Ademais, fizemos entrevistas estruturadas com dois sujeitos do sexto período do curso de Letras de uma instituição de ES privada na cidade do Recife. Na análise do *corpus*,

O *Gamification* e a Avaliação Formativa Gamificada

Em linhas gerais, o *Gamification* é definido como uma estratégia para ensinar novas habilidades e aumentar o engajamento dos sujeitos nas atividades propostas e é justamente essa característica que torna esse recurso tão valioso na Educação.

Em nossa pesquisa, construímos uma Avaliação Formativa Gamificada pela perspectiva da Avaliação Formativa. Também abraçamos o conceito de Avaliação Para Aprendizagem (APA), que incorpora processos de avaliação em todo o desenvolvimento de ensino e de aprendizagem para ajustar constantemente a estratégia instrucional. Segundo Maggioli e Farrel (2016), a Avaliação Para a Aprendizagem é comumente referida como Avaliação Formativa. Sobre o assunto, postula Santos (2005):

A avaliação Formativa tem o propósito de verificar se o aluno está conseguindo dominar gradativamente os objetivos previstos, expressos, sob a forma de conhecimentos, habilidades e atitudes [...] permitindo alterações ao longo do curso. Também conhecida como avaliação processual ou continuada, trata-se de uma avaliação frequentemente centrada sobre pequenos segmentos da matéria estudada. (SANTOS, 2005, p. 23).

Entendemos a Avaliação Gamificada como uma prática inovadora, interativa e que carrega em si vários elementos. O *Gamification* como processo de avaliação, portanto, faz-se relevante, porque estabelece a premissa da interatividade e do *feedback* essenciais para o acompanhamento da aprendizagem, além das premissas de conectividade, colaboração e interação.

Ao elencar os propósitos da avaliação para o novo milênio, Cope e Kalantzis (2000) sinalizam premissas importantes, quais sejam: avaliar ao longo do processo, a necessidade de avaliar o que denomina-se *new basics*; a necessidade de avaliar a habilidade de transitar por diferentes modos representacionais; e ainda a necessidade de avaliar a habilidade do aluno em produzir conexões sociais.

A inovação tem um papel crucial na educação. O aluno do século XXI, e, portanto, o aluno da era digital, está inserido em um contexto global que exige dele o desenvolvimento de competências além do conhecimento *per se*. Na inovação estão incluídas, portanto, as novas formas de avaliar. “A inovação é aqui compreendida como deslocamento ou reconfiguração dos modos rotineiros de raciocinar/agir/avaliar [...] A inovação é uma categoria de base interpretativa, logo não é universal nem transparente ou neutra” (SIGNORINI, 2007, p. 9).

A Avaliação Gamificada é inovadora, transformadora, mediadora, avalia para a aprendizagem, não ameaçadora e, ao mesmo tempo que avalia o aluno, avalia também o ensino.

Em nosso entendimento, como docentes de LI, os seus grandes benefícios relacionam-se à motivação e ao engajamento, à possibilidade de que os alunos-jogadores reiniciem ou joguem novamente, tendo a chance de refazer as tarefas e, assim, reparar os erros cometidos anteriormente e o *feedback* imediato.

Essa liberdade de falhar, de corrigir o erro imediatamente e de saber o quanto está progredindo permite que os alunos experimentem sem medo, o processo de aprendizagem aumenta o seu envolvimento e dá-lhes a certeza do quanto estão progredindo e o quanto são capazes de avançar, a fim de alcançarem seus objetivos.

A Arquitetônica Bakhtiniana

Segundo Queiroz (2017), Aristóteles foi o primeiro filósofo a usar o termo Arquitetônica no Tratado conhecido por *Ética a Nicômaco*. Para Aristóteles, o conceito de Arquitetônica indica o caráter de um saber organizador. Ele chama essa nova forma de *design* de "eudaimônica", uma prática que equivale, na visão original de Aristóteles, à "boa vida". Uma visão eudaimônica do *Gamification* poderia trazer uma maneira "boa" de viver e brincar, na qual a alegria e a satisfação estão no centro de uma prática responsável.

Kant postula que: "Por arquitetura eu entendo a arte dos sistemas." (KANT, 1989, p. 600). Queiroz (2017) nos lembra que o filósofo alemão usou o conceito de Arquitetônica no penúltimo tópico do último capítulo da citada obra e cujo título é "A Arquitetônica da razão pura".

Em termos teóricos da sua concepção, a Arquitetônica foi construída por Bakhtin nesse percurso histórico e, posteriormente, dilui-se em suas obras. Campos (2015) postula que Bakhtin inspirou-se em Immanuel Kant na construção do seu conceito de Arquitetônica.

Segundo Queiroz (2017), foi quando Bakhtin escreveu o seu primeiro ensaio *Arte e Responsabilidade* (AR), publicado em 1919 e inserido na obra *Estética da Criação Verbal* (originalmente publicada na Rússia em 1992), que ele usou pela primeira vez o termo Arquitetônica.

Nas palavras do autor: "Arte e vida não são a mesma coisa, mas devem tornar-se algo singular em mim, na unidade da minha responsabilidade" (BAKHTIN, 2010, p. XXXIV).

[...] AR abre o projeto de um livro de filosofia moral nunca concluído e publicado, que incluiria este e outros dois textos do período: *Para uma filosofia do ato responsável* e *O autor e a personagem na atividade estética*. Bakhtin abre AR falando sobre o que seria a Arquitetônica mesmo sem usar essa expressão. (QUEIROZ, 2017, p. 628).

O conceito de Arquitetônica será amplamente abordado na obra *Para uma Filosofia do Ato Responsável* (PFA). É nessa obra que Bakhtin pretende pensar filosoficamente a questão do agir humano, presente no grande mundo da vida e realiza, portanto, uma crítica de uma ciência afastada dele. Bakhtin pensa no ser humano em constante construção dialógica.

Fazendo a correlação dessa concepção com a nossa pesquisa, temos a visão de mundo cultural, as histórias de vida dos nossos sujeitos, estudantes do sexto período do curso de uma Instituição de Ensino Superior (IES) da Região Metropolitana da cidade do Recife, assim como de

docentes de LI no ES, todos possuidores das suas próprias visões de mundo e permeados por questões axiológicas em suas vidas pessoais e profissionais.

Para fins da pesquisa em tela, a Arquitetônica bakhtiniana se constituiu das etapas que vão formar o "esqueleto" do *Gamification* como ferramenta de avaliação em Língua Inglesa, a partir do ambiente gamificado. *A priori*, serão elencados e relacionados conceitos embasados na Arquitetônica de Bakhtin, com intuito de construirmos uma arquitetura do *Gamification*, entendida aqui como ferramenta de avaliação em Língua Inglesa.

Categorias de análises na arquitetura bakhtiniana:

Nos moldes da Arquitetônica bakhtiniana, construímos, então, uma Avaliação Gamificada, na qual as escolhas emotivo-volitivas do professor levaram em conta a arte da criação e o processo de autoria, usando o *Gamification* enquanto ferramenta avaliativa. Para as categorias de análises, tomamos como base três aspectos da Arquitetônica bakhtiniana que se encontram na obra Problemas do Conteúdo, do Material e da Forma (PCMF): 1. Conteúdo - os assuntos da ementa da disciplina de LI proposta pela instituição; 2. Material - os textos e poemas em LI nos quais foram inseridos e contextualizados os assuntos da citada ementa; 3. Forma - o modo como esses assuntos foram gamificados através dos diferentes aplicativos e das plataformas digitais.

Nas palavras de Bakhtin:

Assim, a forma é a expressão da relação axiológica ativa do autor-criador e do indivíduo que percebe (co-criador da forma) com o conteúdo; todos os momentos da obra, nos quais podemos sentir a nossa presença, a nossa atividade relacionada axiologicamente com o conteúdo, e que são superados na sua materialidade por essa atividade, devem ser relacionados com a forma. (BAKHTIN, 2003, p. 59).

Finalmente, podemos observar que Bakhtin contempla as relações entre a forma e o conteúdo com o material. Ou seja, ao remeter à nossa pesquisa temos: como conteúdo - os assuntos da ementa da disciplina de LI proposta pela instituição, como material; os textos e os poemas em LI, nos quais foram inseridos e contextualizados os assuntos da citada ementa; e a forma, o modo como esses assuntos foram gamificados, através de os diferentes aplicativos e das plataformas digitais.

Finalmente, podemos observar que Bakhtin contempla as relações entre a forma e o conteúdo com o material. Ou seja, ao remeter à nossa pesquisa temos: como conteúdo - os assuntos da ementa da disciplina de LI proposta pela instituição, como material; os textos e os poemas em LI, nos quais foram inseridos e contextualizados os assuntos da citada ementa; e a forma, o modo como esses assuntos foram gamificados, através de os diferentes aplicativos e das plataformas digitais.

Por fim, acreditamos que a presença dos postulados bakhtinianos presentes em PCMF - conteúdo, material e forma - assim como em todo o percurso teórico realizado, foi imprescindível para atingirmos nossos objetivos de pesquisa, os quais culminaram em um aprendiz mais motivado, mais autônomo e com maior possibilidade de usar a LI na vida cotidiana.

Aspectos Metodológicos

A fim de alcançarmos os objetivos estabelecidos na pesquisa em tela, realizamos um estudo quanti-quali, ou seja, utilizamos alguns dados quantitativos para embasar nossas considerações qualitativas sobre as respostas dadas pelos participantes nas duas entrevistas realizadas. Optamos por este tipo de pesquisa para melhor descrever, compreender e explicar os efeitos do *Gamification* na avaliação da Língua Inglesa como língua estrangeira. Fizemos, então, um estudo de caso nos moldes de Yin (2010), uma vez que essa estratégia de pesquisa conta com muitas das técnicas de pesquisas históricas, mas acrescenta duas fontes de evidências, a saber, a observação direta dos acontecimentos que estão sendo estudados e as entrevistas das pessoas nele envolvidas.

Nesse sentido, em nossa pesquisa, foram feitas análises e prospecção de aplicativos e plataformas digitais em TDM, que empregam recursos multissemióticos e multimodais, e possibilitam o uso do *Gamification* como ferramenta de apoio no processo avaliativo da Língua Inglesa, usando os seguintes critérios: portabilidade, colaboração, autonomia, auto-organização, acessibilidade e que possibilitem, ainda, avaliar a motivação, satisfação e engajamento dos sujeitos, bem como de entrevistas semiestruturadas com os sujeitos envolvidos, que estavam cientes do processo de pesquisa e foram previamente observados em sala de aula¹.

O passo seguinte, constou da seleção dos aplicativos e das plataformas de acordo com o público escolhido e em consonância com os assuntos pontuados pela participante da pesquisa - docente da disciplina de LI - que foram avaliados e constam na ementa do curso. Os nossos sujeitos são alunos da instituição de Ensino Superior onde foi realizada a pesquisa. À época, ambos estavam cursando o 6º período do curso de LETRAS e ambos ensinavam inglês em cursos de idiomas e não tinham familiaridade alguma com avaliação formativa ou gamificada.

¹ Referendamos que a nossa pesquisa foi submetida e aprovada sem restrições ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Católica de Pernambuco, por se tratar de pesquisa com Seres Humanos, sob o número do Parecer: 3.423939.

Instructions:							
1. Read each of the instructions before you start. 2. Look at each item on the table below. 3. Each item has a level of difficulty according to the number of stars. 4. Do only ONE task at a time. 5. You can redo any of the tasks. 6. For each accomplished task, drag a badge from column 8 to column 7. (The badges correspond to the tasks level of difficulty)							
1	2	3	4	5	6	7	8
Level of difficulty	★	Scoring points	Item number	Instruction	Link	Your Badge	Badges MODEL
1	★	5	1	Watch a short video called "a single life"	https://vimeo.com/225248697	Level 1	
1	★	7	2	Answer a quiz about the video Register before answering. Play the interactive mode	https://on.iscollectiv.com/video-lesson/a-single-life-past-simple-vs-past-continuous-practice	Level 1	
2	★★	8	3	Watch a short video of a poem called "Look Up" by Gary Turk	https://youtu.be/27dL16B9QY	Level 2	

3	★★★	15	5	Read a short story by Virginia Woolf	https://books.adelaide.edu.au/w/woolf/virginia/wolf/virginia_wolf/short_story.html	Level 3	
3	★★★	16	6	Answer the quiz playing on the learning model	https://quizlet.com/_860278.html?i=4&u=9	Level 3	
5	★★★	15	9	How to make a comment on Voice Thread	https://youtu.be/20VpZjRtE	Level 5	
5	★★★	25	10	Make your comment on Voice Thread. Record your voice. Comment on Pablo Neruda Poem recited by Madonna and leave a comment on your friend's	https://voicethread.com/myvoicethread/133173629066171774880788	Level 5	
				Total =	100		

Figuras 1. Avaliação Gamificada criada pela pesquisadora em Google Doc.

Para avaliarmos os participantes em LI em uma Avaliação Gamificada, escolhemos os seguintes aplicativos: 1. Vídeo do Vimeo; 2. Vídeo do YouTube; 3. Study Stack; 4. Um e-book da Universidade de Adelaide, contendo um conto de Virginia Woolf; 5. Quizlet e 6. Voicethread. Cada aplicativo trazia os desafios lançados na Avaliação Gamificada idealizada por nós. Antes de usar cada um deles, provemos o aluno com instruções escritas e tutoriais em vídeos do YouTube, a fim de que eles não tivessem nenhuma dificuldade na hora de usá-los, quando dos momentos dos desafios lançados.

Análise do Corpus:

Partiremos agora para a análise das imagens de uma das missões da Avaliação Gamificada. Temos a consciência de que ao criarmos a Avaliação Gamificada e montarmos as missões, nossas escolhas foram pautadas em elementos axiológicos, emotivos e volitivos nos moldes da teoria bakhtiniana, no plano estético da vida. A dimensão axiológica da nossa Avaliação Gamificada implica a noção das nossas escolhas no plano da vida, escolha de uma gama de valores de diferentes sortes, na qual estão imbricados valores estéticos, culturais e emocionais entre outros.

O vídeo do Vimeo escolhido, para este recorte da pesquisa, foi uma animação chamada *A single Life* (VIMEO, 2017), na qual os participantes, através de situações contextualizadas na história apresentada no vídeo, respondiam interativamente questões sobre *past simple vs past continuous*, conteúdos trabalhados na graduação em Letras da IES participante da pesquisa.

PRIMEIRA MISSÃO DA AVALIAÇÃO GAMIFICADA - VIAJANDO NO TEMPO

Recurso Utilizado: Video do YouTube : *A Single Life*

Breve Descrição Sobre o vídeo *A Single Life*: <https://en.islcollective.com/video-lessons/single-life-past-simple-vs-past-continuous-practice>

Nesse vídeo, a única personagem, chamada Pia, recebe de presente um vinil e, ao tocar um misterioso *single*, nossa heroína consegue repentinamente viajar pela sua vida através do tempo. *A Single Life* brinca com elementos essenciais da produção cinematográfica: tempo e continuidade. Ele os vincula a um objeto (um disco de vinil) e os utiliza para criar situações diversas. A figura 25 nos provê com as primeiras imagens sequenciadas do vídeo em análise.



Atividade Gamificada Solicitada: Foi pedido aos alunos que assistissem ao vídeo no modo interativo. A gamificação ocorreu na medida em que eles, ao assistirem ao vídeo, tinham a chance de responder a 10 perguntas de múltipla escolha sobre o tópico gramatical *present simple* x *present continuous*, tendo em mente que os alunos: 1. Usassem o passado simples + o passado simples para falar sobre uma sequência de eventos; 2. Usassem o passado contínuo + passado simples para falar sobre uma ação em andamento que foi interrompida por outro evento; 3. Usassem o passado contínuo + passado contínuo para descrever dois eventos simultâneos (dois eventos que estavam acontecendo ao mesmo tempo).

Nesse vídeo, a única personagem, chamada Pia, recebe de presente um vinil e, ao tocar um misterioso *single*, nossa heroína consegue repentinamente viajar pela sua vida através do tempo. A figura 1 nos provê com as primeiras imagens sequenciadas do vídeo em análise.

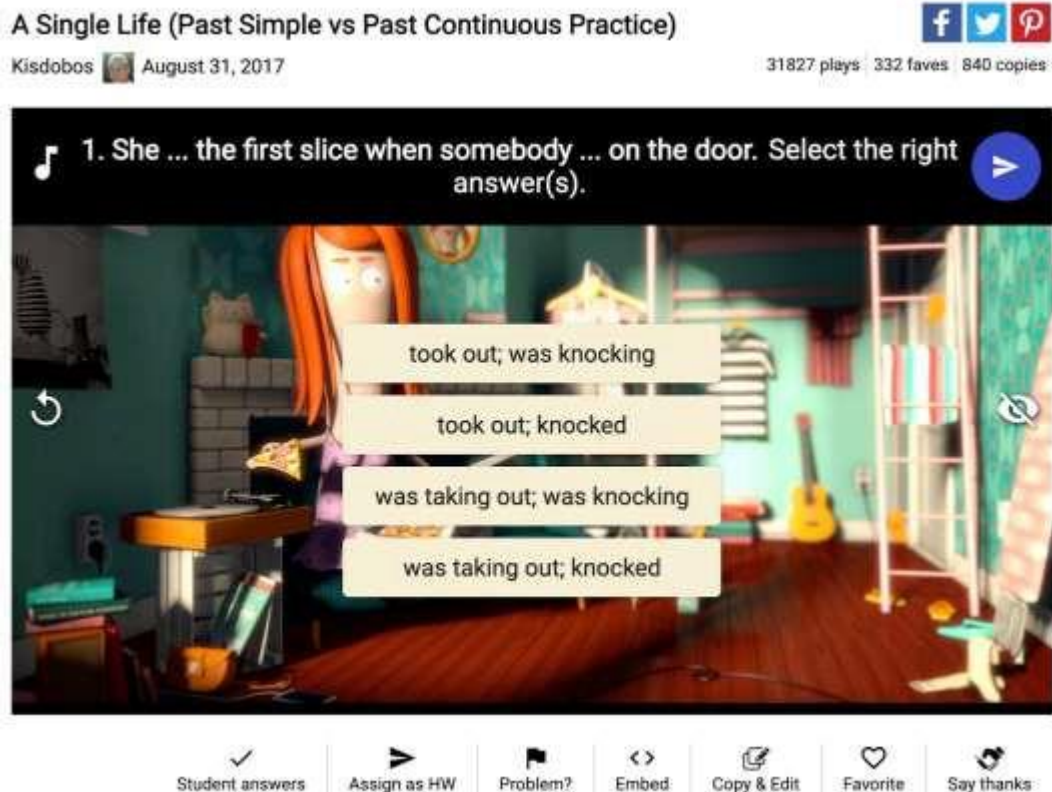


Figura 2. Vídeo: *A Single Life - Past simple vs Past Continuous*

As respostas a essas perguntas intencionavam provocar no aluno o senso de desafio e o desejo de vencê-los. A cada resposta correta por eles dada, um ponto era computado. Ao concluir a primeira missão, ou seja, ao responder às questões relacionadas ao vídeo, o aluno que ganhou o seu primeiro *badge* passa à etapa seguinte, ou seja, a segunda missão, como sucedeu-se em toda a avaliação gamificada.

A partir de Bakhtin, é possível observarmos questões relativas ao autor-criador, ao tempo, ao espaço e à personagem na primeira missão da Avaliação Gamificada, com desafios lançados no vídeo *A Single Life*².



² Criado pelo estúdio de animação holandês Job, Joris e Marieke, *A Single Life* foi indicada ao 87º Academy Awards® em 2015 por melhor curta-metragem de animação. *A Single Life* foi exibido em mais de 200 festivais e recebeu 40 prêmios. JOB. *A single life* – Oscar Nominated Animated Short. 1 vídeo (2 min). Publicado pelo canal Job, Joris & Marieke. Disponível em: <https://youtu.be/pzAZnOyMTI4>. Acesso em: 25 mar. 2020.

Figura 3. Cenas do filme A Single Life

Em relação à figura 2, observa-se que, na cena 1, a nossa heroína recebe o vídeo e, ao tocar a primeira faixa, ela se vê com uma fatia de pizza na mão. Adianta uma faixa e vê a pizza mordida na (cena 2). Ao retroceder uma faixa, volta a fatia de pizza inteira (cena 3). E assim ela descobre que nesse jogo de vai e vem, a sua vida vai passar toda em um filme que durará pouco mais de dois minutos.

Nas cenas da figura 3, Pia, adiantando e retrocedendo as faixas do vinil, consegue ver seu futuro e rever seu passado. Um ato de risco, segundo inferimos ao assistir ao vídeo, pois, o passado não tem volta, e ver o futuro, uma vez que não se pode mudá-lo, pode ser decepcionante. Na figura 5, a personagem se vê, de repente, em um outro cenário, mais velha, grávida (imagem 1) e, depois com um bebê no colo (cena 2), que, inferimos, seria o filho que ela teria no futuro. Chamou-nos a atenção no vídeo o fato de como ela vai e vem nas diversas faixas do vinil, apressadamente, como se quisesse decidir se o melhor é sua vida no tempo presente, se seria voltar ao passado, ou se segue para o futuro. É nesse ponto que a sua curiosidade a impulsiona para o futuro, quando ela, idosa, e incapaz de mudar as faixas do vinil, finalmente morre.



Figura 4. Cenas do vídeo A Single Life

Observe que um conflito externo é criado quando o personagem principal perde o controle do tempo. A expressividade da animação e dos gestos faciais é digna de nota aqui, pois ajuda a construir e a transmitir esse conflito. Também vale mencionar a estética estilizada e a grande atenção dedicada à iconografia e à encenação, o que ajuda a contar a história da personagem em cada momento de sua vida.

Finalmente, a respeito do conteúdo gramatical trabalhado, *present simple x present continuous*, é mister lembrarmos que o assunto abordado é requisito do plano da disciplina de LI na instituição pesquisada. Assim, o uso desses pretéritos pelos alunos concorreu para uma

aprendizagem sobre os significados a respeito do tempo em conformidade com o vídeo *A Single Life*.

A tabela 1 traz um resumo das perguntas da referida entrevista. Faremos uma análise das respostas dos dois sujeitos, com o olhar voltado para os objetivos da nossa pesquisa.

Perguntas Segunda entrevista	Respostas do S1 Sexo masculino, estudante de letras e professor de inglês experiente	Respostas do S2 Sexo feminino, estudante de letras e professora de inglês pouco experiente
1. Eficiência da Avaliação Gamificada	Sim: Enriquecedora. Foge do tradicional. Dá ao aluno autonomia e liberdade	Achei eficiente porque foge do papel e envolve o aluno com desafios.
3. Chance de ter melhor desempenho na Avaliação Gamificada	Sim, porque não soou como uma avaliação. É interativa, livre de regras específicas desafiadora.	Sim, pois o desafio foi constante uma vez que as tarefas eram diferentes, o que fez delas imprevisíveis.

Tabela 1. Entrevista Pós Avaliação Gamificada com os Sujeitos (alunos participantes)

Quando indagados sobre se a Avaliação Gamificada traria bons resultados se implantadas no ES, chamou-nos atenção a fala do S2 "Sim, porque não são muito diferentes dos alunos do ensino médio nem do fundamental. Alunos do ensino superior nada mais são do que alunos que estão continuando os estudos em alguma área mais específica do conhecimento. A curiosidade e a necessidade de serem desafiados não se esvaem, e a linguagem e a metodologia excessivamente verbalista da academia são extremamente cansativas e desmotivantes".

A palavra autonomia apareceu mais de uma vez nas respostas dos discentes e um deles associou a palavra autonomia à palavra liberdade. Assim, o aluno se torna parte do seu processo de aprendizagem, no momento em que recebe *feedback* imediato e tem a chance de refazer e corrigir o seu erro, ao invés de ter outra pessoa corrigindo por ele - professor, sem a ele dar a chance de refletir e aprender com os seus próprios erros.

S2 postula que: "poder voltar e ver onde errei me ajuda no processo de aprendizagem. O erro ensina muito". Poder retomar a missão e receber *feedback* imediato, faz-nos acreditar que, ainda que inconscientemente e, a partir dos seus estilos de aprendizagem, os alunos desejam descobrir ou criar as suas próprias estratégias e usar aquelas com que mais se identificam, a fim de tornar o seu aprendizado eficiente e efetivo.

Como pesquisadoras e arquitetas da Avaliação Gamificada, acreditamos quão valioso foi oferecer aos alunos uma diversidade de ferramentas e missões de diferentes níveis. Procuramos prover os participantes da Avaliação Gamificada com uma variedade de materiais digitais e suporte pedagógico para lidar com eles através das instruções anteriores a cada missão (tutoriais) e das atividades dessas missões que se encontravam em cada um dos aplicativos escolhidos.

Conclusões

A Arquitetônica bakhtiniana foi a teoria basilar para a construção de uma Arquitetônica da Avaliação Gamificada. Analisamos o nosso *corpus* à luz da arquitetura bakhtiniana, além da teoria da multimodalidade, tendo também as TDIC como suporte teórico.

O nosso problema de pesquisa foi investigar quais os efeitos para o ensino e para a aprendizagem de Língua Inglesa de avaliações gamificadas em TDM. Escolhemos, como objeto de estudo, o *Gamification*, enquanto ferramenta avaliativa no ensino e na aprendizagem de LI e optamos pela construção de uma Avaliação Gamificada digital e interativa, via *Gamification*.

Corroboram com os resultados positivos da nossa pesquisa: (i) os depoimentos dos nossos sujeitos participantes da Avaliação Gamificada; (ii) a avaliação Gamificada e os resultados colhidos através do cumprimento das missões e dos desafios nela contidos.

Em se tratando do ensino, ficou claro pra nós que as missões, de fato, são muito ricas e que, mesmo abordando conteúdo tradicional, é possível motivar professores e alunos, uma vez que o planejamento das atividades pode ser realizado com a utilização da multimodalidade, fazendo uso de gêneros variados, ou seja, o sucesso da Avaliação Gamificada tem uma relação direta com o planejamento e a utilização de uma quantidade diversificada e diferenciada de gêneros do discurso.

Por meio da Avaliação Gamificada, os participantes da pesquisa demonstraram, através do cumprimento das missões, que ser avaliado, nesses moldes, provocou neles sentimentos variados, que passam desde a motivação e a autonomia até o senso de progresso alcançado.

Finalmente, entendemos que as teorias da Arquitetônica e do discurso dialógico bakhtiniano, atrelados aos estudos de linguagem e da filosofia, certamente, poderão, no futuro, prover-nos com novas ideias, fornecendo fontes teóricas, metodológicas e empíricas interdisciplinares para a compreensão das pesquisas, referentes ao *design* e às interações, no uso da tecnologia para o ensino e para a aprendizagem de LI e de outros idiomas.

Referências

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHTIN, M. M. **Para uma filosofia do ato responsável**. São Paulo: Pedro & João, 2010.

CAMPOS, M. I. B. Compreensão sobre a arquitetura em Bakhtin: fontes kantianas. **Organon**, v. 30, n. 59, 2015.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies**: Literacy Learning and the Design of Social Future. New York: Routledge, 2000.

KANT, I. **Crítica da razão pura**. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1989.

MAGIOLI, G. D.; FARREL, L. P. **Lessons Learned**: First Steps towards Reflective Teaching in ELT. Barcelona: Richmond-Santillana, 2016.

QUEIROZ, I. A. O conceito de arquitetura na teoria bakhtiniana: uma abordagem historiográfica, filosófica e dialógica. **Estudos Linguísticos**, v. 46, n. 2, p. 625-640, 2017.

SANTOS, S. Explorações da linguagem escrita nas aulas de Matemática. In: LOPES, C.;



EDUCAÇÃO 5.0
A Revolução da Aprendizagem

21 A 23
Setembro

NACARATTO, A. (org.). **Escritas e leituras na Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 117-125.

SIGNORINI, I. **Os significados da inovação no ensino de Língua Portuguesa e na formação de professores**. São Paulo: Mercado de Letras, 2007.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.