



COMO AVALIAR A AVALIAÇÃO?: MODELO DE AVALIAÇÃO DE APLICATIVOS MÓVEIS DE AVALIAÇÃO GAMIFICADA

Beatriz Gontijo Campos¹

¹ Universidade Federal de Minas Gerais/PosLin, beagontijo@gmail.com

Resumo: Muito se fala da gamificação da aprendizagem, e uma das ferramentas mais usadas para esse fim são os aplicativos móveis. Professores, hoje, contam com alguns recursos para avaliar esses aplicativos, como o *framework* de Reinders & Pegrum (2016), e o modelo RETAIN (GUNTER et al., 2008). O presente trabalho faz uma adaptação pautada nesses modelos de avaliação de aplicativos de ensino, criando um quadro para avaliar aplicativos que promovam a gamificação da avaliação do processo ensino-aprendizagem, seja ele desenvolvido de forma ubíqua ou não, através de aplicativos móveis ou para *desktop*. Será apresentada, ainda, a avaliação do aplicativo "GoSoapBox" como exemplo de utilização do modelo adaptado.

Palavras-chave: avaliação, gamificação, modelo de avaliação, aplicativos móveis.

1 INTRODUÇÃO

Cope e Kalantzis (2012) chamam a nova geração de aprendizes de *Geração P*, ou geração participatória, já que, anteriormente, os indivíduos podiam estar acostumados com mídia de massas, mas, hoje, os alunos tomam rédeas de seu próprio mundo, principalmente o do entretenimento.

Temos, então, diversos recursos para implantar essa *educação para o século XXI* em nossas salas - e fora delas -, sendo alguns deles a gamificação e a aprendizagem móvel. No entanto, sabemos que parte dos professores que ensinam a geração P são imigrantes digitais – aqueles que nasceram antes da popularização das novas tecnologias – com intimidade parcial com as TIC, ou nem isso, como Bastos (2010) coloca:

Grande parte dos formadores de docentes na região sequer está no grupo dos chamados “imigrantes digitais”, isto é, não tiveram a oportunidade de se habilitar à adoção das novas tecnologias anos após sua própria formação docente e no exercício profissional em escolas desprovidas dessa tecnologia. Muitos continuam, de fato, à margem das inovações. Grande parte – talvez a maioria – dos docentes em exercício nas escolas primárias e secundárias não aprendeu os rudimentos do uso das novas tecnologias e muito menos suas aplicações educacionais durante a formação. (BASTOS, 2010, p. 43)





Dessa forma, a adoção de novas tecnologias pode ser preterida, em razão da falta de intimidade com elas por parte dos docentes. Um recurso que pode ajudar nessa questão são os modelos de avaliação de aplicativos móveis - em nosso caso, especificamente, de ensino de línguas. Tais modelos fornecem parâmetros para que o professor avalie se o aplicativo a ser usado proporciona os recursos que ele procura, assim como se vai ao encontro dos propósitos metodológicos de seu uso.

No entanto, apesar de existirem diversos aplicativos gamificados para a avaliação da aprendizagem, não há nenhum modelo de avaliação para eles, o que faz com que os professores precisem testar um por um, de forma mais extensiva, até decidirem se seu uso é adequado ou não.

Tendo isso em vista, propomos neste trabalho a criação de um modelo de apreciação de aplicativos móveis para avaliação de ensino-aprendizagem, pautado pelos modelos de Reinders & Pegrum (2016) e Gunter et al. (2008) de avaliação de aplicativos móveis para ensino de línguas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Avaliação

Segundo Sant'Anna (1998), avaliar é:

um processo pelo qual se procura identificar, aferir, investigar e analisar as modificações do comportamento e rendimento do aluno, do educador, do sistema, confirmando se a construção do conhecimento se processou, seja este teórico (mental) ou prático (SANT'ANNA, 1998, p. 29-30).

Ou seja, a avaliação não é uma medida apenas para o conhecimento adquirido pelo aluno, mas também um diagnóstico sobre o processo de ensino-aprendizagem.

Já Demo (1999) traz as seguintes afirmações sobre o conceito de avaliação:

Refletir é também avaliar, e avaliar é também planejar, estabelecer objetivos etc. Daí os critérios de avaliação, que condicionam seus resultados estejam sempre subordinados a finalidades e objetivos previamente estabelecidos para qualquer prática, seja ela educativa, social, política ou outra. (DEMO, 1999, p. 01).

Isto é, a avaliação é um processo contínuo, que ocorre condicionando e condicionado ao processo de ensino-aprendizagem, já que mostra os objetivos





atingidos, as falhas, entre outros, e também proporciona dados que mostram como melhorar o trabalho a ser feito.

Portanto, seguindo as concepções acima discutidas, é possível afirmar que um bom aplicativo deve oferecer avaliação processual, que diagnostique e permita a tomada de decisões pelo professor, independentemente da fase avaliativa (diagnóstica, formativa ou somativa) em que seja aplicado, sendo menos focado na avaliação procedural e mais na processual, instigando alunos a desenvolverem diversas nuances exigidas pelo mercado de trabalho que encontrarão ao final de sua educação.

2.2 O *framework* de Reinders & Pegrum

O *framework* avaliativo de Reinders e Pegrum (anexo 1) visa dar a professores um modelo em que pautar a escolha de aplicativos móveis para o ensino de línguas, considerando o *design* educacional de tais recursos, assim como parâmetros para a criação de seus próprios recursos.

Este modelo foi escolhido por levar em conta concepções convergentes com as que consideramos importantes para a avaliação da aprendizagem como discutido na seção anterior. Nesse sentido, os autores, pautados em Burston (2014), afirmam:

Como Burston (2014) nota, a vasta maioria das implementações de MALL até agora tem sido feitas sob um 'modelo de instrução behaviorista, centrado no professor e transmissivo', apesar do potencial para 'a instrução mais inovadora, construtivista, colaborativa e focada no aprendiz' (p. 344; apud Beatty, 2013). (REINDERS & PEGRUM, 2016).¹

Destarte, é possível perceber que os autores utilizam critérios que valorizam a aprendizagem colaborativa, construtivista, “mãos na massa”, além de habilidades da *educação do século XXI* e aprendizagem ubíqua, que reconheça o papel do conhecimento global e local.

2.3 O modelo RETAIN, de Günter, Kenny e Vick

¹ Tradução da autora para: 'As Burston (2014) notes, the vast majority of MALL implementations to date have been underpinned by 'a behaviorist, teacher-centred, transmission model of instruction' despite the potential for 'more innovative constructivist, collaborative, learner-centred instruction' (p. 344; cf. Beatty, 2013).' (REINDERS & PEGRUM, 2016)





O modelo de Günter et al. (2008) foca, especificamente, em jogos educacionais, delimitando o escopo anteriormente trazido por Reinders e Pegrum (2016), que trabalham com aplicativos de ensino de línguas em geral.

Gunter et al. (2008) argumentam que a maioria dos jogos educacionais focam em criar ambientes positivos de aprendizagem, aumentando a motivação e o engajamento, assim como o tempo em que os estudantes ficam focados em uma tarefa, mas falham em produzir resultados mais sistemáticos na aprendizagem de conteúdo; essa falha pode ser explicada por uma confusão nos objetivos dos jogos:

Some researchers feel that a game's ineffectiveness as an academic learning tool is often the result of confusion over what it intends to teach: academic content or positive, intrinsic, and social attributions that are generally associated with the process of gameplay and interactivity (Fisch 2005; Harlow 2004). (GÜNTER et al., 2008)

Assim, os critérios utilizados pelo modelo RETAIN (anexo 2) avaliam duas frentes: os propósitos educacionais, ou seja, se os jogos estimulam não só a parte social da aprendizagem, mas também o conteúdo, e a jogabilidade, ou seja, se o *design* do jogo está integrado às mais recentes teorias de aquisição de segunda língua.

3 CRITÉRIOS DO MODELO DE APRECIÇÃO DE RECURSOS AVALIATIVOS

A partir dos modelos e considerações acima, criamos um terceiro modelo, dessa vez para avaliar aplicativos e jogos educacionais voltados à avaliação, não ao ensino. Nas próximas seções, vamos detalhar os critérios adotados e reproduzir nosso modelo. Com o modelo, pretendemos disponibilizar aos professores de língua estrangeira um guia para que avaliem os recursos disponíveis, escolhendo aquele que mais se adequa às suas necessidades no momento, e também que oriente a tomada de decisões quando da criação de seus próprios recursos.

Os critérios adotados se dividem em quatro quesitos, e podem ser explorados no anexo 4. Tais quesitos são: i) aprendizagem, os critérios desse quesito buscam avaliar se o aplicativo/website em questão explora as potencialidades do *design* educacional móvel; ii) avaliação: aqui, os critérios buscam identificar as potencialidades avaliadoras do aplicativo/website; iii) habilidades do século XXI: os





critérios presentes nessa seção pretendem avaliar se o aplicativo/website fomenta e avalia as habilidades requeridas de alunos do século XXI; iv) gamificação: os critérios dessa seção visam avaliar a gamificação do aplicativo/website e sua eficiência educacional/avaliativa.

5.1.5 O modelo, seus critérios e a aplicação

Os critérios (anexo 4) dependem da interpretação do professor. Assim, o modelo (anexo 3) conta com um *contínuo* de notas, similar ao *framework* de Reinders e Pegrum (2016). As notas para cada critério vão de 0 (zero) a 5 (cinco), e o professor deve julgar em qual nota dessa faixa o recurso que ele está avaliando se encaixa. Sugerimos que o professor leia o detalhamento feito nas seções anteriores e responda às questões propostas para ter um parâmetro de julgamento, encaixando as respostas negativas mais próximas do zero, no contínuo, e as positivas mais próximas de cinco. No entanto, há diversas nuances que podem influenciar a pontuação atribuída pelo professor, e as respostas variam de indivíduo para indivíduo, já que a avaliação não pretende ser objetiva, contando com aspectos subjetivos do entendimento do professor avaliador e de suas necessidades. Fizemos, aqui, a aplicação do modelo para apreciação do aplicativo GoSoapBox (anexo 5).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fazer este modelo adaptado, juntando dois outros voltados para aplicativos de ensino, e transformando-os em um único, voltado à aplicativos avaliativos, foi um grande desafio. No entanto, desafios nos fazem crescer, e cresci e aprendi muito ao embarcar nessa jornada.

Aparte meus sentimentos, creio que haverá contribuição considerável do modelo de apreciação de aplicativos gamificados para professores que queiram trabalhar com tais recursos, salvaguardadas as devidas restrições - ser um modelo que depende do julgamento do professor, portanto subjetivo; ser uma versão inicial e ter sido testado poucas vezes. Não visamos dar um veredito final para cada





aplicativo, mas ajudar o professor a tomar decisões mais claras, tendo em vista seus objetivos para com o uso dos recursos móveis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASTOS, M. I. Formação de docentes para o uso das TIC no ensino/aprendizagem na América Latina. In: BARBOSA, A. F. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC Educação 2010**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2011.

BURSTON, J. MALL: **The pedagogical challenges**. Computer Assisted Language Learning, 27(4), 2014, 344–357.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Literacies**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

DEMO, P. **Avaliação qualitativa**. 6ª Edição, Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

GUNTER, G. A.; KENNY, R. F; & VICK, E. H. Taking educational games seriously: using the Retain Model to design endogenous fantasy into standalone educational games. **Educational Technology Research and Development**, 56(5-6), 2008, 511-537.

REINDERS, H., & PEGRUM, M. Supporting Language Learning on the Move: An Evaluative Framework for Mobile Language Learning Resources. In TOMLINSON, B. (Org.), **Research and Materials Development for Language Learning** (pp. 219-232). New York, NY: Routledge. 2016.

SANT'ANNA, I. M. **Por que avaliar?: Como avaliar?: Critérios e Instrumentos**. 3ª Edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.