



## Interatividade e adaptabilidade: reflexões sobre a ferramenta *ELO Cloud* e suas potencialidades no ensino de línguas

**Interactivity and Adaptability: considerations about *ELO Cloud* tool and its potentialities in language teaching**

*Camila Gonçalves dos Santos do Canto\**

*Gabriela Bohlmann Duarte\*\**

---

**RESUMO:** O presente artigo apresenta o sistema interativo de autoria – Ensino de Línguas Online (*ELO Cloud*) – fundamentado em pesquisas desenvolvidas pelas autoras com o uso dessa ferramenta. A *ELO Cloud* é um sistema em que são disponibilizadas ao professor possibilidades de elaboração de materiais voltados ao ensino de línguas de maneira interativa, dinâmica e aberta. Neste artigo, buscamos apresentar ao leitor o *ELO Cloud* de modo a refletir sobre a sua potencialidade no que tange à elaboração de atividades interativas e adaptáveis voltadas para o ensino e aprendizado de línguas. Nesse sentido, discorreremos sobre a importância dos módulos *Memória*, *Cloze* e *Composer* com base nas pesquisas desenvolvidas pelas autoras.

**PALAVRAS-CHAVE:** *ELO Cloud*. Ensino de Línguas. Ferramenta Interativa.

---

**ABSTRACT:** This paper presents the interactive authoring system – Online Language Teaching Tool (*ELO Cloud*) – through research conducted by the authors. *ELO Cloud* tool is a system that allows the teacher opportunities to develop language materials in an interactively, dynamically, and openly way. In this paper, we introduce the reader to the *ELO Cloud* in order to reflect on its potential with regard to the development of interactive and adaptable activities for teaching and language learning. In this sense, we will discuss about the importance of the modules *Memory*, *Cloze*, and *Composer* based on research developed by the authors.

**KEYWORDS:** *ELO Cloud*. Language Teaching. Interactive tool.

---

---

\* Professora adjunta do curso de licenciatura em Letras-Português na modalidade a distância da Universidade Federal do Pampa – Unipampa. [camilasantos@unipampa.edu.br](mailto:camilasantos@unipampa.edu.br)

\*\* Professora adjunta do curso de licenciatura em Letras – Línguas Adicionais Inglês e Espanhol e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa – Unipampa. [gabrieladuarte@unipampa.edu.br](mailto:gabrieladuarte@unipampa.edu.br)

## 1. Introdução

O constante e acelerado desenvolvimento das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) tem proporcionado diferentes recursos que podem ser utilizados na construção e na elaboração de materiais digitais voltados ao ensino de línguas, tanto adicionais quanto materna. É importante ressaltar que a ferramenta tecnológica não é suficiente para que a aprendizagem ocorra. Embora a definição de nativos digitais, e a posterior, de sabedoria digital, vão ao encontro do fato de que quanto mais conhecemos e usamos as TIC, mais elas fazem parte de nossas atividades diárias, sabe-se que isso não significa que todas essas atividades sejam melhor executadas com essas ferramentas. Há, por exemplo, pesquisas que demonstram, na área de ensino de aprendizagem, que nem todos os alunos mais jovens, que usam dispositivos digitais em suas rotinas, preferem aulas ou atividades com as TIC. Logo, apenas o uso de ferramentas e de dispositivos digitais pode não ser condição suficiente para aumentar a motivação para a aprendizagem dos alunos.

Com base nesse aspecto, cabe a reflexão sobre uma metodologia que embase o trabalho a ser desenvolvido. Demo (2009) argumenta que as contribuições das ferramentas da *Web* são realmente válidas na medida em que a aprendizagem, em seu sentido mais amplo, ocorra através de uma pedagogia entendida, nos limites deste artigo, como um trabalho organizacional que tenha como objetivo estruturar a construção do conhecimento. De acordo com o autor, a pedagogia antecede a tecnologia e, por essa razão, as atividades da *Web* só serão válidas se envolverem os estudantes no processo de construção de conhecimento, fomentando sua autonomia e desenvolvendo o aprendizado de maneira coletiva.

Trabalhos voltados ao estudo das influências das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem de línguas (BUZATO, 2001; CARELLI, 2003; PAIVA, 2008; LEFFA, 2009) são cada vez mais presentes na Linguística Aplicada. Além disso, Bottentuit Junior (2009) comenta que as TIC geram várias potencialidades, criando

ambientes ricos e promotores de experiências. Levando isso em consideração, o professor que está inserido na cibercultura (LEVY, 1999) precisa conhecer e se aproximar das práticas e das ferramentas de ensino que envolvem essa realidade, bem como compreender e refletir criticamente sobre o papel das tecnologias no âmbito social e educacional.

Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo apresentar ao leitor a ferramenta de autoria interativa *ELO Cloud*, de modo a refletir sobre algumas de suas potencialidades no ensino e aprendizagem de línguas. Fundamentadas nas pesquisas desenvolvidas por Santos (2014) e Duarte (2017), discorreremos sobre três módulos disponibilizados pelo *ELO Cloud: Memória, Cloze e Composer*. O presente trabalho será apresentado em duas seções distintas, além desta introdução e das considerações finais. Na primeira seção, apresentaremos uma breve introdução acerca da ferramenta, comentando sua origem e relação com os Recursos Educacionais Abertos (REA). Na segunda, abordaremos os módulos *Memória, Cloze e Composer*, bem como suas potencialidades para as aulas de línguas. Por fim, pontuaremos as considerações finais acerca dos módulos e das questões discutidas no texto.

## 2. A ferramenta de autoria interativa *ELO Cloud*

O *ELO Cloud*<sup>1</sup> (Ensino de Línguas Online) é uma ferramenta de autoria interativa e on-line, que permite a elaboração de atividades por professores para o ensino de línguas, tanto materna quanto adicional. As atividades elaboradas ficam salvas no sistema e são disponibilizadas para outros usuários que podem, no próprio *website*, usá-las ou adaptá-las, criando uma nova atividade. Dessa forma, o *ELO Cloud* funciona como um sistema de autoria aberto para a elaboração de Recursos

---

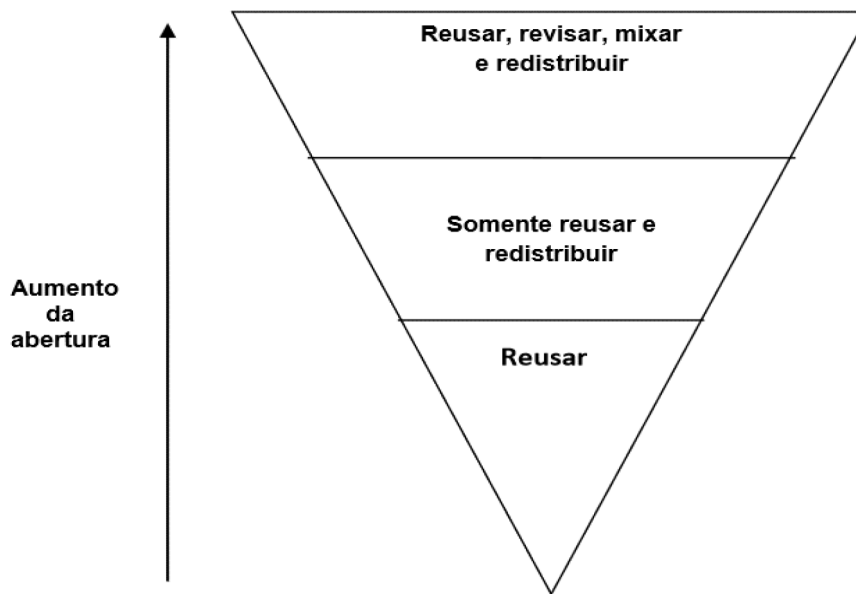
<sup>1</sup> A ferramenta está disponível o-line no endereço <http://www.elo.pro.br/cloud/>. Todas as atividades elaboradas ficam salvas na nuvem (on-line, sem a necessidade de salvá-las no computador, por exemplo), por isso o nome Cloud, que significa nuvem em inglês.

Educacionais Abertos (REA). Os REA são, por sua vez, materiais desenvolvidos para o ensino e aprendizagem que permanecem disponíveis na rede para o acesso de todos, sem custos financeiros. O termo “aberto” relaciona-se com a ideia de que o recurso está disponível, sem nenhum custo, para que outras pessoas possam readaptá-lo e reutilizá-lo em diferentes contextos (HILTON *et al.*, 2010). Dentro dessa visão, Leffa (2013) afirma que a versão do *ELO* disponibilizada na nuvem possibilita a expansão da colaboração, facilitando a implementação dos quatro ‘R’s: (i) reusar, (ii) redistribuir, (iii) revisar e (iv) remixar (HILTON *et al.*, 2010).

O primeiro ‘R’ diz respeito ao nível mais básico de “abertura”. Segundo os autores, as pessoas é permitido utilizar parte ou todo o trabalho de acordo com seus próprios objetivos. Quanto ao segundo ‘R’, o qual direciona-se à redistribuição, refere-se ao fato de que as pessoas podem compartilhar seu trabalho com outros sujeitos. O terceiro ‘R’ aponta para a questão da adaptação e da modificação, ou seja, os sujeitos adaptam o trabalho/objeto baseados em seu contexto de uso/aplicação. Já o último ‘R’ aborda a questão do *remix*, no qual as pessoas têm a possibilidade de escolher dois ou mais recursos para que outro recurso seja criado (HILTON *et al.*, 2010).

Abaixo, apresentamos a figura que mostra de que forma os quatro ‘R’s contribuem para que o objeto seja mais “aberto”. Comparando com os recursos oferecidos pela nova versão da ferramenta *ELO Cloud*, concluímos que eles possibilitam uma maior abertura por promoverem não só o reuso do objeto, mas também sua revisão, mixação e redistribuição.

Figura 1 – Os quatro ‘R’s e o aumento da abertura.



Fonte: Adaptado de Hilton, Wiley, Stein e Johnson (2010).

Segundo Leffa (2006), um sistema interativo inclui quatro aspectos básicos: (1) o conteúdo que o professor deseja apresentar ao aluno; (2) a maneira como o conteúdo será apresentado; (3) os tipos de *feedback* que serão oferecidos; e (4) as ajudas durante o desempenho dos alunos por meio de dicas e pistas linguísticas e/ou informacionais. É importante que o professor domine a ferramenta e conheça a sua estrutura para que possa preparar um conjunto de atividades e utilizá-las com seus alunos. Essa aplicação pode ocorrer tanto na instituição de ensino como em outros espaços, uma vez que as atividades ficam na “nuvem”, de forma que os aprendizes podem acessá-las em diferentes momentos e lugares. De acordo com Leffa (2006), essa possibilidade de maior acesso “não substitui o professor, mas amplia sua ação através da máquina” (LEFFA, 2006, p. 4).

No site da ferramenta *ELO Cloud* é possível encontrarmos um tutorial de uso, assim como um manual que aborda suas principais características e potencialidades. Segundo o manual do usuário, o *ELO Cloud* oferece aos alunos e aos professores diversas possibilidades, tais como: o compartilhamento das produções entre os professores; a adaptação de atividades já existentes; o uso de vários recursos digitais

em formato de imagem, som, vídeo ou texto; a compatibilidade com vários sistemas operacionais; a possibilidade de gamificar as atividades, isto é, de adicionar características de *games* (ranking de classificação, pontuação, escolha de avatar etc.) às atividades criadas, entre outros recursos. Além disso, o *ELO Cloud* é um sistema gratuito, isto é, o acesso às atividades – desde que liberado pelos autores – não tem custo financeiro.

De acordo com as possibilidades apresentadas, percebemos que, além da adaptabilidade das atividades existentes e criadas no *ELO*, a ferramenta também possui recursos avançados de edição, o que facilita, muitas vezes, o trabalho dos professores. Entretanto, isso pode tornar-se dificultoso, caso o professor não tenha o conhecimento básico para manusear editores de texto, por exemplo. Esse fato nos leva a destacar a importância desse conhecimento mínimo para a construção das atividades.

Por outro lado, em função da reusabilidade, o docente que não possui nenhum conhecimento acerca da criação das atividades pode reaproveitar um material já produzido e utilizá-lo em seu contexto. Acreditamos que esse fator englobe algo bastante importante na vida dos professores e das pessoas de uma maneira geral: o tempo. Utilizar o tempo de maneira inteligente em prol do aprendizado dos alunos é fator fundamental no planejamento do docente e de suas atividades. Muitas vezes, os professores têm a vontade e o desejo de utilizar materiais interativos em suas aulas, mas, por uma questão de tempo, ou de não saberem criá-los, acabam deixando-os em segundo plano.

Por fim, a recente implementação da gamificação no *ELO Cloud* permite que o sistema adicione características de *games* às atividades e propicie experiências semelhantes ou próximas à com videogames. Essa adição é feita de modo automático, a partir da escolha do professor que está elaborando as atividades no próprio sistema. Ao clicar no modo gamificado, o sistema se encarrega, assim, da mudança no *design*

das telas da atividade. Para os alunos, as atividades aparecem no *Modo Estudo* (versão não gamificada) ou no *Modo Jogo* (versão gamificada). Os alunos, ou jogadores, passam a ter níveis (*apprentice, professional, expert, master, PhD, guru, legend*) e as suas colocações, bem como as suas conquistas e as suas medalhas, também são apresentadas (*medalha de honra, grande aprendiz, comprometimento e brasão ELO*, todos em ouro, prata e bronze) conforme o nível atingido (LEFFA, 2014). Desse modo, há a simulação de um *game* real.

Deterding *et al.* (2011) afirmam que a gamificação refere-se “ao uso de elementos de videogames em sistemas não-gamificados para aumentar a experiência e o engajamento do usuário”, de modo que seu uso deve ser aplicado a atividades que não motivam intrinsecamente seus usuários a realizá-las, por exemplo. Werbach e Hunter (2012) salientam que a gamificação funciona bem quando há motivação extrínseca, isto é, quando as pessoas realizam determinada atividade ou fazem alguma coisa não porque querem fazê-la, mas sim porque precisam. Logo, atividades para o ensino e a aprendizagem de línguas podem ser consideradas uma boa possibilidade de uso da gamificação se os alunos não têm vontade de aprender outro idioma, mas precisam disso.

Porém, é importante destacar que a presença de características de *games* não se impõe como condição fundamental para que haja a percepção dos alunos quanto a elas e, conseqüentemente, para que se sintam mais motivados. Em estudo desenvolvido por Duarte (2017) com alunos que estavam aprendendo inglês, foi averiguado que, apesar de grande parte dos alunos praticarem (ou já terem praticado) letramentos em *games*, muitos não perceberam as diferenças entre as atividades gamificadas e as não gamificadas no *ELO*. Além disso, muitos alunos relacionaram a gamificação à presença do jogo da memória, em vez de a relacionarem ao *design* diferenciado das atividades. Esses aspectos serão discutidos na seção 3.1.

### 3. Módulos, atividades e potencialidades

Nesta seção, apresentamos, de forma detalhada, três dos nove módulos da ferramenta *ELO Cloud*. Os módulos disponibilizados para elaboração ou adaptação de atividades são de dois tipos: interativos (*Memória, Cloze, Sequência, Eclipse, Organizer e Quiz*) e expositivos (*Hipertexto, Vídeo e Composer*). Aqui, abordaremos as potencialidades e as questões relativas às atividades de pesquisa desenvolvidas pelas autoras, e, para tal, foram escolhidos os módulos *Memória, Cloze* e *Composer*.

Antes de introduzirmos a apresentação dos módulos, destacaremos alguns aspectos fundamentais que devem ser compreendidos antes de iniciarmos a construção de qualquer atividade ou módulo. O primeiro aspecto diz respeito aos espaços existentes no *ELO Cloud* – espaço do aluno e espaço do professor. Ao abrir a página inicial, o sistema mostra duas caixas que são direcionadas para esses dois espaços. Ao clicar no espaço do aluno ou do professor, o sistema gera uma pergunta voltada ao cadastramento do usuário. Se a pessoa já possui cadastro, entrará no sistema e usufruirá de todas as ferramentas e potencialidades. Caso contrário, há também a possibilidade de “visitar” o sistema na intenção de conhecer o funcionamento da ferramenta. Cabe ressaltar que, ao visitar, alunos e professores ficam limitados na utilização do sistema. A figura abaixo mostra a página inicial da ferramenta, apresentando a distinção entre esses dois espaços, a qual é feita já no momento de abertura da página.



Figura 2 – Página de abertura do *ELO Cloud*.

Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

Cada espaço é composto de atividades e de módulos. O aluno que tiver cadastro no *ELO Cloud* poderá realizar as atividades e interagir com outros colegas. Já o professor cadastrado poderá criar, compartilhar e adaptar as atividades por meio de módulos. Os módulos compõem uma atividade específica, de modo que o professor pode elaborar uma atividade com apenas um módulo ou também elaborar um conjunto de tarefas que irão compor essa atividade por meio de diferentes módulos. Citamos, como exemplo, um professor que pretenda desenvolver uma atividade que englobe o tema “preposições” em inglês. Deverá, primeiramente, preencher informações acerca da atividade (título, palavras-chave, área, faixa etária, nível de dificuldade e se está pronta para uso ou não) e, depois, adicionar os módulos que farão parte da atividade. A figura abaixo ilustra a tela inicial para a criação de uma atividade.

Figura 3 – Criação do material no *ELO Cloud*.

**criar uma nova atividade.**

Título da atividade:

Palavras-chave: (para facilitar a busca do aluno)

Língua:

Pronta:

Nível de dificuldade:

Faixa Etária:

Módulos usados nesta atividade:

TÍTULO	TIPO
Nenhum módulo foi adicionado a essa atividade ainda.	

Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

Ao analisarmos a Figura 3, verificamos que o professor cria a atividade e em seguida adiciona os módulos. É possível ainda deletá-los por meio do botão “Deleta Módulo” e importá-los de outras atividades para dentro daquela que está sendo criada por meio do botão “Importa Módulo”. Caso o professor esteja criando uma atividade sobre preposições, por exemplo, e ache no ELO uma atividade relevante acerca do assunto desenvolvida por outro profissional da área, ele poderá importar o módulo do colega para a sua atividade, adaptando-o, se necessário, ou reutilizando-o apenas. Salientamos que as atividades importadas, caso sofram alterações, serão mantidas intactas na versão do primeiro autor, o que colabora de maneira significativa para as questões voltadas à autoria do professor. Ademais, essa ação demonstra a adaptabilidade e a reusabilidade do *ELO Cloud*, além de oferecer ao professor uma gama de módulos acerca do assunto, o qual será abordado de formas diferentes. A ferramenta não só colabora com a adaptabilidade dos módulos, mas também com a

variedade de opções com que os materiais poderão ser desenvolvidos, utilizados e adaptados novamente de acordo com o contexto e com o objetivo de cada autor.

Quanto à criação de atividades, o manual do usuário aponta dois aspectos importantes: o planejamento e o conceito de módulo. O primeiro diz respeito ao fato de que uma atividade eficaz requer um bom planejamento, ou seja, é preciso basear-se em uma temática motivadora que chame a atenção dos alunos. O manual aponta, como exemplo, uma temática à ação de viajar. Um bom título, na opinião do autor da ferramenta ELO, seria “Vamos visitar o Rio?”, em vez de “A viagem”. Nota-se que o primeiro é mais instigante pelo fato de falar com o interlocutor por meio de uma pergunta convite. Quanto aos módulos, o mesmo acontece. Eles devem possuir títulos motivadores que estarão ligados à temática da atividade. Continuando com o exemplo do tema “viagem”, seriam módulos com títulos interessantes: (1) “O que levar na bagagem”; (2) “Rio, cidade maravilhosa”. Seriam títulos pouco informativos os que seguem: (1) “A ida”; (2) “Vídeo”; (3) “Cloze”. De maneira geral, o título do módulo precisa ter significado próprio e independente de sua classificação.

Vejam agora o conceito de módulo. Acreditamos que este deva ser compreendido pelo professor para que se alcancem os objetivos de aprendizagem de línguas. De acordo com o manual do usuário, o módulo funciona como uma peça de um jogo de montar que pode ser usada para criar as mais diferentes atividades. Em linhas gerais, o “todo” seria a atividade, e “as partes”, os módulos.

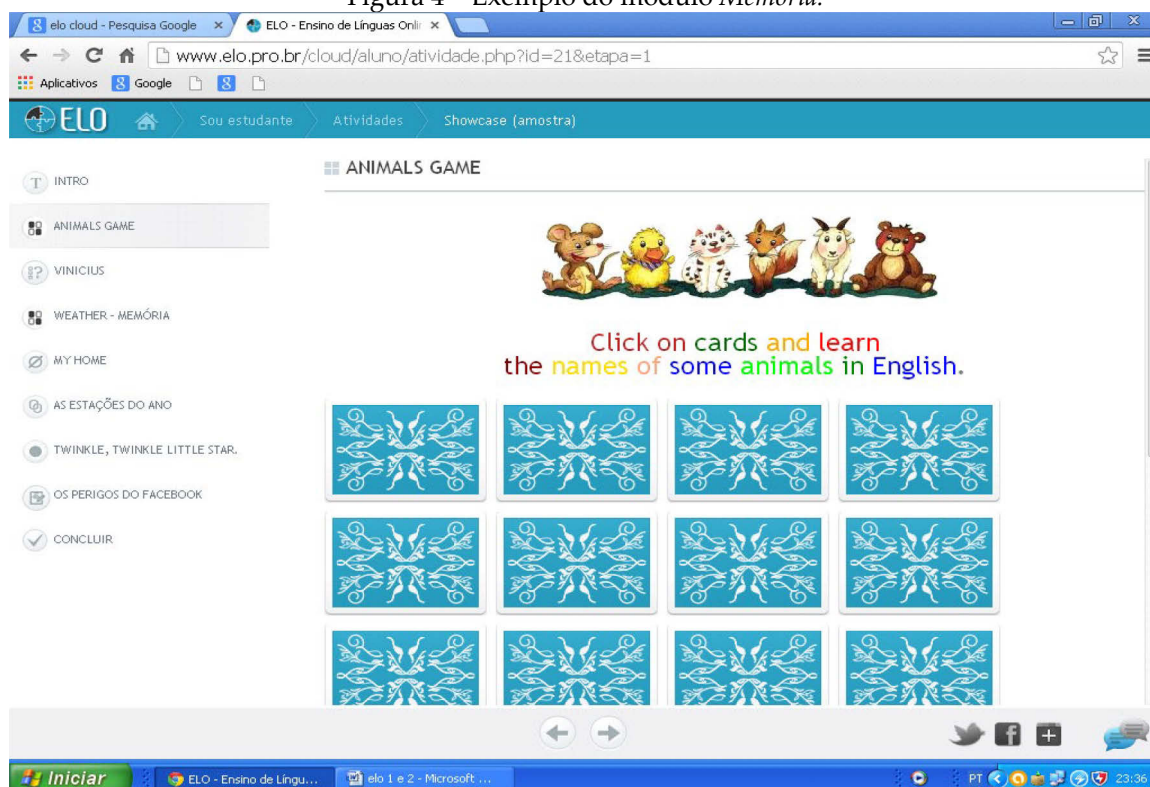
Outro aspecto, o qual julgamos de extrema importância na ferramenta, é o feedback. A construção de feedback no ELO no módulo Quiz, por exemplo, dá-se por meio de três tipos: genérico, situado e progressivo. O uso adequado dos três tipos simula a interação professor-aluno, bem como auxilia no desempenho do aluno por meio de pistas. O feedback genérico informa ao aluno se a sua resposta está correta ou incorreta sem explicar a razão do erro ou acerto. Expressões do tipo “Muito bem!” e “Tente outra vez” são comuns. O feedback situado ocorre quando o retorno é dado

tendo por base o que o aluno escreveu, usando elementos que estão em sua resposta. O feedback progressivo envolve uma sequência de pistas. O uso de pistas é relevante nesse tipo, pois são elas que levarão os estudantes a escreverem a resposta adequada. Maiores detalhes sobre os tipos de feedback podem ser encontrados no manual do usuário.

Até o momento, foi possível compreender melhor alguns aspectos que envolvem a ferramenta de autoria ELO e que são relevantes para que entendamos a criação dos diferentes módulos. A seguir, apresentaremos os módulos Memória, Cloze e Composer, conforme as pesquisas desenvolvidas pelas autoras.

### **3.1 O módulo Memória**

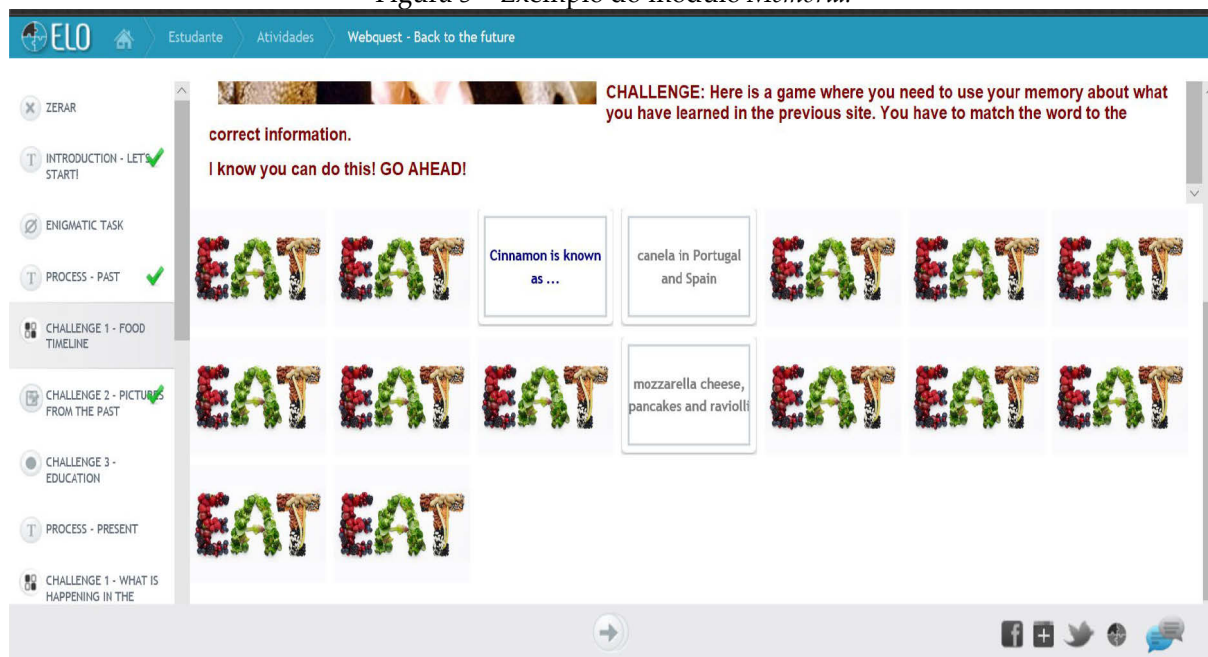
O módulo Memória, também conhecido como associação, “consiste em encontrar pares de itens pertencentes a duas listas diferentes e ligados entre si por um critério” (LEFFA, 2006, p. 18). Ainda segundo o autor, esses itens podem ser apresentados por meio de sons, figuras, imagens, palavras e animações. Em linhas gerais, a atividade ocorre como em qualquer jogo da memória, em que o aluno deve encontrar os pares. Esse módulo proporciona o aprendizado da língua a partir de diferentes maneiras. Vejamos um exemplo de atividade com foco na semântica da língua e na associação:

Figura 4 – Exemplo do módulo *Memória*.

Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

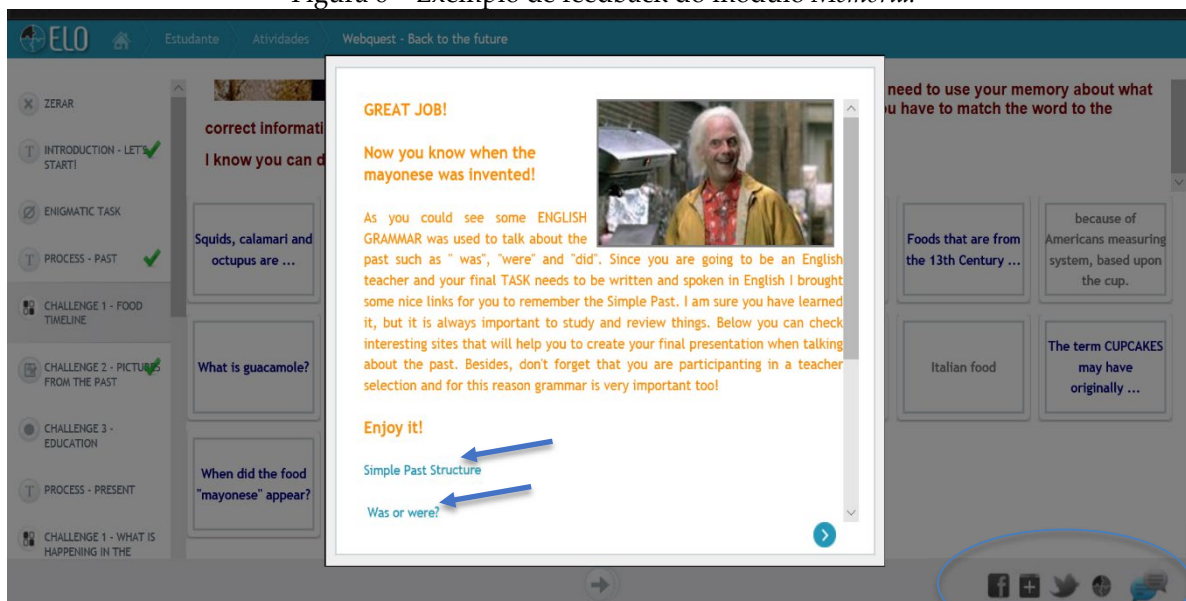
Esse módulo tem como objetivo o desenvolvimento do vocabulário referente a animais na língua inglesa, por meio de associações entre texto e imagem. É uma atividade bastante simples, que pode vir a ser desenvolvida com alunos de nível básico, por exemplo. Após a conclusão do jogo, o aluno recebe um *feedback*, previamente elaborado pelo professor, com palavras de estímulo como: “Parabéns”, “Muito bom”.

Santos (2014) implementou um jogo da memória que exigia uma leitura prévia, em língua inglesa, para que a atividade fosse realizada, com alunos de um curso de Letras de uma universidade privada da cidade de Pelotas-RS. Os alunos deveriam, primeiramente, ler um texto sobre a temática “As comidas no passado” e, posteriormente, clicar nas cartas para formar “pares” que tivessem sentido com a leitura prévia. Vejamos a seguir:

Figura 5 – Exemplo do módulo *Memória*.

Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

Ao finalizar a atividade, o aluno recebe um *feedback* de conclusão. O módulo *Memória*, por ser interativo, pode proporcionar um *feedback* que vai além do “Muito bom” ou do “Tente novamente”. A interatividade do ELO possibilita que o professor seja criativo e forneça diferentes tipos de *feedback*, para além de palavras de estímulo. Vejamos o *feedback* do jogo da memória apresentado na Figura 5.

Figura 6 – Exemplo de feedback do módulo *Memória*.

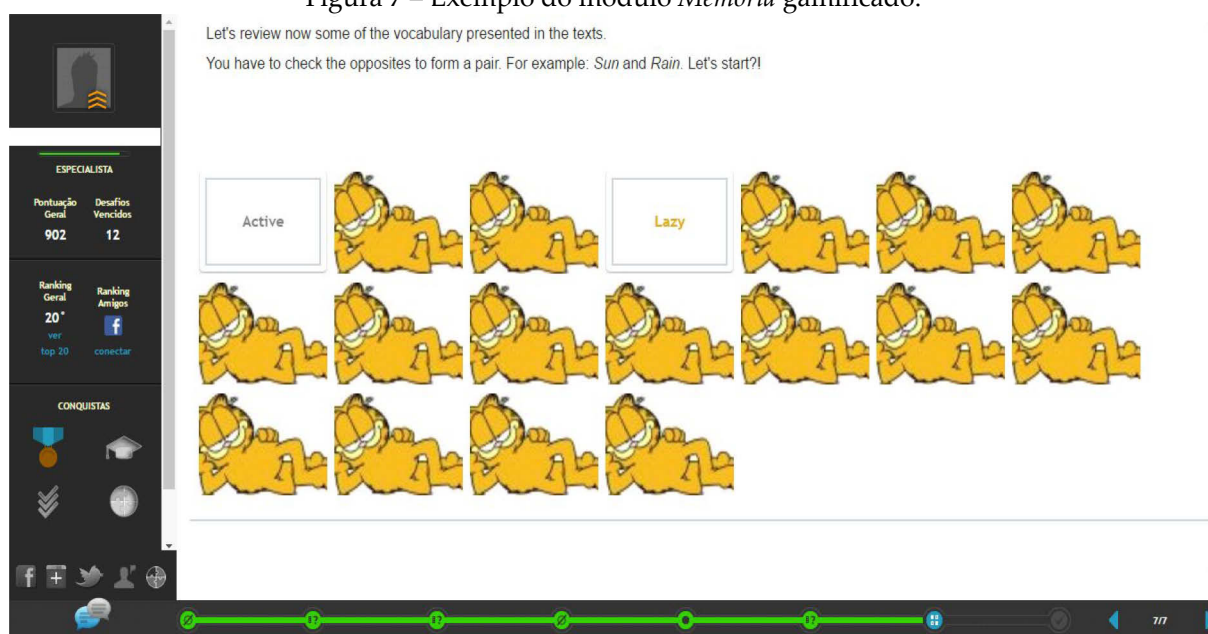
Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

O *feedback* é construído para além do “Muito bom”, instigando o aluno a aprofundar seus conhecimentos de língua inglesa no processo de ensino e aprendizagem. O “além” se dá devido a inserção de links (setas azuis) dentro do *feedback*, que levarão o aluno ao aprofundamento do que está sendo estudado. Temos um *feedback* que não é estático, mas interativo. Ademais, cabe ressaltar que a atividade de memória pode ser compartilhada nas redes sociais (chegar ícones na barra inferior da tela) para que outras pessoas vejam ou até mesmo participem. O estudo de Santos (2014) demonstrou que o *feedback* do jogo da memória pode ser um grande aliado no processo de aprendizagem da língua inglesa, uma vez que os sujeitos da pesquisa demonstraram interesse no conteúdo advindo dos *feedbacks*. Os alunos perceberam que o *feedback* trazia “mais” do que a finalização da atividade em si.

A seguir, ilustramos outro exemplo de atividade do módulo Memória, mas na versão gamificada do ELO. A atividade é a mesma da Figura 4, isto é, tem o mesmo objetivo que o jogo da memória, mas apresenta características diferentes. Há uma barra preta no canto esquerdo da tela que mostra o nível do aluno, a pontuação geral, os desafios já vencidos e o ranking geral de classificação. As badges, ou medalhas, que

são conquistadas de acordo com os níveis vencidos, também são apresentadas nesse espaço. Nessa versão, o compartilhamento dessas informações pelo Facebook ou Twitter, bem como a visualização do ranking geral de amigos que também optaram por divulgá-las, é uma forma de representar a competição entre jogadores. Já na barra horizontal aparece o módulo que o aluno está fazendo, o percurso que ele já venceu (e o percurso que ainda falta) e o número de módulos total que compõem a atividade.

Figura 7 – Exemplo do módulo *Memória* gamificado.



Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

Ao analisar as diferenças entre as atividades desenvolvidas no *ELO Cloud* em suas versões gamificadas e não gamificadas (DUARTE, 2017), foi possível constatar que a maioria dos alunos que realizaram essas atividades não perceberam as diferenças entre os módulos gamificados e não gamificados. Para eles, a gamificação estava presente apenas nos módulos *Memória*, independentemente de esse módulo estar em sua versão gamificada ou não.

Um dos objetivos da pesquisa de Duarte (2017) foi averiguar se, com práticas de letramentos em *games* de dois grupos de alunos, eles perceberiam as diferenças entre uma atividade gamificada e uma atividade não gamificada. Os alunos faziam



parte de dois cursos de licenciatura em Letras distintos, mas ambos com habilitação em Língua Inglesa. As atividades elaboradas para eles eram em inglês. Todos os participantes foram questionados quanto aos usos que faziam de dispositivos digitais e aplicativos, incluindo *games*.

Por meio da definição de letramentos como práticas sociais envolvendo diferentes textos (STREET, 1984; GEE, 2005; BUZATO, 2012, 2014), entende-se como letramento em *games*, ou *game literacy*, as práticas de letramento que são específicas dos *games*, e que diferem das de outros tipos de textos (BUCKINGHAM; BURN, 2007). O ato de jogar videogames ou qualquer tipo de *game* envolve práticas sociais diferentes daquelas envolvidas na interação com outros textos e meios.

Visto que o jogo da memória é um *game* tradicionalmente usado em sala de aula, diferentemente de outros *games* digitais, pode-se considerar que os alunos não conseguiram diferenciar a gamificação como característica no *ELO Cloud*, que seria próxima de um *game* digital que eles estejam acostumados a jogar e o *game* ou jogo, que é muitas vezes comum em aulas de línguas adicionais. Logo, embora a grande maioria dos alunos investigados tivessem práticas de letramentos em *games*, eles, também em sua maioria, não conseguiram identificar as características apresentadas anteriormente no *ELO Cloud* como diferenciadoras e, conseqüentemente, mais motivadoras do que as atividades não gamificadas.

Esse fato pode demonstrar que as práticas de letramentos em *games* que os alunos têm ou já tiveram não se assemelharam às práticas de letramentos envolvidas nos dados analisados, isto é, nas realizações de atividades na plataforma *ELO Cloud*. A ideia de *game*, para esses alunos, esteve relacionada ao jogo da memória e não às características de gamificação presentes nas atividades (em todos os módulos utilizados). Possivelmente, essas características, que seriam as mesmas dos *games* que jogam em situações de lazer, não seriam esperadas ou aceitas no contexto escolar ou acadêmico. Outra possibilidade é que os *games* que os alunos jogam são muito mais

complexos – em termos de *design* e de desafios – do que as atividades gamificadas que realizaram na plataforma *ELO Cloud*.

### 3.2 O módulo Cloze

O módulo Cloze “consiste basicamente em retirar algumas palavras de um texto e solicitar ao leitor que recupere essas palavras” (LEFFA, 2006, p.14). Esse tipo de atividade é bastante comum nas avaliações de ensino que têm como foco a compreensão de leitura na língua-alvo. Leffa (2006) acredita que a atividade Cloze será significativa se o texto for lacunado nos locais adequados, de forma a dar condições aos alunos de encontrarem as palavras certas. A figura abaixo mostra um exemplo de Cloze que focan o uso correto das expressões “a”, “à”, “há” ou “as”.

Figura 8 – Exemplo do módulo *Cloze*.

The screenshot displays a web browser window with the URL [www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=103&etapa=4](http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=103&etapa=4). The page title is 'CLOZE DA MULHER MARAVILHA'. It features an image of Wonder Woman and a text passage with several words missing, indicated by empty boxes. The text reads: 'A Mulher-Maravilha (Wonder Woman, em inglês) é uma super-heroína de histórias em quadrinhos e desenhos animados da DC Comics. Ela é a princesa de Themyscira (às vezes chamada de Ilha Paraíso), filha da rainha das amazonas, Hipólita. Sua mãe [ ] criou [ ] partir de uma imagem de barro, [ ] qual cinco deusas do Olimpo deram vida e presentearam com [ ] poderes. Já adulta, foi enviada para o "mundo dos homens" para espalhar uma missão de paz, bem como lutar contra o deus da guerra, Ares. Tornou-se integrante da Liga da Justiça, assim como [ ] man e Batman. Foi a primeira heroína a ser criada, em 1941 pela DC Comics. Estreou em All Star Comics nº 8 (Dez. 1941).' The interface includes a sidebar with various activity options, a navigation bar, and a Windows taskbar at the bottom.

Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

Na imagem da Figura 8 temos um exemplo de atividade que envolve o preenchimento de lacunas. Entretanto, de acordo com Leffa (2006, p.15), o módulo Cloze também oferece outras possibilidades, como a apresentação de definições, questões gramaticais e descrições de personagens, de modo que o aluno sempre complete a informação que falta no texto apresentado.

O estudo desenvolvido por Santos em 2014 mostrou que a ferramenta Cloze pode ser utilizada para engajar o aprendiz de uma língua adicional. Santos propôs uma carta enigmática lacunada com as instruções da tarefa. Em outras palavras, os alunos só conseguiriam saber o que deveria ser feito na aula se conseguissem completar as lacunas da carta enigmática:

Figura 9 – Exemplo do módulo *Cloze*.

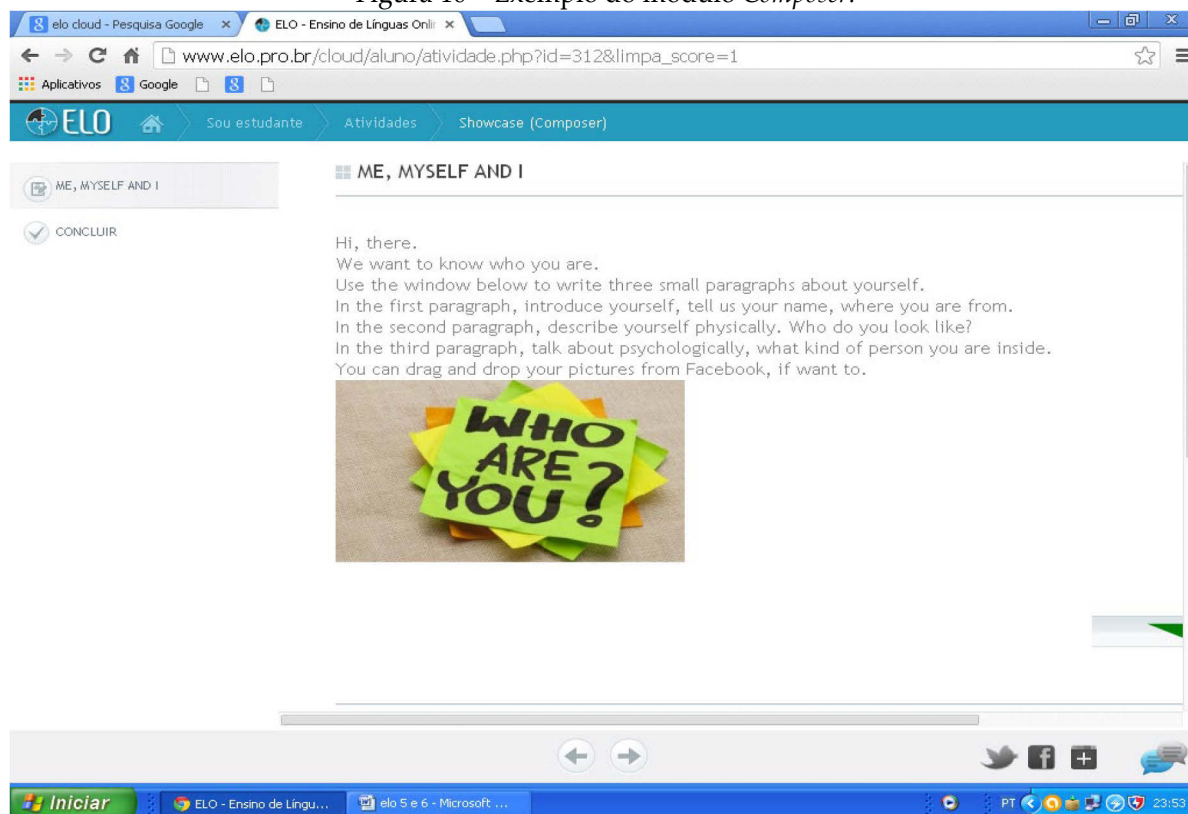
Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

Apresentamos nessa figura um exemplo de *Cloze* que vai além do simples “complete as lacunas”, o que demonstra o seu potencial em assumir outros papéis na aula de língua inglesa, como uma pré-tarefa, por exemplo. O módulo Cloze pode ser um agente motivador no ensino de uma língua adicional quando utilizado para além das questões formais dessa língua.

### 3.3 O módulo Composer

O módulo Composer visa ao trabalho de escrita livre por parte dos alunos. Essa escrita não só envolve a digitação do texto, mas também possibilita que o aluno crie um texto multimodal com imagens, links e hiperlinks. Acreditamos que essa possibilidade amplie a noção de escrita por parte dos alunos, bem como auxilie na promoção da criatividade por meio da construção de textos que envolvam cores, imagens, estrutura e design (SANTOS, 2014). Abaixo ilustramos uma atividade do módulo Composer:

Figura 10 – Exemplo do módulo *Composer*.



Fonte: *ELO Cloud*. <http://www.elo.pro.br/cloud/>

O objetivo da atividade trazida na Figura 10 é motivar o aluno para que ele escreva um pequeno texto de três parágrafos, em língua inglesa, falando de si, apresentando suas informações pessoais e físicas. O aluno pode, também, adicionar fotos das redes sociais para completar a postagem. É relevante comentarmos que o

aprendiz só conseguirá postar seu texto se estiver cadastrado no ELO. Uma vez cadastrado, ele posta seu texto e ainda vê a produção dos outros colegas, dessa forma, possibilitando comentários acerca da escrita dos outros estudantes. Nesse sentido, acreditamos que essa forma de compartilhamento ajuda de maneira significativa na construção coletiva do conhecimento de uma língua, uma vez que, ao ver os erros e os acertos dos outros colegas, os alunos se corrigem, possibilitando um melhor desenvolvimento da escrita (SANTOS, 2014).

Em virtude de nossas práticas acerca do módulo Composer, sugerimos alguns tipos de atividades que podem ser desenvolvidas com foco na habilidade escrita dos alunos: (1) criação de práticas de escrita relacionadas com o mundo real dos alunos, como e-mails, página pessoal e postagens em redes sociais; (2) criação de textos com base em imagens, em que o professor posta uma imagem e o aluno escreve o que vê nela, utilizando algum vocabulário específico; (3) criação de textos multimodais, que proporcionam ao leitor uma leitura não linear com hiperlinks que o levará a outros textos; (4) criação de atividades com propósitos comunicativos, como o desenvolvimento de propagandas e anúncios, por exemplo (SANTOS, 2014).

#### **4. Considerações finais**

Este artigo teve como objetivo apresentar reflexões sobre os três módulos: Memória, Cloze e Composer, da ferramenta interativa de autoria ELO Cloud, de modo a abordar suas potencialidades no que tange à elaboração de atividades interativas voltadas ao ensino e à aprendizagem de línguas. Acreditamos que a incorporação de ferramentas como o ELO tem contribuído de forma significativa para que docentes em formação e professores façam uso desses artefatos em seu contexto de ensino. O estudo de Santos (2014) demonstrou que os módulos Memória, Cloze e Composer contribuem de forma significativa para o aprendizado de línguas, seja ela materna ou adicional. Já o estudo de Duarte (2017) apontou que a gamificação, embora possa ser uma característica utilizada para a motivação de alunos, não é, em todos os casos, percebida

por eles. Além disso, no caso específico do módulo *Mémória*, a presença da gamificação não teve efeito na percepção dos alunos analisados, visto que o jogo da memória é um game por si só, independentemente de apresentar características de gamificação. A maioria deles, quando questionados sobre as diferenças entre as atividades gamificadas e não gamificadas, lembravam dos jogos de memória em comparação aos demais módulos, em vez de identificarem as características apresentadas no design das atividades.

A partir do que foi exposto acerca dos módulos *Memória*, *Cloze* e *Composer*, pensamos que estes, por serem REAs, potencializam e facilitam o ensino e a aprendizagem de línguas. A aprendizagem da língua potencializa-se na medida em que diferentes módulos, os quais voltam-se para o trabalho das quatro habilidades da língua, unem-se em uma só atividade contextualizada e interativa. Não podemos deixar de mencionar que os *feedbacks* simulados e a interatividade também são entendidos como elementos potencializadores. Já a gamificação pode ou não ser um elemento potencializador, dependendo do contexto, da proposta da atividade e dos alunos que realizarem essas atividades.

Por fim, salientamos também a relevância da adaptabilidade na elaboração das atividades. Sabemos que criar atividades dinâmicas e motivadoras para as aulas de línguas demanda tempo e a adaptabilidade auxilia o trabalho dos professores, pois possibilita que estes economizem seu tempo por meio da reutilização e da adaptação, de acordo com o seu contexto. Os três módulos apresentados neste trabalho, por exemplo, poderiam ser adaptados e reutilizados por outros professores nos mais variados contextos.

## Referências

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Análise de WebQuests em língua portuguesa disponíveis on-line: aspectos relativos à qualidade dos componentes e da usabilidade. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 90, n. 224, p. 102-121, Brasília, 2009.

BUCKINGHAM, D.; BURN, A. Game Literacy in Theory and Practice. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, v. 16, n.3, p. 323-349, 2007.

BUZATO, M. E. K. Letramentos em Rede: textos, máquinas, sujeitos e saberes em translação. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v.12, n.4, p. 783-809, 2012. DOI <https://doi.org/10.1590/s1984-63982012000400007>.

BUZATO, M. E. K. Por um enfoque pós-social fundamentado na Teoria Ator-Rede para os novos letramentos e a para a inclusão digital. **Linguagem e Ensino**, Pelotas, v.17, n. 1, p. 25- 60, jan./abr. 2014.

CARELLI, I. M. **Estudar on-line**: análise de um curso para professores de inglês na perspectiva da teoria da atividade. 2003, Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, Brasil, 2003. DOI <https://doi.org/10.5327/z1984-4840201626302>.

DEMO, P. **Educação hoje**: “novas” tecnologias, pressões e oportunidades. São Paulo: Atlas, 2009.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**, September 28-30, Tampere, Finland, 2011. DOI <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>. Disponível em: <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2015.

DUARTE, G. B. **Eventos complexos de letramentos na aprendizagem de inglês**: relações entre práticas de letramentos, gamificação e motivação. 2017. 168 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, Brasil, 2017. DOI <https://doi.org/10.14393/19834071.2013.23666>.

GEE, J. P. New people in new worlds: networks, the new capitalism and schools. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (ed.). **Multiliteracies**: Literacy Learning and the Design of Social Future. London: Routledge, 2005.

HILTON, J.; WILEY, D.; STEIN, J.; JOHNSON, A. The Four ‘R’s of Openness and ALMS Analysis: Frameworks for Open Educational Resources. **Open Learning**, v. 25, n. 1, 2010, p. 37-44. DOI <https://doi.org/10.1080/02680510903482132>.

LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. **Anais do Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación**. ISBN: 978-84-7666-210-6 – Artículo 499, 2014. DOI <https://doi.org/10.1590/010318134942176081> Disponível em: [http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao\\_Adaptativa\\_Leffa.pdf](http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf). Acesso em: 28 dez. 2018.

LEFFA, V. J. Creating activities from adaptive learning objects. WorldCall, Glasgow, Scotland, 2013. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/papers/Adaptive%20Learning%20Objects.pdf>. Acesso em: 05 de Abr. 2016.

LEFFA, V. J. Se mudo o mundo muda: ensino de línguas sob a perspectiva do emergentismo. **Calidoscópico**, v. 7, n. 1, p. 24-29, 2009. DOI <https://doi.org/10.4013/cld.2009.71.03>

LEFFA, V. J. **Aprendizagem mediada por computador à luz da Teoria da Atividade**. Pesquisa em Linguística Aplicada. Pelotas: Educat, 2006.

LEFFA, V. J. Uma ferramenta de autoria para o professor: o que é e o que faz. **Letras de Hoje**. Porto Alegre, v. 41, n. 144, p. 189-214, 2006.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MANUAL DO USUÁRIO. EloCloud. Disponível em: [http://www.elo.pro.br/cloud/sosalt\\_pt/UserManual.htm](http://www.elo.pro.br/cloud/sosalt_pt/UserManual.htm). Acesso em: 10 de dez. 2017.

PAIVA, V. M. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica**, 2008. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/techist.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2014.

SANTOS, C. G. D. **O desenvolvimento e a implementação de uma Webquest interativa e adaptativa destinada ao ensino de línguas**. 2014. 278 f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, Brasil, 2016. DOI <https://doi.org/10.14393/19834071.2013.23666>.

STREET, B. **Literacy in theory and practice**. New York: Cambridge University Press, 1984.

WERBACK, K.; HUNTER, D. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business?** Wharton Digital Press: Philadelphia, 2012.

Artigo recebido em: 30.04.2018

Artigo aprovado em: 09.10.2018