

CAMINHOS DA GAMIFICAÇÃO: O DISPOSITIVO MÓVEL COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA DO ENSINO

Claudia Pungartnik (UESC)
claudiapungartnik@gmail.com

A geração Z é nativa digital e adquire conhecimento de forma diversa à tradicional sala de aula que conhecemos. As novas tecnologias permitiram a difusão do conhecimento de forma democrática, rápida e interativa, especialmente com o uso dos **smartphones**. A gamificação é a teoria que norteia as novas possibilidades para uma educação inovadora, a qual professores utilizam para potencializar o ensino e motivar a aprendizagem de forma criativa. A pesquisa se dá sob a ótica do multiletramento para o estudante como nativo digital, que não apenas consome, mas produz conhecimento (ROJO, 2015) e para o professor na posição de imigrante digital (PRENSKY, 2001); e, dos novos gêneros textuais emergentes das tecnologias (MARCUSCHI, 2002; ROJO, 2013) em uma Sociedade em Rede (CASTELLS, 1996) que está mergulhada em um mundo virtual (LÉVY, 1999). No artigo, pretendo apontar alguns dos caminhos da gamificação na prática e as teorias da gamificação que apontam as tendências do ensino de línguas, com o uso do MALL (Mobile Assisted Language Learning), o M-learning, ou aprendizagem móvel como subcategoria da aprendizagem mediada pela internet (SAD, 2008; PILAR, JORGE; CRISTINA, 2013; HUANG, YANG, CHIANG, SU, 2016) especialmente no ensino de línguas estrangeiras.

Palavras-chave: TDIC. MALL. Multiletramentos. Sociedade em Rede.