



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS E LITERATURAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
PESQUISA EM LÍNGUA E LITERATURA INGLESA

LÍLIA PAULA VARELA DA SILVA

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA DE EFL/ESL: UMA REVISÃO TEÓRICA

NATAL

2022

LÍLIA PAULA VARELA DA SILVA

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA DE EFL/ESL: UMA REVISÃO TEÓRICA

Monografia apresentada ao curso de graduação em Letras-inglês, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras-inglês.

Orientadora: Profa. Dra. Marília Varella Bezerra de Faria

NATAL

2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes -
CCHLA

Silva, Lilia Paula Varela da.
Gamificação em sala de aula de EFL/ESL : uma revisão teórica
/ Lilia Paula Varela da Silva. - Natal, 2022.
40 f.: il. color.

Monografia (graduação) - Ciências Humanas, Letras e Artes,
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2022.
Orientadora: Profa. Dra. Marília Varella Bezerra de Faria.

1. EFL/ESL - Monografia. 2. Ensino - Monografia. 3.
Aprendizagem - Monografia. 4. Gamificação - Monografia. I.
Faria, Marília Varella Bezerra de. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 811.111:37

AGRADECIMENTOS

À Deus, pela força que me concedeu para que eu pudesse continuar minha caminhada acadêmica e não estagnar com os desafios que se agigantaram, pois sei que Ele esteve comigo durante não somente o tempo dedicado a este trabalho, mas durante toda a minha trajetória na graduação, de forma que todas as palavras possíveis de serem usadas para agradecê-lo ainda seriam pífias e insuficientes.

À minha família que acompanhou de perto todo o processo de produção deste trabalho, agradeço por sempre me apoiar nos momentos mais difíceis, me escutar e aconselhar.

À minha professora orientadora, pela dedicação de seu tempo na orientação deste trabalho e comprometimento em ajudar da melhor forma ao compartilhar seus conhecimentos e sugestões.

Ao meu grupo do L, Larissa, Lucas e Letícia, por serem meus amigos e companheiros da faculdade independente das situações, me permitindo compartilhar o fardo e as alegrias cotidianas.

Aos meus amigos da vida, pelo apoio e incentivo para prosseguir, me ajudando a acreditar que tudo daria certo no final.

À instituição Universidade Federal do Rio Grande do Norte, pelo tempo de aprendizado e oportunidades que eu não imaginava alcançar.

A todos, meu sincero obrigada.

RESUMO

Enquanto docente, é necessário que haja uma reflexão constante da própria prática em sala de aula a fim de vencer os desafios que se lançam cotidianamente. Nesse contexto, o(a) professor(a) deve buscar estratégias que o(a) auxiliem e a gamificação surge como um recurso atraente para esses profissionais que buscam uma aula engajadora e inovadora. Assim, para além dos meios corporativos e de comércio, notamos que a gamificação tem crescido avassaladoramente no meio educacional e preenchido, cada vez mais, as salas de aula. Tendo isso em vista, esse trabalho busca identificar e analisar os efeitos que a gamificação tem no desempenho de alunos de EFL/ESL, para que se possa, enquanto docentes, melhorar a prática de ensino com o uso dessa metodologia inovadora, com a finalidade de ajudar tais aprendizes no processo de aprendizado da língua inglesa, na medida em que se encontram frente ao desconhecido de uma língua adicional. Para isso, foi conduzida uma pesquisa qualitativa, de cunho bibliográfico, a partir de quatro artigos que apresentam a aplicação da gamificação em sala de aula de EFL/ESL. Como resultados preliminares das análises, observou-se efeitos positivos no desempenho de alunos de EFL/ESL com a aplicação da gamificação, ainda que não tenha se provado eficaz no ganho lexical da língua inglesa.

Palavras-chave: EFL/ESL. Ensino. Aprendizagem. Gamificação.

ABSTRACT

As a teacher, it is necessary to constantly reflect on one's own classroom practice in order to overcome the challenges that arise on a daily basis. In this context, teachers must seek strategies to help them, and gamification emerges as an attractive tool for those professionals who seek an engaging and innovative classroom. Thus, beyond the corporate and business world, we have noticed that gamification has been growing overwhelmingly in the educational environment and has increasingly filled classrooms. With this in mind, this paper seeks to identify and analyze the effects of gamification on EFL/ESL students' performance, so that one may, as teachers, improve teaching practice with the use of this innovative methodology, in order to help those learners in the process of learning the English language as they find themselves facing the unknown of an additional language. To this end, a qualitative, bibliographic research was conducted based on four articles that present the application of gamification in the EFL/ESL classroom. As preliminary results of the analysis, positive effects were observed in the performance of EFL/ESL students with the application of gamification, although it has not proved to be effective in the lexical gain of the English language.

Keywords: EFL/ESL. Teaching. Learning. Gamification.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Situando a gamificação..... | 19 |
| Figura 2 – Diferenciação entre Jogos Sérios e <i>Gamification</i> | 20 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1– Conceitos da <i>Gamification</i> que contribuem para atingir as características do Flow..... | 17 |
| Quadro 2– Como criar uma Estratégia Educacional Gamificada..... | 23 |
| Quadro 3– Síntese dos artigos abordados na pesquisa..... | 33 |

SUMÁRIO

| | | |
|------------|---|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 2 | REFERENCIAL TEÓRICO..... | 12 |
| 2.1 | A gamificação enquanto metodologia ativa..... | 12 |
| 2.2 | Gamificação..... | 14 |
| 2.3 | Gamificação no ensino de inglês..... | 21 |
| 2.4 | Inglês como Segunda Língua e Língua Estrangeira..... | 25 |
| 3 | METODOLOGIA..... | 28 |
| 4 | RESULTADOS E DISCUSSÕES | 30 |
| 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 36 |
| | REFERÊNCIAS..... | 38 |

1. INTRODUÇÃO

Durante o processo de formação de um docente é preciso fazer-se reconhecido como professor-pesquisador, pois assim poderemos compreender desde seu percurso inicial que o professor necessita de uma busca por aperfeiçoamento constante em sua atuação, exercendo isso por meio da pesquisa, que o proporciona uma atuação investigadora de seu contexto de trabalho. Assim sendo, este trabalho dispõe da busca comprometida por uma sala de aula mais divertida e engajadora, a fim de permitir a melhora da prática docente.

Quando refletimos sobre nosso passado é certo que percebemos indícios do que nos trouxe até onde estamos atualmente. Em meio a esse momento de reflexão, podemos imaginar sobre o que leva alguém a profissão docente, para alguns, a simples brincadeira de ser professor(a) na infância, ou a influência de familiares que são docentes, ou a vontade de inspirar pessoas por meio de sua profissão, são possíveis caminhos que podem levar a docência. Mas, sejam quais forem os caminhos, ao nos depararmos com a realidade do professorado percebemos os desafios que se agigantam frente a prática desse profissional, como a desmotivação do aluno em sala de aula ou a necessidade de inserir-se no contexto atual de mundo em que o aluno está, visto que o aluno dos dias de hoje não é o mesmo de alguns anos atrás. Isso reforça o olhar mais cauteloso que o docente deve ter sobre o aluno, visando alcançá-lo para um melhor desempenho.

Assim, no processo de ensino e aprendizado, professores e alunos, encaram desafios diversos, e com isso, se faz necessário pensar estratégias que busquem superá-los. Enquanto professores, se faz indispensável repensar e refletir a prática docente em sala de aula e fora dela constantemente, como mostra Altet (2001, p. 32, grifo do autor) ao afirmar que

Os dispositivos de ANÁLISE DAS PRÁTICAS e a PESQUISA sobre o processo ensino-aprendizagem parecem-nos ser dois métodos de formação que permitem a construção do profissionalismo através do desenvolvimento de uma metacompetência: o saber analisar.

Isso permite ao docente a visão crítica sobre sua atuação, que o possibilita buscar diferentes métodos, abordagens, ferramentas e recursos que o conduzem na direção

mais acertada de seu ensino, e que, por consequência, visa o melhor aprendizado de seus alunos.

Visto isso, pode-se entender que, da mesma forma, no processo de ensino de línguas é imprescindível, enquanto professores, pensar nas melhores maneiras de possibilitar um ambiente de aprendizado confortável e engajador ao aluno, por meio de atividades pedagógicas que buscam o melhor desempenho do aluno, tendo em vista que em uma sala de aula de Inglês como Língua Estrangeira/Inglês como Segunda Língua (doravante, EFL/ESL)¹, os alunos podem enfrentar diversas dificuldades nos momentos de atividades práticas que estimulem o falar em inglês na frente dos colegas de turma, ou de se engajar com atividades de leitura ou escrita. Por isso, o docente que está disposto a analisar sua prática, busca meios que objetivam ajudar seus alunos nesse processo.

Com isso, percebe-se a necessidade de se utilizar métodos e ferramentas que possibilitem o melhor aprendizado dos alunos. Dessa forma, cada vez mais cresce o uso da gamificação na educação, que seria “o uso de elementos de *design* de jogo em contextos de não-jogo” (DETERDING et al., 2011, p. 10, tradução minha)², sendo usada nos mais diferentes tipos de salas de aula, como uma opção diferenciada e inovadora, visando permitir o aluno passar pelo processo de aprendizado de uma forma engajada e divertida. E isso se faz presente crescentemente também nas salas de aula de EFL/ESL. Pois, durante o aprendizado de uma nova língua, o aluno pode passar por diversos sentimentos dentro da sala de aula, como ansiedade, alegria e desmotivação, emoções que influenciam seu desempenho no aprendizado. Dessa maneira, a gamificação assume o papel de permitir o desenvolvimento de um ambiente satisfatório de aprendizagem, visando o melhoramento do aluno.

A partir disso, pensando no aperfeiçoamento constante do docente, e a gamificação como recurso pedagógico popular nos dias atuais, é importante conhecermos melhor os efeitos da gamificação em alunos de EFL/ESL para que se possa buscar o aperfeiçoamento de nossa performance, enquanto professores de

¹ No original: English as Foreign Language (EFL) e English as Second Language (ESL)

² No original: “[...] the use of game design elements in non-game contexts” (DETERDING et al., 2011, p. 10)

língua estrangeira, utilizando as ferramentas pedagógicas da melhor forma, em prol de uma sala de aula enquanto um ambiente que permite motivação, engajamento e diversão aos alunos, a fim de facilitar o processo de aprendizagem da língua inglesa desses alunos.

Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é apresentar os resultados de uma pesquisa que teve como objetivo principal identificar e analisar os efeitos da gamificação no desempenho de alunos de EFL/ESL, a partir de quatro artigos de pesquisa publicados entre 2017 e 2022 sobre os efeitos de atividades gamificadas em salas de aula de EFL/ESL.

Este trabalho encontra-se estruturado da seguinte forma: além desta introdução, apresentamos uma revisão teórica sobre a gamificação, tanto de uma maneira mais geral, quanto referente à sua aplicação ao ensino/aprendizagem de língua estrangeira/segunda. Em seguida, buscamos apresentar resumidamente os artigos obtidos na coleta de dados e trazer uma análise, ainda que preliminar, dos resultados revelados nos artigos sobre os efeitos da gamificação na sala de aula de EFL/ESL, para, por fim, tecermos as nossas considerações finais da pesquisa.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A gamificação enquanto metodologia ativa

A busca pelo aprendizado de outra língua sempre foi algo importante para as mais diferentes finalidades, como fazer um intercâmbio internacional, conseguir uma vaga de emprego ou para estratégias militares, como aconteceu na segunda guerra mundial, onde se houve a criação do método Áudio-lingual, nascida nos Estados Unidos, que focava em um aprendizado rápido da língua através da memorização de frases. Desde o surgimento desse método, muitos outros o sucederam para suprir as demandas dos alunos que precisavam aprender uma língua adicional a sua, assim como atender o aluno a partir do contexto em que ele estava inserido.

Por isso, os métodos passaram a focar não mais somente na memorização de palavras em contexto irreais e distantes dos alunos, mas cada vez mais passaram a focar em como o aluno poderia se comunicar por meio daquela língua em contextos possíveis e mais próximos da realidade, o permitindo estar mais ativo em sua aprendizagem, como no método Comunicativo. Assim como também começaram a pensar nos sentimentos dos alunos e suas emoções apresentadas durante o processo de aprendizagem da língua, como no caso do método Desuggestopedia (LARSEN-FREEMAN & ANDERSON, 2016) que traz um ambiente acolhedor para o aluno e tenta quebrar as barreiras psicológicas. De modo que o estudante passou a ser visto como um ser completo e autônomo, capaz de se expressar e de sentir medo, alegria, vergonha, desinteresse e ansiedade durante esse processo, sem separar o intelectual dos sentimentos.

Diante do exposto, podemos entender que com o passar dos anos, cada vez mais tem-se a consciência de que é preciso enxergar as necessidades do aluno, permitir que ele se torne parte efetiva do processo de ensino-aprendizagem, considerando suas emoções, pois não cabe mais um ensino centralizado somente no professor e que tende a ver o aluno como um depósito de informações e que precisa decorá-las o mais rápido possível, fazendo-o repetir palavras sem sentido, como podemos observar na discussão apresentada por Freire (1987, p. 33) sobre essa noção de um ensino bancário:

A narração, de que o educador é o sujeito, conduz os educandos à memorização mecânica do conteúdo narrado. Mais ainda, a narração os transforma em “vasilhas”, em recipientes a serem “enchidos” pelo educador. Quanto mais vá “enchendo” os recipientes com seus “depósitos”, tanto melhor educador será. Quanto mais se deixem docilmente “encher”, tanto melhores educandos serão. Desta maneira, a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante.

Com isso, essa nova perspectiva de ensino, unida à visão do aluno atual, que é aquele que vive em um contexto social de mundo globalizado, que tem acesso à internet e que pode facilmente pesquisar e acessar rapidamente diversos conhecimentos on-line, deve levar o professor a buscar compreender que a autonomia, engajamento e significância do conteúdo aprendido sejam imperativos no contexto de ensino-aprendizagem de uma nova língua.

Inclusive ter o contato com outras línguas, justamente devido a era tecnológica em que estamos inseridos, como mostra Lovato; Michelotti e Loreto (2018, p.155) “o contexto social em que nos encontramos, nunca antes presenciado na história humana, é o da era tecnológica: a informação está à disposição dos sujeitos em velocidades cada vez mais rápidas, vinculadas no momento dos fatos por meios cada vez mais avançados”.

Dessa maneira, esse aluno passa a ser alvo de um professor que se preocupa em alcançá-lo por meio de metodologias que o permitam ser agente ativo de seu aprendizado; de forma que temos atualmente as metodologias ativas que proporcionam ao professor respaldo pedagógico para uma atuação docente voltada para os princípios norteadores de um ensino de línguas, ou de qualquer outro conteúdo, significativo e eficaz para esse aluno atual. Segundo Dewey (1979, p, 43): “Aprender é próprio do aluno: só ele aprende, e por si; portanto, a iniciativa lhe cabe. O professor é um guia, um diretor; pilota a embarcação, mas a energia propulsora deve partir dos que aprendem.” É isso o que as metodologias ativas propõem como modelo de ensino-aprendizagem, pois são aquelas que buscam colocar o aprendiz no centro da aprendizagem, permitindo que ele seja ativo e protagonista da ação, considerando suas emoções e necessidades, procurando estratégias para cativá-lo, a fim de fazer o conhecimento significativo. De maneira que existem diversas

metodologias ativas, mas a que trataremos aqui é uma das mais usadas e conhecidas atualmente no ensino de línguas: a gamificação.

Nesse contexto de ensino que tem o aluno como sujeito ativo no seu aprendizado, e não somente passivo, a gamificação tem se tornado cada vez mais uma forte aliada de professores que desejam tornar suas aulas mais dinâmicas e cativantes aos seus alunos, visto que “a literatura aponta que os jogos incentivam o desempenho ativo dos alunos no processo de aprendizagem apoiando assim, a aprendizagem ativa, a aprendizagem experiencial e a aprendizagem baseada em problemas” como aponta Fragelli (2018, p. 223).

A partir dessa compreensão, o professor pode estar trazendo para a sala de aula presencial ou virtual, o contexto tecnológico a partir de jogos on-line ou um contexto real modificado pelos elementos de jogos, na tentativa de assim alcançar seu aluno dos dias atuais, como aponta também Fragelli (2018, p. 223):

Assim, entendendo a importância com que os jogos são vistos atualmente é que pensou-se em utilizar mecânicas, estratégias e pensamentos presentes nos games para auxiliar na promoção da aprendizagem. Essa estratégia constitui uma forma de criar um ambiente facilitador da aprendizagem na medida em que se aproxima dessa geração denominada de gamer.

Assim, a gamificação tem se difundido na educação, e como fim mais específico neste trabalho, no ensino de inglês e se tornado uma metodologia relevante nos dias atuais, em que se busca um ensino-aprendizagem com o aluno mais ativo e engajado na aula. Afinal, os jogos geralmente fazem sucesso em ambientes que promovem diversão, e a ideia de trazê-los de forma on-line ou real para proporcionar um ambiente de ensino-aprendizado mais atrativo, entre outras coisas, parece ser metodologicamente efetiva aos que estão envolvidos nesse processo.

2.2 Gamificação

Cada vez mais o pensamento sistemático dos jogos em contextos reais (*game-thinking*) tem crescido dentro da nossa sociedade contemporânea fascinada por jogos. Desde muitos anos os militares utilizam-se de jogos e simulações em seus treinamentos, assim como as empresas mais atuais têm procurado inserir

elementos de jogos, como estratégias de venda ou recompensas, na rotina de trabalho de seus funcionários. A possibilidade de trazer o contexto e/ou elementos dos jogos e videogames para o mundo real se torna, na maioria das vezes, incrivelmente atrativa e motivadora. Posto isso, cabe agora percorremos ligeiramente sobre as origens da gamificação e seu conceito adotado a partir dos estudos na área, para que possamos entender as raízes dessa crescente metodologia.

Para isso, é preciso entendermos que, assim como temos visto ao longo dos anos as mudanças dos métodos e da visão de ensino, a ideia de jogo também vem se transformando em decorrência da mudança da sociedade, até nos levar ao conceito de gamificação que conhecemos nos dias de hoje, mesmo que esse conceito ainda esteja sendo discutido entre os estudiosos atualmente.

Os jogos sempre estiveram presentes na vida da humanidade com o propósito de ser uma diversão ou distração durante os momentos de ociosidade das pessoas; porém, com o passar do tempo, o jogo passou a ser encarado como uma forma de desenvolvimento pessoal e profissional, passando a estar inserido na rotina das pessoas, tendo isso enquanto resposta a sociedade que se moveu para um olhar voltado às experiências pessoais, que coloca o indivíduo no centro, de modo que “a segurança, a excitação e o controle promovidos pelos jogos surgem como saída de emergência para o indivíduo pós-moderno.” (NAVARRO, 2013, p. 22).

Em meio às tais transformações ocorridas na sociedade no século XX, e com a ascensão dos jogos digitais no anos 2000, marcamos o início da ideia de gamificação com a utilização do termo de “jogos sérios”³, inicialmente, como brevemente mencionado anteriormente, desenvolvidos para uso militar, que, contudo, se expandem e passam a estar nas esferas da gestão e educação (DETERDING et al., 2011); eles são considerados "qualquer forma de interatividade de software de jogo baseado em computador para um ou vários jogadores a serem utilizados em qualquer plataforma e que tenha sido desenvolvida com o intenção de

³ “Serious games”

ser mais do que entretenimento" (RITTERFELD, 2009, p. 6, tradução minha)⁴. Em paralelo aos "jogos sérios", surgem os "jogos penetrantes"⁵, que são aqueles que têm "uma ou mais características salientes que expandem o círculo mágico contratual do jogo espacialmente, temporalmente ou socialmente" (MONTOLA, 2009, p. 12, tradução minha)⁶, ou seja, a jogabilidade dos jogos passam a estar para além dos computadores, como em espaços públicos, por exemplo (DETERDING et al., 2011).

Além dessas ideias de jogos que passam a estar inseridos na vida das pessoas com a finalidade de treinar, educar e persuadir seus usuários, estudos voltaram-se para construir interfaces que pudessem agradar os usuários, assim como atividades no dia a dia das pessoas que fossem divertidas, tirando-as do tédio. Já no século XXI, os estudos passaram a focar na experiência dos usuários nas interações entre humano-computador, nas suas motivações e no design pensado para o prazer e para a diversão (SILVA, 2020). À vista disso, os jogos vão se tornando grandes veículos de prazer e de diversão, mas também com um tom de utilidade, que buscam provocar motivação no indivíduo e influenciar seu comportamento, a fim de cumprir com algum objetivo a depender da área, seja ela da educação, do meio corporativo ou do comércio, por exemplo.

Ao considerarmos isso, visto que a gamificação tem em suas raízes o intuito de proporcionar um ambiente mais imersivo e motivador ao indivíduo, vale ainda ressaltar como a gamificação está entrelaçada à famosa Teoria do Flow, de modo a implementá-la como metodologia ativa. O Flow é "a forma como as pessoas descrevem seu estado de espírito quando a consciência está harmoniosamente ordenada e elas querem seguir o que estão fazendo para seu próprio bem" (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p.6, apud DIANA et al., 2014, p. 46), a partir disso, entendemos que a gamificação tem sido aplicada a fim de provocar satisfação e bem estar no indivíduo por meio de elementos de jogos em ambientes de não jogo,

⁴ No original: "any form of interactive computer-based game software for one or multiple players to be used on any platform and that has been developed with the intention to be more than entertainment" (RITTERFELD, 2009, p.6)

⁵ No original: "Pervasive games"

⁶ No original: "one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially" (MONTOLA, 2009, p. 12)

permitindo que ele esteja emergido nesse ambiente gamificado, e assim, podendo passar pelo estado de Flow.

Desse modo, as propriedades da gamificação poderiam levar alguém ao estado de flow, estabelecendo, assim, a relação entre eles, como observamos no quadro 1, produzido por Diana et al. (2014).

Quadro 1: Conceitos da *Gamification* que contribuem para atingir as características do Flow.

| Características do Flow | Propriedades da Gamification |
|----------------------------|---|
| Foco / Concentração | Antecipação, comunidade, curiosidade, curva de engajamento, desafios, deslumbramento, diversão, justiça, metas e oportunidade. |
| Êxtase | Antecipação, conquistas, deslumbramento, diversão, globalidade, interações sociais, justiça, risco, surpresa e tranquilidade (zen). |
| Clareza/Feedback | Antecipação, controle, dados, escolhas, feedback, história, metas e tempo |
| Habilidades | Campanha, desafios, equilíbrio, escolhas, habilidade, justiça e metas. |
| Crescimento | Competição, curva de aumento de nível, curva de engajamento, imaginação, influência, progressão e recompensas. |
| Perda da sensação de tempo | Curva de engajamento, diversão, deslumbramento, equilíbrio, experiência do usuário, globalidade, história, interações sociais e justiça. |
| Motivação intrínseca | Antecipação, autoexpressão, conquistas, curiosidade, curva de aumento de nível, descobertas, diversão, justiça, longevidade, metas, oportunidade, recompensas e status. |

Fonte: Diana et al. (2014).

Portanto, ao considerarmos que nas últimas décadas o mundo teve um grande avanço tecnológico, o que influenciou a presença mais facilmente de jogos

no dia a dia das pessoas por meio da ascensão da indústria da mídia digital, em meio às mudanças que ocorreram na sociedade, levando o indivíduo para o centro dos negócios e das experiências, juntamente com os estudos voltados para o conjunto de satisfação e utilidade dos jogos, temos assim, o atualmente conhecido conceito de gamificação.

A gamificação, apesar de ter suas raízes a muito tempo atrás e seguir sendo desenvolvida ao longo dos anos, como vimos anteriormente, a sua definição ainda é muito discutida entre os teóricos e por isso são diversas, mas a que tem sido mais aceita e desenvolvida seria a gamificação enquanto o ato de pensar como em um jogo, a partir da aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas de jogo em um contexto fora de jogo, como mostra a definição de Zichermann e Cunningham (2011, p. 14, tradução minha)⁷: “o processo do pensamento de jogos e mecanismos de jogos para engajar os utilizadores e resolver problemas”. Assim também na definição dada por Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 15) de que “gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo.”

Vale ainda trazer a definição que tem sido uma das mais referenciadas para gamificação dada por Deterding et al. (2011, p. 10, tradução minha)⁸ de que seria “o uso de elementos de *design* de jogo em contextos de não-jogo”. De modo que os elementos são o cumprimento de regras do jogo, metas, desafios, construção de avatares etc., aplicados em um contexto que estaria para além de apenas entretenimento, como podemos examinar melhor no destrinchar desse conceito proposto por Deterding et al. (2011) a partir da explicação de Silva (2020, p. 16):

Enquanto jogo, entende-se o mecanismo possuidor de regras que gera competição entre os participantes no sentido da prossecução de uma determinada finalidade. Os elementos, neste caso, referem-se ao isolamento de características de jogo como sejam os objetivos ou as regras, cuja aplicação isolada ou concatenada sublinham a separação do conceito de “jogo sério”. O vocábulo *design* é usado em contraponto aos conceitos de prática ou tecnologia, para incluir fatores relacionados com a própria interface de jogo, como os níveis,

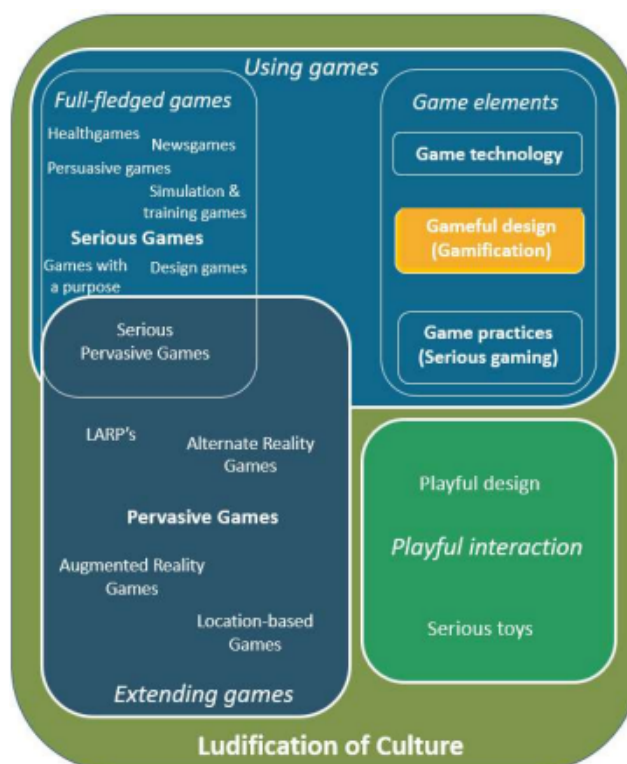
⁷ No original: “The process of game-thinking and game mechanics to engage users and solve problems” (ZICHERMANN E CUNNINGHAM 2011, p. 14)

⁸ No original: “[...] the use of game design elements in non-game contexts” (DETERDING et al., 2011, p. 10)

quadros de liderança, distintivos e outros de maior nível de abstração como por exemplo a própria mecânica do jogo. Por fim, o conceito de “contexto de não-jogo” refere-se a propósitos distintos do puro entretenimento.

Com essa junção de fatores temos o conceito de gamificação atualmente, que busca promover o engajamento durante a realização de atividades propostas, o que nos leva a diferença de “jogos sérios” e “gamificação” trazida por Deterding et al. (2011) em seu quadro (figura 1), pois como podemos observar, por meio de uma cultura focada no lúdico e do hedonismo, os “jogos sérios” seriam aqueles que pretendem ensinar por si mesmos, são “jogos plenos”⁹, que desempenham o papel de um professor e contém informações específicas já prontas, já a gamificação tem a finalidade de ensinar por meio de elementos de jogos, trazendo a diversão e engajamento em uma tarefa, onde podemos visualizar também essa distinção por meio do quadro (figura 2) apresentado por Busarello (2016). Por isso, vale ressaltar que a gamificação não se faz somente a partir de apenas um ou outro elemento, mas com a junção destes.

Figura 1 - Situando a gamificação



⁹ No original: “Full-fledged games”

Fonte: Deterding et al, 2011

A seguir, o quadro apresentado por Busarello (2016), que possui uma clara distinção dos jogos sérios e *gamification*.

Figura 2 - Diferenciação entre Jogos Sérios e *Gamification*



Fonte: Busarello, 2016

A partir disso, entendemos que a gamificação tem como objetivo influenciar o comportamento dos indivíduos durante a realização de tarefas, a fim de promover engajamento, interesse, dentre outras coisas, e não somente entretenimento. Assim, por meio dos conceitos de gamificação apresentados, percebemos que essa sistemática propõe:

- Utilizar elementos de jogos em contexto de não-jogo
- Motivar e engajar o indivíduo alvo
- Promover a resolução de problemas

Por meio dessas características que constituem a gamificação, é imperativo pautarmos aqui os seus princípios apresentados por Busarello (2016) a fim de reforçarmos o entendimento dessa sistemática:

1. A gamificação enquanto embasamento em jogos, e não somente como brincadeiras, onde se tem um ambiente de regras, com interatividade e *feedbacks*.
2. As mecânicas da gamificação, que são regras importantes nesse processo.
3. A estética, que influencia na experiência do indivíduo durante a gamificação.
4. O pensamento como em um jogo, que converte uma atividade não atraente em algo motivador e divertido.

2.3 Gamificação no ensino de inglês

Ao entendermos o conceito e princípios da gamificação, cabe agora voltarmos-nos para a relação que essa abordagem metodológica tem com o processo de ensino-aprendizado de línguas estrangeiras, e para fins específicos deste trabalho, no ensino de inglês. Pois, nos últimos anos, dentro do contexto educacional, esse recurso engajador e motivacional tem se tornado forte nas salas de aula, enquanto resposta à necessidade de permitir ao aluno um processo de aprendizado mais autônomo.

A gamificação, como aponta Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p.33), apesar de ser um termo um tanto recente, tem se popularizado avassaladoramente como recurso pedagógico nas aulas de professores que buscam engajar e motivar o aluno no seu processo de aprendizagem por meio de mecanismos de jogos

O foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.

Visto isso, é notável que a gamificação tem papel fortemente significativo no processo de aprendizagem do aluno, segundo Busarello (2016, p. 46):

Gamificar o processo de aprendizagem é uma tarefa desafiadora, mas possível. O desenvolvimento apropriado de um jogo, por exemplo, pode auxiliar os alunos a adquirirem habilidades e conhecimento em períodos curtos de tempo, efetivando a taxa de retenção de conteúdo.

A gamificação permite que o aluno aprenda certo conteúdo de maneira engajada, colocando-o como centro e agente da experiência de seu aprendizado durante esse processo. Sendo assim, o aluno se torna ativo para resolver problemas, para engajar na atividade, para compreender conteúdos, etc; atendendo as demandas levantadas pela sociedade atual, em que o aluno precisa desempenhar um papel mais autônomo.

Dessa forma, podemos ter uma noção da reputação que a gamificação tem desenvolvido na educação nos últimos anos, pois ela tem desafiado os modelos de aula antigos e aberto caminhos para o aprendizado de forma atrativa e instigadora, ao mesmo tempo que se insere no contexto do aluno atual imerso em uma cultura digital, como explica Fardo (2013, p.63):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Portanto, percebemos que o ato de gamificar uma aula se torna empolgante aos professores que anseiam por uma aula contemporânea e engajadora, transformando, assim, o processo de ensino-aprendizagem, apesar de sua aplicação ainda ser um desafio para os docentes. Com isso, a fim de exemplificar sua utilização no meio educacional e como aplicação no planejamento de aula, trazemos

aqui um quadro produzido por Alves, Minho e Diniz (2014) que busca apresentar estratégias de gamificação em um plano de aula.

Quadro 2: Como criar uma Estratégia Educacional Gamificada.

| Etapa | Ação | Orientação Metodológica |
|-------|------------------------------------|--|
| 01 | INTERAJA COM OS GAMES | É fundamental que o professor interaja com os jogos em diferentes plataformas (web, consoles, PC, dispositivos móveis, etc) para vivenciar a lógica dos games e compreender as diferentes mecânicas. |
| 02 | CONHEÇA SEU PÚBLICO | Analise as características do seu público, sua faixa etária, seus hábitos e rotina. |
| 03 | DEFINA O ESCOPO | Defina quais as áreas de conhecimento estarão envolvidas, o tema que será abordado, as competências que serão desenvolvidas, os conteúdos que estarão associados, as atitudes e comportamentos que serão potencializados. |
| 04 | COMPREENDA O PROBLEMA E O CONTEXTO | Refleta sobre quais problemas reais do cotidiano podem ser explorados com o game e como os problemas se relacionam com os conteúdos estudados. |
| 05 | DEFINA A MISSÃO/ OBJETIVO | Defina qual é a missão da estratégia gamificada, analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está aderente às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto. |
| 06 | DESENVOLVA A NARRATIVA DO JOGO | Refleta sobre qual história se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Refleta se a história tem o potencial de engajar o seu público. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história. |
| 07 | DEFINA O AMBIENTE, PLATAFORMA | Defina se o seu público vai participar de casa ou de algum ambiente específico; se será utilizado o ambiente da sala-de-aula, ambiente digital ou ambos. Identifique a interface |

| | | |
|----|--------------------------------|--|
| | | principal com o jogador. |
| 08 | DEFINA AS TAREFAS E A MECÂNICA | Estabeleça a duração da estratégia educacional gamificada e a frequência com que seu público irá interagir. Defina as mecânicas e verifique se as tarefas potencializam o desenvolvimento das competências e estão aderentes à narrativa. Crie as regras para cada tarefa. |
| 09 | DEFINA O SISTEMA DE PONTUAÇÃO | Verifique se a pontuação está equilibrada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local, periodicidade de exposição). |
| 10 | DEFINA OS RECURSOS | Planeje minuciosamente a agenda da estratégia, definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se precisará analisar as tarefas). |
| 11 | REVISE A ESTRATÉGIA | Verifique se a missão é compatível com o tema e está alinhada com a narrativa. Reflita se a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está aderente às tarefas. Verifique se as tarefas são diversificadas e exequíveis e possuem regras claras. Confira se o sistema de pontuação está bem estruturado e as recompensas são motivadoras e compatíveis com o público. Verifique se todos os recursos estão assegurados e se a agenda é adequada ao público |

Fonte: Alves, Minho e Diniz (2014).

A partir disso, podemos perceber como as características da gamificação se tornam relevantes no campo educacional, sendo uma grande aliada dos professores. Da mesma forma, essa metodologia se faz importante no ensino de uma língua adicional, sobretudo na língua inglesa. Quando pensamos no aprendizado de inglês, provavelmente nos lembramos de estratégias que são conhecidas nas aulas de inglês, como ouvir músicas, assistir filmes, jogar jogos eletrônicos ou físicos; assim como podemos ter a visão antiga de professor de inglês que leva um aparelho de som para sala de aula. O certo é que, de modo geral, o ensino de inglês no setor público ou privado já é conhecido por ter uma dinâmica diferente a fim de cativar o aluno e ajudá-lo da melhor maneira durante o aprendizado da língua.

Seguindo esse pensamento, é perceptível como a gamificação se faz compatível em resposta a essa necessidade de estratégias para engajamento nas aulas de inglês e ganha força cada vez mais nos dias de hoje, permitindo o auxílio na composição de uma aula que busca levar o aluno ao aprendizado dessa língua alvo.

Visto isso, é interessante agora falarmos brevemente na seção seguinte sobre a aquisição de uma língua não materna e a diferença entre Segunda Língua (SL) e Língua Estrangeira (LE) a fim de esclarecer o papel da gamificação nesse contexto de ensino-aprendizagem da língua inglesa, que colocamos em termos de EFL/ESL.

2.4 Inglês como Segunda Língua e Língua Estrangeira

Ao tratarmos de uma metodologia ativa utilizada no aprendizado de uma nova língua, se faz importante diferenciarmos os conceitos referentes a uma segunda língua, que são eles a “Segunda Língua” e a “Língua Estrangeira”. Para isso, é preciso entender primeiramente que para a aquisição de uma língua segunda é necessário que o indivíduo já tenha dominado “[...] em parte ou totalmente a(s) sua(s) L1, ou seja, quando ele já está em um estágio avançado da aquisição de sua Língua Materna” (SPINASSÉ, 2006, p. 5). Assim, seria então considerada a aquisição da língua não materna a partir da já aquisição da L1¹⁰ na infância e após, do que os estudiosos chamam de período crítico, como explica Barboza (2012, p. 151):

Muitos estudos reforçam a hipótese do período crítico, sugerindo que há um período limitado na vida humana para o aprendizado de uma língua. [...] após esse período que compreende a infância e o início da adolescência, a aprendizagem ocorrerá, mas o indivíduo não terá um desempenho satisfatório e similar ao de um falante nativo.

Nesse viés, notamos que uma segunda língua pode ser adquirida diferentemente por meio de fatores cognitivos que influenciam o aprendizado daqueles que iniciam tardiamente. Mas além desses fatores, Lightbown e Spada (2006, p. 38, tradução minha)¹¹ apontam que:

¹⁰ Refere-se à Língua Materna

¹¹ No original: “[...] there are also attitudinal and cultural differences between children and adults. Most child learners are willing to try to use the language-even when their proficiency is quite limited. Many

[...] há também diferenças atitudinais e culturais entre crianças e adultos. A maioria das crianças aprendizes estão dispostas a tentar usar a língua - mesmo quando a sua proficiência é bastante limitada. Muitos adultos e adolescentes acham estressante quando são incapazes de se expressar de forma clara e correta.

Com isso, destacamos que a Segunda Língua e a Língua Estrangeira são adquiridas de forma semelhantes, no que tange ao aspecto cognitivo de ser pressuposto o aprendizado da língua materna (L1)¹² para que se adquira uma segunda, contudo, elas seriam diferenciadas a partir de alguns fatores no desempenho cultural da língua. Segundo Spinassé (2006, p.6):

Uma Segunda Língua é uma não-primeira-língua que é adquirida sob a necessidade de comunicação e dentro de um processo de socialização. A situação tem que ser favorável: um novo meio, um contato mais intensivo com uma nova língua que seja importante para a comunicação e para a integração social. Para o domínio de uma SL é exigido que a comunicação seja diária e que a língua desempenhe um papel na integração em sociedade.

Já a Língua Estrangeira não possui a mesma função social e política na cultura do indivíduo, como na Segunda Língua. A aquisição de uma LE é dada por meio de estudos acadêmicos, quando há a necessidade do seu aprendizado para uma viagem ou devido a algum interesse cultural naquela língua.

Dado os esclarecimentos acerca da aquisição de Segunda Língua e Língua Estrangeira que foram adotados como eixo mais específico dentro da gamificação para este trabalho, podemos entender a relevância da junção da gamificação na sala de aula de EFL/ESL enquanto metodologia que se propõe a despertar a motivação dos alunos a fim de promover um efetivo aprendizado da língua inglesa. Contudo, ao pensarmos na necessidade de observar o aluno cuidadosamente a fim de fazer com que o conhecimento proposto para seu aprendizado seja significativo e eficaz, e tendo em vista as práticas docentes em sala de aula, é preciso analisarmos

adults and adolescents find it stressful when they are unable to express themselves clearly and correctly." (LIGHTBOWN & SPADA. 2006, P. 38)

¹² "A Língua Materna, ou a Primeira Língua (L1) não é, necessariamente, a língua da mãe, nem a primeira língua que se aprende. Tão pouco, trata-se de apenas uma língua. Normalmente é a língua que aprendemos primeiro e em casa, através dos pais, e também é frequentemente a língua da comunidade. Entretanto, muitos outros aspectos linguísticos e não-linguísticos estão ligados à definição. A língua dos pais pode não ser a língua da comunidade, e, ao aprender as duas, o indivíduo passa a ter mais de uma L1 (caso de bilinguismo). Uma criança pode, portanto, adquirir uma língua que não é falada em casa, e ambas valem como L1." (SPINASSÉ, 2006, p.5)

com cautela se a gamificação tem sido realmente efetiva na prática para aqueles alunos de uma língua adicional, considerando suas necessidades e sentimentos (ansiedade, medo, alegria, engajamento etc.) frente ao desconhecido de uma língua ainda não dominada. Para isso, buscamos analisar os efeitos da gamificação no contexto da sala de aula de EFL/ESL.

3. METODOLOGIA

A pesquisa que se insere na área da Linguística Aplicada é de natureza qualitativa, (BOGDAN e BIKLEN, 1994; FLICK, 2009; LAVILLE e DIONNE, 1999), de cunho bibliográfico, visto que examinamos a nossa temática, a partir de diferentes óticas, com a finalidade de construir um corpo de conhecimento sobre o assunto. Buscamos investigar como esses estudos apresentam o processo de gamificação, observando a parte subjetiva do indivíduo (DIVAN; OLIVEIRA, 2008). Lakatos e Marconi (2003, p. 183) esclarecem que a pesquisa bibliográfica coloca o “pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto”. Dessa forma, a construção de dados foi realizada por meio da seleção de artigos de pesquisa recentes que tratam da aplicação de gamificação em sala de aula de ESL/EFL. Com o intuito de conhecer-se mais sobre os efeitos da gamificação dentro desse contexto, foi feita a análise a partir do que os artigos de pesquisa revelam.

Para compor o corpus deste estudo, optou-se pela seleção de artigos de pesquisa, publicados na língua portuguesa e na língua inglesa, a partir dos seguintes critérios:

1. Artigos publicados entre os anos de 2017 e 2022;
2. Artigos que aplicam pesquisas específicas sobre o uso de gamificação em sala de aula de EFL/ESL;
3. Artigos encontrados na busca por “gamification in ESL classroom” escritos na língua inglesa - Google acadêmico;
4. Artigos encontrados na busca por “gamificação em sala de aula de EFL” escrito na língua portuguesa - Google acadêmico.

A busca pelos artigos que atendessem aos três primeiros critérios revelou 3,740 resultados, ou seja, quando a busca se deu para “gamification in ESL classroom”. Desse total, selecionamos, apenas, os dois primeiros artigos sequenciados pela ordem de relevância na pesquisa no Google Acadêmico. Da mesma maneira, realizamos outra busca por artigos publicados em língua portuguesa, ou seja, que atendessem aos critérios 1, 2 e 4, tendo sido obtido um

total de 188 resultados. A partir dessa busca por “gamificação em sala de aula de EFL”, igualmente foram selecionados os dois primeiros artigos sequenciados pela ordem de relevância na pesquisa no Google Acadêmico. A escolha restritiva de apenas dois artigos em língua inglesa e dois em língua portuguesa deveu-se à limitação de tempo para a realização desta pesquisa.

Dessa forma, selecionamos um total de quatro artigos de pesquisa sobre a nossa temática, ou seja, sobre a aplicação de gamificação em aulas de EFL/ESL, apresentados, a seguir.

Artigo 1: Exploring a Gamified Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz

Artigo 2: Impromptu speech gamification for ESL/EFL students

Artigo 3: Caminhos da gamificação: O dispositivo móvel como ferramenta potencializadora do ensino de LI

Artigo 4: Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT produção oral

Posto isso, na próxima seção, apresentaremos as análises dos artigos que compõem o corpus desta pesquisa.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Artigo 1

Yunus e Hua (2021) alegam que o ensino do inglês em Malásia por meio de atividades *online game-based*, tem sido cada vez mais usado como recurso pedagógico, pois, tendo em vista o advento da quarta revolução industrial, surgem as novas necessidades de aprendizado dos alunos atuais, e assim, se faz necessário pensar no aprendizado que envolva as novas tecnologias. E com isso, a gamificação atende esses requisitos, proporcionando uma forma mais motivadora e engajadora de se aprender, colocando o aluno no centro de seu aprendizado.

A partir disso, Yunus e Hua (2021) defendem que a gamificação seria uma forma de ajudar e motivar os alunos de ESL na Malásia com o aprendizado de verbos irregulares do passado da língua inglesa, devido a dificuldade expressa pelos alunos com esse assunto, pois essa estrutura gramatical não existe na língua oficial da Malásia.

Para isso, o Quizizz¹³ seria uma ferramenta efetiva no ensino de verbos irregulares do passado em inglês. Nesse contexto, a pesquisa é conduzida em um único grupo com pré-teste e pós-teste para obter as pontuações antes e após a utilização do Quizizz. Com o objetivo de responder às duas seguintes perguntas: 1. A utilização do Quizizz melhora a aprendizagem de verbos irregulares do passado dos alunos do 5^a ano? 2. A utilização do Quizizz faz alguma diferença significativa na aprendizagem de verbos irregulares do passado entre alunos meninos e meninas do 5^o ano do primário?

De acordo com os resultados da pesquisa feita, e em resposta à primeira pergunta, as pontuações mostraram uma melhora da performance dos alunos antes e depois de usar o Quizizz. Em resposta à segunda pergunta feita, meninas mostraram uma maior melhora no aprendizado de verbos irregulares do passado em inglês por meio do uso do Quizizz, o que pode estar ligado ao fato de que, segundo

¹³ Quizizz é uma plataforma de gamificação que contém jogos no formato de questionários para a aplicação em sala de aula (BASUKI e HIDAYATI, 2019).

estudos anteriores, meninos demonstram mais prazer e satisfação com elemento de role-play em jogos, o que não é apresentado no Quizizz.

Artigo 2

Segundo Girardelli (2017), estudantes chineses tendem a relutar contra atividades que trabalham a oralidade em inglês, ainda que esse tipo de atividade seja muito comum nos cursos de graduação, que tem disciplinas com discurso em público. Nesse tipo de disciplina, o impromptu, que é uma atividade que requer um discurso com pouca ou nenhuma preparação imediata, é muito utilizado. Contudo, essa atividade ainda é intimidadora para os alunos chineses de ESL. Dessa forma, a pesquisa busca aplicar o impromptu com princípios de gamificação em alunos chineses de ESL/SFL, ou seja, o impromptu com elementos de jogos.

A atividade proposta neste trabalho é desenvolvida para um período de uma única aula (75 minutos) e consiste num concurso de discurso improvisado que segue o formato de espetáculos populares como o *American Idol*, e em que os alunos precisam criar uma história da melhor forma.

Essa atividade gamificada proposta foi realizada em uma amostra de 81 estudantes chineses do segundo ano de EFL inscritos num campus sino-americano internacional acreditado pela *Middle States Commission on Higher Education*. A partir da pesquisa feita anonimamente, foi possível constatar que a atividade contribuiu para aumentar a sua confiança na realização de um breve discurso em inglês sem muita preparação, ajudando-os a obter uma melhor compreensão de como organizar os seus discursos, e aumentar a sua consciência da importância da não-verbal comunicação.

Artigo 3

Para Pungartnik (2018) o mundo de hoje reconhece que os textos multimodais cada vez mais se tornam significativos na sociedade, de forma que a comunicação se constrói através da multimodalidade. Isso permite o aumento do status da imagem nessa era tecnológica, em que buscamos interpretar o sentido da imagem e a palavra contida nela. Porém, Pungartnik (2018) afirma que para que esse processo

ocorra em uma língua estrangeira (LI) é preciso que haja uma aproximação da cultura entre a língua estrangeira e a língua materna. E isso se dá por meio do avanço da tecnologia, revelando as mudanças necessárias no ensino de língua estrangeira, de forma que a gamificação se mostra como resposta facilitadora no ensino de LI por meio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

Nesse sentido, no artigo, Pungartnik (2018) realiza a aplicação de uma atividade via a plataforma de aprendizado Kahoot! para as aulas de inglês, com o intuito de revisar conteúdos dados a partir de uma série de perguntas com alternativas para escolha do aluno, que conta com pontos e tempo limite para as respostas e utiliza o dispositivo móvel. A atividade via Kahoot! foi conduzida em uma turma da Universidade Estadual de Santa Cruz, do curso de Licenciatura em Letras e Artes, na disciplina Língua Inglesa II, com o total de 29 alunos.

Após a aplicação dessa atividade, os alunos responderam um questionário sobre como se sentiram com a participação na atividade. Para a pergunta “*how fun was it? (out of 5)*”¹⁴ todos responderam 5 de 5; para a pergunta “*did you learn something?*”¹⁵ todos responderam “yes”; e para a pergunta “*do you recommend it?*”¹⁶ todos responderam “yes” novamente; para a última pergunta “*how do you feel?*”¹⁷ todos marcaram a opção positiva. Com isso, pôde-se constatar que a utilização da gamificação por meio do Kahoot! permitiu motivação e diversão nos alunos da disciplina de Língua Inglesa II para o estudo da revisão de conteúdos.

Artigo 4

Mello et al. (2020) apontam que no processo de ensino e aprendizagem de línguas a gamificação tem se destacado cada vez mais por proporcionar o aumento da motivação, engajamento e o interesse dos estudantes.

Com isso, a fim de analisar o potencial da gamificação e dos jogos educacionais no aprimoramento lexical da proficiência oral do estudante com base

¹⁴ Tradução: “Quão divertido foi? (até 5)”

¹⁵ Tradução: “Você aprendeu alguma coisa?”

¹⁶ Tradução: “Você recomenda isso?”

¹⁷ Tradução: “Como você se sente?”

no Quadro Comum Europeu (QCE), buscou-se a implementação de missões e elementos de jogos (*players, ranking of players, lives, experience points (XP), main quests, side quests, 24h challenges, levels, badges, coins, boosters e boss battle*), assim como também a implementação de jogos educacionais (*board game: connectors, idioms game, suffixes and prefixes, homophones e minimal pairs*) em um curso de TOEFL iBT: Produção Oral, com duração de 16 horas, ofertado a estudantes com os níveis de inglês B1 e B2, do Programa Idiomas sem Fronteiras (IsF), que contou com a participação de dois alunos.

Segundo Mello et al. (2020), a coleta de dados ocorreu em junho de 2018 a partir da gravação em vídeo da primeira e da última aula, em que os estudantes realizaram um pré-teste e um pós-teste. A partir desse estudo, pôde-se constatar que a gamificação e os jogos educacionais proporcionaram a motivação e autoconfiança dos estudantes durante as aulas, contudo não foi possível o levantamento de evidências de haver impactos diretos e significativos em relação ao aprimoramento linguístico, no âmbito de ganhos lexicais.

A seguir, apresentamos o quadro 3, que busca sintetizar os resultados encontrados nos quatro artigos já expostos aqui.

Quadro 3: Síntese dos artigos abordados na pesquisa.

| ARTIGOS | AUTORES | ATIVIDADES DE GAMIFICAÇÃO | EFEITOS |
|---|--------------------|---------------------------|---|
| YUNUS, C.; HUA, T. Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. Journal of Education and e-Learning Research , v. 8, n. 1, p. 103–108. Fev. 2021. | Yunus e Hua (2021) | Quizizz | Melhora da performance dos alunos no aprendizado de verbos irregulares do inglês. |

| | | | |
|---|----------------------------|--|--|
| <p>GIRARDELLI, D. Impromptu speech gamification for ESL/EFL students. Communication Teacher, v. 31, n. 3, p. 156–161. 27 abr. 2017.</p> | <p>Girardelli (2017)</p> | <p>Impromptu gamificado</p> | <p>Aumento da confiança com o <i>speaking</i>.</p> |
| <p>PUNGARTNIK, C. Caminhos da gamificação: O dispositivo móvel como ferramenta potencializadora do ensino de LI. <i>In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOGIA</i>, 22., 2018, Rio de Janeiro. Anais [...] Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2018. p. 320-339.</p> | <p>Pungartnik (2018)</p> | <p>Kahoot!</p> | <p>Motivação e diversão nos alunos para revisão de conteúdos.</p> |
| <p>MELLO, D. E. et al. Impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa. Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte, v. 13, n. 3, p. 316–333, 2020.</p> | <p>Mello et al. (2020)</p> | <p>Missões e elementos de jogos e jogos educacionais</p> | <p>Motivação e autoconfiança dos estudantes. Contudo, não houve ganho lexical da língua inglesa.</p> |

Fonte: A autora, 2022.

No presente trabalho, para se descobrir os efeitos da gamificação no desempenho de alunos de EFL/ESL, em que se deve considerar as diversas emoções enquanto a aula acontece, pode-se dizer que, de acordo com os resultados apresentados nos quatro artigos, foram constatados pontos positivos com a aplicação de atividades gamificadas. Os efeitos revelados, como motivação,

diversão e aumento de confiança nas aulas de inglês, estabelecem concordância com a afirmação feita por Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), de que a gamificação proporciona um envolvimento emocional do indivíduo, permitindo um ambiente de engajamento e assim, o uso da gamificação se mostra positiva para alunos de EFL/ESL.

Primeiramente, podemos observar que a gamificação obteve efeitos positivos a partir dos resultados apresentados nos artigos 1, 2 e 3. No artigo 1, a gamificação teve papel efetivo no desenvolvimento da aula, de forma a proporcionar melhor desempenho dos alunos no aprendizado da gramática da língua inglesa. Também no artigo 2, houve um melhor desempenho dos alunos, desta vez, com atividades de fala, proporcionando o aumento da confiança com atividades de discursos em inglês. Da mesma forma, no artigo 3, percebemos como a gamificação por meio do Kahoot! pôde deixar a aula mais divertida e motivadora durante uma atividade de revisão, que muitas vezes pode ser cansativa e enfadonha para os alunos.

Em segundo lugar, podemos observar que a gamificação pode proporcionar efeitos positivos, mas nem sempre se fará eficaz nos aspectos de ganhos lexicais, como tratado no artigo 4. Nesse artigo, percebemos que a gamificação teve papel efetivo nas emoções do aluno, o que gerou uma maior disposição no aluno para participar das aulas e realizar as atividades propostas, em contrapartida, não necessariamente o permitiu ter um desempenho significativo no ganho lexical da língua inglesa.

Em resumo, os resultados das análises, embora preliminares, nos levam a entender que a gamificação, ainda que tenha se mostrado ineficaz no ganho lexical, conforme discutido em uma das pesquisas apresentadas, a ferramenta se faz eficaz por produzir efeitos positivos nos alunos de ESL/EFL na maioria dos casos, como melhor performance, aumento da confiança, motivação e diversão, em um ambiente de aprendizagem engajador. De forma que esses efeitos proporcionam um melhor desempenho no aprendizado da língua inglesa, por promover emoções positivas que colaboram no incentivo à participação ativa na sala de aula, permitindo os alunos aprenderem mais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados aqui detalhados evidenciam e reforçam os efeitos positivos no desempenho dos alunos de EFL/ESL promovidos pelo uso da gamificação, embora, percebeu-se a não eficácia da gamificação no ganho lexical da língua inglesa apresentado no artigo 4. Com isso, compreendemos que é ainda necessária uma maior discussão na literatura sobre os efeitos da gamificação na educação, em específico na sala de aula de EFL/ESL, para que possamos, enquanto professores de línguas estrangeiras, entender melhor o funcionamento da gamificação nesse contexto, a fim de proporcionar uma melhor prática didática em sala de aula.

Por um lado, pesquisas nesse campo revelam e aclamam os aspectos positivos da gamificação, como a motivação no aprendizado em sala de aula a partir dos elementos de jogos que causam empolgação no aluno (SILVA, 2013). Por outro lado, há os aspectos negativos da gamificação na sala de aula, como por exemplo, os gerados pelo excesso de competitividade nos alunos (OLIVEIRA, 2014). Isso nos permite observar que é preciso uma atenção cautelosa por parte do professor na aplicação da gamificação em sala de aula de EFL/ESL, por se entender que é um ambiente desconhecido para o aluno por se tratar de uma língua ainda em processo de aprendizado, algo ainda sendo explorado e provocando no aluno, um medo maior de falhar durante esse processo.

Em relação às limitações desta pesquisa, reconhecemos que a quantidade de artigos aqui discutidos para se buscar os efeitos da gamificação ainda é muito tímida para se obter um corpus de estudo mais robusto e com resultados mais consistentes, no qual se considerem mais variáveis. Isso se deu devido a limitação de tempo durante a realização da pesquisa, sendo assim, necessária uma ampliação do corpus de estudo. Com isso, esta pesquisa se revela ainda inicial, mas instigadora para trabalhos futuros voltados para os efeitos da gamificação em sala de aula de EFL/ESL a fim de se obter melhores experiências de aprendizado de uma língua adicional para os alunos.

Em conclusão, esse trabalho pode incentivar o uso da gamificação na sala de aula de EFL/ESL como forma de motivar e melhorar a performance dos alunos,

considerando estratégias em casos em que a gamificação não se faça eficaz, assim como também, espera-se que seja significativa na contribuição de trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

- ALTET, M. As competências do professor profissional: entre conhecimentos, esquemas de ação e adaptação, saber analisar. In: PAQUAY, L. et al. **Formando professores profissionais. Quais estratégias? Quais competências?** Porto Alegre: Artmed editora, 2001.
- ALVES, L.; MINHO, M.; DINIZ, M. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- BARBOZA, L. Fatores que influenciam no desempenho de um aprendiz de língua estrangeira. *Letrônica*, v. 5, n. 3, p. 142-153. Dez. 2012.
- BASUKI, Y.; HIDAYATI, Y. **Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives**. ResearchGate. Indonésia. 27, abr. 2019. DOI: 10.4108/eai.27-4-2019.2285331.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Portugal: Porto Editora, 1994.
- BUSARELLO, R.; ULBRICHT, V.; FADEL, L. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- BUSARELLO, R. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- CSIKSZENTMIHALYI, M. Flow: the psychology of optimal experience. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990.
- DIANA, J. B. et al. Gamification e a Teoria do Flow. In: FADEL, L. et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- DIVAN, L.; OLIVEIRA, R. A pesquisa qualitativa e o paradigma da ciência pós-moderna: uma reflexão epistemológica e metodológica sobre o fazer científico. *Gragoatá*, v. 13, n. 25, p. 185–202. Niterói, dez. 2008.

DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. **MindTrek**, p. 9–15. Set. 2011. DOI: org/10.1145/2181037.2181040.

DEWEY, J. **A Filosofia em Reconstrução**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

FARDO, M. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, 2013.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FRAGELLI, T. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, v. 4, n. 1, p. 221–233. Distrito Federal, jan. 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIRARDELLI, D. Impromptu speech gamification for ESL/EFL students. **Communication Teacher**, v. 31, n. 3, p. 156–161. 27 abr. 2017.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo, SP: Atlas, 2003.

LARSEN-FREEMAN, D.; ANDERSON, M. **Techniques and Principles in Language Teaching**. Oxford: Oxford University Press, 2016.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia de pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LIGHTBOWN, P.; SPADA, N. **How languages are learned**. 3.ed. Oxford: Oxford University Press, 2006.

LOVATO, F.; MICHELOTTI, A.; LORETO, E. Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, p. 154-171. 15 abr. 2018.

MELLO, D. E. et al. Impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, Belo Horizonte, v. 13, n. 3, p. 316–333, 2020.

MONTOLA, M.; STENROS, J.; WAERN, A. **Pervasive Games: Theory and Design. Experiences on the Boundary Between Life and Play**. Springer International Publishing. Fev. 2009.

NAVARRO, G. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Mídia, Informação e Cultura) - CELACC/ECA – USP, 2013.

OLIVEIRA, S. Perspectivas sobre a Gamificação: um fenômeno que quer gerar envolvimento. In: OLIVEIRA, S.; ZANGALO, N. **Abordagens da Narrativa nos Media**. Minho: CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 2014.

PUNGARTNIK, C. Caminhos da gamificação: O dispositivo móvel como ferramenta potencializadora do ensino de LI. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA, 22., 2018, Rio de Janeiro. **Anais** [...] Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2018. p. 320-339.

RITTERFELD, U.; CODY, M.; VORDERER, P. **Serious Games: Mechanisms and Effects**. 1.ed. New York: Routledge, 2009.

SILVA, I. **Efeitos negativos e limitações da gamificação no período entre 2005 e 2020: uma revisão sistemática da literatura**. Dissertação (Mestrado em gestão de sistemas de informação). - ISTECS - Instituto Superior de Tecnologias Avançadas, 2020.

SILVA, M. **Curso online ludificado e o processo de Gamification como recurso educacional**. Dissertação (Mestrado em tecnologia da inteligência e design digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2013.

SPINASSÉ, K. Os conceitos Língua Materna, Segunda Língua e Língua Estrangeira e os falantes de línguas alóctones minoritárias no Sul do Brasil. **Revista Contingentia**, v. 1, p. 1-10. Nov. 2006.

YUNUS, C.; HUA, T. Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. **Journal of Education and e-Learning Research**, v. 8, n. 1, p. 103–108. Fev. 2021.

ZICHERMANN G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps**. 1.ed. Sebastopol: O'reilly Media, 2011.