

## Gamificação

Vilson J. Leffa<sup>1</sup>

Rafael Vetromille-Castro<sup>2</sup>

Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS, Brasil

### Apresentação

#### Um pouco dos bastidores

A organização deste número temático de *Linguagem & Ensino* trouxe para os organizadores duas surpresas iniciais. A primeira foi a quantidade de pesquisadores brasileiros envolvidos com o tema da gamificação, além do que esperávamos. A segunda surpresa, ainda mais agradável, foi o caráter inovador que descobrimos em alguns textos, incluindo aí a profundidade com que o tema foi tratado.

Motivados inicialmente pelo trabalho de pesquisa do Grupo de Trabalho “Linguagem e Tecnologias” na ANPOLL, do qual participamos e investigamos, no biênio 2016-2018, perspectivas diversas da gamificação, estávamos esperando receber um número baixo de trabalhos dentro do tema restrito e nos preparando para incluir textos de áreas afins para completar a edição da revista, ou mesmo ficar limitado a uma seção menor dentro do periódico, com espaço de sobra cedido para outros temas. O que aconteceu foi o contrário, com ampla submissão de trabalhos de qualidade e dentro do tema proposto, permitindo a apresentação de uma edição completa sobre gamificação. Nem mesmo o desafio de manter um fio condutor entre os trabalhos chegou a ser problema; os textos pareciam vir harmoniosamente encaixados entre si, formando um todo coeso.

A organização deste número temático foi também uma aprendizagem. Descobrimos que a gamificação infiltra-se de modo insuspeitável por meandros em que não esperávamos sua presença, incluindo, além da educação e da aprendizagem de línguas, as áreas da

---

<sup>1</sup> PhD em Linguística Aplicada pela Universidade do Texas, com pós-doutorado na Universidade da Califórnia/Irvine como pesquisador visitante, atualmente professor visitante da Universidade Federal de Pelotas. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1605-5626>  
E-mail: [leffav@gmail.com](mailto:leffav@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutor em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com pós-doutorado na Universidade da Califórnia/Berkeley como pesquisador visitante, atualmente Professor Associado da Universidade Federal de Pelotas. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3672-2390>  
E-mail: [vetromillecastro@gmail.com](mailto:vetromillecastro@gmail.com)

literatura infantil, da produção textual dos alunos, dos MOOC, entre outros. A gamificação pode ser usada em vários contextos de prática e olhada de várias perspectivas teóricas. Como gostamos de desafios, uma das características básicas do jogo, vamos enfrentar aqui a tentativa de categorizar, nesta introdução, os trabalhos selecionados, usando como critério a relação do professor com os recursos usados na gamificação da atividade, do modo como a percebemos dentro de cada texto. Vemos nessa relação quatro possibilidades, que, metaforicamente, designamos como (1) **prêt-à-porter**, (2) **sob medida** (3) **confeção artesanal** e (4) **degustação**. Não há qualquer julgamento de valor nessas categorias, nada que envolva mais ou menos empenho, inteligência ou criatividade do professor. São apenas rótulos que usamos para tornar mais clara a exposição sobre os trabalhos selecionados para esse número temático e que, esperamos, possam mostrar, de modo mais significativo, por onde e para onde caminha a gamificação do ensino de línguas do Brasil.

### **Prêt-à-porter**

São textos em que o trabalho de gamificação já vem pronto para o professor. Um exemplo prototípico é o aplicativo *Duolingo*, que não permite qualquer adaptação do professor, seja em termos de conteúdo seja de design pedagógico. Temos aqui três capítulos que se encaixam nessa categoria, incluindo um estudo sobre livros em formato de aplicativo digital, uma investigação sobre o uso de *The Sims* para aquisição de vocabulário e uma análise do Duolingo, procurando verificar o que o aluno aprende usando esse aplicativo.

O texto de Paulo Henrique Machado e Maria de Lourdes Rossi Remenche, “Elementos de gamificação presentes em Livros Literários Infantís digitais interativos em formato de Aplicativo (LLIA): análise de práticas multiletradas na formação de leitores”, mostra que a gamificação chegou aos livros literários infantís, mostrando como a ação humana passa a ser incorporada ao ato da leitura. Não se lê mais apenas com os olhos, usando um processo meramente receptivo, mas agindo com o corpo, mexendo no texto que se transforma com o gesto do leitor. Embora a leitura nunca tenha sido vista como um processo passivo, sem a intervenção do leitor, os pesquisadores sempre tiveram dificuldade em explicar como se daria a interação do leitor com o texto, já que o texto, rigorosamente falando, permanece inerte sobre a página, ou seja: pressupondo que a interação seja uma ação recíproca, ela não existe na leitura, na medida em que o texto não responde à ação do leitor. De certo modo, os autores trazem para a literatura infantil, o que Aarseth (1997) tinha proposto para a literatura em geral em sua perspectiva ergódica: o texto como ação.

Caroline Chioquetta Lorensen e Celso Henrique Soufen Tumolo, em "Vocabulary Acquisition in English as a Foreign Language: Digital Gameplaying *The Sims*", analisam os resultados obtidos em oito sessões de jogo com o aplicativo *The Sims*. Usando vários instrumentos para geração e coleta de dados, incluindo pré-teste, pós-teste, pós-teste postergado e narrativas dos alunos de inglês, nível iniciante, mostraram que houve progresso,

não apenas na aquisição de vocabulário, mas também em outros aspectos relevantes para a aprendizagem da língua. Entre esses aspectos, destacam-se: (1) a motivação por aprender uma língua executando uma atividade prazerosa; (2) a descoberta de oportunidades de aprendizagem com o uso de imagens que contribuem para a compreensão da língua usada no jogo; (3) integração da tecnologia digital na sala de aula; (4) exploração das possibilidades de agenciamento ao executar o jogo; (5) a simulação da vida real com o uso de vocabulário autêntico; (6) a retomada de termos já conhecidos reforçando e fixando a aprendizagem. O depoimento de uma aluna merece ser salientado: “A ideia de ficar na sala jogando *The Sims* em inglês (eu realmente detestava inglês) não era uma coisa que me agradava. Porém não sei por que comecei a gostar dele (talvez tenha sido por causa da professora incrível que estava dando a aula), e mais, fiquei viciada, sempre que tinha internet começava a jogar.”

Cláudio Corrêa, em "A gamificação e o ensino/aprendizagem de segunda língua: um olhar investigativo sobre o Duolingo", propõe-se a investigar até que ponto é possível aprender uma segunda língua usando o Duolingo. Para responder a essa questão, faz um estudo do Duolingo, trazendo questões como o uso das tecnologias digitais e do potencial da gamificação na aprendizagem de línguas, reunindo o útil ao agradável. Nessa caminhada, visita inicialmente Prensky (2001; 2009; 2011) e descreve sua evolução do Nativo Digital ao Homo Sapiens Digital, depois reúne nove características da gamificação com base em Salen e Zimmerman (2004), Kapp (2012), Werbach e Hunter (2012) e Rego (2015), e finalmente usa essas características para descrever e analisar o Duolingo. A resposta à principal pergunta é de que houve uma aprendizagem lexical e sintática da segunda língua, mas sem avanço significativo na capacidade comunicativa.

### Sob medida

Mostramos aqui capítulos que descrevem atividades elaboradas pelo professor usando sistemas de autoria que se caracterizam por oferecer um design pedagógico previamente definido, automaticamente incluindo a gamificação, mas que, por outro lado, também permitem ao professor escolher o conteúdo a ser desenvolvido, de acordo com seu contexto de ensino e as necessidades dos alunos. Três dessas plataformas de autoria são mostradas (*ELO*, *Kahoot* e *Moodle*), não com o objetivo de descrevê-las, mas de usá-las como ferramentas metodológicas para a geração de dados de pesquisa sobre motivação, feedback, aprendizagem colaborativa e Teoria do Fluxo, entre outros. Em algumas dessas plataformas (*ELO* e *Kahoot*) o professor pode também aproveitar e/ou adaptar conteúdos de outros professores. Há, portanto, uma divisão de trabalho com os sistemas de autoria e, ocasionalmente, com outros professores.

Gabriela Bohlmann Duarte, em “Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e Feedback”, mostra em sua pesquisa resultados interessantes e provocativos sobre dois aspectos essenciais da gamificação: a

questão da motivação, tipicamente extrínseca, e o uso do feedback, característico da natureza do jogo. Embora a motivação extrínseca que a gamificação acrescenta à tarefa seja relevante para alguns alunos, isso não pode ser generalizado; para muitos outros o que pesa mais na sua preferência é o conteúdo da atividade, trazendo temas que sejam relevantes a seus interesses e que ficam muito além dos pontos, troféus e tabelas de classificação, os PBL (“Points”, “Badges” e “Leaderboards”) em inglês. O feedback, por outro lado, é um também ponto que precisa ser trabalhado pelo professor quando elabora a atividade para o aluno, com base nos Recursos Educacionais Abertos, principalmente para que o aluno perceba que está sendo ajudado. A escolha de um *design* pedagógico adequado, incluindo, por exemplo o uso de feedback automático e progressivo, permite ao sistema assistir o aluno no momento exato de seu desempenho, quando ele mais precisa de ajuda.

Arthur Heredia Crespo e Cibele Cecílio de Faria Rozenfeld, em “O Estado de Fluxo (*Flow*) na aprendizagem de alemão durante o uso da ferramenta *Kahoot!*: um olhar sobre o nível de desafio”, examinam o papel do desafio como um dos elementos da gamificação, sob a perspectiva do estado de fluxo. Usando o Estudo de Casos Múltiplos como metodologia, os autores testaram o aplicativo *Kahoot* em 4 turmas de língua alemã, tendo como foco de investigação os elementos que podem contribuir para o desenvolvimento de um nível ideal de desafio, visto como fator chave para que o aluno entre em estado de fluxo na sala de aula. Os resultados mostraram que o desafio equilibrado emerge, principalmente, na presença de três condições: (1) uso adequado da língua alvo, levando em consideração a competência linguística do aluno; (2) assistência do professor durante o desempenho do aluno no jogo; e (3) presença de ilustrações para auxiliar o aluno na compreensão da tarefa a ser executada.

Fernanda Franco Tiraboschi, Laryssa Paulino de Queiroz Sousa, Francisco José Quaresma de Figueiredo e Neuda Alves do Lago, em “Experiências de aprendizes de inglês da educação superior com o *Kahoot*: a colaboração e a multimodalidade em jogo”, usa o *Kahoot* na perspectiva dos multiletramentos e da aprendizagem colaborativa para promover práticas de leituras de textos multimodais. Os sujeitos da pesquisa são alunos de graduação em aulas de língua inglesa, respondendo a um questionário e escrevendo narrativas sobre a experiência de uso do *Kahoot* na sala de aula. Os resultados, partindo da percepção desses alunos, mostraram que o *Kahoot* propiciou práticas de multiletramentos e de aprendizagem colaborativa, contribuindo para promover a reflexão dos aprendizes. Entre os aspectos positivos os autores destacam: (1) a promoção de práticas de leitura de textos multimodais; (2) o estímulo à colaboração entre os alunos na execução das tarefas; (3) a promoção do diálogo na língua-alvo; (4) o monitoramento da própria aprendizagem; (5) o envolvimento dos aprendizes na aprendizagem de língua inglesa; e (6) o fornecimento de *feedback* corretivo.

Guilmer Brito Silva, Luís Paulo Leopoldo Mercado e Delia Hilda Ortiz, em “El Mundo Hispano Sin Fronteras: uma proposta de curso MOOC Gamificado”, descrevem a experiência de um SPOC gamificado usando o Moodle em um curso de extensão. O texto descreve em detalhes a elaboração do curso, incluindo o conteúdo selecionado e os aspectos característicos da gamificação como a mecânica dos games (desafios, feedback, recompensas,

estados de vitória) e componentes (personagens, pontos, medalhas, rankings, desbloqueio de conteúdo). Para a validação foram ofertadas três edições do curso, tanto para alunos do curso de Letras como para professores de língua espanhola. A análise – com base nos questionários enviados aos participantes, seu desempenho durante o curso e os relatórios do *Moodle* – mostrou aspectos positivos e negativos. Entre os positivos, destacaram-se o alto nível de satisfação dos alunos e determinadas características da atividade gamificada, como o uso de uma trilha de jogo (do tipo Devagar se Vai ao Longe), o enredo e o personagem. Entre os aspectos negativos, é interessante destacar algumas críticas feitas aos desafios (“parecia uma prova escolar”).

### **Confeção artesanal**

Aqui o professor elabora sua atividade gamificada a partir dos alicerces, começando do zero. Empenha-se em tarefas como criar o software a ser usado pelos alunos, preparar os professores para trabalhar com os alunos, estabelecer as regras e normas da gamificação. É normalmente um trabalho de equipe, de natureza interdisciplinar, feito com a participação de professores e desenvolvedores de aplicativo, fundindo práticas e teorias diferentes.

"Gamification and L2 vocabulary learning: The Vocabox Experience in the Languages without Borders Program" – de Janaina Weissheimer, Juliana Geizy Marques de Souza, João Pedro Lobo Antunes e Neemias Silva de Souza Filho – relata uma investigação feita em sala de aula para verificar os resultados de atividades voltadas para a fixação do léxico em aulas de inglês como língua estrangeira. As atividades consistiram de várias tarefas gamificadas, envolvendo basicamente uma “Caixa de Palavras” (Vocabox), contendo de 5 a 9 palavras por aula, escolhidas pelos alunos com a orientação do professor. Na execução da tarefa, por exemplo, o aluno era solicitado a retirar uma palavra da caixa e definir seu significado para os colegas, usando gestos ou desenhos na lousa, dentro de normas previamente estabelecidas para viabilizar a pontuação e a competitividade com os colegas. Essas atividades eram tipicamente usadas para aquecimento ou conclusão da aula, não ocupando mais do que alguns minutos. Os resultados mostraram um engajamento maior dos alunos, incluindo um detalhe que nos pareceu interessante, embora visto como um aspecto negativo, que foi o comentário de alunos e professores sobre a dificuldade de usar o Vocabox fora da sala de aula.

Fabio Nunes Assunção e Nukácia Meyre Silva Araújo, em "Desenvolvimento de jogo digital educacional no RPG Maker MV para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de ortografia da Língua Portuguesa", relatam o desenvolvimento de um jogo digital para o ensino da ortografia e os resultados de sua aplicação com alunos do ensino fundamental. As principais conclusões, ainda que preliminares, mostram a importância de envolver o professor na atividade, a necessidade de revisão do jogo a partir dos problemas encontrados pelos alunos, como o nível de dificuldade, e o fornecimento de feedback constante aos alunos. Os

autores passam a ideia que a atividade do jogo faz parte de um contexto maior que precisa ser cuidadosamente considerado pelos desenvolvedores.

### **Degustação**

Estão nesta categoria trabalhos que envolvem questões de análise crítica, reflexão e avaliação. Não há necessariamente a elaboração de uma proposta para ser implementada e validada na prática. É mais precisamente a tentativa de lançar um olhar sobre o trabalho de outros, sem envolvimento ou compromisso com os resultados obtidos, ao contrário do que pode acontecer com quem elabora, implementa e se envolve com a própria atividade. Assim como há necessidade de críticos na literatura, cinema ou futebol, temos aqui também os críticos da gamificação no ensino e aprendizagem de línguas. Pela sua atuação isenta, sem o compromisso de apreciar o que degustam, podem trazer uma contribuição necessária e relevante para a área.

Kyria Finardi, Gicele Vergine Vieira e Roberta Leão, em seu texto "Uma proposta de matriz de avaliação de jogos digitais para o ensino-aprendizagem-uso de língua adicional", apresentam um trabalho de fôlego, tanto pelos aspectos teóricos sobre aprendizagem de línguas e jogos digitais, quando propõem uma matriz de avaliação com nada menos do que onze parâmetros de análise, quanto pela testagem dessa matriz em dezenas de jogos, analisados e avaliados em cada um desses parâmetros. Em termos teóricos debatem, entre outros, o tema da aprendizagem mediada, fundamental para mostrar a relevância dos jogos no ensino de línguas, com base no conceito da modificabilidade cognitiva; para os jogos, trazem a teoria do fluxo, para explicar o envolvimento do aluno na atividade realizada como fator de motivação. Em termos práticos, propõem e testam a matriz de avaliação, incluindo parâmetros que nos pareceram de extrema relevância como a questão da transferência de aprendizagem para outros contextos e o problema do protagonismo do aluno em relação ao jogo, com destaque para o questionamento de quem está no controle.

Gabriel Guimarães Alexandre e Fabiana Komesu, em "Academic Literacies and gamification: 'strengths' and 'weaknesses' in the visual-verbal textualization process", Analisa o posicionamento discursivo de um grupo de alunos de graduação, pós-graduação e professores na produção de uma árvore de habilidades em um minicurso sobre linguagem e gamificação. Para essa análise são usados pressupostos teóricos dos Estudos de Letramentos e análise de Discurso de linha francesa, com contribuições da Semiótica Social para o estudo dos textos multimodais com base em Kress e van Leeuwen (2006). Após a análise de 16 árvores de habilidades produzidas pelos participantes do curso, os autores concluem que embora haja evidência de conhecimento sobre aspectos linguísticos e extralinguísticos, percebem-se também lacunas em termos de multimodalidade, envolvendo aspectos verbais e visuais da produção apresentada.

Aline Conceição Job da Silva, em "Entre o letramento em games e a gamificação: as mecânicas em jogo", faz uma reflexão crítica sobre a gamificação, descrita em cinco movimentos, chamados de "mecânicas" do jogo, assim descritos pela autora e resumidos a seguir: (1) "Rolagem dos dados", iniciando com a provocação de que aquilo que designamos como gamificação não é gamificação, o que resulta na falta de consciência daqueles que refletem sobre o tema e que tem como consequência o despreparo de muitos professores em termos de letramento em games; (2) "Movimentos em grade", onde amplia a provocação ao lembrar que os mais interessados em gamificação não são os desenvolvedores de games, mas os empresários do capitalismo tardio, interessados em expandir o mercado de seus produtos e formar novos consumidores; (3) "Simulação", em que fala dos distópicos, para quem a gamificação leva à alienação, e dos utópicos, para quem os games contribuem para um mundo melhor; (4) "Cooperativo", onde a autora faz um retrospecto da cultura de games e videogames no Brasil para defender a necessidade de desenvolver o letramento em games; (5) "Jogo em equipe, onde conclui sua reflexão, ratificando a necessidade de letramento em games para professores.

## Referências

AARSETH, E. J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press: 1997.

KAPP, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education*. São Francisco: Pfeiffer, 2012.  
<https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

KRESS, G.; LEEUWEN, T. van. *Reading Images: the grammar of visual design*. London: Routledge, 2006. <https://doi.org/10.4324/9780203619728>

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. MCB University Press, v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001.

PRENSKY, M. H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, v. 5, n. 3, 2009.

PRENSKY, M. Digital Wisdom and Homo Sapiens Digital. In: THOMAS, Michael (Ed.) *Deconstructing digital natives: young people, technology, and the new literacies*. Oxon, UK: Routledge (Taylor & Francis Group), 2011. p. 15-29.

REGO, I. de M. S. *Mobile Language Learning: How Gamification Improves the Experience*. Campinas, SP: Unicamp, 2015.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: games design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

WERBACH, K.; HUNTER, D. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.