

A LINGUAGEM EM JOGO: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO ACADÊMICA NACIONAL SOBRE A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS

Simone Carboni Garcia (UCPel/IFSul)

smn.carboni@gmail.com

RESUMO:

Este estudo analisa a produção acadêmica nacional abrangendo a gamificação no ensino de línguas, subsidiada pela amostra de 30 trabalhos coletados em pesquisa realizada na internet e pela análise baseada em seis categorias definidas pela pesquisadora. A partir de registros envolvendo as diversidades, os avanços e as limitações das pesquisas, conclui-se quanto ao estágio inicial dos estudos sobre o tema.

PALAVRAS-CHAVE: revisão de literatura, gamificação, ensino de línguas.

ABSTRACT:

This study analyzes the Brazilian academic production on gamification in language teaching, based on a sample of 30 publications collected from research on the internet and using six categories defined by the researcher for analyzing the data. The records show that research on gamification involves diversity, advances and limitations. The conclusion is that research on language teaching gamification is still on an initial stage of development.

KEY WORDS: literature review, gamification, language teaching.

0. Introdução

Conforme Fardo (2013), a gamificação pode ser considerada um fenômeno emergente com o destaque alcançado pelos games no cenário midiático do século XXI, com diversos estudos apontando o potencial de algumas características intrínsecas dessa mídia (motivação para agir, resolução de problemas, colaboração, feedback imediato e obtenção de recompensas, por exemplo) para a aprendizagem

dos indivíduos, seja na vida cotidiana ou em atividades direcionadas às mais diversas áreas do conhecimento. Para McGonigal (2012), a aplicação das emoções e da racionalidade típica dos games na sociedade pode ser entendida como uma forma de mudar o mundo e a vida das pessoas a partir da obtenção de engajamento e de motivação no desempenho de tarefas cotidianas e profissionais, perspectiva que, na visão otimista da autora, poderia até mesmo “consertar os sistemas educacionais”.

Desde o início desta década, identifica-se um crescente interesse de pesquisadores em torno da gamificação no contexto educativo, motivo pelo qual alguns estudos vêm buscando oferecer um panorama das pesquisas acadêmicas envolvendo este tema (BORGES *et al*, 2013; FIGUEIREDO, PAZ e JUNQUEIRA, 2015; LOSSO e BORGES, 2015). Com o foco voltado à área da Linguística Aplicada, entende-se que o momento atual enseja uma visão aprofundada acerca dos caminhos pelos quais a gamificação e o ensino de línguas vêm sendo articulados no cenário acadêmico nacional. Dessa forma, este trabalho analisa a produção acadêmica nacional abrangendo a gamificação no ensino de línguas, apresentando uma pesquisa qualitativa subsidiada pela amostra de 30 trabalhos coletados a partir de ampla pesquisa realizada na internet e desenvolvida com base em categorias de análise predefinidas, como as principais referências teóricas e metodológicas adotadas, os objetivos estabelecidos, as ferramentas utilizadas ou propostas e os resultados obtidos, entre outros.

Este artigo inicia com uma breve contextualização da gamificação no ensino de línguas, passando à apresentação da metodologia de pesquisa e à análise de dados. Ao término, são apresentadas as considerações finais com base no objetivo do trabalho.

1. A gamificação e o ensino de línguas

Este item não visa um aprofundamento teórico sobre gamificação, mas sim, apresentar sua conceituação e algumas ideias contextualizadas ao ensino e à aprendizagem de línguas. Segundo Kapp, Blair e Mesch (2014:10), o conceito de gamificação deve ser entendido como o uso de “mecânicas e estéticas baseadas em games e pensamento de game para engajar as pessoas, motivar a ação, promover a

aprendizagem e resolver problemas”¹. Para Zichermann e Cunningham (2010:xiv), trata-se do “processo de pensamento do game e da mecânica deste para engajar os usuários e resolver problemas”. Deterding *et al* (2011:2) destaca o termo como “o uso de elementos de design de games em contextos de não game”. A partir da compilação dessas ideias, Schlemmer (2016) define a gamificação na educação como o uso da forma de pensar dos games, dos estilos e das estratégias de games, assim como os elementos presentes no design de games, tais como mecânicas e dinâmicas, em contextos não game, como meio para engajar os sujeitos no invento e na resolução de problemas, em diferentes áreas e níveis educacionais.

Segundo Kapp, Blair e Mesch (2014), existem dois tipos de gamificação do processo de ensino e de aprendizagem, envolvendo: 1) a *estrutura*, com a aplicação de elementos de games para motivar os estudantes no processo de aprendizagem, como o recebimento de pontos ou emblemas na realização de atividades, sem qualquer alteração no conteúdo; 2) o *conteúdo*, com a aplicação de elementos e do pensamento de games para que este assuma o formato de um game, como quando uma atividade inicia a partir de um desafio. Esses tipos não são mutuamente exclusivos e, tomados em conjunto, tornariam as atividades mais impactantes.

Flores (2015) apresenta alguns elementos dos games pertinentes à gamificação, com suas respectivas finalidades: 1) *pontos*: acumulação numérica baseada em determinadas atividades; 2) *emblemas*: representação visual de conquistas obtidas; 3) *placar*: classificação dos jogadores baseada no sucesso; 4) *barra de progresso*: demonstração do status dos jogadores na atividade; 5) *questões/problemas*: resolução/cumprimento de tarefas pelos jogadores; 6) *níveis*: partes do game que compõem o todo; 7) *avatares*: representação visual dos jogadores; 8) *elementos sociais*: relações entre os usuários por meio do game; 9) *sistemas de recompensa*: motivação dos jogadores na realização de uma tarefa.

Para Fardo (2013), o fato de a linguagem e a metodologia dos games estarem amplamente popularizadas entre os jovens sustenta uma perspectiva sociocultural para a gamificação no contexto educativo, visto a educação formal necessitar de novas estratégias para dar conta de indivíduos cada vez mais desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas. Como em qualquer intervenção pedagógica, esta estratégia não

¹ Tradução nossa.

deve ser entendida como uma resposta para todos os conteúdos ou experiências, mas sim, como uma forma especialmente eficaz para incentivar os estudantes a progredirem por meio de conteúdo; motivar a ação; influenciar comportamentos positivos; fomentar a inovação e construir habilidades e conhecimentos.

Portanto, vislumbra-se o ensino de línguas como uma área propícia à gamificação frente à necessidade de os estudantes avançarem gradativamente ao compreenderem e produzirem significados por meio da linguagem, perspectiva sustentada pela identificação de variadas ferramentas gamificadas online voltadas a este fim – *Ensino de Línguas Online (ELO)*², *Lyrics Training*³, *Duolingo*⁴, *Busuu*⁵, *Memrise*⁶, *WordBucket*⁷, *Tinycards*⁸, *Brainscape*⁹ – ou sistemas capazes de gamificar a sala de aula – *ClassDojo*¹⁰, *ClassCraft*¹¹, *Classbadges*¹², *PlayBrighter*¹³. A partir do surgimento dessas ferramentas, verifica-se um crescente aumento de publicações acadêmicas voltadas ao estudo da gamificação no ensino de línguas, tornando o momento propício para uma visão aprofundada dos caminhos pelos quais o tema vem sendo articulado no cenário acadêmico do país.

2. Metodologia de pesquisa

A presente pesquisa apresenta uma revisão de literatura construída mediante o processo de busca, análise e descrição de estudos científicos sobre gamificação no ensino de línguas, proporcionando “uma visão abrangente de pesquisas e contribuições anteriores, conduzindo ao ponto necessário para investigações futuras e desenvolvimento de estudos posteriores” (SANTOS, 2012:91). Assim, tenta obter melhor compreensão dos caminhos trilhados pelos pesquisadores nacionais na abordagem do tema, utilizando métodos sistemáticos e explícitos para a coleta e a análise crítica da amostra.

² <http://elo.pro.br>

³ <http://lyricstraining.com/>

⁴ <https://www.duolingo.com>

⁵ <https://www.busuu.com>

⁶ <http://www.memrise.com/>

⁷ <https://www.wordbucket.com/>

⁸ <https://tinycards.duolingo.com/>

⁹ <https://www.brainscape.com/>

¹⁰ <https://www.classdojo.com/>

¹¹ <http://classcraft.com/>

¹² <http://classbadges.com/>

¹³ <http://playbrighter.com/>

A coleta de dados foi realizada em junho de 2017, a partir da pesquisa do termo “gamificação” no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)¹⁴. Dentre os 117 resultados obtidos, uma análise pormenorizada revelou que 110 realmente abrangiam o tema. Destes, cinco trabalhos contemplavam o ensino de línguas, sendo três dissertações e duas teses, número capaz de ser considerado significativo, uma vez que, excluídos os 30 trabalhos de áreas tecnológicas (Informática, Ciência da Computação, Engenharia de Software etc) voltados a especificidades da informatização dos processos de gamificação, os 11 estudos abrangendo uma relação mais ampla entre gamificação e educação, bem como os 10 trabalhos voltados à área de administração – intrinsecamente relacionada à origem da gamificação –, a classificação das pesquisas em outras áreas (Psicologia, Matemática, Histórica, Saúde, Comunicação, Educação Ambiental, Artes etc.) não resulta em números superiores. A análise dos anos das publicações sobre gamificação registrados no portal – 6 em 2013; 13 em 2014; 24 em 2015; 53 em 2016 – também constitui uma importante constatação, visto o fato de os quantitativos praticamente dobrarem a cada ano subsidiar a importância do tema no cenário acadêmico atual.

Pelo exposto, considerando ainda a obtenção de inexpressivos resultados, ou mesmo nenhum, em pesquisas realizadas em portais de periódicos, assim como evidências de que as publicações sobre o tema em questão se apresentam dispersas em diversos endereços eletrônicos, a pesquisadora optou pela realização de pesquisa avançada no buscador *Google*, como forma de sistematizar e ampliar a coleta de dados. A partir da delimitação dos arquivos pesquisados do tipo *pdf*, aliado ao uso do descritor primário “gamificação”, combinado com outros secundários, como “ensino de línguas”, “L2”, “língua portuguesa”, “língua inglesa”, “inglês”, “espanhol”, “português”, a pesquisadora obteve 33 publicações, assim classificadas: uma tese doutoral¹⁵, sete dissertações de Mestrado, 11 artigos publicados em periódicos, 14 trabalhos relacionados a anais de congressos científicos, no formato de artigo ou resumo expandido, com o respectivo *International Standard Serial Number* - ISSN.

Portanto, não foram considerados trabalhos integrantes de cadernos de resumos, nem artigos ou resumos expandidos sem o código internacional de

¹⁴ <http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/#/>

¹⁵ Uma das duas teses encontradas na pesquisa realizada no portal da CAPES não se encontrava publicada na internet à época da pesquisa.

individualização de título com publicação seriada. Após uma leitura preliminar, a amostra foi reduzida para 30 trabalhos, uma vez que três deles apresentaram o conceito de gamificação como sinônimo para o uso de games no processo de ensino e de aprendizagem, afastando-se do pressuposto de uso de elementos de design de games em contextos de não game.

Na tentativa de apresentar um amplo panorama das pesquisas envolvendo a gamificação de ensino de línguas, a pesquisadora elegeu seis categorias de análise de dados, assim discriminadas: 1) *objetivos*, referente aos principais interesses que vêm balizando os estudos acadêmico nacionais; 2) *contexto geral*, relativo à abordagem teórica ou à realização de pesquisa de campo, ao idioma alvo e ao nível de ensino; 3) *referenciais teóricos sobre gamificação, epistemologia e ensino/aprendizagem de línguas*, pertinente às principais bases que sustentam as ideias dos pesquisadores; 4) *metodologia de pesquisa*, concernente aos detalhes sobre as formas pelas quais as pesquisas têm sido realizadas no campo empírico; 5) *tecnologias abrangidas*, tocante às ferramentas que têm sido analisadas ou aplicadas nas propostas voltadas ao tema em questão; 6) *conclusões*, estabelecendo um indicador dos avanços e das contribuições relacionadas ao conjunto de estudos.

Para cada trabalho integrante da amostra foi preenchido um formulário baseado nas categorias definidas. Passa-se, então, à análise dos dados.

3. Análise de dados

A análise de dados encontra-se organizada nos cinco itens apresentados a seguir.

3.1 Objetivos e contextos gerais

Conforme os tipos de pesquisa (GIL, 1994; 1999), os trabalhos foram classificados em trabalhos teóricos, considerados aqueles que abordam uma determinada temática tendo como base uma pesquisa bibliográfica, e trabalhos com pesquisa de campo, entendidos como aqueles que coletaram dados sistematicamente por meio de instrumentos específicos. Os primeiros totalizaram 56,67% da amostra (17 trabalhos), enquanto os segundos somaram 43,33% (13 trabalhos), índices que representam um certo equilíbrio. A análise do número de publicações por ano

apresenta o seguinte resultado: 4 em 2013; 4 em 2014; 7 em 2015; 12 em 2016; 4 em 2017. Esses números, excluído o ano da realização desta pesquisa, demonstram um efetivo crescimento das publicações sobre o tema.

Referente aos objetivos, a pesquisadora agrupou os trabalhos conforme a categorização apresentada no Quadro 1, onde estão os quantitativos e os respectivos índices percentuais (IP).

Quadro 1 – Objetivos propostos

Grupo	Quant. (IP)	Categorização dos objetivos
1	10 (33,33%)	Análise de resultados quanto à gamificação do ensino e da aprendizagem em experiências gamificadas, utilizando ferramentas digitais ou não.
2	8 (26,67%)	Análise de potencialidades de novas formas de ensino e de aprendizagem de línguas com ênfase no avanço de novas tecnologias.
3	7 (23,33%)	Análise de ferramenta específica – características, especificidades, potenciais, limitações – no processo gamificado de ensino/aprendizagem de línguas.
4	5 (16,67%)	Análise do desenvolvimento de sistemas digitais gamificados para o ensino e a aprendizagem de línguas.

O grupo 1 abrange as pesquisas nas quais foram realizadas intervenções (9 trabalhos) em determinadas realidades, com a respectiva análise de seus efeitos, ou observações/análises de realidades em que não se intervém (1 trabalho), com o intuito de uma melhor compreensão do processo gamificado de ensino e da aprendizagem de línguas, seja no uso de ferramentas digitais online (9 trabalhos) ou na gamificação de atividades realizadas em sala de aula (1 trabalho). O grupo 2 agrega as pesquisas nas quais a gamificação do ensino e da aprendizagem de línguas aparece como exemplo – com maior o menor grau de exploração – das potencialidades baseadas nos avanços das novas tecnologias. O grupo 3 inclui pesquisas voltadas à análise de ferramentas tecnológicas específicas – abrangendo apresentação, características, potenciais, limitações etc –, aliada a considerações sobre sua utilização no processo gamificado de ensino e de aprendizagem de línguas (7 trabalhos dedicados ao *Duolingo* e 1 trabalho ao *Busuu*). O grupo 4 abrange pesquisas voltadas à apresentação e ao desenvolvimento de sistemas digitais gamificados para o ensino e a aprendizagem de línguas.

As pesquisas vinculam seus objetivos ao contexto geral do ensino de línguas estrangeiras (40%) ou específico de uma determinada língua (60%), com os

primeiros restritos à apresentação de sistemas gamificados ou à análise teórica das potencialidades educacionais da gamificação. O número de trabalhos envolvendo o inglês como segunda língua (40%) acompanha a popularidade de ferramentas gamificadas online gratuitas, principalmente o *Duolingo*, enquanto as pesquisas abrangendo o português (10%) exigiram a criatividade dos pesquisadores, como a elaboração de *Webquest*¹⁶, aspecto que pode sugerir as tecnologias disponíveis como um fator determinante das direções tomadas pelos pesquisadores. Dois trabalhos estiveram direcionados ao ensino de espanhol (6,67%) e um (3,33%) ao ensino de francês.

Alguns trabalhos direcionaram-se a um determinado nível de ensino, com 23,33% contemplando o ensino fundamental, 10% o ensino médio, 10% a graduação e mesmo índice de 3,33% para a pós-graduação lato sensu, a educação para jovens e adultos (EJA) e a formação em curso técnico profissionalizante.

3.2 Referenciais sobre gamificação e ensino de línguas

Segundo Gil (1999:75), “qualquer que seja a pesquisa, a necessidade de consultar material publicado é imperativa”, motivo pelo qual este item analisa os principais referenciais adotados nas pesquisas e a relação estabelecida pelos pesquisadores entre a gamificação e o ensino de línguas. O Quadro 2 apresenta os autores sobre gamificação citados em três ou mais trabalhos, com o respectivo título da obra.

Quadro 2 – Referências sobre gamificação

Quant. (IP)	Autor	Título da obra
9 (30%)	Kapp (2012)	<i>The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education.</i>
7 (23,33%)	Deterding et al (2011)	<i>From game design elements to gamefulness: defining gamification.</i> <i>Using game design elements in non-gaming contexts.</i>
5 (16,67%)	Werbach e Hunter (2012)	<i>For The Win: how game thinking can revolutionize your business?</i>
4 (13,33%)	Zichermann e Cunningham (2011)	<i>Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps.</i>

¹⁶ Metodologia de pesquisa orientada para a utilização de recursos provenientes da internet, criada pelo norte-americano Bernie Dodge em 1995.

Mesmo não integrando o campo de estudo da gamificação, as produções de Gee (2003, 2004, 2005) fizeram-se presentes em 9 trabalhos (30%). Esse dado apresenta-se relevante em função de seus estudos investirem nos bons princípios de aprendizagem dos games, exemplificados no autoconhecimento, na amplificação do input, na sondagem, nos múltiplos caminhos, no conhecimento intuitivo, na informação *just-in-time* e *on-demand*, entre outros. Assim, ao incitarem uma reflexão mais profunda acerca do potencial educativo baseado nas especificidades do design dessa mídia, esses trabalhos também subsidiam e facilitam a aproximação entre a gamificação e a educação.

A análise também revelou que nove trabalhos (30%) não apresentaram referencial teórico sobre gamificação, sendo dois em nível de pós-graduação, e apenas dois (6,67%) apresentaram uma breve revisão de literatura abrangendo a gamificação e o ensino de línguas. Conforme Alves-Mazzotti (2002), Creswell (2007) e Gil (1999), a necessidade de consultar material publicado não reside apenas na adequação à fundamentação teórica da pesquisa, mas também à descoberta do estágio em que se encontram os acontecimentos acerca do tema investigado, envolvendo a busca de referências em diferentes meios (periódicos, livros, anais de eventos, internet, teses, dissertações).

Quanto ao referencial sobre o ensino e a aprendizagem de línguas, 14 trabalhos (46,67%) não apresentam qualquer registro sobre o tema, geralmente sustentando a gamificação em função da necessidade de integração das novas tecnologias à educação, como as ideias voltadas à geração de nativos digitais (PRENSKY, 2010), à cibercultura (LÉVY, 2009) e aos avanços da aprendizagem móvel (SCHLEMMER *et al*, 2007). Apenas um trabalho, em nível de pós-graduação, dedica parte a uma análise aprofundada entre a gamificação e o processo de ensino e de aprendizagem. Mesmo que metade da amostra presente – em maior ou menor grau de profundidade – referenciais sobre o ensino e a aprendizagem, poucos os utilizam para uma reflexão, mesmo breve, junto ao processo de gamificação, o que reduz a possibilidade de uma análise crítica do processo pedagógico.

Considerando-se, ainda, a proposta de a gamificação ser considerada a quinta teoria da aprendizagem (BÍRÓ, 2013) – seguindo-se às abordagens behaviorista, cognitivista, construtivista e conectivista – e o fato de o título da obra de Kapp (2012) fazer referência a “métodos e estratégias para treinamento e educação”

e a de Werbach e Hunter (2012) a “revolucionar o seu negócio”, o aprofundamento da reflexão acerca da gamificação da aprendizagem apresenta-se como uma questão fundamental. Dessa forma, torna-se relevante a dimensão crítica – mesmo breve – encontrada em 7 trabalhos que ao analisarem o *Duolingo* concluem sobre seu embasamento em teorias e métodos tradicionais e antigos – valorizando a memorização, a repetição, a assimilação e a restituição – incapazes de promover uma educação crítica, contextualizada, discursiva e funcional dos conteúdos.

Conforme Darsie (1999:9), qualquer material pedagógico vincula-se a uma teoria epistemológica, pois “toda prática educativa traz em si uma teoria do conhecimento”. Dessa forma, sustenta-se a inexistência de uma neutralidade pedagógica a partir da ideia de todo professor – mesmo sem desenvolver um processo consciente (intencional) – fazer uso de alguma teoria epistemológica quando se posiciona frente à forma que julga ser a mais adequada para a condução do processo de ensino e aprendizagem (GARCIA, 2011). Assim, entende-se a possibilidade de os processos e/ou conteúdos gamificados proporcionarem uma aprendizagem significativa somente a partir do avanço no estudo junto às teorias epistemológicas e/ou do ensino de línguas, evitando o risco dessa abordagem ser apoiada apenas pelas dimensões tecnológicas e lúdicas da qual se originam.

3.3 Metodologia de pesquisa

Embora nem sempre explicitado formalmente, a análise das pesquisas de campo revelou 11 trabalhos com caráter qualitativo e 2 com natureza mista (qualitativo e quantitativo). Doze trabalhos assinalaram – em menor ou maior grau de profundidade – a metodologia de ensino utilizada. Quanto às estratégias voltadas à coleta de dados, 10 trabalhos tiveram o questionário como o método de coleta de dados, com a observação e a estratégia de grupo focal aparecendo em apenas uma pesquisa cada.

A utilização do questionário como principal instrumento de coleta de dados em pesquisas voltadas à complexa análise do processo de ensino e de aprendizagem gamificado leva à reflexão sobre a necessidade de os pesquisadores ampliarem as formas de obtenção dos dados na busca de uma maior compreensão do fenômeno, uma vez que todos os instrumentos apresentam vantagens e desvantagens (GIL, 1999). Essa necessidade de avanços em questões metodológicas pode ser reforçada

pelo fato de apenas 2 trabalhos terem utilizado estratégias comparativas na avaliação dos sujeitos de pesquisa antes e depois da aplicação da metodologia de ensino, como tentativa de obterem respostas mais precisas quanto aos efetivos resultados do processo pedagógico.

3.4 Tecnologias abrangidas

Quanto à análise das tecnologias abrangidas no processo gamificado do ensino de línguas, 17 trabalhos (56,57%) citam ou exploram duas ferramentas online: *Duolingo* e *Busuu*. Três trabalhos (10%) procuram exemplificar a variedade de ferramentas atualmente disponíveis para este fim, acrescentando sistemas como *Lingualeo*¹⁷, *Livemocha*¹⁸, *Babbel*¹⁹, *Mindsnacks*²⁰, *Memrise*, *Lyrics Training*, entre outras. Apenas dois trabalhos (6,67%) não citam qualquer tecnologia digital.

Os trabalhos relativos ao desenvolvimento de ferramentas online para o ensino de línguas (16,67%) registram a criação do *ELO* e o projeto dos sistemas *Request English*, *English Online 3D* e *Once Upon a Story*. Duas pesquisas (6,67%) apresentam a criação de atividades educacionais online gamificadas pelos pesquisadores, contemplando o *ELO* e o *Kahoot*²¹. Apenas uma (3,33%) apresentou a gamificação da estrutura do processo de ensino e de aprendizagem sem o uso de tecnologias online, mas a partir da criação de slides na ferramenta *Powerpoint*.

Pelo exposto, os sistemas online “prontos” constituem o principal foco de estudos do processo gamificado de ensino de línguas, com poucas pesquisas dedicadas à dimensão criativa dos professores em atividades gamificadas, seja no uso de ferramentas digitais ou não. Assim, o fenômeno da gamificação pouco tem contribuído para que os educadores se apropriem dos elementos do design de games na tentativa de mudança das formas pelas quais os conteúdos e as atividades são desenvolvidas nas escolas.

¹⁷ <https://lingualeo.com/pt>

¹⁸ http://www.rosettastone.com/lp/sbsr/livemocha/?prid=livemocha_com

¹⁹ <https://pt.babbel.com/>

²⁰ <https://www.mindsnacks.com/>

²¹ <https://kahoot.com>

3.5 Conclusões

A análise das conclusões foi realizada a partir dos registros presentes nos resumos das publicações e, na inexistência de apontamentos nessa síntese, foram buscados nas considerações finais dos pesquisadores. Adotando-se a estrutura de grupos conforme a classificação dos objetivos (Quadro 1), verificou-se que no Grupo 1 – análise de resultados quanto à gamificação do ensino e da aprendizagem em experiências gamificadas, utilizando ferramentas digitais ou não – todos os trabalhos apresentam resultados positivos quanto à motivação dos estudantes (relacionados principalmente com a utilização de elementos de design de games e a perspectiva de aprendizagem móvel), com dois deles fazendo referência ao modelo tradicional de ensino identificado nas ferramentas. Três pesquisas deixam clara a obtenção de um melhor rendimento acadêmico dos estudantes a partir do processo gamificado de ensino.

Em seu conjunto, os trabalhos do Grupo 2 – análise de potencialidades de novas formas de ensino e de aprendizagem de línguas com ênfase no avanço de novas tecnologias – concluem sobre a importância da gamificação a partir de novas possibilidades ao processo de ensino e de aprendizagem de línguas fundamentados nos avanços tecnológicos, na cibercultura, na difusão das tecnologias da informação e da comunicação, na Web 2.0, nas redes sociais, nos aplicativos móveis etc. Ao registrarem a necessidade de criação de novos currículos, de compreensão de novos espaços que integram o virtual e de percepção da mudança dos papéis de professores e estudantes, alguns estudos destacam a necessidade de ampliação dessas reflexões e a tomada de ações específicas, como o investimento na capacitação de professores para o uso de tecnologias.

Relativo ao Grupo 3 – análise de ferramenta específica no processo gamificado de ensino de línguas –, quatro trabalhos destacam a importância da gamificação como uma nova forma, dinâmica e interativa de ensino e de aprendizagem, capaz de motivar os estudantes a partir da identificação de vantagens como: a facilidade de acesso; a capacidade multimídia; a participação em rede social; o feedback automático e a inclusão social. Para os demais, embora vinculadas a um modelo tradicional de ensino, essas ferramentas apresentam benefícios em contextos educacionais específicos, como a apropriação de vocabulário e o treinamento de

pronúncia, com um desses trabalhos ainda destacando a necessidade de estudos aprofundados sobre a gamificação nas áreas da Educação e da Linguística Aplicada.

Os trabalhos do Grupo 4 – análise do desenvolvimento de sistemas digitais gamificados para o ensino e a aprendizagem de línguas – apontam a necessidade de os educadores se adaptarem ao mundo virtual e buscarem formas de motivarem os estudantes. Assim, as conclusões registram a importância do desenvolvimento de ferramentas gamificadas para o ensino de línguas a partir de ideias como a possibilidade de produção de Recursos Educacionais Abertos (REA) adaptados a diferentes contextos de aprendizagem e de novos aplicativos móveis eficazes e capazes de motivar os estudantes mediante a contextualização dos conteúdos e o engajamento em dinâmicas de jogo.

4. Considerações finais

Muitas das pesquisas sobre gamificação no ensino de línguas têm focado a análise de ferramentas online com destaque na internet, como o *Duolingo* e o *Busuu*. Entre os resultados que exaltam as potencialidades desses sistemas e aqueles que identificam uma metodologia tradicional por trás da inovação, torna-se necessário um maior aprofundamento na articulação entre as teorias da gamificação e as teorias do conhecimento e/ou ensino de línguas. Embora essa profundidade seja inerente às pesquisas em nível de pós-graduação, cinco do total de oito dissertações e teses analisadas integraram o Grupo 2, com a gamificação geralmente apresentada como um exemplo dentro do contexto mais amplo das novas tecnologias frente ao processo de ensino e de aprendizagem. Dessa forma, a urgência da ampliação de estudos sobre o tema em cursos de pós-graduação *stricto sensu* torna-se um importante ponto a ser destacado.

O expressivo percentual de trabalhos sem referencial teórico sobre gamificação (30%), a falta de revisões de literatura sobre o tema e a predominância do questionário como o método de coleta de dados sugerem que os pesquisadores da área necessitam aprofundar as questões metodológicas frente à complexidade de articulação da gamificação no ensino de línguas, principalmente se considerada a importância de avanços quantitativos e qualitativos nas pesquisas de campo. Também contribui com essa perspectiva o fato de apenas 30% da amostra analisada ter registrado algum referencial sobre metodologia de pesquisa.

Os estudos voltados ao desenvolvimento de ferramentas gamificadas para o ensino de línguas no país merecem destaque, mesmo que apenas uma já se constitua em realidade, pois demonstram ações efetivas, e criativas, de pesquisadores nacionais frente a problemas relacionados ao atual contexto educativo e tecnológico. A necessidade de pesquisas voltadas à aplicação de elementos de design de games em situações que não envolvam ferramentas digitais também deve ser destacada. Afinal, embora tenha se difundido em função da popularidade dos jogos eletrônicos, a gamificação não deve ser considerada um sinônimo para o uso dessas tecnologias.

Pelo exposto, entende-se que as pesquisas abrangendo a gamificação no ensino de línguas ainda se encontram em estágio inicial, com a expectativa de que avanços quantitativos e qualitativos sejam obtidos nos próximos anos. A popularização de diversas ferramentas online gamificadas de abrangência mundial apresenta-se como uma forte evidência de que poucas áreas serão tão influenciadas por esse fenômeno contemporâneo como a Linguística Aplicada, perspectiva que cada vez mais colocará a linguagem em jogo.

Referências

ALVES-MAZZOTTI, A. J. A “revisão da bibliográfica” em teses e dissertações: meus tipos inesquecíveis: o retorno. In: BIANCHETTI, L.; MACHADO, A. M. N. (Org.). *A bússola do escrever: desafios e estratégias na orientação de teses e dissertações*. São Paulo: Cortez, 2002. p. 25-41.

BÍRÓ, G. I. Didactics 2.0: a pedagogical analysis of gamification theory from a comparative perspective with a special view to the components of learning. In: *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, v.141, p. 148-151, 2014.

BORGES, S. S. et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: *Anais II Congresso Brasileiro de Informática na Educação e XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2013*, p. 234-243.

CRESWELL, J. H. *Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DARSIE, M. M. P. Perspectivas epistemológicas e suas implicações no processo de ensino e aprendizagem. In: *Revista Uniciências*. Cuiabá: EdUNIC, v.3, p. 8-21, 1999.

DETERDING, S. et al. Gamification: toward a definition. In: *CHI 2011*, mai. 7-12, 2011, Vancouver, BC, Canada. Disponível em: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2016.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. In: *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v.11, n.1, p. 01-09, jul. 2013.

FIGUEIREDO, M.; PAZ, T.; JUNQUEIRA, E. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: *Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação – CBIE 2015*, p. 1154-1163.

GARCIA, S. C. *Objetos de aprendizagem como artefatos mediadores da construção do conhecimento: um estudo com base na epistemologia histórico-cultural*. 2011. 236f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2011.

GEE, J. P. *What videogames have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

_____. Learning by design: games as learning machines. In: *Interactive Educational Multimedia*, n. 8, p. 15-23, 2004.

_____. Good video games and good learning. In: *Phi Kappa Phi Forum*, v.85, n.2, p. 33-37, 2005.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

_____. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. *The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice*. San Francisco: Wiley, 2014.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2009.

LOSSO, C. R. C.; BORGES, M. K. Gamificação em pesquisas em educação: uma revisão da produção acadêmica. In: *Anais do 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação e 2º Colóquio Internacional de Educação com Tecnologias*, p. 01-19, UFPE, Recife, 7-8 dez. 2015.

McGONIGAL, J. *A realidade em jogo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

PRENSKY, M. *Teaching digital natives: partnering for real learning*. Thousand Oaks: Corwin Press, 2010.

SANTOS, V. O que é e como fazer “revisão da literatura” na pesquisa teológica. In: *Fides Refromata*, v.XVII, n.1, p. 89-104, 2012.

SCHLEMMER, E. et al. M-learning ou aprendizagem com mobilidade: casos no contexto brasileiro. In: 13 Congresso Internacional de Educação a Distância, 2007, Curitiba – ABED 2007. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/552007112411PM.pdf>>. Acesso em 15 mai. 2017.

SCHLEMMER, E. Games e gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. In: *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, v.19, n.2, p. 107-124, 2016.

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

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: O’Reilly, 2011.