

## **Games e Gamification na Prática de Ensino de Línguas: avaliando uma proposta de disciplina complementar de graduação**

**Adilson Fernandes Gomes<sup>1</sup>**

**Susana Cristina dos Reis<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

O uso de games e de estratégias de *gamification* na educação já é uma realidade no contexto educacional brasileiro. Em vista disso, discussões sobre como aplicar efetivamente explorar tais recursos no ensino de línguas é um desafio em nossa área, haja vista que atualmente é preciso promover formação inicial e continuada quanto ao uso e a implementação desses recursos em sala de aula. Para isso, acreditamos que é urgente oferecer cursos no contexto universitário com foco no desenvolvimento de competências tais como fluência tecnológica e multiletramentos em jogos que qualifiquem os participantes a apreender/discutir sobre aspectos teórico-pedagógicos quanto ao uso de jogos no ensino de línguas. Neste artigo, apresentamos a primeira experiência proposta de disciplina complementar sobre *games* e *gamification* no ensino de língua inglesa, aplicada na Universidade Federal de Santa Maria e discutimos o perfil dos participantes quanto as suas expectativas, sugestões e críticas com vista a aplicar tais resultados no *redesign* do curso. Resultados iniciais indicam a aceitabilidade da proposta, bem como sugerem a necessidade de redefinição de algumas atividades, tais como elaborar uma narrativa que envolva os participantes na realização dos desafios propostos, bem como salientam a necessidade de promover tal disciplina para que os alunos em formação inicial demonstrem multiletramentos quanto ao uso de jogos no ensino.

**Palavras-chave:** *Gamification*; *Games*; Ensino de línguas; Formação; Multiletramentos em jogos.

### **INTRODUÇÃO**

Tendo em vista os elevados índices de crescimento do consumo de jogos digitais no Brasil, torna-se necessário que as Instituições de Ensino Superior (IES) investiguem maneiras de apropriarem-se desses recursos para o contexto educacional.

O impacto dessa prática comercial na sociedade, não é meramente lucrativo, mas também demonstra o movimento de usuários conectados e interligados, criando uma rede de colaboração e cooperação (redes sociais e comunidades de jogadores), com o propósito único de se manter jogando. Para isso, muitas vezes, é necessário que esse usuário rompa barreiras idiomáticas e aprenda uma nova língua para interagir no jogo (GOMES, 2017).

A partir do momento que ocorre esse rompimento, cabe aos grupos de pesquisas vinculadas à IES, investigar como se processa e se efetiva esse aprendizado. Contudo, ao pensarmos na possibilidade de uso dos Jogos Digitais (JD) no contexto universitário

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Santa Maria - UFSM. Mestre. E-mail: adilson.fernandesgomes@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Santa Maria - UFSM. Doutora. E-mail: suzireis@cead.ufsm.br

surtem alguns questionamentos, tais como: existe no Curso de Letras/Inglês uma disciplina que contemple JD? Quais jogos podemos utilizar em sala de aula? De que maneira podemos usá-los? Qual a aceitabilidade dos alunos perante ao uso de JD em sala de aula? Na intenção de responder esses questionamentos, este trabalho tem como objetivo apresentar dados obtidos a partir da primeira experiência sobre o uso de *games* e *gamification* no ensino de línguas, aplicada como Disciplina Complementar de Graduação (DCG), na Universidade Federal de Santa Maria, além de discutir as implementações feitas na segunda versão do curso a partir do *redesign*.

Este estudo justifica-se pela necessidade de aprofundamento teórico sobre o uso de *games* e *gamification* no ensino de línguas, uma vez que há carência de estudos no contexto universitário com relação a essa temática, principalmente, em Cursos de Letras (BILIÃO; REIS, 2015; GOMES, 2017). Além disso, esse tema faz parte das linhas de pesquisa em investigação no Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NuPEAD) e dá continuidade a estudos prévios já desenvolvidos no grupo nos últimos 5 anos (GOMES, 2017; CENTENARO, 2016; REIS; GOMES, 2015; REIS; BILIÃO, 2014; REIS; WITCKE, 2013; REIS et al., 2012; REIS; SOUZA; GOMES, 2012).

Este artigo está constituído de cinco seções: a primeira consiste na introdução; a segunda destaca a revisão da literatura abordando o uso de jogos digitais no ensino e os fundamentos teóricos sobre *gamification*; na terceira seção, apresentamos a metodologia; na quarta tratamos da análise e discussão dos dados; e, por fim, na quinta seção, apontamos nossas considerações finais.

## **O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO: DESAFIOS DE UMA NOVA CULTURA**

O uso de JD no Brasil trata-se de uma prática comercial e, ao mesmo tempo, social de grande expansão no país. Entendemos que a prática comercial é caracterizada pela elevação dos negócios e no aumento do número de empresas envolvidas no desenvolvimento e comércio de jogos. Já o ato de jogar é uma prática social que está interligada ao aumento significativo de usuários e suas comunidades de interações (GOMES, 2017).

Essa prática social é exercida em um ambiente conectado em rede, movida pelo desejo do entretenimento, procurando novas maneiras de satisfação pessoal no ato de jogar. Esse movimento faz surgir uma nova cultura, ou seja, a cultura do entretenimento (“*Ludification of culture*”) (DETERDING et al., 2011, p. 05), mediando uma prática social ativa de ações do “que as pessoas fazem” por meio de interações sociais (MEURER, 2005, p. 95) virtualizadas em que a linguagem se torna uma forma de comunicação e ação social. Nessa cultura, o número de consumidores/usuários acompanha o crescimento do mercado de jogos. Portanto, faz-se necessário estudar e analisar essa prática social (REIS, 2017).

Além disso, é importante entendermos que há um aumento expressivo do número de usuários praticando um tipo qualquer de jogo, procurando refúgio em algo que possa se envolver que lhe cause atração, fascinação e mudança de comportamento (McGONICAL, 2012). Diante desse cenário, destacamos que ver os JD como meros recursos que estimulam a agressividade das crianças é coisa do passado, cabe às instituições de ensino o rompimento dessa visão, tornando o uso desse recurso viável de ser estudado e inserido nos processos de ensino e aprendizagem (GOMES, 2017). Com isso, seja qual for a categoria do jogo, esse uso precisa ser associado a uma metodologia

e a um propósito educacional, para que sejam utilizadas nos processos de ensino e aprendizagem em sala de aula (GOMES, 2017; TONÉIS, 2010; REIS, 2017).

Atualmente, estamos vivenciando um período de mudanças em diversos setores da sociedade, e o setor educacional não é exceção. A todo momento órgãos da imprensa anunciam alterações na Educação Básica, Superior ou Técnica. Normalmente, essas alterações são estruturais, impostas, no sentido Governo-escolas. Diante disso, nos questionamos: será que não bastaria mudarmos de postura? Mudarmos a forma de atuação em sala de aula? Será que não estamos vivenciando épocas de *desafiar*? Tempos de intermediar soluções aos problemas que surgem? Momento de darmos significação para o que fazemos? Tendo em vista essas indagações, destacamos ainda a colocação de Fleury; Nakato e Cordeiro (2014, p. 72), ao afirmar que “os jogos podem modificar em muito o sistema educacional, atraindo as crianças nativas digitais para uma nova abordagem de conteúdos e integrando as tecnologias utilizadas pelas instituições de ensino”.

Muito tem se falado que os JD, pelo seu rico potencial de sedução e atração, podem e devem ser empregados no contexto escolar, já que esses recursos podem desafiar, motivar e estimular os estudantes para a execução de atividades em sala de aula. Essa afirmação é um aglomerado de colocações realizadas por pesquisadores da temática de jogos em suas publicações, por exemplo: Johnson (2005) afirma que os JD atraem os participantes ao desafiarem, sendo esses participantes desafiados são intimados a tomarem decisões, as quais podem ser corretas ou não, gerando outros desafios que novamente vão possibilitar outras tomadas de decisões, até a obtenção de uma meta (recompensa).

A dupla função dos JD é apontada por Haag et al. (2005, p. 5), sendo elas: a função lúdica e a função educacional. “Essas duas funções não se sobrepõem; elas se auto regulam: à medida que o estudante joga, se diverte; se diverte, porque envolve-se emocionalmente com o jogo [...]”; com relação à função educacional, Gee (2005) salienta que jogos são recursos com potenciais perspectivas de uso pedagógico, pois são desenvolvidos empregando princípios bem-estruturados de jogabilidade e de aprendizagem e, assim, constituem-se em recursos para o ensino e aprendizagem na escola.

O fator primordial ao pensarmos em JD para o ensino de língua estrangeira é entendermos que esses jogos estarão associados às necessidades dos alunos a uma abordagem de ensino, sob um determinado conteúdo didático, tendo como mediador um profissional qualificado (GOMES, 2017). São muitos os estudos que abordam o Ensino Mediado por JD, contudo o contexto desses estudos se limita a uma perspectiva teórica da temática, em contrapartida, poucos são os estudos de aplicação prática de jogos comerciais ou educacionais para o ensino de línguas (REIS; BILHÃO, 2014; REIS, 2017).

No NuPEAD procuramos desenvolver diretrizes de aprendizagem por meio de JD, fazendo uso de duas das três possibilidades descritas por Van Eck (2006, p. 8-12) e já discutida por Reis e Gomes (2015, p. 146; REIS, 2017), ou seja, “a inclusão de educadores e/ou desenvolvedores técnicos no desenvolvimento de jogos educacionais interdisciplinares; e o uso de jogos comerciais em sala de aula”. Nessa perspectiva, os estudos de Centenaro (2015), Gomes (2017), Reis (2017) contemplam os esforços no sentido de implementarem orientações para utilizar JD, sejam comerciais ou educacionais, como experiência prática no ensino de línguas.

Na próxima seção, destacamos o estudo sobre *gamification*, sua definição, os elementos de *design* que contemplam um sistema, além das características dos elementos.

### **GAMIFICATION: IDENTIFICANDO ELEMENTOS DE DESIGN DE GAMES PARA USO EM AULAS DE LÍNGUAS**

Antes de conceituar *gamification*, é oportuno salientar que existem algumas indefinições nas terminologias que envolvem esta temática: a primeira consiste na tradução de *gamification* para o português, em busca realizada no Google Acadêmico, em 06 jul. 2017, com a palavra-chave *Gamificação* temos como resultado aproximadamente 1.540 resultados, em 0,06 segundos. Agora, ao realizar a mesma busca usando a palavra-chave *Gameificação* temos aproximadamente 241 resultados em 0,03 segundos. Com essas duas possibilidades de escrita *Gamificação* ou *Gameificação* encontramos resultados positivos, concluímos assim que é necessário a padronização do termo em língua portuguesa.

A segunda indefinição teórica está centrada nos termos que definem *gamification*, apresentamos algumas definições, iniciando por Deterding et al. (2011, p. 2) “*Gamification is the use of game design elements in non-game contexts*”. Para melhor compreensão, atentemos para as observações dos autores: utilização (em vez de extensão) de elementos (em vez de jogos de constituído ou completo) do *design* (em vez de tecnologia baseada em jogo ou outra prática relacionada a jogo) característicos de jogos (em vez de brincadeira ou entretenimento) em contextos de não jogo (independentemente das intenções de uso específico, contextos ou mídia de implementação) (DETERDING et al. 2011).

Para Kapp (2012, p. 10), *gamification* é a utilização da mecânica, estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. Já em Busarello (2016, p. 23),

*Gamification* é um sistema utilizado para resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulações e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos (BUSARELLO, 2016, p. 23).

Outro conceito apresentado é o de Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 15) “*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*”. Basicamente, todos os conceitos apresentados trazem uma expressão de incerteza, por exemplo: quais são os elementos de *design* de jogos? Mas o que são mecânicas, estéticas e pensamento baseado em jogos? Quais são esses elementos utilizados e criados em jogos? Que se entende por sistemáticas e mecânicas do ato de jogar? Diante desses questionamentos, nota-se que não há um consenso comum entre os pesquisadores sobre quais elementos compõem o *design* de JD.

Uma tentativa de explicar o uso dos elementos de *design* de jogos no contexto educacional, segundo Erenli (2013), é entender que são aplicados mediante a criação de um cenário, o qual contempla uma narrativa e a disposição de mecanismos de jogos que contribuam para a motivação dos participantes, a fim de realizarem uma determinada atividade em sala de aula.

O estudo de Lopes, Toda e Brancher (2015) tem sido referência teórica na elaboração de atividades com *gamification* no NuPEAD, por abranger participantes das cinco regiões do Brasil, e procurou investigar quais são os elementos e mecanismos que compõem o *design* dos jogos. Esse estudo destacou a existência de elementos intrínsecos, “aqueles que não possuem uma representação física”, mas os jogadores sentem seus efeitos, tais como: a sensação de diversão, competição, cooperação, realização pessoal, alívio de estresse, exercício mental, expressão artística e treinamento de funções psicomotoras. Além dos elementos extrínsecos, os quais “são visíveis aos jogadores”, tais como: narrativa, pontuação, conquistas, níveis e placar; esses tipos de elementos proporcionam o engajamento e a motivação do jogador (LOPES; TODA; BRANCHER, 2015, p. 169; GOMES, 2017).

Tendo em vista considerar esses aspectos teóricos na educação, mais especificamente, no ensino de línguas, buscamos implementá-las na elaboração de uma DCG, do curso de Letras-Inglês, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Neste artigo, reportamos a experiência vivenciada e destacamos alguns dados coletados durante a aplicação realizada.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa reporta um estudo de caso realizado na DCG, ofertada aos acadêmicos do Curso de Letras/Inglês, da UFSM, no segundo semestre de 2015 e reaplicada no primeiro semestre de 2017. Para desenhar a disciplina, seguimos as etapas cíclicas de elaboração de Material Didático Digital (MDD), a qual é composta por: análise diagnóstica, planejamento do curso, desenvolvimento do *design* da interface, testagem piloto, (*re*)*design* (caso seja necessário), aplicação e avaliação geral do curso e/ou atividade (REIS; GOMES, 2014).

Os participantes da pesquisa foram alunos matriculados na DCG, nos dois períodos distintos, os quais, de modo geral, são descritos como acadêmicos do curso de Letras-Inglês, pertencentes a diferentes semestres do curso. Os instrumentos utilizados para coleta de dados e aplicados durante a disciplina foram: questionários diagnóstico (QD1/QD2) e de avaliação (QA1/QA2), MDD elaborado na plataforma *Moodle* e postagens em fóruns no *Moodle* e no *Facebook*.

Para analisarmos os dados, primeiramente tabulamos e sintetizamos as informações coletadas por meio dos questionários e categorizamos em temas que emergiram dos dados, os quais foram classificados como: interesses dos participantes, frequência que jogam, expectativas com relação à disciplina e avaliação, sugestões e críticas após término das experiências. Esses dados permitiram definirmos o *design* da disciplina aplicada tanto em 2015 quanto o *redesign* para aplicação em 2017.

## ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

As duas experiências práticas realizadas tiveram como contexto da DCG *Games e gamification no ensino de línguas*. O Quadro 1 registra os dados dos participantes do primeiro e segundo estudos:

Quadro 1 - Dados dos participantes do estudo 1 e 2.

1º Estudo		2º Estudo	
Participantes	12	Participantes	09
Curso	Letras-Inglês	Cursos	Letras-Inglês - 08 Design - 01
Gênero	Masculino - 06	Gênero	Masculino - 07

	Feminino - 06		Feminino - 02
Faixa etária	20/30 - 06 31/40 - 03 Não responderam - 03	Faixa etária	16/20 - 05 21/25 - 04

Fonte: Questionário diagnóstico

Constatamos, com isso, que a turma do 1º estudo é bem heterogênea (Quadro 1), igualando-se pela quantidade no sexo, porém mesclando participantes jovens com adultos. Já no 2º estudo, evidenciou um perfil potencialmente diferente da primeira turma e mostrando um predomínio de público masculino no grupo em estudo.

Na busca por identificarmos junto aos participantes da disciplina com que frequência eles jogam, bem como os objetivos e expectativas de terem se matriculados na DCG, obtivemos algumas informações que serão discutidas na sequência.

### FREQUÊNCIA QUE JOGAM OS ALUNOS E O QUE PENSAM SOBRE OS ELEMENTOS DE *DESIGN* DE JOGOS

Ao analisarmos a frequência na semana que os participantes jogam seus jogos de preferência (Quadro 2), evidenciamos que há a necessidade de olharmos para os jogos *online*, seus elementos e mecanismos como uma ferramenta complementar didática a ser utilizada no ensino de línguas, tendo em vista o fascínio, o engajamento e a satisfação que tais recursos oferecem e fazem com que esses participantes destinem um longo período de tempo para o ato de jogar (JOHNSON, 2005).

Quadro 2 - Período de permanência jogando

1º Estudo		2º Estudo	
Total Alunos (=12)		Total Alunos (=7)	
Vezes p/ semana	Média: duas vezes por semana	Vezes p/ semana	Média: duas vezes por semana
Horas p/ dia	Média varia de 3,5 h/d - 6,5 h/d	Horas p/ dia	Média varia de 4,4 h/d

Fonte: Questionário diagnóstico

Na tentativa de identificarmos os elementos ou mecanismos de jogos *online* que chamam a atenção ou motivam o engajamento dos participantes em um jogo, constatamos que, no estudo 1, dez participantes elegeram os desafios como sendo o elemento de jogos responsável pelo engajamento; sete apontaram a narrativa e o cenário; seis consideram as interações; cinco destacam a imersão nos jogos e quatro julgam a customização do avatar e o sistema de recompensa. Já com relação ao estudo 2, 100% dos participantes, ou seja, os sete participantes que responderam ao questionário, apontaram que a narrativa do jogo e os desafios são os elementos que mais chamam atenção em um jogo. No entanto, ainda na opinião desses participantes, outros elementos tais como o ambiente/cenário e diversão proporcionada pelo jogo são fatores que contribuem para o engajamento no jogo para 85,7% dos participantes.

Além disso, os participantes mencionaram as interações, a imersão proporcionada pelo jogo, a customização, os níveis e o alívio do estresse como elementos que chamam atenção dos jogadores e proporcionam certo engajamento para que o jogador permaneça no jogo. Um dado importante que se evidencia ainda é que mesmo sendo jogadores, os participantes do estudo 2 demonstraram que a eles não é a competição em si, o placar alcançado ou as recompensas que os prendem no jogo. Para

tais participantes, o mais importante é a narrativa, os desafios e a diversão gerada em tal contexto.

Esses dados associados a outros presentes na literatura dos jogos comprovam que não há uma unanimidade entre os pesquisadores sobre essa temática, no âmbito internacional e nacional, sobre quais são os elementos e mecanismos que compõem os jogos (GOMES, 2017). No entanto, McGonigal (2012) afirma que os mais importantes e fundamentais são: metas claras, regras bem definidas, participação voluntária e sistema de *feedback*, os demais elementos são contemplados por esses quatro.

## EXPECTATIVAS DOS PARTICIPANTES COM RELAÇÃO À DISCIPLINA

Os objetivos e expectativas dos participantes com relação à disciplina, para o primeiro estudo, são variados, porém foi possível sintetizar as respostas em grupos de acordo com os dados coletados. No estudo 1, um grupo não se interessa pelos games ou simplesmente tem curiosidade ou expectativa, mas mesmo assim reconhece o fascínio que os jogos exercem aos jovens de todas as faixas etárias.

- *Na verdade, eu não tenho muito interesse por games. Aliás, não tenho o mesmo interesse daquele que tinha outrora, quando criança. Contudo, reconheço que existem vários jogos interessantes para serem trabalhados em sala de aula, dada a grande variedade de "compreensível input" que os mesmos oferecem, além de outros pontos interessantes, como, por exemplo, o fascínio que os jogos exercem em quase todas as faixas etárias. (Participante #A#).*
- *Curiosidade. Mas já na primeira aula pude perceber que quase todos os elementos abordados em aula não fazem parte do meu cotidiano. Minha expectativa é aprender mais sobre este universo. To começando esta disciplina praticamente zerado. (Participante #D#).*

Johnson (2005) relaciona que o fascínio que jogos possibilitam estão associados a possibilidade dos jogos desafiarem seus participantes a tomarem decisões, focando a obtenção de uma determinada recompensa (pontos, bônus, passagem de nível, títulos, entre outros). Esse fascínio tem que ser entendido e direcionado pelo professor para o ensino de línguas em sala de aula.

Outro grupo tem o interesse acadêmico pelo uso de jogos *online*, correlacionando-os em pesquisas, estágios supervisionados ou para contribuir para o trabalho final de graduação. Além disso, enfatizam o interesse ou necessidade dos alunos em entenderem os jogos para utilizá-los no contexto educacional, mais precisamente no ensino de língua inglesa.

- *O grande interesse em jogos em geral--jogos são, de fato, parte da minha formação educacional e pessoal--aliado ao interesse em pesquisa relacionada a este(s) gênero(s). Espero ter o conhecimento teórico para pesquisa sobre narrativa em jogos e, se possível, o uso deste conhecimento para auxiliar no ensino. (Participante #C#);*
- *Eu me inscrevi na disciplina de Games and Gamification no ensino de Línguas com o objetivo de contribuir para o meu trabalho final de graduação, o qual se relaciona com a proposta da disciplina. Além disso, espero que a disciplina possa me orientar/ me ajudar a pensar em como abordar jogos no contexto escolar, pois penso em aplicá-los no meu estágio, este semestre. (Participante #G#);*
- *Me interessa muito com o mundo virtual dos jogos e que me atraem de maneira social ou que estimulam minha capacidade de desafio...principalmente (Participante #K#);*
- *Tenho interesse em aprender como posso utilizar jogos para o ensino de língua inglesa, pois conheço muitas pessoas que aprenderam inglês justamente por jogarem videogame (Participante #I#);*

O objetivo de um jogo comercial é o entretenimento, porém pesquisadores apontam princípios de aprendizagem presentes nos bons jogos (GEE, 2005), destacam o ensino com base nos Jogos *online* (PRENSKY, 2001), incentivam o uso de mecanismos e elementos presentes nos jogos para mudar o mundo atual (McGONIGAL, 2012). Com

isso, torna-se assim essencial que os professores em formação inicial se deparem com disciplinas que abordem a temática dos *games* e *gamification*, a fim de que possam usufruir desse recurso tecnológico e suas propriedades cognitivas para o ensino de línguas (GOMES, 2017).

Conhecer a possibilidade cognitiva dos jogos *online* para tornar as aulas de língua inglesa mais dinâmicas, divertidas, lúdicas, interativas e significativa é o propósito do último grupo de respostas, conforme reportam os participantes do estudo 1.

- *As crianças de hoje começam a jogar bem cedo, muitas antes de sequer entender o que estão fazendo direito e transformar essa experiência que pode ser apenas divertida em educativa pode ser uma alternativa muito eficiente para o ensino, não só da língua inglesa, como de várias outras matérias (Participante #H#);*
- *Acho que a utilização de jogos pode prender mais atenção de um aluno e assim ensinar mais em menos tempo. Muitas vezes ensinar automaticamente sem que se torne massivo mas sim envolvente (Participante #F#);*

Ao analisarmos as respostas dos participantes, podemos evidenciar que há uma busca por aulas que associem lúdico ao educacional visando motivar e despertar o interesse do aluno em obter seu conhecimento. Nesse mesmo sentido, Haag et al. (2005) destacam que os jogos *online* apresentam duas faces, uma lúdica e outra educacional, que conduzem a aprendizagem mais divertida, prazerosa e significativa.

## BREVE RELATO SOBRE A DCG PROPOSTA

Os dados iniciais coletados pelo QD1 nos auxiliaram a planejar a interface e o design pedagógico da disciplina, para isso elaboramos o cronograma de atividades e nele definimos o objetivo da DCG, da seguinte forma: *discutir aspectos teóricos e práticos sobre o uso de jogos digitais na educação, buscando evidenciar princípios de aprendizagem e recursos multimodais que podem favorecer a aprendizagem de línguas estrangeiras por meio de jogos digitais*. Acreditamos que a definição do objetivo seja uma das partes mais importantes na produção de material didático, pois norteará todas as atividades subsequentes dos processos de ensino e aprendizagem.

Para elaborarmos o *design da interface* da DCG, selecionamos o *Moodle* como plataforma para acomodarmos a disciplina, tendo em vista que a própria universidade adota esse recurso para o ensino. Junto ao *Moodle*, além do conteúdo didático de cada aula, inserimos os elementos de *design* de jogos, exemplos: atividades e questionamentos em forma de desafios, metas bem definidas a cada encontro, regras específicas, conteúdo de leitura obrigatória e de apoio, tabela de pontuação, bônus e títulos, entre outros.

Na tentativa de aproximar a disciplina aos participantes, juntamente com o *Moodle*, utilizamos o *Facebook* para fornecer os *feedbacks* de atividades, comentários, divulgação da tabela de pontuação e avisos em gerais. Nessa rede social criamos um grupo fechado, no qual somente os docentes e participantes possuíam acesso.

Na DCG, implementamos, ainda, o uso dos elementos de *design* de jogos, ou seja, adotamos o sistema de *gamification*. Esse sistema envolveu os participantes em todas as atividades, do início ao final, da disciplina, exigindo um *design* diferenciado com base em questionamentos e tarefas em forma de desafios, valorizando a obtenção do êxito com recompensas (pontos, medalhas e títulos) expressas em uma *Score Leaderboards*.

Nas aulas práticas, oportunizamos aos participantes da disciplina a possibilidade de selecionarem, analisarem e explorarem jogos comerciais e educacionais,

preocupando-se em elaborarem e apresentarem aos demais participantes uma proposta didática para o ensino de língua inglesa.

## AVALIAÇÃO DA TESTAGEM PILOTO PARA O (RE)DESIGN DA DISCIPLINA

Para avaliarmos a DCG, aplicamos um questionário semiestruturado com perguntas abertas e fechadas procurando observar pontos positivos e negativos, os quais contemplem a aceitabilidade da metodologia e didática aplicada, o posicionamento dos participantes perante os conteúdos e atividades práticas, o *feedback* ofertado pela equipe docente e, até mesmo, obtermos sugestões, críticas ou elogios.

A análise dos dados apontou que tanto os participantes do estudo 1 quanto do estudo 2 não tinham conhecimento pleno sobre o termo *gamification* e de suas possibilidades de emprego no contexto educacional. No entanto, todos estavam dispostos a tomarem conhecimento e entenderem do que se tratava o termo *gamification*, como podemos comprovar nos depoimentos:

- *Não tinha conhecimento, mas pesquisei sobre e achei a cadeira de games muito importante e interessante (Participante #B#); (Estudo 1)*
- *Fora os jogos off-line praticadas em aula, que trabalha alguns princípios de gamification, não tive nenhum contato anterior com o conceito e como funcionamento da temática (Participante #C#); (Estudo 1)*
- *Não. Inclusive, foi a primeira vez que ouvi o termo durante a graduação. Não sabia das possibilidades de aplicação do sistema no contexto escolar (Participante #E#). (Estudo 1)*
- *O conceito que eu tinha da disciplina era um pouco diferente do que tenho agora, mas já tive algumas aulas gamificadas antes da faculdade que ajudou a me basear do que esperar da DCG. (Participante 1, Estudo 2).*
- *Não estava ciente, apenas conhecia a proposta de jogos que auxiliam no ensino. (Participante 2, estudo 2)*

A *gamification* vem sendo empregado de forma inicial e discreta no ensino brasileiro, porém no exterior essa prática é bastante empregada para motivar e engajar um determinado grupo de participantes. Cabe assim, promovermos ações de forma que sejam incluídas na grade curricular disciplinas que contemplem recursos disponíveis na Internet e que tenham grande interesse e fascinação de jovens e adultos. Nesse caso, é possível sugerir os JD e seus elementos de *design*, a *gamification*.

Na avaliação, após termos apresentados conteúdos com teorias sobre nomenclatura, teorias de aprendizagem em bons jogos, elementos de *design* de jogos e *gamification*, procuramos diagnosticar se os participantes estavam convencidos que é possível aprender uma língua estrangeira tendo os games e *gamification* como uma ferramenta complementar didática. Os dados coletados foram os seguintes:

- *Sim. Acredito que o uso de elementos de jogos em contexto de sala de aula pode engajar e estimular o aluno a aprender (Participante #A#);*
- *Sim, pois a interação com um game é muito maior (Participante #B#);*
- *É sim possível, uma vez que a língua é o recurso com o qual nos comunicamos, e para aprendê-lo é necessário um contexto e utilizam a língua para comunicar seus propósitos. Depende da intervenção do professor (Participante #C#);*
- *Com certeza. Sempre gostei muito de jogar e muito do que sei de língua inglesa, aprendi com eles. Acho interessantíssimo trabalhar com games em sala de aula (Participante #E#).*
- *Sim. Uma das melhores formas de aprender uma língua estrangeira é pelo seu uso e através de sua prática. Através de games há um nível de engajamento excelente com esta prática. Como mostrado pelos autores estudados na disciplina os games possuem aplicações de diversos princípios de aprendizagem que quando aplicados para o ensino, principalmente de letras, pode causar um resultado muito positivo. (Participante 1, estudo 2)*

- *Sim, pois o game permite a prática em um ambiente que não necessariamente depende de outras pessoas, tornando-se uma ferramenta acessível de prática e estudo (Participante 2, estudo 2)*

Durante toda a disciplina, adotamos a utilização de mecanismos e elementos de *design* de jogos, a *gamification*. Na disciplina, os questionamentos foram elaborados em forma de desafios, tendo uma tabela com o *ranking*, oferta de títulos, distribuição de medalhas, sempre conquistado mediante a obtenção de uma determinada pontuação dada como recompensa por conquistar determinado desafio.

Com isso, sentimos a necessidade dos participantes avaliarem o emprego da *gamification*, procurando entender no que ou de que forma esse procedimento pode contribuir ou influir nos seus processos de ensino e aprendizagem da língua Inglesa. Nesse sentido, cinco dos participantes apontaram que a *gamification* *motivou* na execução das atividades, quatro destacaram que a estratégia adotada *estimulou* essa prática, três afirmaram que serviu para o *engajamento* dos participantes na realização das atividades pedidas, os outros dois participantes estão divididos nas possibilidades de *ter contribuído* e *apoiado* nas atividades realizadas na disciplina.

Na avaliação, sugerimos aos participantes que realizassem sugestões, críticas ou elogios à disciplina. O propósito de investigarmos esses pontos é uma tentativa de melhorar a estrutura e o *design*, a seleção de textos, a formulação de questionamentos, o sistema de *feedback* e atividades práticas da disciplina, com o propósito de melhor atender as necessidades dos participantes, pois acreditamos que os materiais didáticos devem ser elaborados de acordo com os propósitos de seu público-alvo. Os dados revelam que os participantes aprovaram a proposta didática ofertada na disciplina, conforme os depoimentos abaixo:

- *Gostei muito da disciplina e acho que a mesma tem muito a oferecer para mim, um futuro professor (que provavelmente irá usar o que aprendeu na Disciplina dentro da sala de aula) (Participante #B#);*
- *Nada de negativo a dizer, seria bom se pudéssemos ter um videogame em sala de aula (Participante #D#);*
- *Eu adorei a disciplina. Minha única sugestão é que os prazos sejam cumpridos com mais vigor, para as entregas de atividades, pelo menos acho que isso facilitaria, tanto docente quanto discente (Participante #E#).*
- *É uma disciplina boa e importante para a realização de outras práticas de ensino na sala de aula. (Participante 1, Estudo 2)*
- *A disciplina foi uma experiência divertida e diferente. O projeto final foi muito divertido e foi uma atividade muito engajante. Mas acredito que se tivéssemos melhores recursos para trabalhar poderíamos ter ido mais longe. Poderíamos ter explorado e estudado vários jogos de diferentes plataformas para enriquecer a experiência. Mas em vários momentos trabalhamos com jogos bem simples. (Participante2, Estudo 2)*

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de games e de estratégias de *gamification* na educação já é uma realidade no contexto educacional brasileiro. Em vista disso, no contexto acadêmico precisamos cada vez mais discutir como efetivamente aplicar e explorar tais recursos no ensino de línguas. Para tanto, é preciso promover não apenas formação inicial, mas também continuada quanto ao uso e implementação desses recursos em sala de aula.

Na visão geral de análise de todas as respostas coletadas no presente estudo, torna-se evidente a aceitação da temática da DCG e o interesse dos graduandos matriculados na disciplina, pois mesmo os participantes que não tinham interesse ou tinham apenas curiosidade reconhecem o fascínio que os jogos proporcionam a seus usuários.

A aceitabilidade da temática jogos digitais e *gamification* comprovada pela análise dos dados do questionário diagnóstico, nos evidenciam um primeiro passo em direção à implementação de cursos que explorem os elementos de jogos em seu *design*,

pois ficou evidente o interesse e expectativa dos participantes em entenderem *como*, e *de que forma*, podemos utilizar esses recursos em sala de aula de línguas.

No planejamento da disciplina, procuramos interpretar os anseios e necessidades dos participantes a partir da análise do questionário diagnóstico, associando o conteúdo didático que nos propusemos a aplicar na disciplina. Nesse momento, procuramos abstrair dos participantes seus interesses, suas práticas, seus desejos e seus entendimentos sobre a temática proposta na disciplina, além de definir o objetivo, realizar uma seleção da bibliografia básica e complementar que seria trabalhada em aula, atividades teóricas e práticas, bem como delimitar o sistema de avaliação.

Acreditamos que essas experiências evidenciam aspectos positivos e negativos, os quais buscaremos com o *redesign* da disciplina procurar soluções para os problemas identificados. Pensamos que o *design* pedagógico planejado para a disciplina, junto com as experiências nos mostram caminhos sobre o uso de *gamification* no ensino de línguas, já que nossos alunos têm interesse pela temática, jogam com frequência e acreditam que JD podem ser explorados em aulas de línguas, visto que jogos se constituem em um rico recurso para explorar as diversas modalidades da linguagem manifestadas por meio de diferentes semioses.

Em vista disso, faz-se necessário formar profissionais no contexto universitário com fluência tecnológica e multiletramentos em jogos, buscando qualificar futuros profissionais da linguagem quanto ao uso de games, bem como sobre aspectos teórico-pedagógicos sobre *games e gamification* que podem ser implementados em ações pedagógicas, especialmente no ensino de línguas, principalmente, porque é urgente potencializar a prática de multi e novos letramentos no contexto escolar.

## REFERÊNCIAS

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R., VANZIN, T. (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 11-37.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CENTENARO, F. **Investigação de uma abordagem pedagógica para o ensino de língua inglesa por meio de jogos digitais**. 177 f. Dissertação (Mestrado Profissionalizante em Tecnologias Educacionais em Rede), Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Universidade Federal de Santa Maria, UFSM: Santa Maria, 2016.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. E. **From game design elements to gamefulness: defining “gamification”**. In: PROCEEDINGS OF MINDTREK 2011, New York: ACM Press, p. 9-15, 2011. Disponível em: <[http://dl.dropboxusercontent.com/u/220532/MindTrek\\_Gamification\\_PrinterReady\\_110806\\_SDE\\_accepted\\_LEN\\_changes\\_1.pdf](http://dl.dropboxusercontent.com/u/220532/MindTrek_Gamification_PrinterReady_110806_SDE_accepted_LEN_changes_1.pdf)>. Acesso em: 17 mai. 2013.

ERENLI, K. The impacto of Gamification: Recommending Education Scenarios. **International Journal Emerging Technologies in Learning – iJET**, v. 8, Special Issue 1: ICL2012, Jan. 2013. Disponível em: <<http://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/2320/2458>>. Acesso em: 24 out. 2016.

GEE, J. P. Good video games and good learning. **Phi Kappa Phi Forum**, v. 85, n. 2, p. 33-37, 2005.

- GOMES, A. F. **Material didático digital, games e gamification**: conexões no design para implementação de curso online. Qualificação de Dissertação de Rede (PPGTER). Santa Maria: UFSM, 2017.
- HAAG, C. R.; FRAGA, D. M.; DA SILVA, L. C.; LACERDA, G. D. **O jogo digital como um “hipergênero”**. 2005. Disponível em <<http://www.letramagna.com/CassianoRHaag.pdf>>. Acesso em 08/11/2013.
- JOHNSON, S. **Surpreendente!** A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Campus, 2005.
- KAPP, K. Games and gamification, and quest for learner engagement. **Association for Talent Development**, v. 66, n. 6, p. 64-68, 2012.
- LOPES, R. A.; TODA, A. M.; BRANCHER, J. D. Um estudo preliminar sobre conceitos extrínsecos e intrínsecos do processo de *Gamification*. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 23, p. 164-173, 2015.
- McGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- MEURER, J. L. Gêneros textuais na análise crítica de Fairclough. In: MEURER, J.L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. (Org.). **Gêneros**: teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola editorial, 2005. p. 81-106.
- PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. In: **On the Horizon**: MCB University Press, v. 9, n. 5, p. 1-6, octo. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 18 mai. 2013.
- REIS, S. C. Ensino de Língua Inglesa por meio de jogos digitais na universidade: uma proposta de construção. In: TOMITCH, L. M. B.; HEBERLE, V. M. (Orgs.). **Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas**. Florianópolis, SC: LLE/PPGI/UFSC, 2017. p. 77-120.
- REIS, S. C.; GOMES, A. F. A produção de jogos sérios interdisciplinares na universidade: novos desafios e possibilidades para o ensino da linguagem. **Revista Horizontes de Linguística Aplicada**, v. 14, p. 141-166, 2015.
- REIS, S.; BILIÃO, M. O uso de Jogos Digitais nas áreas de Educação e Letras em publicações brasileiras: mapeando o estado da arte. **Cenários: Revista de Estudos da Linguagem**, v. 2, p. 4-17, 2014.
- REIS, S. C.; SCHAF, F. M.; OLIVEIRA, A.; GOMES, A. F.; SOUZA, R. S. O jogo I-AI3: um protótipo em desenvolvimento. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 10, p. 1-10, 2012.
- REIS, S. C.; SOUZA, R.S.; GOMES, A. F. Ensino e aprendizagem de línguas mediado por computador: conectando teoria e prática em um jogo. **Domínios de Lingu@gem**, v. 6, p. 137-149, 2012.
- TONÉIS, C. N. **A lógica da descoberta nos jogos digitais**. 2010. 132 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC: São Paulo, SP, 2010. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=187677](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=187677)>. Acesso em: 16 out. 2014.
- VAN ECK, R. **Digital Game-Based learning**: It's not just the digital natives who are restless. Educause. 2006.
- WITTKKE, C.; REIS, S. C. O ensino da língua inglesa por meio de jogos educativos online. In: OLIVEIRA, A.; ROSA, R. (Org.). **TIC aplicadas à Educação**: usos, apropriações e convergências. 1 ed., Santa Maria: FACOS, 2013, v. 1, p. 399-420.

**Recebido em Outubro 2017**

**Aprovado em Outubro 2017**