

GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: desafios, problemas e possibilidades à luz de uma revisão integrativa

Antonio Breno Alves BARROS¹
Letícia Joaquina de Castro Rodrigues Souza e SOUZA²

RESUMO

O presente artigo aborda a influência da tecnologia na sociedade moderna e destaca a Gamificação como uma estratégia promissora no ensino de línguas estrangeiras, especificamente o espanhol. Os objetivos deste estudo são compreender a aplicação da gamificação no ensino-aprendizagem de línguas, investigar definições e conceitos existentes sobre o tema e evidenciar suas características. Além disso, o artigo busca identificar quais os principais desafios e restrições enfrentados ao adotar a gamificação como estratégia de ensino de línguas no contexto educacional brasileiro. A pesquisa adotou uma abordagem metodológica de revisão sistemática-integrativa da literatura, justificada pela dispersão de estudos relacionados à aplicação da gamificação no ensino de línguas estrangeiras. Ao todo, 17 artigos foram selecionados dos indexadores Portal de Periódicos CAPES e Redalyc, a partir de critérios como título, resumo/abstract e palavras-chave correlatas aos objetos temáticos desta pesquisa. O estudo conclui que a gamificação é uma ferramenta poderosa para o ensino de línguas estrangeiras, mas seu uso e implementação requer cuidados, em virtude do uso inadequado de elementos de jogos e a falta de evidências científicas suficientes.

Palavras-chave: Gamificação. Revisão integrativa. Ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras.

RESUMEN

Este artículo analiza la influencia de la tecnología en la sociedad moderna y destaca la gamificación como estrategia prometedora para la enseñanza de español como lengua extranjera. El estudio tiene como objetivos comprender la aplicación de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas, investigar las definiciones y conceptos existentes sobre el tema y destacar sus características. Además, el artículo busca identificar los principales desafíos y restricciones a los que se enfrenta la adopción de la gamificación como estrategia de enseñanza de lenguas en el contexto educativo brasileño. La investigación adoptó un enfoque metodológico de revisión bibliográfica sistémico-integrativo, justificado por la dispersión de estudios relacionados con la aplicación de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Se seleccionaron 17 artículos del Portal de Revistas CAPES y de los indexadores Redalyc, según criterios como el título, el resumen y las palabras clave relacionadas con los temas de esta investigación. El estudio concluye que la gamificación es una poderosa herramienta para la enseñanza de lenguas extranjeras, pero su uso e implementación requiere cautela debido al uso inadecuado de elementos lúdicos y a la falta de suficiente evidencia científica .

¹ Graduado em Licenciatura em Letras – Português, Espanhol e suas respectivas Literaturas pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Pós-graduando em Especialização em Linguística Aplicada e Ensino de Línguas Estrangeiras (CELEST/UFC). E-mail: profbreno@outlook.com

² Doutora em Linguística (2014) pela Universidade Federal do Ceará. Professora Associada I da Universidade Federal do Ceará, atuando na área de Língua e Ensino. Líder do grupo de pesquisa INTERAGE-LE. E-mail: leticiajoaquina@ufc.br

Palabras-clave: Gamificación. Revisión integradora. Enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço tecnológico se transformou profundamente na vida moderna, impactando as relações interpessoais, o consumo de informações e as tarefas cotidianas. A tecnologia, ao interconectar a sociedade globalmente, também se tornou uma ferramenta essencial na educação, com metodologias ativas que, segundo Bacich e Moran (2017) e Filatro e Cavalcanti (2022), incluem desde o uso de dispositivos eletrônicos até a introdução de disciplinas como robótica. Dentro dessas metodologias, a gamificação se destaca por criar um ambiente lúdico que incentive o engajamento no ensino de línguas estrangeiras. Este artigo explora a aplicação didático-pedagógica da gamificação no ensino de línguas, analisando suas características e comparando-as com métodos tradicionais, além de discutir os desafios e limites dessa abordagem no contexto brasileiro.

Adotando uma revisão sistemática-integrativa, a pesquisa examina a literatura para embasar decisões pedagógicas, orientar políticas públicas e fomentar o avanço do conhecimento na educação. A relevância da gamificação no ensino de línguas, particularmente no espanhol como língua estrangeira, é abordada em função de sua capacidade de promoção de competências como autonomia e motivação, essenciais para o aprendizado. A proposta de análise visa evidenciar como a gamificação pode contribuir para a formação de professores e o ensino de línguas, especialmente em meio ao crescente uso da tecnologia na educação básica brasileira, com base nas discussões de Huizinga (2019), Vygotsky (2019) e Sanches (2021) sobre o papel dos jogos na cultura e na educação.

2 GAMIFICAÇÃO: DEFINIÇÕES, FINALIDADES E RELEVÂNCIA

A gamificação, aqui entendida como uma estratégia que utiliza elementos e mecânicas de jogos, estética e pensamento de jogos para envolver as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas em contextos não relacionados a jogos em atividades contextualizadas¹ (KAPP, 2012, p. 10), tornou-se um objeto relevante de diferentes estudos nos últimos anos. Isso se deve à sua relação com as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TICs), comumente utilizadas nas salas de aula da educação básica e do ensino superior, e que fornecem uma plataforma para a gamificação, pois permitem que os elementos e mecânicas de jogos sejam incorporados a atividades educacionais. As TICs tornaram-se ainda mais abrangentes nos últimos anos, contemplando o ensino com o uso de tecnologia em diferentes áreas do conhecimento. Essa capacidade de transformar tarefas e processos em experiências envolventes e motivadoras é uma de suas principais características.

Nosso objeto de estudo, a gamificação, refere-se à aplicação de elementos de jogos, como recompensas, competição e desafios, em contextos que transcendem o mero entretenimento, abrangendo áreas como educação, marketing, saúde e negócios. O objetivo é aproveitar o instinto humano pela busca de conquistas e pela superação de desafios, visando aumentar a participação, o aprendizado e o engajamento em diversas situações. Como metodologia de ensino,

¹ No texto original: "Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems". (KAPP, 2012, p. 10)

a gamificação tem o potencial de transformar tarefas tediosas em experiências mais estimulantes, promovendo a colaboração e o trabalho em equipe entre os aprendizes, além de facilitar a coleta de dados e a mensuração do progresso individual e coletivo.

A gamificação na educação tem se expandido devido à sua capacidade de engajar os alunos e promover a aprendizagem ativa, tornando o processo mais lúdico e participativo. Os jogos, presentes na cultura humana desde a infância, desempenham um papel fundamental no desenvolvimento e socialização. Ribeiro (2016) destaca que essa abordagem não é nova, pois o jogo tem sido parte da experiência humana em diversas épocas e contextos, afinal, foram muitos

(...) os estudiosos que se ocuparam em entender um pouco melhor o papel que o jogo ocupou e ocupa na sociedade. Huizinga (1938/2000) concebe o jogo como toda e qualquer atividade humana, um fenômeno cultural. Pensando o jogo como uma atividade humana de natureza social e cultural, Vygotsky (1998) defendeu que o jogo seria a forma pela qual as crianças se apropriariam da experiência social humana e desenvolveriam a personalidade (p. 163)

Aqui, aproximamos essas teorias das que conjecturam o ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, pois, ao tratar do jogo como fator cultural, presente em nosso mundo desde a antiguidade até os dias atuais, e talvez até mais evidente e marcante no futuro, o historiador e linguista holandês Johan Huizinga ressalta que:

(...) encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida 'comum' (2019, p. 5)

A premissa central da gamificação, quando analisada em relação ao jogo, é que ela se fundamenta na forma como os próprios jogadores percebem o jogo, ou seja, em sua significação primária. Ao observar que o jogo envolve a manipulação de certas imagens, transformando a realidade em representações visuais, nossa principal preocupação deve ser captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação” (HUIZINGA, 2019, p. 5). É a partir dessa compreensão básica que a gamificação se origina, independentemente da área em que é aplicada, buscando manifestar os elementos primários do jogo em função de objetivos específicos em contextos variados.

Convém, portanto, ressaltar que há uma diferença entre a gamificação na sala de aula e a utilização de jogos nesses espaços (aprendizagem baseada em jogos), pois

(...) toda vez que utilizarmos um jogo em contexto educacional, considerando jogos de entretenimento, educacionais ou *serious games*¹, não estamos promovendo uma gamificação, pois, como a própria definição estipula, a gamificação envolve o uso desses elementos fora do contexto do próprio jogo e do puro entretenimento (SANCHES, 2021, p. 42)

Segundo Sanches (2021, p. 43, *apud* Viegas, 2019), a gamificação é uma

¹ Murilo Henrique Barbosa Sanches atribui a esse termo a definição de categoria de jogo com alto teor instrucional, muito atrelado a causas sociais e humanitárias, que acabou por ganhar categorização própria.

metodologia ativa que, assim como a sala de aula invertida e o ensino híbrido, coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, com o professor atuando como orientador. A teoria sociocultural de Vygotsky, destacada por Figueiredo (2019), é essencial para entender a aprendizagem de línguas estrangeiras, pois ressalta a importância da interação social no desenvolvimento cognitivo, com a escola sendo um espaço de participação em atividades mediadas socialmente (p. 61).

O aprendiz é visto como um agente ativo no processo de aprendizagem, e não como um receptor passivo de informações. A aquisição de uma segunda língua (L2) ou língua estrangeira (LE) é entendida como uma prática social, baseada na interação com falantes nativos, tanto formalmente (em sala de aula) quanto informalmente (em conversas cotidianas). A gamificação, quando bem aplicada, é respaldada pela teoria sociocultural, que destaca a relevância da interação para o aprendizado eficaz, pois

(...) os aprendizes podem também aprender fora da sala de aula, interagindo com amigos e com outros aprendizes, especialmente em situações de intercâmbio. Além do mais, essa definição privilegia o contexto social interativo da sala de aula, e devemos nos lembrar de que as pessoas podem também aprender uma L2/LE em interação com outras fontes, como os livros didáticos e as fontes literárias. Dessa forma, Ohta (2005, p. 506) nos chama a atenção para o fato de que as pessoas podem aprender uma nova língua e se desenvolverem quando 'interagem com outras pessoas ou com outras fontes da L2' (FIGUEIREDO, 2019, p. 62)

Por compreender tais potencialidades, Figueiredo (2019, p. 76), acrescenta que os jogos podem tornar o aprendizado de uma segunda língua mais interessante e envolvente. Eles podem ajudar os aprendizes a interagir, refletir sobre a língua que estão aprendendo e trabalhar vários aspectos dela, como pronúncia, gramática, vocabulário e sintaxe. Desse modo, na aproximação entre os estudos linguísticos associados à gamificação, a linguagem, uma das grandes atividades arquetípicas da sociedade humana, carrega a marca do jogo. Elaborada e desenvolvida para comunicar, ensinar e comandar, a linguagem nos permite:

(...) distinguir as coisas, defini-las e constatá-las; em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, jogando com essa maravilhosa faculdade de designar, (...) por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo" (HUIZINGA, 2019, p. 5-6), e desta criação se oportuniza a aprendizagem.

Ao definir a gamificação, suas finalidades e relevância, evidencia-se que a aplicação de estratégias lúdicas no ambiente educacional e empresarial se apresenta como uma abordagem inovadora e eficaz para engajar e motivar os participantes. Nesta sequência, exploraremos os elementos fundamentais da gamificação, incluindo suas dinâmicas, mecânicas e componentes, com um foco específico em sua aplicação no ensino de línguas estrangeiras. Na próxima seção, examinaremos detalhadamente o objeto de estudo e os procedimentos metodológicos adotados para integrar elementos de jogos no processo de aprendizagem de idiomas, ressaltando a influência positiva dessa abordagem no desenvolvimento linguístico dos estudantes.

3 A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: O OBJETO DE ESTUDO E OS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Conforme Sanches (2021, p. 49), Zichermann e Cunningham (2011) identificam pelo menos sete elementos primários da gamificação: pontuação, níveis, ranking, selos ou troféus, desafios/missões, engajamento inicial e outros ciclos de engajamento. Cada um desses elementos complementa os demais, pois, segundo Sanches (p. 49-50), podem ser utilizados para motivar os jogadores a persistirem no jogo. A pontuação reflete o desempenho do jogador, os desafios correspondem a tarefas a serem completadas, os níveis representam o progresso do jogador, os selos e troféus servem como recompensas por metas alcançadas e o ranking lista os jogadores com as melhores colocações.

Além dos elementos primários da gamificação, é essencial considerar a jogabilidade, ou seja, a organização das ferramentas disponíveis. De acordo com Werbach e Hunter (2012), essas ferramentas se dividem em três categorias de elementos na gamificação: dinâmicas, mecânicas e componentes, cada uma desempenhando um papel crucial na estruturação e efetividade da gamificação em contextos educacionais e de engajamento.

De acordo com os autores, as *dinâmicas*, o primeiro elemento, possuem maior nível de abstração e representam aspectos gerais da gamificação (SANCHES, 2021, p. 52 *apud* WERBACH e HUNTER, 2012). As dinâmicas se fundamentam em alguns aspectos para a etapa inicial do planejamento e estabelecimento dos objetivos da gamificação (ou da atividade gamificada). Os *limites* representam as restrições, enquanto as *emoções* abrangem uma gama que inclui curiosidade, competitividade, frustração e felicidade. A *narrativa*, por sua vez, envolve um enredo contínuo, enquanto a *progressão* cria uma sensação de continuidade e avanço. As *relações*, conectadas a interações sociais e aos sentimentos por elas gerados, promovem camaradagem e altruísmo. Tais elementos podem contribuir para o processo de planejamento da ambientação que o professor (mediador) utilizará para construir a gamificação na sala de aula, mas não podem ser considerados e gerenciados de forma isolada.

Adicionalmente, Werbach e Hunter (2012) consideram que a gamificação deve ser moldada a partir de suas *mecânicas*, descritas como processos que conduzem o público ao engajamento e à ação dos jogadores. Desafios, sorte, competição, cooperação, feedback, aquisição de recursos, recompensas, transações, turnos e estados de vitória fazem parte da mecânica da gamificação.

De acordo com Sanches (2021, p. 53), os *desafios* são tarefas que exigem esforço para serem feitas, ou puzzles. A *sorte* pode ser interpretada como um componente da aleatoriedade, dando origem a padrões de *competição* (em que um lado emerge vitorioso enquanto o outro sofre derrota, em contextos individuais ou grupais) e *cooperação* (em que os jogadores se unem em direção a um objetivo comum). No que se refere ao *feedback*, ele se manifesta como uma avaliação do desempenho do jogador. A *aquisição de recursos* se destaca na aquisição de itens úteis ou colecionáveis, até mesmo em ambientes educacionais, uma vez que a acumulação de “dicas” ou “jogadas especiais” pode servir a esse propósito. As *recompensas* e as *transações* representam, respectivamente, os benefícios obtidos por uma ação ou conquista, bem como as trocas entre jogadores em cada *turno*, com alternância de participação entre jogadores e grupos ao longo do jogo. Por fim, são identificadas as condições que determinam a vitória de um grupo ou jogador: os estados de vitória.

Por fim, as dinâmicas e as mecânicas envolvidas na gamificação não podem coexistir e colaborar entre si de forma direta sem os componentes, elementos específicos que garantem a aplicação efetiva desses elementos. A partir do estabelecimento desses componentes, a gamificação se torna "viável inclusive de modo analógico, e não só por meio de plataformas" (SANCHEZ, 2021, p. 55). Os autores sugerem pelo menos quinze componentes, descritos na tabela a seguir:

Tabela 1. Componentes da gamificação e seus significados

Componente	Significado do componente
Conquistas	Objetivos definidos (o que deve ser alcançado ao final);
Avatares	Representação visual de um personagem de um jogador;
Troféus e selos	Representação visual de uma conquista (ícones, objetos, adesivos);
Batalhas com o chefe	Desafios difíceis ao fim de um nível;
Coleções	Conjunto de itens ou troféus acumuláveis;
Combate	Tipos de oposição entre membros e times que podem ocorrer;
Desbloqueio de conteúdo	Conteúdos disponíveis apenas a partir de certos estágios;
Presentear	Oportunidades de compartilhar recursos com outros jogadores;
Placar	Representação visual da progressão de jogadores e conquistas;
Níveis	Criação de níveis diferentes, que permitem evolução;
Pontos	Pontuação, que geralmente é numérica;
Missões	Costumam misturar objetivos com uma narrativa;
Gráficos	Feedback visual, que possibilita ao jogador ter mais informações;
Times	União de alunos em grupos de ao menos duas pessoas;
Bens virtuais	Itens que são percebidos como valiosos;

Fonte: Elaborada pelo autor (adaptado de SANCHEZ, 2021, p. 54)

A escolha da revisão bibliográfica integrativa como metodologia de pesquisa é fundamentada na dispersão de estudos sobre a aplicação da gamificação no ensino de línguas, especialmente no ensino de línguas estrangeiras, além das limitações em realizar pesquisas mais direcionadas devido aos recursos digitais disponíveis nas escolas. Inicialmente, pretendíamos restringir o estudo ao ensino do espanhol como língua estrangeira; no entanto, durante a busca preliminar, encontramos apenas três artigos, sendo um deles analisado e referenciado neste trabalho. A escassez de publicações específicas sobre o espanhol pode ser atribuída à diminuição da sua presença nos currículos escolares brasileiros nos últimos anos, resultando em uma carência de pesquisas pedagógicas nessa área, apesar da continuidade do ensino de espanhol em cursos livres.

Portanto, a revisão bibliográfica integrativa é uma estratégia essencial para reunir, analisar e sintetizar estudos, oferecendo uma compreensão ampla do tema e

identificando lacunas de pesquisa. Essa abordagem pode gerar *insights* valiosos para a prática pedagógica no ensino de línguas estrangeiras, contribuindo para o desenvolvimento de estratégias mais eficazes no contexto educacional brasileiro. Embora mais comum nas ciências da saúde, a revisão integrativa é uma ferramenta adequada para esta pesquisa, pois sintetiza as evidências existentes e orienta práticas baseadas no conhecimento científico atual, beneficiando educadores e profissionais do ensino de línguas.

Para organizar e desenvolver esta pesquisa, estruturamos o estudo em seis etapas processuais. Primeiramente, definimos o problema e formulamos perguntas de pesquisa, além de estabelecer a estratégia de busca, os descritores utilizados e a base de dados para identificar o tema e selecionar a questão de pesquisa (etapa 1). Em seguida, estabelecemos os critérios de inclusão e exclusão, focando em estudos publicados nos últimos dez anos (2013-2023) e detalhando os critérios que serão apresentados posteriormente (etapa 2). Posteriormente, iniciamos a identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados por meio da leitura de resumos, palavras-chave e títulos (etapa 3).

Finalizando a estruturação da metodologia de pesquisa, realizamos a análise e interpretação dos resultados (etapa 4), que serão apresentados na seção de discussão subsequente. Com base nos pressupostos introdutórios deste estudo, nosso objetivo é oferecer uma revisão ou síntese do conhecimento, identificando problemas, conceitos-chave e possibilidades aplicáveis às práticas pedagógicas e científicas dos professores. Essa identificação é essencial, considerando a necessidade emergente de propostas para estudos futuros.

No campo dos artigos de revisão sistemática, encontramos uma abordagem chamada revisão integrativa, que é o método de nosso interesse nesta pesquisa. A revisão integrativa é um método que busca investigar um objeto de estudo específico por meio de uma questão bem definida. A seleção das fontes de revisão segue critérios rigorosos, garantindo a inclusão apenas de estudos relevantes e de qualidade. A avaliação dos materiais é minuciosa e replicável, assegurando a validade e a confiabilidade dos resultados. Essa abordagem visa uma síntese de alta qualidade, seja qualitativa ou quantitativa, contribuindo de maneira significativa para as discussões dos estudos.

Em geral, a revisão sistemática é definida como “a aplicação de estratégias científicas que permitem limitar o viés de seleção de artigos, avaliá-los com espírito crítico e sintetizar todos os estudos relevantes em um tópico específico” (PERISSÉ; GOMES; NOGUEIRA, 2001, *apud* BOTELHO; CUNHA; MACEDO, 2011, p. 126). Essa definição destaca a importância de um processo rigoroso e estruturado na realização de revisões, garantindo que os resultados não apenas reflitam a literatura existente, mas também ofereçam uma base sólida para futuras investigações. Ao empregar a revisão integrativa, nosso objetivo é não apenas compreender o estado atual do tema em questão, mas também identificar lacunas na pesquisa e propor direções para investigações futuras.

Os bancos de dados consultados foram o Portal de Periódicos da CAPES¹ e o Sistema de Informação Científica Redalyc² (*Red de Revistas Científicas de*

¹ O Portal de Periódicos da CAPES é uma plataforma digital brasileira que oferece acesso a periódicos científicos, revistas acadêmicas e outras fontes de informação de alta qualidade. Criado pela CAPES, fundação vinculada ao Ministério da Educação, o portal visa apoiar a formação de recursos humanos de nível superior e é essencial para a comunidade acadêmica, oferecendo artigos, teses, dissertações, e-books, patentes e outros conteúdos científicos e tecnológicos.

² A *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal* (Redalyc) foi criada em 2003 pela Universidad Autónoma del Estado de México para fortalecer e melhorar a qualidade

América Latina y el Caribe, España y Portugal), com o objetivo de ampliar a busca por artigos científicos que tratam da temática em nível continental. O Portal CAPES inclui, em sua maioria, produções nacionais, enquanto o Sistema Redalyc engloba, sobretudo, estudos produzidos e veiculados em toda a América Latina. Optamos por esses dois *sites* devido à sua expressiva popularidade e reconhecimento nos últimos anos. Para sintetizar e ativar nossa busca, utilizamos as palavras-chave “Gamificação”, “Línguas”, “Ensino de línguas estrangeiras” e “Línguas estrangeiras” nos interruptores de busca internos de cada sistema, dando ênfase, em uma primeira análise, às publicações que tratam do ensino de línguas estrangeiras e, em um segundo momento, às que se dedicam ao ensino de línguas estrangeiras na educação básica. Os títulos dos resultados obtidos foram minuciosamente lidos e confrontados com as palavras-chave dos próprios textos.

Realizamos a leitura dos resumos de cada texto para incluir ou excluir objetivamente produções científicas que não se alinham aos objetivos desta pesquisa. Com isso, buscamos reduzir desvios do foco de nossa revisão, que é compreender a aplicação da gamificação no ensino de línguas estrangeiras, desde sua implementação até os resultados alcançados. Priorizamos produções em português e espanhol, embora nossa abordagem inclua outras línguas estrangeiras, desde que os estudos tenham sido realizados no Brasil, com público brasileiro. Esse critério se justifica pela predominância do espanhol em um dos bancos de dados consultados. Assim, incluímos artigos em português e espanhol, mesmo que tratem de outras línguas, como o inglês, para garantir a abrangência necessária. Na próxima seção, apresentamos os 17 artigos analisados, organizados por categoria, autoria e total de estudos coletados, e em três categorias metodológicas, com base nas perspectivas sobre a gamificação no ensino de línguas estrangeiras.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Nesta etapa, discutiremos os resultados da análise de conteúdo dos artigos selecionados, que foram agrupados em 03 categorias, conforme Quadro 1.

Quadro 1. Matriz de síntese das categorias de análise

Categoria	Autor	Número de artigos
Categoria 1: descreve o método resumidamente com base em pressupostos gerais e revisão da literatura.	(ALONSO-GARCÍA; MARTÍNEZ-DOMINGO; BERRAL-ORTIZ, 2021); (AYRES, 2021) (CANI; PINHEIRO; SANTIAGO; SOARES, 2017); (LEFFA; ALVES, 2023); (SILVA, 2022); (SILVA; TOASSI; HARVEY, 2023); (TREJO-GONZÁLEZ, 2020);	07
Categoria 2: descreve em detalhes o método com base em experiência prática (virtual, presencial ou híbrida).	(CORRÊA, 2019); (DE MELLO; RAMOS; CARLOS, 2020); (SANTAMARÍA; ALCALDE, 2020); (VIEIRA; HOYOS, 2018);	04
Categoria 3: propõe	(DUARTE, 2019); (FINARDI; VIEIRA; LEÃO,	06

editorial das revistas de Ciências Sociais e Humanas na América Latina. Em 2006, expandiu-se para todas as áreas do conhecimento, incluindo publicações ibéricas.

nova(s) abordagem(ns) ou modelo(s).	2019); (FISCHER; GRIMES; VICENTINI, 2019); (LEFFA, 2020); (OLIVEIRA; SILVA; NEVES; OLIVEIRA, 2019); (QUAST, 2020);	
-------------------------------------	--	--

Fonte: Modelo adaptado de Souza e Fialho (2019, p. 6) apud. Kraemer et al. (2017, p. 70).

Os quadros 2, 3 e 4 apresentam as informações essenciais dos respectivos estudos: autor(es), título do artigo e abordagem metodológica das categorias 1, 2 e 3.

Categoria 1: Descreve o método resumidamente com base em pressupostos gerais e revisão da literatura.

Quadro 2. Síntese da descrição dos estudos da Categoria 1

Autor	Título	Abordagem metodológica
(ALONSO-GARCÍA; MARTÍNEZ-DOMINGO; BERRAL-ORTIZ, 2021)	<i>Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años</i>	Mapeamento sistemático
(AYRES, 2021)	<i>Gamificação no ensino de línguas: transformando a aprendizagem em um jogo</i>	Revisão da literatura
(CANI; PINHEIRO; SANTIAGO; SOARES, 2017)	<i>Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras</i>	Análise qualitativa
(LEFFA; ALVES, 2023)	<i>Como um Jogo: Gamificação Responsiva no Ensino de Línguas</i>	Revisão narrativa ampliada
(SILVA, 2022)	<i>Uma selfie dos estudos sobre jogos e gamificação no Brasil: poses, cenários e perspectivas críticas</i>	Documental-crítica
(SILVA; TOASSI; HARVEY, 2023)	<i>Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação</i>	Qualitativa/Revisão bibliográfica
(TREJO-GONZÁLEZ, 2020)	<i>Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma</i>	Qualitativa/Triangulação de dados

Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

O artigo de Alonso-García *et al.* (2021) investigou as experiências de gamificação na educação superior na Espanha, analisando estudos empíricos publicados entre 2016 e 2020, identificados na base de dados Web of Science. A busca inicial encontrou 332 artigos, dos quais 16 foram analisados. Os resultados apontam para o crescimento da gamificação, especialmente nas ciências sociais, humanidades e saúde, com menor ênfase no ensino de línguas. A gamificação tem sido aplicada isoladamente ou em combinação com metodologias como sala de aula invertida, gerando efeitos positivos na motivação e desempenho dos alunos. O estudo revelou tendências e desafios no uso da gamificação na educação superior espanhola.

No artigo de Bruna Escalante Ayres (2021), é realizada uma análise bibliográfica sobre o impacto das tecnologias digitais no ensino de línguas, com foco em ferramentas como *Kahoot*, *Lyrics Training* e *Duolingo*. A autora aborda a

importância das tecnologias na educação contemporânea, revisa as perspectivas tecnológicas de ensino, como a aprendizagem móvel, e analisa os recursos e contribuições de cada ferramenta para o ensino de línguas. Ela conclui ressaltando a importância da atualização constante dos educadores diante das novas tecnologias. Este estudo preliminar é relevante para orientar a adoção dessas ferramentas no ensino, considerando aspectos de acessibilidade, interatividade e motivação.

O estudo de Cani *et al.* (2017) analisa três jogos digitais para o aprendizado de inglês: *Lingualeo*, *English Grammar All Levels* e *Learning 2 Talk*, com base em seis critérios: (1) teorias de aprendizagem (behaviorista, comunicativa ou integrativa); (2) contextualização (atividades com ou sem contexto real); (3) personalização (opções de customização); (4) interação (jogo-jogador e entre usuários); (5) conteúdo abordado (leitura, escrita, vocabulário, gramática, audição e pronúncia); e (6) interface (*design*, prazer e usabilidade). A pesquisa conclui que, embora os jogos tenham potencial para aprendizagem, carecem de atividades contextualizadas, limitando-se a respostas "certas" ou "erradas". O artigo também destaca a importância do letramento digital na escola, sugerindo que os jogos precisam ser atualizados para incluir maior criticidade e reflexão, além de contextos de aplicação mais realistas.

O estudo de Vilson J. Leffa e Carolina Fernandes Alves (2020) revisa a literatura sobre gamificação no ensino de línguas, com foco nos elementos dos jogos aplicáveis à educação. Os autores introduzem o conceito de design responsivo, que adapta a gamificação às características do contexto de ensino, aos objetivos de aprendizagem e às preferências dos alunos. Através de uma revisão narrativa ampliada, os resultados indicam que elementos lúdicos periféricos, como pontuação e recompensas, têm pouco impacto na motivação, enquanto elementos intrínsecos, como desafios e cooperação, incentivam a superação de dificuldades e a persistência. Conclui-se que a gamificação responsiva é uma abordagem promissora, pois favorece a adaptação ao contexto e aumenta as chances de sucesso no ensino de línguas.

É importante ressaltar que Leffa é um nome frequente nos estudos da gamificação associada ao ensino de línguas e no estudo em questão, sua abordagem metodológica consistiu em selecionar estudos para revisão a partir dos seguintes critérios: (i) textos publicados em periódicos acadêmicos revisados por pares; (ii) textos com foco na gamificação no ensino de línguas; e (iii) abordagem metodológica quantitativa ou qualitativa. O resultado dos procedimentos de análise aponta para uma consideração interessante: estes podem não ser generalizáveis para todos os contextos de ensino de línguas.

O estudo de Kleber Aparecido da Silva (2022) utiliza uma abordagem documental-crítica, com base em artigos científicos publicados entre 2009 e 2019 em periódicos qualificados no Brasil, focando nos jogos e na gamificação no ensino de línguas. A partir dessa revisão, o autor discute questões teórico-metodológicas, como a definição de gamificação, seus elementos, evidências de sua eficácia, desafios e limitações, e a formação de professores. A análise oferece uma visão abrangente das tendências e perspectivas de pesquisa sobre o tema, sendo leitura essencial para pesquisadores brasileiros.

O artigo de Silva, Toassi e Harvey (2020) investiga como as práticas docentes em língua estrangeira (LE) podem promover metodologias inovadoras mediadas por recursos digitais, com ênfase na gamificação. Os autores contextualizam a relação entre as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e as teorias educacionais, destacando os objetos de

aprendizagem (OAs) como ferramentas acessíveis à integração de métodos inovadores. A pesquisa baseia-se na perspectiva construtivista de Papert (2008) e nas metodologias ativas de Filatro e Cavalcanti (2018), defendendo o protagonismo do aluno na construção colaborativa do conhecimento.

As observações registradas no estudo indicam que os professores ainda enfrentam desafios ao incorporarem *softwares* educativos e gamificação às aulas virtuais. No entanto, depreende-se que a integração dos recursos digitais à metodologia docente proporciona novas formas interativas de aprendizado. Com base nos resultados da pesquisa, sugere-se que pesquisas futuras investiguem a utilização de jogos em diferentes contextos, com foco na aprendizagem de diversos aspectos das línguas estrangeiras, desde a aquisição até a comunicação, por exemplo.

O estudo de Hugo Trejo-González (2020) é relevante para concluir este tópico e transitar para o próximo, por seu caráter teórico-prático. Trata-se de um estudo qualitativo, no qual se observa aulas do autor e se aplica um questionário aos alunos para coletar dados sobre suas experiências com a gamificação. A triangulação desses dados, organizada na tabela desta categoria, permitiu uma análise mais abrangente dos efeitos da gamificação no ensino de francês escrito. Segundo o estudo, a gamificação melhora as interações em grupo, aumenta a participação dos alunos e atende às necessidades didáticas da escrita.

O autor do artigo realizou observações em sala de aula durante o desenvolvimento da disciplina de Francês Escrito. As observações foram conduzidas com o intuito de identificar os efeitos da gamificação na interação, na participação e na aprendizagem dos alunos. O questionário teve como objetivo obter a perspectiva geral dos alunos sobre a gamificação a partir dos seguintes tópicos: (1) a percepção dos alunos sobre os efeitos da gamificação na interação do grupo; (2) a percepção dos alunos sobre os efeitos da gamificação na sua própria participação; (3) a percepção dos alunos sobre os efeitos da gamificação na sua aprendizagem.

A pesquisa demonstra que a gamificação é uma estratégia eficaz para a aprendizagem de línguas estrangeiras, especialmente no contexto de aprendizagem em grupo, ao promover interações e estimular a participação dos alunos no desenvolvimento da escrita em francês. Contudo, como destacado, sua aplicação requer maior envolvimento do professor e acompanhamento constante dos resultados.

Categoria 2: Descreve em detalhes o método com base em experiência prática (virtual, presencial ou híbrida).

Os estudos da Categoria 2, além de complementarem os conteúdos da categoria anterior, apresentam uma descrição essencialmente prática, sistematizada e com procedimentos que vão além do caráter teórico ou bibliográfico. Essa categoria foi a que concentrou o menor número de artigos, conforme demonstrado no Quadro 3.

Quadro 3. Síntese da descrição dos estudos da Categoria 2

Autor	Título	Abordagem metodológica
(CORRÊA, 2019);	<i>A gamificação e o ensino/aprendizagem de segunda língua: um olhar investigativo sobre o Duolingo</i>	Qualitativa

(MELLO, D. E. de; RAMOS, S.; CARLOS, R.; MOLLERO, G., 2020);	<i>Os impactos da Gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL IBT Produção Oral</i>	Pesquisa-ação
(SANTAMARÍA; ALCALDE, 2020);	<i>Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos?</i>	Qualitativa/Comparativa
(VIEIRA; HOYOS, 2018)	<i>Gamificação no Ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré</i>	Qualitativa

Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

O artigo de Cláudio Corrêa (2019) adota uma abordagem qualitativa, focada na compreensão dos fenômenos sociais a partir da perspectiva dos participantes. A coleta de dados é realizada por meio de entrevistas, observação participante e análise de documentos, com o uso de testes comparativos de nivelamento para avaliar o desempenho dos participantes. Embora inclua elementos quantitativos, como os dados dos testes, o foco principal é a interpretação qualitativa das experiências dos participantes, complementada por outros meios digitais de educação aberta.

Explicado o arranjo metodológico, esclarecemos que o texto é uma análise do aplicativo Duolingo, que se propõe a ensinar línguas utilizando características da gamificação. O texto está dividido em duas partes: a primeira apresenta as principais características do aplicativo, enquanto a segunda discute os aspectos pedagógicos do ensino oferecido. O autor argumenta que o curso é eficaz na motivação dos alunos, mas apresenta algumas limitações pedagógicas.

Uma das principais limitações é o uso da tradução como estratégia principal de ensino. O autor argumenta que a tradução não é a melhor forma de aprender um idioma. Ele afirma que a tradução pode levar a erros e a uma compreensão superficial do idioma. Outra limitação é a fragmentação da língua. O autor argumenta que o curso a divide em pequenos pedaços, dificultando o desenvolvimento de habilidades de comunicação. Ele afirma que o curso deveria oferecer mais atividades envolvendo compreensão e produção de textos. Ele conclui que o Duolingo é uma ferramenta útil para o aprendizado de línguas, mas que deve ser utilizado em conjunto com outras estratégias de ensino.

O estudo em questão nos lembra que muitas práticas pedagógicas tradicionais, eficazes no ensino presencial, não funcionam bem no ensino *online*. Outro desafio é a falta de interação entre alunos e professores. Aqui, argumenta-se que a interação é essencial para a aprendizagem e que as tecnologias digitais ainda não conseguem replicá-la. Sendo assim, o Duolingo se mostra uma ferramenta útil para a motivação dos alunos, mas é preciso garantir que ela seja utilizada de forma adequada para atender às suas necessidades, garantindo a interação entre os alunos e os professores para fins de acompanhamento e progresso da aprendizagem.

A pesquisa-ação, proposta por Diene Eire De Mello *et al.* (2020), é um tipo de estudo que combina investigação científica com ação prática. O objetivo da pesquisa-ação é resolver um problema ou melhorar uma situação por meio da investigação e da ação. No caso do artigo, o problema que os autores pretendem

resolver é avaliar o impacto da gamificação e da introdução de jogos educacionais na motivação e na proficiência linguística dos estudantes de língua inglesa. Para tanto, eles ministraram um curso de 16 horas de TOEFL iBT: Produção Oral em uma universidade pública do estado do Paraná. Durante o curso, foram utilizados elementos diversificados de gamificação e jogos educacionais.

Para avaliar o impacto motivacional, os autores aplicaram um questionário ao final do curso. Para medir a proficiência linguística, compararam gravações de um teste realizado no início e no final do curso. Os resultados indicam que os alunos percebem as aulas gamificadas e os jogos educativos como positivos para a motivação, engajamento e autoconfiança. No entanto, as gravações não revelaram avanços significativos na produção oral. Os autores concluem que a gamificação é eficaz para o envolvimento dos alunos, mas sugerem mais estudos para avaliar seu impacto na proficiência linguística.

Se, até o momento, os estudos concentraram-se em tratar da prática em ambientes específicos, presenciais ou virtuais, o texto de Alexandra Santamaría e Elena Alcalde (2020) irrompe com essa tendência por trazer, em sua abordagem qualitativa, uma análise comparativa. O artigo buscou comparar o desempenho de uma atividade de *breakout* em duas disciplinas com o mesmo conteúdo, mas ensinadas de formas diferentes: uma presencialmente e a outra virtualmente. Para isso, foram utilizados questionários e entrevistas com os estudantes para coletar dados sobre suas opiniões, dificuldades, facilidades e motivações em relação à atividade. Os dados coletados foram analisados qualitativamente para identificar as diferenças observadas entre as duas modalidades de ensino.

Trata-se de um estudo sobre a eficácia da gamificação no ensino de inglês como língua estrangeira. As autoras utilizaram um questionário com perguntas abertas e fechadas para coletar as opiniões dos participantes. O questionário foi validado por três especialistas e aplicado a 25 alunos em uma atividade presencial e a 21 alunos em uma atividade *online*. Os resultados da pesquisa indicam que a gamificação foi eficaz nos dois contextos. Os alunos que participaram da atividade presencial relataram que se sentiram mais motivados e envolvidos no aprendizado. Já os alunos que participaram da atividade *online* relataram que a gamificação os ajudou a aprender de maneira mais eficaz. As autoras concluíram que os resultados do estudo fornecem uma visão geral da eficácia da gamificação no ensino de inglês como língua estrangeira.

O artigo de Maressa de Freitas Vieira e Elaine Aparecida Campideli Hoyos (2018) abordou o estranhamento inicial dos alunos em dois projetos de gamificação em línguas estrangeiras. Embora a novidade da gamificação tenha gerado resistência no início, os alunos se tornaram mais receptivos e engajados conforme a dinâmica dos jogos foi explicada. Os projetos, segundo as autoras, foram bem-sucedidos em promover a aprendizagem da gramática, mesmo entre alunos com dificuldades ou desinteresse pela disciplina.

O projeto "SOS Gramática", focado no ensino da gramática da língua portuguesa, utilizou jogos e atividades lúdicas para estimular o interesse dos alunos e promover a reflexão sobre sua importância na leitura e escrita. Similarmente, o projeto "Abanico", voltado ao ensino de gramática espanhola, teve um público restrito, mas também foi bem-sucedido em integrar e ensinar os alunos. Ambos os projetos foram avaliados positivamente por alunos, bolsistas e professores. Os alunos destacaram que as atividades lúdicas facilitaram a compreensão da gramática, os bolsistas refletiram sobre metodologias de ensino e os professores consideraram a gamificação uma estratégia eficaz.

Categoria 3: Propõe nova(s) abordagem(ns) ou modelo(s).

Na etapa final de nossa discussão dos resultados da análise de conteúdo dos artigos selecionados, apresentamos as proposições de alguns autores sobre os desafios da implementação da gamificação no ensino de línguas estrangeiras. Dessa forma, pretendemos honrar o título de nossa pesquisa, apontando, sobretudo, as possibilidades de uma relação custo-benefício mais eficiente entre a metodologia ativa que tomamos como objeto de estudo e nossa área de interesse: o ensino de línguas estrangeiras.

Quadro 4. Síntese da descrição dos estudos da Categoria 3

Autor	Título	Abordagem metodológica
(DUARTE, 2019)	<i>Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e Feedback</i>	Qualitativa/Análise de dados
(FINARDI; VIEIRA; LEÃO, 2019)	<i>Uma proposta de matriz de avaliação de jogos digitais para o ensino-aprendizagem-uso de língua adicional</i>	Pesquisa-desenvolvimento
(FISCHER; GRIMES; VICENTINI, 2019)	<i>A escrita gamificada de fanfictions com o apoio de tecnologias digitais em um clube de inglês</i>	Qualitativa/Estudo de caso
(LEFFA, 2020)	<i>Gamificação no ensino de línguas</i>	Quali-quantitativa
(OLIVEIRA; SILVA; NEVES; OLIVEIRA, 2019)	<i>Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa</i>	Pesquisa-ação
(QUAST, 2020)	<i>Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores</i>	Qualitativa/Descritiva

Fonte: Produzido pelos autores, 2023.

O artigo de Gabriela Bohlmann Duarte (2019) apresenta uma análise sobre a inserção da gamificação em Recursos Educacionais Abertos (REA) para a aprendizagem de inglês, considerando dois elementos essenciais dessa ferramenta metodológica: motivação e *feedback*. A autora realizou um estudo qualitativo com dois grupos de alunos, um que realizou atividades gamificadas e outro que realizou atividades não gamificadas. Os resultados do estudo mostraram que a gamificação pode ser importante para a motivação de alguns alunos na aprendizagem de inglês. No entanto, a autora conclui que não é possível generalizar essa afirmação e que é necessário considerar como as informações de *feedback* são apresentadas nas atividades. A autora sugere que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para a aprendizagem de inglês, mas que é importante que os professores considerem as particularidades dos seus alunos, sem generalizações, e os objetivos das atividades ao escolherem se devem ou não gamificá-las (DUARTE, 2019, p. 1058).

Em síntese, Duarte (2019) defende que é necessário considerar alguns

aspectos, como o tipo de atividade a ser gamificada, pois atividades mais complexas, que demandam mais informações, podem gerar dificuldades para os alunos, especialmente se não houver um *feedback* claro e suficiente. Além disso, as particularidades dos alunos também merecem atenção, pois as motivações variam de acordo com cada indivíduo ou grupo e estão sujeitas a diferentes situações. Logo, generalizar os efeitos exclusivamente positivos da gamificação é problemático.

Além dos cuidados referentes ao *design* gamificado, é também preciso considerar o tipo de atividade e o tipo de *feedback* para ela, de acordo com os objetivos do professor. A autora destaca que, nas atividades analisadas, as características de gamificação presentes eram apenas os PBLs (sigla em inglês para *Points, Badges and Leaderboards*). No entanto, já há trabalhos que preconizam a importância de se criar um *design* gamificado, no qual toda a experiência interativa da sala de aula ocorreria de uma forma gamificada. É possível que, a partir de um *design* gamificado, as percepções e motivações dos alunos se manifestem de formas diferentes.

O artigo de Finardi, Vieira e Leão (2019) é caracterizado pela realização de um estudo que visa desenvolver uma matriz de avaliação de jogos digitais para o ensino, a aprendizagem e o uso de L2. O estudo está dividido em duas etapas, sendo a primeira delas a proposição da matriz de avaliação. Nessa etapa, os pesquisadores revisaram a literatura sobre jogos digitais para o ensino-aprendizagem de L2, a partir da qual identificaram onze parâmetros relevantes para a avaliação desses jogos. Na segunda etapa, os pesquisadores concentraram-se na avaliação dos parâmetros propostos, selecionando um conjunto de jogos digitais disponíveis *online* e avaliando-os com base nos parâmetros propostos.

Os resultados do estudo sugerem que a matriz proposta é um instrumento válido para a avaliação de jogos digitais no que se refere ao ensino, à aprendizagem e ao uso de L2. A matriz reflete pressupostos importantes que subjazem à aquisição e ao uso de uma segunda língua (L2), bem como fornece subsídios para a seleção de aplicativos que atendam aos objetivos educacionais almejados. Dentre os parâmetros propostos discutidos no parágrafo anterior, estão: (1) objetivo (qual o objetivo do jogo?), (2) conteúdo (quais aspectos da língua são trabalhados no jogo?), (3) interatividade (como o jogo permite a interação do jogador?), e (4) *feedback* (como o jogo fornece *feedback* ao jogador?); (5) acessibilidade (o jogo é acessível a todos os jogadores); (6) atividade (o jogo é desafiador e envolvente); (7) motivação (o jogo é motivador para os jogadores); (8) cultura (o jogo representa a cultura da língua-alvo); e (9) avaliação (como o jogo pode ser avaliado?).

No estudo de Fischer, Grimes e Vicentini (2019), que trata especificamente do gênero *fanfiction* associado ao ensino de língua inglesa, os dados foram coletados por meio de três instrumentos: (I) enunciados dos sujeitos na plataforma de gamificação *Classcraft*; (II) *fanfictions* escritas durante as aulas do clube; e (III) grupo focal realizado com os sujeitos. O primeiro instrumento se caracterizou pela coleta dos enunciados e posterior análise para identificar as interações e posicionamentos dos sujeitos durante o percurso de escrita da *fanfiction*. No segundo instrumento, a *fanfiction* foi analisada para identificar os conhecimentos e habilidades dos sujeitos em relação ao próprio gênero, enquanto, no terceiro, o grupo focal, realizado com os sujeitos, foi conduzido para coletar suas percepções sobre o trabalho com o gênero *fanfiction*.

As análises foram realizadas a partir de uma perspectiva sociocultural dos estudos dos letramentos, que compreende a aprendizagem de um gênero por meio de práticas sociais. Os resultados do estudo apontam que a escrita gamificada de

fanfictions com o apoio das Tecnologias Digitais (TD) possibilitou aos participantes: (a) inserir-se em diferentes práticas de letramento que envolvem a leitura e a escrita do gênero *fanfiction*; (b) vivenciar formas singulares de se posicionar em relação ao gênero; e (c) desenvolver conhecimentos e habilidades em relação ao gênero.

O estudo de Leffa (2020) sobre a gamificação na aprendizagem de línguas complementa pesquisas anteriores e aponta direções para futuras investigações. Realizado com alunos do ensino médio de uma escola pública brasileira, utilizou um sistema autoral de gamificação (ELO) em aulas de inglês. Os resultados indicaram que, além dos mecanismos de jogo, fatores como a relevância do conteúdo e o design didático são cruciais para a motivação. O autor sugere expandir a gamificação, incorporando aspectos como o prazer intrínseco de jogar, a persistência frente a desafios e a busca por desempenho superior.

No que tange ao estudo realizado por Oliveira *et al.* (2019), tão pertinente quanto os anteriores, mas atento às discussões sobre o uso ou a proibição de celulares em salas de aula, o texto discute tal uso, com foco no ensino de língua inglesa. Os autores defendem que o uso bem planejado de celulares pode ser uma ferramenta valiosa para a aprendizagem, pois desperta o interesse dos alunos e torna as aulas mais interativas.

O texto descreve três atividades em sala de aula que utilizam celulares para desenvolver habilidades nos alunos, reduzindo desinteresse e dispersão. As atividades incluíram: 1) um jogo de perguntas e respostas sobre gramática em inglês, com níveis de dificuldade adaptados aos conhecimentos dos alunos; 2) uso de um aplicativo de tradução para prática de leitura e compreensão em inglês e português; e 3) jogos de memória personalizados para praticar o vocabulário estudado em cada turma.

Os autores argumentam que as tecnologias podem ser usadas de forma positiva quando bem planejadas. O texto também discute a importância do uso crítico e consciente das tecnologias digitais, defendendo que o professor deve atuar como mediador do processo de aprendizagem, selecionando as ferramentas e atividades mais adequadas para cada contexto.

O estudo conclui que a integração entre professor, gamificação e tecnologias digitais é fundamental para o ensino da língua inglesa. A utilização de atividades gamificadas com *QR codes*, aplicadas em diferentes turmas, mostrou-se eficaz para promover um aprendizado mais envolvente e significativo. Os autores apontam a gamificação aliada ao *QR code* como uma potente ferramenta didática, aproximando as aulas da realidade dos alunos.

Em última análise, o texto de Karin Quast (2020) encerra nossa discussão com um direcionamento específico e igualmente pertinente: a formação de professores. Se até aqui comentamos a relação entre a gamificação e o ensino de línguas estrangeiras perante o público final (os alunos), neste momento, trataremos especificamente da figura mediadora deste processo.

De caráter qualitativo e descritivo (pois envolve análise de conteúdo e estudo de caso), o estudo de Quast (2020) foi realizado a partir da análise de um sistema gamificado elaborado para uma disciplina de pós-graduação na área de Linguística Aplicada. A análise do sistema gamificado foi realizada a partir dos elementos de jogos e dos princípios de aprendizagem inerentes a jogos de qualidade. O artigo também apresenta uma análise das produções acadêmicas dos professores participantes da disciplina, com o objetivo de verificar como eles se apropriaram do conceito de gamificação e o utilizaram em suas aulas.

A autora destaca que a experiência foi positiva, mas que, obviamente,

existem alguns desafios a serem superados. Um deles é que a gamificação deve ser contextualizada e adaptada a cada turma, o que requer conhecimento sobre os alunos e suas motivações. Outro desafio é que a gamificação exige tempo e dedicação, o que pode ser um obstáculo para professores que já têm muitas demandas. Quast (2020) conclui o texto destacando a importância de os professores terem um certo nível de letramento em jogos para se apropriarem da gamificação de forma eficaz (p. 815-816). A autora também recomenda que os professores experimentem jogos antes de implementá-los em suas aulas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação tem se destacado como uma estratégia avançada na educação e em outros campos, transformando tarefas em experiências motivadoras. Este estudo mostra que a gamificação vai além do entretenimento, incorporando elementos como recompensas, competição e desafios para promover o engajamento e a aprendizagem ativa. A teoria sociocultural de Vygotsky (2009) é fundamental, pois destaca a importância da interação social no aprendizado, permitindo aos alunos aprimorar suas habilidades linguísticas em um ambiente dinâmico. A linguagem, elemento central na comunicação, facilita a interação entre aprendizes e contribui para um aprendizado mais significativo.

A revisão bibliográfica integrativa foi escolhida como metodologia devido à dispersão dos estudos sobre gamificação no ensino de línguas e à escassez de recursos digitais nas escolas. Ampliar a pesquisa para além do espanhol permitiu uma visão mais abrangente. A revisão se mostrou eficaz ao reunir e analisar os estudos disponíveis, identificando lacunas e contribuindo para práticas pedagógicas mais eficazes. A análise crítica dos estudos revelou que muitos trabalhos se concentram em revisões bibliográficas, sem abordagens práticas de gamificação no ensino de línguas. A metodologia adotada, estruturada em seis etapas, especificação e análise dos resultados, forneceu evidências para enriquecer o campo do ensino de línguas estrangeiras.

Os resultados destacam diferentes perspectivas sobre o uso da gamificação, com estudos como o de Alonso-García *et al.* (2021) mostrando o seu crescimento no ensino superior na Espanha, embora o ensino de línguas ainda não seja predominante. Pesquisadores como Ayres (2021) e Cani *et al.* (2017) enfatizam a importância da personalização e da contextualização no aprendizado, enquanto Silva (2022) ressalta a necessidade de formação docente para a adoção da gamificação. Concluir que ampliar as pesquisas sobre gamificação e ensino de línguas, especialmente para idiomas menos prestigiados como o espanhol, é essencial para diversificar as abordagens pedagógicas e democratizar o ensino. Pesquisas futuras devem explorar como aplicar a gamificação de forma prática, enriquecendo as ferramentas disponíveis para educadores e promovendo um aprendizado mais eficaz.

REFERÊNCIAS

ALONSO-GARCÍA, S. et al. Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. Hachetetepé. **Revista científica de educación y comunicación**, n. 23, p. -, 2021.

AYRES, B. E. (2021). Gamificação no ensino de línguas: transformando a aprendizagem em um jogo. **Revista Tecnologias Educacionais Em Rede**

(ReTER), 2(2), e20/01–17.

BACICH, L.; MORAN, J. M. (2017). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso. 2017.

BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. C. de A.; · MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**. · Belo Horizonte, v.5, n. 11, p. 121-136 · maio-ago. 2011 · ISSN 1980-5756. Disponível em: <<http://www.gestoesociedade.org/gestoesociedade/article/view/1220/906>>. Acesso em: 17 jul. 2023.

CANI, J. B. et al. Análise de jogos digitais em dispositivos móveis para aprendizagem de línguas estrangeiras. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, v. 17, n. 3, p. 455–481, 1 set. 2017.

CORRÊA, C. R. (2019). A gamificação e o ensino/aprendizagem de segunda língua: um olhar investigativo sobre o Duolingo. **Revista Linguagem & Ensino**, 22(4), 1020-1039.

DA SILVA, M. M. C.; TOASSI, P. F. P.; HARVEY, M. S dos S. Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação. **Revista Linguagem em Foco**, v.12, n.2, 2020. p. 227 – 247.

DE SOUZA, E.; FIALHO, F. A. P. (2019). Descrição metodológica da gamificação no contexto educacional: uma revisão integrativa da literatura. **Anais do Congresso Internacional de Conhecimento e Inovação – Ciki**, 1(1).

DUARTE, G. B. (2019). Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e o Feedback. **Revista Linguagem & Ensino**, 22(4), 1040-1062.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. 1ª ed. São Paulo: Edipro, 2012.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, L. **Metodologias ativas no ensino superior**: desafios e perspectivas. Curitiba: Appris. 2022.

FINARDI, K.; VIEIRA, G. V.; LEÃO, R. (2019). Uma proposta de matriz de avaliação de jogos digitais para o ensino-aprendizagem-uso de língua adicional. **Revista Linguagem & Ensino**, 22(4), 1174-1198.

FISCHER, A.; GRIMES, C.; MARIANA APARECIDA VICENTINI. A escrita gamificada de fanfictions com o apoio de tecnologias digitais em um clube de inglês. **Trabalhos em Lingüística Aplicada**, v. 58, n. 3, p. 1164–1196, 1 set. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. Monteiro, João Paulo. 9. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KRAEMER, R. et al. (2017). Maturidade de gestão do conhecimento: uma revisão sistemática da literatura para apoiar o desenvolvimento de novos modelos de

avaliação. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, 7 (Número Especial), 66-79, março.

LEFFA, V. J.; ALVES, C. F. Como um Jogo: Gamificação Responsiva no Ensino de Línguas. **Revista Linguagem em Foco**, v.12, n.2, 2020. p. 207 – 226.

LEFFA, V. J. (2020). Gamificação no ensino de línguas. *Perspectiva*, 38(2), 1–14. **MANUAL DE REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SISTEMÁTICA-INTEGRATIVA: A Pesquisa Baseada em Evidências**. Biblioteca Virtual de Enfermagem - COFEN. Disponível em: <<http://biblioteca.cofen.gov.br/manual-revisao-bibliografica-sistemica-integrativa-pesquisa-baseada-evidencias/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

MELLO, D. E. de; RAMOS, S.; CARLOS, R.; MOLLERO, G. Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT Produção Oral. **Texto Livre**, Belo Horizonte - MG, v. 13, n. 3, p. 316–333, 2020.

M. KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. 1. Ed. EUA: Pfeiffer, 2012.
OLIVEIRA, U. M. Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa. **Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, Alagoinhas, BA, v. 9, n. 2, p. 18–32, 2019.

QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, 1 dez. 2020.

RAMOS, A. A. L. (2021). Língua adicional: um conceito “guarda-chuva”. **Revista Brasileira De Linguística Antropológica**, 13 (01), 233–267.
<https://doi.org/10.26512/rbla.v13i01.37207>

RIBEIRO, A. L. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, C. V. (org.). **Tecnologias para aprender**. 1. Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 159-189.

SANCHES, M. H. B. **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2021.

SANTAMARÍA, A.; ALCALDE, E. Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos?. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 761–786, 1 dez. 2020.

SILVA, K. A. Uma selfie dos estudos sobre jogos e gamificação no Brasil: poses, cenários e perspectivas críticas. **The Specialist**, [S. l.], v. 43, n. 2, p. 50-74. 2022.
SOUZA, M. T. de; SILVA, M. D. da; CARVALHO, R. de. **Revisão integrativa: o que é e como fazer**. *Einstein* (São Paulo), São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, mar. 2010.
<https://doi.org/10.1590/s1679-45082010rw1134>

TREJO-GONZÁLEZ, H. Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. **Educación y Educadores**, v. 23, n. 4, p. 611–633, 2020.

VIEGAS, A. Metodologias ativas: como essa tendência pode beneficiar as práticas pedagógicas? **Somospar**. 7 fev. 2019. Disponível em: <https://somospar.com.br/metodologias-ativas-como-essa-tendencia-pode-beneficiar-as-praticas-pedagogicas/#:~:text=As%20metodologias%20ativas%20s%C3%A3o%20modelos,o%20processo%20educativo%20%C3%A9%20melhorado>. Acesso em: 10 nov. 2023

VIEIRA, M. de F., & HOYOS, E. A. C. (2018). Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré. **Revista CBTEcLE**, 2(2), 110–123.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

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

ZICHERMANN, G; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**: implementing game mechanics in web and mobile aps. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2011.