



Eixo temático: O Estudante e/ou a sua Aprendizagem no contexto das TDIC

PARA ALÉM DOS RANKINGS, BADGES E PONTUAÇÕES: O ELEMENTO NARRATIVA EM PRÁTICAS GAMIFICADAS NO ENSINO DE LÍNGUAS

BEYOND RANKINGS, BADGES AND SCORES: THE GAME NARRATIVE IN GAMIFIED PRACTICES OF LANGUAGE TEACHING

- **Amanda Melo da Silva** (amanda.melo@ilc.ufpa.br - UFPA)
- **Diana Gomes Lopes** (diana.lopes@ilc.ufpa.br - UFPA)
- **Jailma Bulhões Campos** (jailma@ufpa.br - UFPA)

Resumo:

A gamificação, em razão do uso de propriedades de game, como recompensas, feedback situado, níveis e missões, dentre outros, tem sido utilizada como metodologia ativa de aprendizagem no ensino de línguas visando promover aprendizagem, motivação e engajamento dos indivíduos. Como estratégia de aprendizagem, a gamificação viabiliza experiências sociais para os sujeitos, podendo ser situada em ambientes que envolvem práticas de linguagens multissemióticas e hipertextuais. Tendo isso em mente, importa reconhecer que os alunos da era digital estão imersos em práticas de navegação do hipertexto em multimídias e se relacionam com a cultura gamer. Nesse sentido, a gamificação deve ter seu potencial reconhecido, particularmente no espaço escolar, como prática pensada e planejada cuidadosamente com foco no envolvimento emocional do aluno para a aprendizagem de conteúdos ou temáticas pretendidas. Particularmente, a gamificação tem sido compreendida de forma geral como o uso de elementos mais comuns nos jogos, como pontos, insígnias e rankings, aplicados a atividades/exercícios de diferentes áreas no âmbito educacional; no entanto, é relevante destacar a relevância do uso de elementos, como a narrativa, que podem promover aspectos emocionais que estimulem o engajamento dos aprendentes. A narrativa é um dos elementos com o real poder de engajamento em um ambiente gamificado porque gera motivação intrínseca no usuário, uma vez que contribui para despertar emoções no aluno por meio da vivência de uma experiência intensificada com o game, tornando-o um sujeito ativo na prática gamificada. Nessa perspectiva, este estudo apresenta um recorte do trabalho de investigação desenvolvido no âmbito do projeto de pesquisa “*Gamificação e letramentos críticos no ensino-aprendizagem em língua portuguesa*”, vinculado à Faculdade de Letras (ILC/UFPA), cujo objetivo é analisar e compreender a presença e a relevância da narrativa como elemento de gamificação em produções acadêmicas que versam sobre práticas gamificadas no ensino de línguas. Para tanto, fundamenta-se nos estudos sobre gamificação na educação (Deterding et al, 2011; Webarch; Hunter, 2012; Kapp, 2013; Alves, 2014; Lacerda; Schlemmer, 2018), mais particularmente em narrativa como elemento de jogo (Fadel et al, 2014; Busarello, 2016). Metodologicamente, desenvolve-se como um estudo exploratório, de natureza qualitativa, no qual foi adotada como procedimento central uma revisão da literatura acadêmica nas bases de dados Google Acadêmico, Periódico Capes, Scielo e B-on, com uso de (i) critérios específicos para levantamento de dados, como definição de descritores (“práticas”; “gamificadas”; “línguas”;

“materiais”; “objetos”; “aprendizagem” e os termos de conexão “em” e “de”), formatos acadêmicos (tese, dissertação, monografia, relato de experiência e artigo) e período de publicação (2010 a 2022); (ii) leitura e análise dos textos acadêmicos; e (iii) mapeamento das práticas gamificadas. Como principais resultados, foram identificadas 37 produções acadêmicas, sendo que apenas 26 artigos, 9 dissertações, 1 monografia e 1 relato de experiência contemplam o uso da gamificação em atividades que priorizam o ensino de línguas. No entanto, no que corresponde ao uso da narrativa em práticas gamificadas, apenas 8 produções (4 artigos e 4 dissertações) contemplam atividades em que há uso desse elemento. Visto isso, é possível verificar que o elemento narrativa ainda é subvalorizado em práticas/materiais gamificados, pois não é utilizado como um fator primordial para proporcionar a imersão do aluno em situações simuladas que exijam reflexão e tomadas de decisões. Isso possivelmente se dá por questões da própria compreensão do conceito de gamificação ainda ser orientado para uma perspectiva mais behaviorista, na busca de modificar comportamentos a partir de motivadores extrínsecos, do que por uma concepção mais intrínseca, dialógica e preocupada com a imersão dos alunos em práticas letradas de aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação no ensino de línguas. elementos de game. práticas gamificadas. narrativa em gamificação.

Abstract:

Gamification, due to the use of game properties such as rewards, situated feedback, levels, missions, among others, has been employed as an active learning methodology in language teaching whose aim is to promote learning, motivation, and engagement of individuals. As a learning strategy, gamification enables social experiences for individuals, and it can be situated in environments involving multisemiotic and hypertextual language practices. Considering this fact, it is important to recognize that digital era students are immersed in hypertext navigation practices in multimedia and engage with gamer culture. In this sense, gamification should have its potential recognized, particularly in the school setting, as a carefully thought out and planned practice focused on the emotional engagement of students for learning desired content or themes. In particular, gamification has been generally understood as the use of common game elements such as points, badges, and rankings, applied to activities/exercises across different areas in the educational context; however, it is relevant to highlight the importance of using elements such as narrative, which can promote emotional aspects that stimulate learner engagement. Narrative is one of the elements with real engagement power in a gamified environment because it generates intrinsic motivation in the user, as it contributes to awakening emotions in the student through the experience of an intensified interaction with the game, making them an active participant in the gamified practice. In this perspective, this study presents a section of the investigation developed within the scope of the research project “Gamification and critical literacies in Portuguese language teaching and learning”, linked to the Faculty of Letters (ILC/UFPA), whose aim is to analyze and understand the presence and relevance of narrative as a gamification element in academic productions focusing on gamified practices in language teaching. In order to achieve this, the research is grounded in studies on gamification in education (Deterding et al, 2011; Webarch; Hunter, 2012; Kapp, 2013; Alves, 2014; Lacerda; Schlemmer, 2018), particularly focusing on narrative as a game element (Fadel et al, 2014; Busarello, 2016). Methodologically, the investigation is developed as an exploratory study of a qualitative nature, in which the central

procedure involved a review of academic literature in databases such as Google Scholar, Capes Periodicals, Scielo, and B-on. Specific criteria were adopted for data collection, including the definition of descriptors (“practices”, “gamified”, “languages”, “materials”, “objects”, “learning”, and connecting terms “in” and “of”), academic formats (doctoral dissertation, master thesis, monograph, experience reports, and articles), and publication period (from 2010 to 2022); reading and analysis of academic texts, as well as mapping of gamified practices, were also conducted. As main results, 37 academic productions were identified, with only 26 articles, 9 master thesis, 1 monograph, and 1 experience report encompassing the use of gamification in activities prioritizing language teaching. Nevertheless, regarding the use of narrative in gamified practices, only 8 productions (4 articles and 4 master thesis) include activities in which this element is used. Given this, it is possible to verify that the narrative element is still undervalued in gamified practices/materials, as it is not used as a primordial factor to provide student immersion in simulated situations that require reflection and decision-making. Possibly, this occurs due to the understanding of the concept of gamification still being oriented towards a more behaviorist perspective, seeking to modify behaviors through extrinsic motivators, rather than through a more intrinsic and dialogical conception concerned with immersing students in literate learning practices.

Keywords: Gamification in language teaching. game elements. gamified practices. narrative in gamification.

Referências

ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras.** São Paulo: DVS Editora, 2014.

BUSARELLO, R. **Gamification: Princípios e Estratégias.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In: MINDTREK 2011, 11., 2011, Tampere. **Anais [...]. Tampere:** DBLP, 2011, p. 9-15. Disponível em: <https://dblp.org/db/conf/mindtrek/mindtrek2011>. Acesso em: 03 de nov. 2023.

FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na Educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction Field book: Ideas into Practice.** San Francisco/CA: John Wiley & Sons, 2013.

LACERDA; M. SCHLEMMER, E. Letramento digital e práticas educativas gamificadas: uma experiência nos anos finais do Ensino Fundamental. In **Anais de XVII SBGames**, 2018, p. 1166-1172. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187903.pdf>. Acesso em: 07 de nov. 2023.

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