



GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

GAMIFICATION AS A METHODOLOGY FOR ENGAGEMENT AND MOTIVATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Marcelo Vicente Silva 

Acadêmico do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Montes Claros
(UNIMONTES), Montes Claros, Minas Gerais - Brasil.

E-mail: marcelovse1@gmail.com

Vanessa Ribeiro Soares 

Acadêmica do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Montes Claros
(UNIMONTES), Montes Claros, Minas Gerais - Brasil.

E-mail: vanessaribeirors15@gmail.com

Julia Barreto Almeida 

Acadêmica do Curso de Letras Inglês da Universidade Estadual de Montes Claros
(UNIMONTES), Montes Claros, Minas Gerais - Brasil.

E-mail: juliabalmeida@gmail.com

Danielle Ferreira de Souza 

Mestre em Letras e Estudos Literários pelo Programa de Pós Graduação em Educação
da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES),

Montes Claros, Minas Gerais - Brasil.

E-mail: danielle.ferreira@unimontes.br

RESUMO

Este estudo busca explorar as práticas de ensino por meio das metodologias ativas, considerando as perspectivas atuais dos sistemas de educação. Neste sentido, esta pesquisa teve como princípio a caracterização das habilidades socioemocionais e sua importância no processo de ensino e aprendizagem, assim como analisar a gamificação enquanto uma proposta de metodologia no ensino de língua inglesa, cujo pressupostos evidencia a participação crítica, ativa e reflexiva do aprendiz, à medida que viabiliza ambientes que possibilitam o desenvolvimento cognitivo do aluno, tendo em consideração o gerenciamento de suas emoções, o seu laço afetivo, o engajamento e a motivação com o seu aprendizado.

Palavras-chave: Ensino de Inglês. Habilidades socioemocionais. Gamificação.

ABSTRACT

This study aims to explore teaching practices through active methodologies, considering the



current perspectives of educational systems. In this sense, this research was based on characterizing socioemotional skills and their importance in the teaching and learning process, as well as analyzing gamification as a proposed methodology in English language teaching. Its assumptions highlight the learner's critical, active, and reflective participation, enabling environments that foster the student's cognitive development, taking into consideration the management of their emotions, their affective bond, engagement, and motivation towards their learning.

Keywords: English Language Teaching. Socioemotional Skills. Gamification.

INTRODUÇÃO

Após um período de mudanças desafiadoras para o âmbito educacional como o das aulas remotas devido à pandemia de COVID-19, o retorno das aulas presenciais apresentou novos desafios, especialmente no que diz respeito à vulnerabilidade emocional dos alunos. A experiência vivenciada durante esse período de distanciamento social trouxe impactos significativos nas emoções e bem-estar dos estudantes, exigindo uma atenção especial para lidar com as consequências emocionais dessa fase.

Durante o processo de retorno às aulas presenciais, os alunos apresentaram uma nova realidade que desperta uma atenção excepcional, a vulnerabilidade emocional. É nítido que as emoções desempenham um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, afetando a forma como os alunos se envolvem, processam e internalizam as informações. Nesse sentido, é válido apontar que as metodologias ativas, abordagens pedagógicas que colocam o aluno como protagonista de sua própria aprendizagem e que incentivam a participação ativa, a investigação, a resolução de problemas, a tomada de decisões e a aplicação prática do conhecimento, surgem como abordagens propícias ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais, fornecendo ferramentas e estratégias que promovem o engajamento dos alunos e sua motivação para aprender.

Além disso, o desenvolvimento e uso de atividades gamificadas, que consiste em incorporar elementos e mecânicas de jogos em atividades de aprendizagem, tem se caracterizado como uma forma eficaz de estimular o engajamento dos alunos, tornando o processo educacional mais envolvente e motivador. Ao introduzir elementos de competição, colaboração e superação de desafios, a gamificação cria um senso de propósito e emoção, que mantém os alunos envolvidos e motivados durante a jornada de ensino aprendizagem. Outrossim, as atividades gamificadas oferecem oportunidades para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Os jogos podem envolver a tomada



de decisões, o trabalho em equipe, a resolução de problemas e o desenvolvimento da criatividade, promovendo o pensamento crítico, a comunicação e a colaboração entre os alunos.

Perante isso, este texto explora a importância das emoções no contexto educacional, o papel das metodologias ativas no desenvolvimento de habilidades socioemocionais e o uso de atividades gamificadas como estratégia para promover o engajamento e a motivação dos estudantes.

VULNERABILIDADE EMOCIONAL NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Após as instituições educacionais vivenciarem o período de aulas remotas devido a pandemia ocasionada pelo COVID 19, é necessário compreender o atual cenário educacional das escolas públicas brasileiras em relação ao retorno às aulas presenciais após este período. Diante disso, é importante salientar que o retorno às aulas presenciais requer uma série de preparações por parte das escolas, garantindo um retorno de qualidade e segurança para os funcionários e estudantes. Além disso, também é importante a realização de ações de conscientização e treinamento para professores para que este retorno não ocorra de forma tempestuosa.

No entanto, no sistema educacional brasileiro não houve essa preparação das escolas e professores para o retorno das aulas presenciais, devido a esse fato foi possível notar alguns empecilhos após este retorno. Um desses desafios foi lidar com a recuperação do aprendizado perdido durante o ensino remoto, uma vez que durante essas aulas os alunos não possuíam o mesmo foco e desempenho durante as aulas e atividades realizadas e quando voltaram as aulas presenciais apresentaram grande déficit de atenção e defasagem em relação ao currículo que é proposto aos anos escolares. Dessa forma é necessário adquirir estratégias diferenciadas de ensino e apoio pedagógico adicional para que os alunos possam acompanhar o que é proposto pelo professor na sala de aula. Além disso, outra questão que precisa ser abordada é em relação a saúde emocional dos alunos, uma vez que uma grande quantidade de estudantes apresentou estar enfrentando ansiedade e estresse relacionados ao período de reclusão da pandemia.

O isolamento social criou um cenário que contribuiu para o desenvolvimento de doenças mentais como estresse e ansiedade. Torna se evidente, portanto, a importância do cuidado da saúde mental dos alunos, já que segundo Tory Oliveira (2019) problemas



de saúde mental podem piorar o desempenho educacional dos estudantes e ampliar a evasão escolar. Por isso, é necessário buscar medidas que preservem a saúde mental de crianças e adolescentes. Levando esse aspecto em consideração, é válido afirmar que segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) a divulgação da saúde ocorre por meio das instituições educacionais, permitindo o desenvolvimento de habilidades e capacidades individuais e promovendo a produção de um ambiente saudável auxiliando na qualidade de vida dos alunos e servidores da educação.

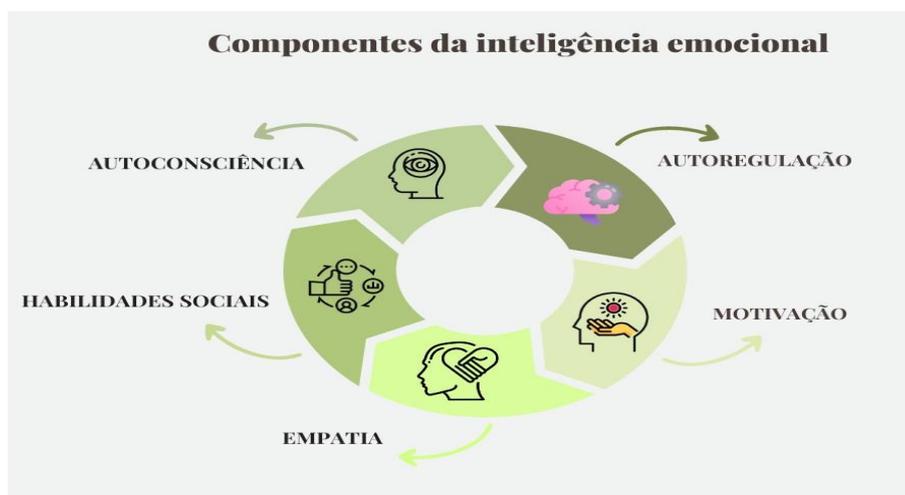
A IMPORTÂNCIA DAS EMOÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

As emoções desempenham um papel crucial no processo de ensino e aprendizagem, já que elas afetam diretamente a motivação dos alunos, têm um impacto significativo na atenção e memória, desempenham um papel importante nas tomadas de decisões, influenciam o relacionamento entre professor e aluno e melhoram as interações sociais na sala de aula. Diante disso percebe-se que as emoções influenciam a forma como os alunos se envolvem, percebem e processam as informações. Portanto, reconhecer e valorizar as emoções dos alunos, criando um ambiente emocionalmente saudável e estimulante, pode promover um processo de ensino e aprendizagem eficazes.

Perante o exposto, é de suma importância ressaltar que Goleman (1995), ao entender essa influência das emoções na vida das pessoas, popularizou o conceito de inteligência emocional (IE) como sendo a capacidade de compreender as próprias emoções e dos outros, e a capacidade de gerenciar comportamentos e relacionamentos. Segundo Goleman, a IE é composta por cinco componentes socioemocionais que são de grande importância para o desenvolvimento humano (Figura 1).



Figura 1 - Os 5 componentes da Inteligência Emocional por Goleman



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Goleman (1995) refere a autoconsciência como a capacidade de reconhecer e compreender as próprias emoções, valores, pontos fortes e limitações. Ela permite ter uma compreensão precisa de como as emoções afetam o comportamento e as interações uns com os outros. Já a autorregulação é definida como uma capacidade de regular e gerenciar as próprias emoções de forma positiva. Isso inclui lidar com o estresse, controlar impulsos, ser resiliente diante de desafios e manter o foco em metas de longo prazo. A motivação está relacionada à capacidade de direcionar as emoções e motivações a metas significativas. Ela envolve perseverança, entusiasmo, otimismo e uma atitude proativa diante das dificuldades. Já a empatia está voltada a capacidade de compreender e compartilhar as emoções dos outros. Ela permite desenvolver relacionamentos saudáveis, mostrar compreensão e apoio aos outros e responder de forma adequada às suas necessidades emocionais. Por fim, as habilidades sociais são as competências necessárias para interagir efetivamente com os outros. Isso inclui a capacidade de se comunicar de forma clara, resolver conflitos, colaborar, trabalhar em equipe e influenciar positivamente os outros.

Goleman (1995) destaca que a inteligência emocional pode ser aprendida e aprimorada ao longo do tempo. Ademais, ele defende a importância de sua incorporação no sistema educacional. Uma vez que elas ajudam a promover um ambiente de aprendizagem mais positivo, inclusivo e colaborativo. Já que a IE possui

“A capacidade de criar motivações para si próprio e de persistir num objetivo apesar dos percalços; de controlar impulsos e saber aguardar pela satisfação de



seus desejos; de se manter em bom estado de espírito e de impedir que a ansiedade interfira na capacidade de raciocinar; de ser empático e autoconfiante” (GOLEMAN, 1995, p. 63).

Posto isso, é válido ressaltar que no contexto educacional, o desenvolvimento das competências socioemocionais pode ser promovido por meio de atividades e práticas específicas, como programas de educação socioemocional, oportunidades para a prática de habilidades de comunicação e resolução de conflitos, e um ambiente escolar que valorize a empatia, a cooperação e o respeito mútuo. Visto que uma “criança com elevado grau de autoestima apresenta desempenho consistentemente melhor do que crianças de habilidades semelhantes com baixa autoestima” (FONTANA, 1998, p. 162). Dessa forma, vale enfatizar que os professores desempenham um papel fundamental ao considerar as emoções dos alunos em sua prática pedagógica e ao elaborar estratégias que promovam a regulação emocional e o envolvimento ativo dos estudantes.

Por conseguinte, quando os alunos experimentam emoções positivas durante a aprendizagem, eles tendem a se lembrar e a internalizar melhor as informações. Tal condição ocorre porque as emoções estão envolvidas na formação de memórias e na consolidação do aprendizado. Ou seja, uma experiência emocionalmente estimulante pode facilitar a retenção de informações e a transferência do conhecimento para novas situações. Sendo assim, é válido ressaltar o que é defendido por Antunes (2008)

[...] Afetividade é uma dinâmica relacional que se inicia a partir do momento em que um sujeito se liga a outro por amor e essa ligação embute um outro sentimento não menos complexo e profundo. A afetividade, ao longo da história, está relacionada com a preocupação e o bem-estar do outro; a solidariedade não apareceu na história humana como sentimento altruísta, mas como mecanismo fundamental de sua sobrevivência (Antunes, 2008, p. 1).

Dessa maneira, é notório que a afetividade desempenha um papel importante na formação de vínculos afetivos entre os alunos e o ambiente educacional. Um ambiente emocionalmente seguro, baseado na empatia, respeito e apoio, promove um senso de pertencimento e conexão, facilitando o aprendizado. Os alunos são mais propensos a se engajar ativamente em atividades de aprendizagem quando se sentem emocionalmente apoiados e valorizados. Em vista disso, fica nítido que a aprendizagem por afetividade também se relaciona com a regulação emocional dos alunos.

METODOLOGIAS ATIVAS COMO ABORDAGENS PROPÍCIAS AO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS



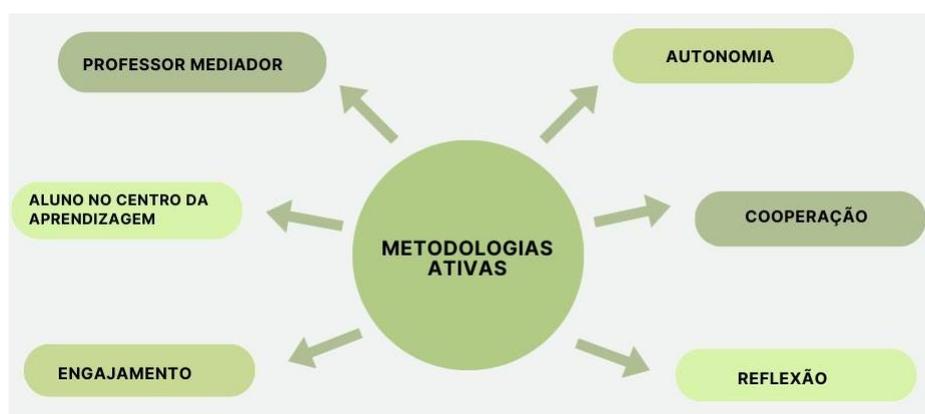
Diante dos desafios e dos diferentes contextos encontrados na educação, é preciso que as abordagens metodológicas acompanhem estas mudanças de modo que os alunos possam colaborar uns com os outros, partilharem interesses, práticas, conhecimentos e valores, em um ambiente capaz de possibilitar esse desenvolvimento voltado a uma aprendizagem significativa.

Os recentes estudos nas áreas da educação, psicologia e neurociência evidenciam que a forma como cada indivíduo aprende é singular e distinta, e que cada aprendiz assimila aquilo que é mais significativo e coerente para si, resultando em conexões cognitivas e emocionais. De acordo com Bacich e Moran (2015)

Metodologias ativas englobam uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo. (BACICH; MORAN, 2015, p. 23).

Dessa maneira, os novos contextos educacionais necessitam de mudanças nas abordagens em salas de aula, pois, o educador nessa concepção tem o papel de mediador na construção de conhecimentos e quem se encontra no centro do processo, são os alunos e as relações que ele estabelece com o educador e as demais pessoas no ambiente de aprendizagem, conforme explicita a (Figura 2).

Figura 2 - Princípios das metodologias ativas



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

A aprendizagem em abordagens ativa (Figura 2) amplia a flexibilidade cognitiva, que se refere à habilidade de alternar entre diferentes tarefas, processos mentais ou



objetivos, além de nos adaptarmos a situações imprevistas, e até possibilitar o desenvolvimento da afetividade com as pessoas e o ambiente, tornando possível o desenvolvimento das habilidades comportamentais, a fim de prepará-los de maneira efetiva para enfrentar diversos desafios contemporâneos, tanto em termos cognitivos quanto pessoais e sociais.

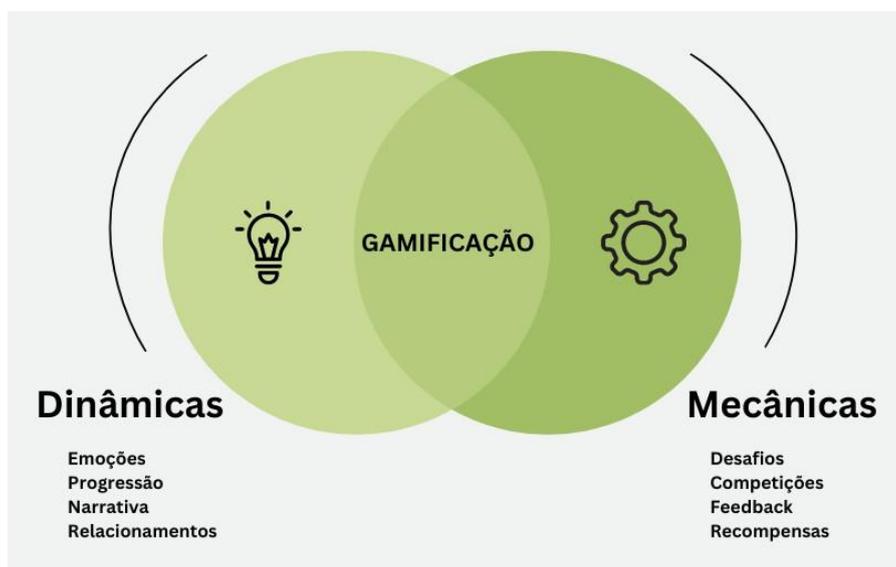
Portanto, incorporar o uso dessas metodologias nas salas de aula é uma boa maneira de se trabalhar com o desenvolvimento dos componentes da inteligência emocional defendidos por Goleman (2011), pois são abordagens capazes de viabilizar espaços em que os aprendizes possam gerenciar suas emoções, suas habilidades cognitivas e comportamentais, em situações de aprendizagens que valorizam o seu processo de ensino e aprendizagem de maneira crítica e colaborativa.

O USO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA PROPICIAR ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO

Das diferentes metodologias ativas existentes, a gamificação é uma abordagem que consegue trabalhar com as habilidades cognitivas e comportamentais dos alunos, pois seu objetivo principal é o de despertar a curiosidade dos jogadores e aumentar o engajamento. Além dos desafios e das competições, é possível realizar adaptações nas atividades para os estudantes utilizando-se das dinâmicas e mecânicas dos jogos (Figura 3), de maneira a trabalhar com as especificidades da turma em que será aplicada.



Figura 3 - Dinâmicas e Mecânicas dos jogos



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Para Kapp (2012) a gamificação se configura em uma metodologia que contempla a aprendizagem por meio dos multiletramentos, uma vez que é possível desenvolver atividades através de narrativas e progressões acerca dos conteúdos, com o uso de textos multimodais, que exploram a ludicidade e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, e é uma prática que tem sido inserida em contexto educacional, combinando práticas digitais e analógicas.

Nesse sentido, essa abordagem ativa foi utilizada para promover aos alunos ambientes interacionais, evidenciando a aprendizagem por meio da afetividade com a temática escolhida a ser trabalhada nas atividades propostas, assim como viabilizar um espaço em que o aluno consiga ser ativo na construção de seu aprendizado, de maneira autônoma, com pensamento crítico.

Dessa maneira, utilizando-se dos elementos dos *games* foram desenvolvidos esboços de atividades que contemplassem a habilidade de reading no ensino de língua inglesa, com o propósito de trabalhar habilidades de análise e interpretação de textos escritos e imagéticos (Figura 4).



Figura 4 - Atividade textual - Heroes

Top 10 Superheroes

10. Captain America

Steven Rogers, a small and weak soldier was made into Captain America and became the perfect American soldier. He was given special medicine called a "super serum" to make him as strong and powerful as a man can be. He doesn't really have super powers. His weapon is a super shield.

9. Green Lantern

The Green lantern has actually been three different men at different times. The Green lantern's superpowers all come from his magic ring which needs to be charged from his lantern every day.

8. The Hulk

When scientist Bruce Banner gets angry, he becomes The Hulk. The Hulk is an enormous green giant that has super strength and can smash everything. The Hulk doesn't have any weapons other than his fists.

7. Thor

Thor is the god of thunder and has super human strength. His weapon is his hammer called Mjolnir which can be used to open passageways through space and time, or use the power of nature.

6. Superman

Clark Kent is from a planet far away called Krypton, but Clark grew up on the Earth. The Earth has weaker gravity than Krypton so it means that Superman has super strength, speed, stamina, hearing, can fly and has x-ray vision, so can see through objects. Nowadays some people feel that Superman has too many powers so has become a little less popular than in the past.

5. Iron Man

Rich inventor Tony Stark made a powered metal suit to become Iron-Man, the most high-tech super hero. Tony Stark doesn't have any super-powers but his suit has many weapons like rockets. Wearing the suit means that he can fly and have super-strength.

4. Wonder Woman

Diana Prince is Wonder woman, and is a Princess. She has the skills of flight, incredible strength, speed, wisdom, and beauty. Her weapons include the Lasso of Truth, a pair of indestructible bracelets, and a tiara to throw at her enemies.

3. Wolverine

Wolverine is a mutant and his weapons are his super claws. Wolverine can get better from nearly any wound given enough time. Sometimes Wolverine can be bad, which means he can be called an anti-hero or a rebel.

2. Spider Man

High school student Peter Parker is Spider man. One day peter was bitten by a radioactive spider and gained incredible superhuman powers. Spider man is a very good superhero and always tries to use his powers to help people. Spider man has many powers including the ability to make super-strong spider-webs, speed, superhuman strength, and powerful senses like eyesight and hearing.

1. Batman

After seeing the murder of his parents as a child, young Bruce Wayne decides to spend his life protecting the citizens of Gotham City from criminals. Batman is for many the number one superhero because he has no special powers, but he uses his intelligence, science, technology, a strong mind, special weapons and martial arts.

Questions

1. Which superheroes do not have super-powers?
2. Which superheroes have weapons?
3. Which superheroes use animals for their costume?
4. Which superhero has become a little less popular recently?
5. Which Hero is an anti-hero sometimes?
6. Who is the most high-tech superhero?
7. Who is your favorite superhero? _____
Why? _____

8. Draw and describe your own superhero.
Name: _____

Super powers: _____
Weapons: _____
Other things about their life: _____

Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

A temática escolhida para o desenvolvimento das atividades de compreensão de texto, foi baseada em textos visuais acerca da representação de heróis na literatura e cinema, assim a narrativa foi construída a partir dos conteúdos de personagens de conhecimento comum na cultura pop, onde a figura imagética fornecia ao aluno apoio ao texto escrito, pois as informações se complementam em ambos.

As propostas foram aplicadas utilizando os elementos dos games, onde em um primeiro momento os professores propiciaram discussões sobre o que seria o tema desenvolvido nas atividades, que por meio de *icebreakers*¹ buscaram aproximar o conhecimento prévio do aluno sobre o universo dos heróis e suas demais informações.

Em um segundo momento, os professores auxiliaram os alunos na leitura e compreensão do texto, aplicando técnicas de leitura acerca do vocabulário proposto, para que pudessem identificar a classificação de palavras (substantivos, adjetivos, verbos, etc), para que assim fossem feitas as questões indicadas ao fim da atividade.

Nessa fase de aplicação, foi possível observar que o uso da narrativa, e dos textos

¹ Em contextos de ensino de língua inglesa, o termo *icebreakers* é entendido como discussões prévias acerca de um determinado assunto.



multimodais foram os aspectos que mais possibilitaram uma experiência positiva na aprendizagem dos estudantes, pois, as imagens servem de auxílio ao texto escrito e que mesmo com dificuldade em vocabulários (palavras) específicos, eram possíveis compreender a mensagem do texto.

Na terceira fase da aplicação, foi proposto aos aprendizes a criação de um personagem próprio, de acordo com suas emoções, personalidades, e habilidades, onde seria possível colocar a representação de seu herói em um *superhero Id card* (Figura 5), os identificando com um super herói daquela instituição.

Figura 5 - Superhero Id card



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Com a proposta de possibilitar aos alunos a oportunidade de criarem um herói próprio, observamos que a abordagem foi positiva e cumpriram os objetivos esperados pela atividade, pois eles conseguiram compreender diversos tipos de linguagens (verbais e visuais), e utilizar essa compreensão para a produção de novos textos, demonstrando capacidade autônoma e crítica, o que era importante para a realização do *game* ao final dessas primeiras abordagens.

As atividades iniciais utilizando-se da narrativa gamificada, foram aplicadas com o intuito de preparar os alunos para a realização do jogo “*Word Classification*” em que através do vocabulário discutido nas atividades anteriores, eles deveriam em pares, pegar um em uma caixa vedada, um dos *cards* (Figura 6) com uma determinada palavra escrita e colocar em sua devida classe gramatical no quadro.



Figura 6 - Game: Word Classification / Cards



Fonte: Elaborada pelos autores, 2023.

Esse jogo propiciou aos alunos novas formas de desenvolverem suas habilidades comportamentais e cognitivas, através do gerenciamento das atividades propostas, suas emoções, seu relacionamento com os colegas e o ambiente, assim como também evidenciou na prática uma avaliação parcial do conteúdo aplicado, acerca da compreensão e rendimento dos conteúdos desenvolvidos nas abordagens gamificadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, o uso da gamificação como metodologia ativa no ensino de língua inglesa, se mostra uma abordagem significativa e eficaz, considerando a sua adaptabilidade de recursos, tanto digitais quanto analógicos, onde fornece ao professor maiores possibilidades, pois é possível que ele atenda às necessidades de sala de aula que enfrenta as vezes sem muitos recursos tecnológicos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Como ensinar com afetividade**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2008.

BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

FONTANA, David. **Psicologia para professores**. São Paulo: Loyola, 1998.



Goleman, D. **Inteligência social**: a nova ciência do relacionamento humano. Lisboa: Círculo de Leitores. 2011.

Goleman, D. **Inteligência Emocional**. 10ª ed. Lisboa: Atividades Editoriais, Lda. Temas e Debates. 2001.

Goleman, D. **Emotional intelligence**. New York: Bantam Books. 1995.

Kapp, K. M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. 2012.

OLIVEIRA, Tory. **Nova escola**, 2019. Disponível em:
<https://novaescola.org.br/conteudo/17034/como-esta-a-saude-mental-nas-escolas>.
Acesso em: 30 jun. 2023.

Parâmetros Curriculares Nacionais. **Introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasileira. MEC/SEF, 1997.



eISSN 2594-9810 Revista Ciranda (DEPE-UNIMONTES) DOI:10.46551/259498102024025

■ Recebido em: 16/08/2024 ■ Aceito em: 14/10/2024 ■ Publicado em: 30/10/2024