

## GAMIFICAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA AVALIATIVA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Gisleuda de Araújo Gabriel<sup>1</sup>  
Germana da Cruz Pereira<sup>2</sup>  
Marta Santos Costa<sup>3</sup>

### RESUMO

Nos últimos anos, a quantidade de pesquisas sobre gamificação em ambientes de aprendizagem tem merecido destaque, o que a consolida como um fenômeno emergente que ampliou as perspectivas teóricas. Dito isto, o presente trabalho propõe discutir acerca da gamificação no processo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, a fim de demonstrar alguns recursos que, aplicados em atividades de ensino e aprendizagem, podem proporcionar o aumento do engajamento e da motivação em aulas de Línguas Estrangeiras (LE). Nesse sentido, compartilharemos um relato de experiência a fim de destacar aspectos vivenciados em uma aplicação avaliativa de gamificação numa turma do 7º ano de um Colégio em Itabuna - Bahia. Além disto, articularemos os conceitos das teorias da linguagem e do ensino e aprendizagem de LE no intuito de: (1) analisar de que forma as teorias de letramento em jogos digitais podem se articular no processo de formação de professores de LE e (2) verificar pontos positivos e/ou negativos dos jogos digitais no ensino e aprendizagem de LE. Para isso, utilizaremos os conhecimentos teóricos de Alves (2018); Leffa (2020), Quadros (2016) entre outros. Em suma, observamos que o recurso didático da gamificação se apresenta como relevante de fácil aceitação e execução. Além de contribuir para o desenvolvimento humano dos alunos e para a aquisição de conhecimentos básicos.

**Palavras-Chave:** Ensino e Aprendizagem de LE. Gamificação. Formação de Professores.

### RESUMEN

En los últimos años se ha destacado la cantidad de investigaciones sobre la gamificación en entornos de aprendizaje, lo que la consolida como un fenómeno emergente que ha ampliado perspectivas teóricas. Dicho esto, este artículo propone discutir sobre la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras, con el fin de demostrar algunos recursos que, aplicados en actividades de enseñanza y aprendizaje, pueden proporcionar un mayor compromiso y

<sup>1</sup> Doutora (2021) e Mestra (2013) em Linguística Aplicada pelo PosLA (UECE), Especialista (2022) em Linguística Aplicada e Ensino de Línguas Estrangeiras (CELESTE/UFC). Graduação em Letras, habilitação dupla em Língua Portuguesa e Francesa pela UECE. E-mail: [gisleuda@hotmail.com](mailto:gisleuda@hotmail.com).

<sup>2</sup> Docente do setor de Língua Espanhola e Prática de Ensino da Universidade Federal do Ceará, com doutorado em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Ceará e mestrado em Teoria da Literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: [germanadacruz@hotmail.com](mailto:germanadacruz@hotmail.com).

<sup>3</sup> Graduação em Letras - Português/Espanhol pela Universidade Estadual de Santa Cruz (2002). Tem experiência na área de Letras com ênfase em Espanhol. Pós-Graduação em Metodologia do Ensino da Língua Espanhola (IBPEX) Especialização em Língua Espanhola pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). E-mail: [martacosta261811jpwm@gmail.com](mailto:martacosta261811jpwm@gmail.com).

motivación en las clases de Lengua Extranjera (LE). En este sentido, compartiremos un relato de experiencia con el fin de resaltar aspectos vividos en una aplicación evaluativa de gamificación en una clase de 7º grado de un Colegio de Itabuna - Bahía. Además, articularemos los conceptos de teorías del lenguaje y enseñanza y aprendizaje de LE con el fin de: (1) analizar cómo las teorías de alfabetización en juegos digitales pueden articularse en el proceso de formación de profesores de LE y (2) verificar resultados positivos y/o negativos de los juegos digitales en la enseñanza y el aprendizaje de LE. Para ello, utilizaremos los conocimientos teóricos de Alves (2018); Leffa (2020), Quadros (2016) entre otros. En definitiva, observamos que el recurso didáctico de la Gamificación se presenta como relevante y fácil de aceptar e implementar. Además de contribuir al desarrollo humano de los estudiantes ya la adquisición de conocimientos básicos.

**Palabras clave:** Enseñanza y aprendizaje de LE. Gamificación. Formación de profesores.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, vivemos em torno de um mundo digital abrangente, em que a sociedade nasce e cresce em contato com o uso de dispositivos (computadores, *smartphones*, *tablets* e outros aparelhos) e fazem uso destes para a leitura, escrita e outras produções de uso cotidiano (ALVES, 2018, p. 4). Dito isto, destacamos que a relação entre a tecnologia e o processo educativo se apresenta em pautas de profissionais e estudiosos preocupados com a educação e os processos de evolução tecnológica da sociedade.

Para Alves (2018), com o crescimento do uso da internet e a popularização de dispositivos diversos, a sociedade também passou a migrar e transformou escolas, escritórios, lares e outros ambientes sociais. Todavia, “o não letramento digital e, ainda, o letramento digital inadequado são empecilhos para que se possam usar, pelo menos no meio educacional, as facilidades que tal avanço digital oferece” (ALVES, 2018, p. 4).

Conforme Fadel; Ulbricht.; Batista (*et al*) (2014, p.6), terminologicamente, a palavra gamificação “compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos” e embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, tem sido aplicada há muito tempo”, uma vez que abrange a interação de meios corporativos e do *design*.

Nesse sentido, a gamificação é compreendida como elemento de um conceito de “estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado”. Ainda, visto como forma de narração, o jogo explora experiências consideradas fundamentais para a construção do conhecimento dos sujeitos (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 33-34).

Santaella (2004, p. 152-153) destaca que, antes mesmo de ser denominada de “interatividade” nos ambiente da teleinformática, “a ideia de interação nasceu da física e depois foi incorporada pela sociologia e pela psicologia”. Ainda, destaca que a palavra interatividade está nas vizinhanças semânticas das palavras ação, agenciamento, correlação e cooperação, das quais empresta seus significados.

Na ligação com o termo ação, a interatividade adquire o sentido de

operação, trabalho e evolução. Da sua ligação com o agenciamento vem o sentido de intertrabalho. Na vizinhança com o termo correlação, a interatividade ganha o sentido de influência mútua e com o termo cooperação adquire os sentidos de contribuição, coagenciamento, sinergia e simbiose (SANTAELLA, 2004, p.153).

Sendo assim, diante de processos que possam conduzir efeitos de colaboração mútua dentro de contextos diferenciados, a inserção da interatividade nos processos comunicativos encontra sua forma privilegiada de manifestação.

Vale destacar que as novas gerações atuais de alunos cresceram também em contato com os *games* (ou jogos digitais), e exercem tal atividade nos celulares e videogames, sempre em interação com a tela e os controles para a execução de diversas ações. Assim sendo, como um game está na área do lúdico e normalmente acaba envolvendo o jogador por meio de uma narrativa e outros elementos (como desafios, conquistas, vitórias e outros), acaba se tornando uma atividade bastante interessante (ALVES, 2018, p. 5-6).

No contexto do ensino de línguas, a gamificação pode ser entendida como uma metodologia que seja capaz de promover o protagonismo e desenvolver habilidades, possibilitando maior aprendizagem, pois opera como um motor motivador e faz com que os estudantes se sintam participantes do processo.

De acordo com Alves (2018), existem diversos ambientes apropriados para a prática educacional no meio digital e também em que o docente normalmente disponibiliza os conteúdos vistos em aula, atividades em geral, enquanto o aluno acessa tudo isso em qualquer local em que possua uma conexão com a internet. “Portanto, os chamados AVA (Ambientes Virtuais de Aprendizagem) trazem a possibilidade de utilizar dispositivos com internet para acessar os conteúdos normalmente vistos em sala de aula” (ALVES, 2018, p. 4-5).

Além do mais, hoje em dia, é comum que as escolas, faculdades, universidades possuam tais ambientes virtuais para acesso de professores e alunos. Desse modo, se faz necessário e importante “pensarmos que as mudanças dos meios análogos pelos digitais trouxeram uma geração já habituada a tal realidade, em que seus integrantes crescem com a facilidade de uso de novos dispositivos digitais” e todo o conteúdo a ser explorado na internet (ALVES, 2018, p. 4-5).

Logo, dito isso, podemos nos questionar: *Como fazer para que nossos estudantes apreciem e se envolvam com as aulas de Linguagens? O que fazer para que os estudantes manifestem interesse e se envolvam no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira? Quais mecanismos e linguagem dos jogos, digitais ou analógicos, podem ser utilizados como estratégia para o ensino de línguas?*

Do exposto, ainda destacamos que aplicação da gamificação envolve a competência de saber utilizar várias ferramentas (*elementos de games*) e podem ser combinadas de maneiras diferentes. Para isso, se faz necessário o conhecimento das funções de cada ferramenta e de que forma interagem com a proposta da aplicabilidade. Contudo, destacamos que para gamificar uma atividade não é imperativa a utilização de todos os elementos de *games*, uma vez que é possível somente a utilização de apenas alguns desses elementos.

## 2 AS NOVAS TECNOLOGIAS E O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Ao longo da história, o ensino de línguas tem mantido a tradição de incorporar as tecnologias que surgem em cada época como recursos para intensificar a aprendizagem dos estudantes. Entretanto, a internet se constitui como um importante divisor de águas na evolução desses recursos de ensino e aprendizagem (LEFFA, 2020, p. 3).

Santaella (2004) afirma que, potencializada pela configuração informacional em rede, uma das principais características da tecnologia criada e distribuída em forma digital é permitir que os meios de comunicação possam atingir os usuários e obter um feedback imediato. Por isso,

[...] mesmo, há algum tempo, um dos tópicos centrais da comunicação digital tem sido o da interatividade. Tendo em vista que a interação está na medula dos processos cognitivos ensejados pela comunicação em ambientes digitais informacionais (SANTAELLA, 2004, p.151).

Logo, podemos destacar a interatividade como um dos elementos basilares da comunicação digital e, por esse motivo, a gamificação se constitui como um recurso metodológico potencializador da comunicação e da interação.

Segundo Fadel; Ulbricht; Batista (*et al*) (2014, p.33-34), o foco da gamificação consiste em envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas. Para isso,

[...] se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo. Esse engajamento, por sua vez, pode ser medido e visto como os níveis de relação entre sujeito e o ambiente – trabalho e outras pessoas –, e é um dos principais fatores a serem explorados dentro dos recursos de gamificação. Isso porque é o foco da própria gamificação e responsável pelo sucesso ou insucesso do jogo enquanto estratégia (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 33-34).

De acordo com Leffa (2020), “seja de modo indireto, quando o aluno joga para se divertir e incidentalmente acaba aprendendo a língua; seja de modo direto, quando o aluno joga com o objetivo explícito de aprender a língua”, os jogos digitais despertaram o interesse dos pesquisadores na área do ensino de línguas como recurso de aprendizagem para os alunos (LEFFA, 2020, p. 1).

Antes, o acesso à aprendizagem dava-se por meio de dispositivos isolados, não conectados a outros dispositivos, como projetores de filmes, reprodutores de áudio ou computadores de mesa; ou ainda por dispositivos receptores de áudio e vídeo, transmitidos de uma emissora central, mas deixando bem clara a separação entre o aluno, como receptor, e o meio de comunicação como emissor de via única, seja o rádio, a televisão ou a mídia impressa (LEFFA, 2020, p. 3).

Dito isso, o fato é que o uso de estratégias de gamificação na educação já é uma realidade no contexto educacional brasileiro. Logo, consideramos a importância das discussões sobre estratégias de uso e a implementação de recursos em sala de aula no contexto de formação inicial e continuada do professor de LE.

Logo, compreende-se que a criação de ambientes que interajam

positivamente com as emoções dos indivíduos favoreça o crescimento desses níveis de engajamento (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 33-34).

Dito isso, se torna imprescindível o desenvolvimento de competências como multiletramentos em jogos no contexto de formação de professores pautadas em discussões sobre aspectos teórico-pedagógicos quanto ao uso de jogos no ensino de línguas.

## 2.1 A Gamificação no Ensino de LE

Historicamente, na década de 1970, a crescente adesão por entretenimento digital congregou diversos grupos populacionais e a cultura dos videogames despontou ao redor do mundo. Logo, aliado ao desenvolvimento tecnológico, os dispositivos eletrônicos propõem um modo de jogabilidade e de interação particulares (QUADROS, 2016, p.17).

Para Wiertel (2016), a história dos jogos quando teve início quando nem tudo era registrado pela grafia ou câmeras, era apenas observado e contado pelas pessoas. Além disso, “foi visto das mais diversas maneiras conforme o momento vivenciado por cada civilização. Aristóteles (1984) dizia que jogo prepara o infante para a vida adulta, é descanso do espírito oposto ao trabalho, à recreação” (WIERTEL, 2016, p. 9).

De acordo com Quadros (2016), foi a partir de então que o conceito de gamificação surgiu baseado no modo como a mecânica (*pontos, medalhas e ranking*) e dinâmica dos jogos (*desafios, gratificações e altruísmo*) que podem estimular o engajamento das pessoas no desenvolvimento de atividades da vida cotidiana, acadêmica ou profissional por meio de experiências divertidas (QUADROS, 2016, p.17).

Por definição, a gamificação contempla o uso de elementos de design de games em contextos diferenciados no intuito de motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do usuário por meio de elementos de games que sejam: objetivos, possuam regras claras, *feedback* imediato, recompensas, motivação intrínseca, inclusão do erro no processo, diversão, narrativa atrativa, níveis a serem alcançados, abstração da realidade, competição entre os participantes, conflito, cooperação, voluntariedade, entre outros aspectos.

Segundo Alves (2018), aproveitando-se dos conceitos de games, vem crescendo ao longo dos anos o uso do termo ‘gamificação’, que já é amplamente aplicado em empresas, produtos e educação. Com isso,

[...] percebe-se que, por meio da Gamificação, pode-se auxiliar alguma etapa ou envolver um público específico em alguma atividade. Pensando assim, a Gamificação, como já vem sendo utilizada, pode ser aplicada na educação, pois precisamos de certa forma engajar os alunos nas tarefas diárias, e criar o envolvimento deles (ALVES, 2018, p. 6).

Dito isso, podemos destacar que nos últimos anos muitos jogos com finalidades educacionais despontaram como forma de transformar a dinâmica do ensino e aprendizagem por meio da interação. É nesse sentido que as discussões sobre a inserção de games na educação tornou-se indispensável nos últimos anos.

Para Quadros (2016, p.17), no contexto educacional, especificamente no ensino de línguas online, a gamificação desponta como uma possibilidade de promover um engajamento maior dos estudantes num contexto que mescle virtualidade e realidade, tornando mais efetiva e eficaz a aprendizagem de um

idioma.

Segundo Alves (2018), pode-se pensar na união da aplicação da Gamificação como os ambientes virtuais, trazendo um chamado ambiente virtuais gamificado, em que os recursos já existentes seriam agregados a elementos de games. Logo, o aluno que se sente confortável com as narrativas e os elementos dos games, também está “habitado com o uso da internet e de ambientes virtuais, faça o uso de um recurso ambientado no mundo digital em que ele se divirta e se sinta motivado e engajado na realização das atividades propostas nas aulas” (ALVES, 2018, p. 6).

Ainda, para Alves, Minho e Diniz (2014), a gamificação surgiu como uma “possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de *rankeamento* e fornecimento de recompensas”. Entretanto, destacamos que ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, tais elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p.83).

Logo, no intuito de desenvolver metodologias para os cenários de aprendizagem, os autores descrevem um passo-a-passo para criação de estratégias educacionais gamificadas envolventes e que promovam o aprendizado de conteúdos escolares. Como mostra a tabela abaixo:

ETAPA	AÇÃO	ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA
1	<b>INTERAJA COM OS GAMES</b>	É fundamental que o professor interaja com os jogos em diferentes plataformas (web, consoles, PC, dispositivos móveis, etc) para vivenciar a lógica dos games e compreender as diferentes mecânicas.
2	<b>CONHEÇA SEU PÚBLICO</b>	Analise as características do seu público, sua faixa etária, seus hábitos e rotina.
3	<b>DEFINA O ESCOPO</b>	Defina quais as áreas de conhecimento estarão envolvidas, o tema que será abordado, as competências que serão desenvolvidas, os conteúdos que estarão associados, as atitudes e comportamentos que serão potencializados.
4	<b>COMPREENDA O PROBLEMA E O CONTEXTO</b>	Refleta sobre quais problemas reais do cotidiano podem ser explorados com o game e como os problemas se relacionam com os conteúdos estudados.
5	<b>DEFINA A MISSÃO/ OBJETIVO</b>	Defina qual é a missão da estratégia gamificada, analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está aderente às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
6	<b>DESENVOLVA A NARRATIVA DO JOGO</b>	Refleta sobre qual história se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Reflita se a história tem o potencial de engajar o seu público. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história.
7	<b>DEFINA O AMBIENTE, PLATAFORMA</b>	Defina se o seu público vai participar de casa ou de algum ambiente específico; se será utilizado o ambiente da sala-de-aula, ambiente digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
8	<b>DEFINA AS TAREFAS E A MECÂNICA</b>	Estabeleça a duração da estratégia educacional gamificada e a frequência com que seu público irá interagir. Defina as mecânicas e verifique se as tarefas potencializam o desenvolvimento das competências e estão aderentes à narrativa. Crie as regras para cada tarefa.
9	<b>DEFINA O SISTEMA DE PONTUAÇÃO</b>	Verifique se a pontuação está equilibrada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local, periodicidade de exposição).
10	<b>DEFINA OS RECURSOS</b>	Planeje minuciosamente a agenda da estratégia, definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se precisará analisar as tarefas).

11

**REVISE A ESTRATÉGIA**

Verifique se a missão é compatível com o tema e está alinhada com a narrativa. Reflita se a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está aderente às tarefas. Verifique se as tarefas são diversificadas e exequíveis e possuem regras claras. Confira se o sistema de pontuação está bem estruturado e as recompensas são motivadoras e compatíveis com o público. Verifique se todos os recursos estão assegurados e se a agenda é adequada ao público.

Fonte: Alves, Minho e Diniz (2014, p. 91-92).

Em suma, resta evidente que a interação com jogos de diferentes procedimentos metodológicos abre espaço para a socialização e a interação a partir de diferentes experiências vividas com distintos sujeitos. No âmbito do ensino e aprendizagem de LE, promove novas reflexões para além de pontos previstos nos manuais pedagógicos ditos como tradicionais, como apresentaremos no relato de experiência.

### 3 RELATO DE EXPERIÊNCIA

O presente relato consiste numa experiência que descreve aspectos vivenciados em uma aplicação avaliativa de “gamificação” de uma turma do 7º ano de um Colégio de Itabuna – Bahia.

O objetivo da avaliação proposta era dinamizar, interagir e oportunizar a turma com o contato direto da tecnologia. Por estarmos vivendo em tempos de pandemia e o avanço das Tecnologias Digitais na Educação (TICs) a escola propôs que a cada unidade fosse utilizada uma avaliação gamificada nas turmas.

Observou-se que o professor escolheu o aplicativo *World Wall*<sup>1</sup>, que tem por objetivo ser uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras. Destacamos que a escolha deveu-se ao fato de que as atividades interativas são reproduzidas em qualquer dispositivo habilitado para *web*, como um computador, *tablet*, telefone ou quadro interativo. Eles podem ser reproduzidos individualmente por alunos ou conduzidos por professores com alunos, revezando durante a aula. O *Wordwall* pode ser usado para criar atividades interativas e impressas e a maioria dos modelos estão disponíveis em uma versão interativa e imprimível.

Para a aula, foram selecionadas 10 (dez) questões de múltipla escolha com conteúdos estudados e revisados pelos alunos (encontros vocálicos, encontros consonantais, dígrafos e linguagem verbal e não verbal). Por conseguinte, o professor explicou anteriormente qual aplicativo seria utilizado e solicitou que acessassem pelo computador ou celular sem precisar baixar. No dia da aplicação foi enviado um *link* de acesso para todos e ao acessarem deveriam escrever seus nomes completos para melhor identificação.

Durante a aplicação, observou-se que alguns alunos não acompanhavam a dinâmica do jogo, não conseguiam avançar de fase, não tinham paciência em iniciar novamente, alguns saíam do aplicativo e entravam novamente pelo mesmo *link*. Destaca-se que o jogo possui uma tabela de pontuação com números de acertos e erros, como também hora de entrada e saída e marcava quantas vezes o aluno conseguiu acessar.

O docente observou pequenos detalhes os quais na pontuação seriam de fundamental importância e constatou que algumas atitudes foram evoluindo durante

<sup>1</sup> Em inglês “*Uma parede de palavras*”. Consiste numa ferramenta de alfabetização composta por uma coleção organizada de palavras que são exibidas em grandes letras visíveis em uma parede, quadro de avisos ou outra superfície de exibição na sala de aula.

a aplicação da gamificação – alguns alunos terminaram rápidos e com êxito, já outros tiveram muitas dificuldades. Ainda, uma aluna chegou a chorar porque não ia conseguir, outra chegou até a penúltima questão, perdeu as vidas (pontos) e teve que voltar para a questão inicial.

Nesse momento, o professor interveio e pediu para que os alunos tivessem paciência e reiniciassem o processo para a obtenção de êxito. Ao término, foi constatado que os objetivos propostos não foram alcançados por todos os alunos, momento em que iniciou uma análise dos pontos positivos e negativos da aplicação da atividade, a fim gerar discussões e propor melhorias para o desenvolvimento da atividade didática.

Percebemos que algumas atitudes, tais como problemas como o equipamento, que dificultou a atividade de jogar, também proporcionaram momentos de interação e desenvolvimento de habilidades como: *destreza, percepção, autonomia, socialização, empatia, motora e desejos de superação*. Também, destacamos que a utilização da gamificação como forma de estratégia avaliativa estabelece critérios a serem observados, uma vez que podem ser criados com um objetivo de percepção e autoavaliação do desempenho dos outros.

Dito isso, podemos destacar a aplicação da avaliação com o aplicativo *Word Wall* como indispensável, uma vez que possibilita a análise e melhor reconhecimento das habilidades desenvolvidas pelos alunos como forma de estratégias pedagógicas. Nesse sentido, ao longo do processo avaliativo, possibilita novas perspectivas de análise e mudanças do agir do professor em sala de aula.

### 3.1 World Wall<sup>1</sup>

*Word Wall* é uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras. Embora seja ideal para aplicação com alunos em fase de alfabetização ou no uso para ensino de línguas estrangeiras para crianças e adolescentes, a plataforma é versátil e a multiplicidade de atividades que podem ser criadas abre espaço para uso em diversas disciplinas.

O modo gratuito permite a criação de até cinco atividades distintas, que o professor pode editar livremente depois, caso queira criar novas tarefas sem custo. Para criar e armazenar atividades ilimitadas, é necessário optar pelo modo pro, que tem um custo bastante acessível, se comparado a outras plataformas da mesma categoria.

Uma vez logado na plataforma, o usuário deverá clicar em “*Criar atividade*” para iniciar sua primeira produção de material e logo será aberto um grupo de opções de atividades que podem ser criadas. Apesar de o modo gratuito disponibilizar um grande grupo de diferentes modelos de atividades, é importante mencionar que algumas apenas estão disponíveis no modo profissional.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebemos que a gamificação é mais estratégia pedagógica aliada no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que pode ser usada como mais um suporte para a *apresentação, revisão e avaliação de conteúdos*.

Vale destacar que a formação continuada dos professores é de extrema

<sup>1</sup> Informações disponíveis no endereço eletrônico: <https://www.ufff.br/ciensinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras/>. Acesso: 16 jan. 2021.



importância para o êxito do que se pretende alcançar com a utilização da gamificação no ambiente escolar. Já que os docentes precisam conhecer e saber utilizar as ferramentas, as plataformas e os aplicativos para, dessa forma, contribuírem no processo de aprendizagem de seus aprendizes. Lembrando que muitas vezes, haverá uma troca de conhecimentos entre professores e alunos; sem falar da troca de conhecimentos entre os próprios alunos, o que ajudará e muito na parte da socialização da turma.

Em suma, podemos dizer que a gamificação pode colaborar e muito na formação dos professores de Línguas Estrangeiras, assim como no aprendizado dos alunos, pois não podemos esquecer que muitos dos estudantes já utilizam a gamificação fora da escola, ou seja, ela já está presente em suas vidas.

Destacamos, ainda, que para o melhor aproveitamento da gamificação em sala de aula, é necessário o estudo e o planejamento da aula, sem falar na organização dos equipamentos e do diálogo com os aprendizes antes da iniciação dos jogos, já que todos devem saber como tudo irá funcionar, para com isso fluir o processo de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Leonardo Meireles. **Gamificação na educação**: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinville: SC, 2018.

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

LEFFA, Vilson José. **Gamificação no ensino de línguas**. Florianópolis: Perspectiva - Revista do Centro de ciências da educação, v. 38, n. 2 – p. 01 – 14, abr./jun. 2020. Disponível em: [https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao\\_ensino\\_linguas.pdf](https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao_ensino_linguas.pdf). Acesso em: 6 jan. 2021.

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini de. **A gamificação no ensino de línguas**. Pelotas : UCPEL , 2016. 229f. Tese (doutorado) – Universidade Católica de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Letras, Pelotas, BR-RS, 2016. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/ppgl/files/2018/10/A-Gamifica%C3%A7%C3%A3o-no-Ensino-de-L%C3%ADnguas-Online-Gerson-Bruno-Forgiarini-de-Quadros.pdf>. Acesso: 5 jan. de 2022.

SANTELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

WIERTEL, Willian Jhonatan. **Gamificação, Lúdico e Interdisciplinaridade como instrumentos de ensino**. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização para o ensino de matemática e ciências do – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2016.

## ANEXOS

### ATIVIDADES DE GAMIFICAÇÃO

Figura 1 – Atividade 1



Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.

Figura 2 – Atividade 2



Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.

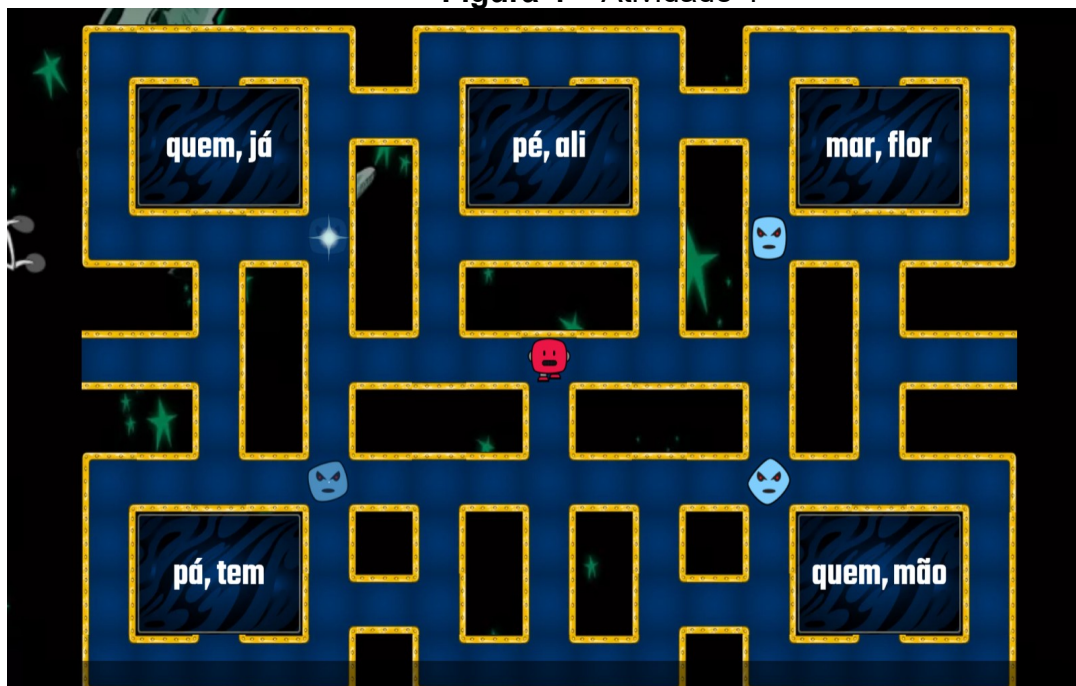
**Figura 3 – Atividade 3**



Os emojis foram criados em 1999 pelo designer japonês Shigetaka Kurita com o intuito de aprimorar a comunicação da população japonesa. Sobre essa linguagem é correto afirmar

Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.

**Figura 4 – Atividade 4**



Marque a alternativa que apresenta uma palavra que não é monossílaba.

Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.

**Figura 5 – Atividade 5**



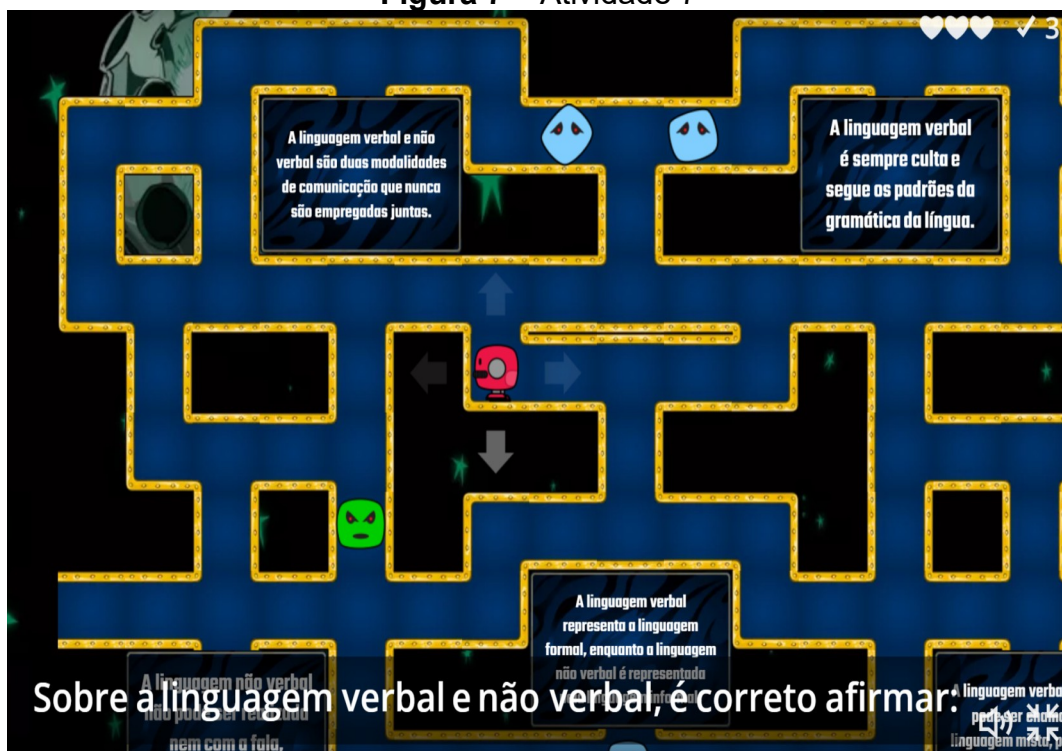
Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.

**Figura 6 – Atividade 6**



Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.

Figura 7 – Atividade 7



Fonte: Jogo Educacional - *Word Wall*.