



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS TERESINA ZONA SUL
CURSO LICENCIATURA EM INFORMÁTICA**

MIGUEL FALCÃO DE CARVALHO NETTO

**USO DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO
PARA O ENSINO DE INGLÊS DURANTE A PANDEMIA DO COVID 19**

TERESINA

2022

MIGUEL FALCÃO DE CARVALHO NETTO

**USO DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO
PARA O ENSINO DE INGLÊS DURANTE A PANDEMIA DO COVID 19**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de licenciatura em informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina zona Sul .

Orientadora: Prof.Msc Claudete de
Jesus Ferreira da Silva

TERESINA

2022

USO DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM COM GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE INGLÊS DURANTE A PANDEMIA DO COVID 19

Miguel Falcão De Carvalho Netto
Orientadora: Prof.Msc Claudete De Jesus Ferreira Da Silva

RESUMO

Neste cenário, em um mundo cada vez mais globalizado, onde a distância existe a facilidade da comunicação com todas as partes do mundo, a língua inglesa (a língua mais falada no mundo atualmente) é cada vez mais frequente no dia a dia dos alunos, dos games, filmes, séries,... presente estudo busca uma relatar sobre as questões relacionadas à educação em Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem em inglês, debatendo algumas teorias de aprendizagem e seu impacto de gamificação. Os dados foram coletados utilizando as bases científicas: SCIENCE DIRECT, Scientific Eletronic Library Online (SCIELO). Os critérios para seleção das pesquisas foram publicações acadêmicas que estivessem relacionadas ao uso de gamificação no ensino do inglês . O recorte foi limitado, portanto, à grande área do conhecimento ciências humanas e à área da educação, e refinado para o período de 2018 à 2021, no idioma inglês e português. Foram utilizados como descritores: *AVEA, MOODLE, Blackboard, Amadeus, Gamificação inglês*. Foram excluídos todos os demais trabalhos e publicações que não se referem ao tema desse estudo. Foram encontrados um total de 908 artigos, onde foram selecionados 14 artigos nas bases científicas: SCIENCE DIRECT, Scientific Eletronic Library Online (SCIELO), e descritos e discutidos em forma de tópicos. Entende-se que o modelo gamificado é capaz de estimular as competências socioemocionais da educação do século XXI, tais como governar as próprias emoções, estabelecer e alcançar metas, tomar decisões e enfrentar situações adversas de forma criativa, construtiva e responsável.

PALAVRAS CHAVE: Gamificação. Ambiente virtual. Ensino de inglês. Ferramenta virtual.

ABSTRACT

In this scenario, in an increasingly globalized world, where distance is clear and there is ease of communication with all parts of the world, the English language (the most widely spoken language in the world today) is increasingly frequent in everyday life. of students, games, movies, series,... This study seeks to discuss issues related to education in Virtual Teaching and Learning Environments in English, debating some definitions of learning theories and their impact of gamification. Data were collected using the scientific bases: SCIENCE DIRECT, Scientific Electronic Library Online (SCIELO). The criteria for selecting research were academic publications that were related to the use of gamification in teaching English. The cut was limited, therefore, to the large area of knowledge human sciences and the area of education, and refined for the period from 2018 to 2021, in English and Portuguese. The following descriptors were used: AVEA, MOODLE, Blackboard, Amadeus, English Gamification. All other works and publications that do not refer to the subject of this study were excluded. A total of 908 articles were found, where 14 articles were selected in the scientific databases: SCIENCE DIRECT, Scientific Electronic Library Online (SCIELO), and discussed and discussed in the form of a questioning. Gamification plays a key role in the student's teaching-learning process, promoting quality, playful and engaging education for students and teachers.

KEYWORDS: Gamification. Virtual environment. English teaching. Virtual tool.

1 INTRODUÇÃO

Devido a grande mudança na conjuntura educacional e no uso da tecnologia como consequência do período de isolamento em razão da pandemia da COVID-19, modificou a forma como o mundo se comunica e principalmente a educação, acredita-se que mesmo com o retorno às atividades educacionais de forma presencial (o novo normal), o formato de aulas será modificado e levará a um grande período onde as aulas voltem a ser

totalmente presencial, o que justifica a necessidade de uma plataforma de ambiente virtual a fim de aumentar o engajamento dos alunos (SILVA, 2020).

Os Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEA) oferecem uma infinidade de ferramentas, tais como: vídeos interativos, quizzes, jogos, músicas com traduções simultâneas e opções para completar a letra, personagens editáveis e outras, que podem ser aliados aos conteúdos de sala de aula, permitindo a variação das atividades e tornando-as atrativas aos olhos dos alunos, tais recursos trabalham para melhorar o ensino do inglês, daí a importância de uma forma lúdica e agradável que ajude a melhorar a fixação de conteúdos desta disciplina (MORAN, 2022).

Ainda como finalidade de ressaltar a importância de se levar novas perspectivas a prática docente, bem como elevar a qualidade do aprendizado da língua estrangeira para os alunos adicionando uma nova ferramenta que está diretamente ligada não só ao universo tecnológico dos games, mas como também é aliada às estratégias de aprendizagem (MORAN, 2018).

Contudo que foi explanado anteriormente demonstra-se a importância dessa revisão integrativa, onde observará através de trabalhos como está funcionando essa prática e como aprimora-la para o futuro.

Na atual conjuntura do ensino híbrido - ou seja, a combinação simultânea de modelos de ensino tradicionalmente separados, atualmente o sistema de aprendizagem por meio de sistema de atividades presenciais e sistema de atividades remotas através de tecnologias digitais (GRAHAM, 2006) – os meios tecnológicos têm sido aliados fundamentais no processo de aprendizagem ao pensarmos neste contexto para crianças e adolescentes, assim a gamificação pode tornar esse progresso muito mais divertido.

É fundamental que não deixemos de buscar maior compreensão sobre o assunto, principalmente no que se refere ao uso de ferramentas adequadas. Neste sentido, pretende-se saber: **De que forma o uso de ambientes gamificados pode ser usado nas atividades referentes à disciplina de inglês?**

Devido a grande mudança na conjuntura educacional e no uso da tecnologia como consequência do período de isolamento em razão da pandemia da COVID-19 que modificou a forma como do mundo de comunicar-se e principalmente de pensar a educação, acredita-se que mesmo voltando as atividades educacionais de forma presencial (o novo normal), o formato de aulas será modificado, e vai se levar um grande período para que as aulas voltem a ser totalmente presencial, o que justifica-se a

necessidade de uma plataforma de ambiente virtual a fim de aumentar o engajamento dos alunos.

Os ambientes virtuais oferecem uma infinidade de ferramentas, tais como: vídeos interativos, quizzes, jogos, músicas com tradução simultânea e opções para completar a letra, personagens editáveis e outras, que podem ser aliados aos conteúdos de sala de aula, permitindo a variação das atividades e tornando-as atrativas aos olhos dos alunos, podemos trabalhar tais recursos para melhorar o ensino do inglês e, vem daí a importância de uma forma lúdica e agradável que ajude a melhorar a fixação de conteúdos desta disciplina.

O presente estudo busca relatar sobre as questões relacionadas à educação em Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem em inglês, debatendo algumas definições de teorias de aprendizagem e seu impacto de gamificação.

2 AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA ENSINOS DE LÍNGUA INGLESA

A gamificação (do inglês Gamification), ludificação ou joguificação, vem ganhando espaço em pesquisas acadêmicas e sendo progressivamente aplicada no campo da educação. A escolha pelo uso do termo gamificação, no lugar de ludificação (que é uma tradução mais fidedigna do termo original) se justifica por ser esse o termo que vem sendo utilizado com maior frequência na literatura nacional, em comparação aos termos joguificação, ludificação ou mesmo gameificação (com o “e” da grafia de game). Independente do termo usado, ela é definida como o uso de técnicas e mecânicas de jogos em outros domínios de aplicação. Seus entusiastas costumam destacar que seu uso potencialmente pode gerar motivação, engajamento e diversão semelhantes àqueles causados pelos jogos (SCHLEMMER, 2022).

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO E IMPORTÂNCIA DO APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA

O inglês é a língua mais falada no mundo, através da língua inglesa, portas se abrem para o acesso a informação de todas as partes do globo e novas perspectivas são

alcançadas. No Brasil, o ensino da língua inglesa teve seu início em 1809, por instituição de Dom João VI, juntamente com a língua francesa, visando relações comerciais do Brasil com outros países.

Logo após a Proclamação da República, as reformas educacionais promovidas por Benjamin Constant excluíram o inglês enquanto disciplina obrigatória do currículo, voltando a este posto somente em 1892. A partir da década de 1930, surgem os cursos livres de inglês e a língua passa a ser difundida.

Depois de um longo percurso a LDB 9394/96 institui a obrigatoriedade de uma língua estrangeira no ensino fundamental, a ser abordada com enfoque em leitura e interpretação.

A educação libertadora defendida por Freire (1983;2010) prepara o indivíduo para posicionar-se politicamente diante do mundo, pois o torna capaz de ler o mundo, fazer escolhas e buscar conhecimento de forma autônoma. Essas são habilidades defendidas e valorizadas hoje no campo da educação internacionalmente e já foram incorporadas como objetivos educacionais dentro de projetos de políticas públicas em diversos países, inclusive o Brasil, através das chamadas “competências para educação do século XXI”, elaborada colaborativamente entre o Brasil e outros 14 países (DÖRNYEI, 2022).

O que percebemos dos alunos é o contato diário com a língua inglesa a partir das músicas, jogos, filmes e séries no entanto, em sala de aula sentem-se distantes da língua, como se algo os impedisse de compreender as infinitas possibilidades que o aprendizado pode lhes trazer. Por isto, ponderando acerca das possibilidades de aliar o conteúdo necessário para a aprendizagem, as metodologias disponíveis através dos meios tecnológicos, surge a iniciativa de ‘gamificar’ as atividades (MELLO, 2020).

2.2 A TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

O avanço das tecnologias e a velocidade com que as informações chegam até docentes e discentes tem sido um grande desafio para adequar tal demanda ao contexto educacional e a busca por conhecimento. As páginas de um livro e mesmo todo o acervo da maior biblioteca não são mais suficientes para uma geração que possui o mundo nas mãos.

Para Teruya (2006) *“as ferramentas tecnológicas favorecem o acesso à coleta de informações, textos, mapas e que todo acesso rápido à informação contribui para melhorar o ensino”*. (2006, p. 94), mostra-se necessário que tais informações estejam – de forma supervisionada – a disposição dos alunos e que sejam efetivamente trabalhadas em sala de aula, pois a tecnologia é uma grande aliada da educação para a atual geração.

Prender-se a meras apresentações de slides, usar TV e pendrive, passar filmes, não suprem a necessidade e não fazem jus a infinidade de recursos disponíveis, o que tem-se hoje, é a realidade virtual, possibilidade de visitas a museus do mundo inteiro, sem sair da sala de aula.

Apesar da resistência de alguns docentes aos aparatos tecnológicos que vão bem além do computador e celular, é essencial, principalmente no contexto da pandemia da COVID-19, que os professores se abram para as novas tecnologias, aliem as plataformas e ambientes virtuais de aprendizagem aos conteúdos de sala de aula para otimizar a aprendizagem e aumentar o engajamento dos alunos.

2.3 CAMINHOS DA GAMIFICAÇÃO

A palavra mais falada nos últimos tempos, em grandes congressos educacionais, reuniões pedagógicas, salas de aula e conferências; Mas afinal, como definir gamificação? O termo, do inglês *gamification*, foi cunhado pelo game designer britânico Nick Pelling, 2002, porém conhecido apenas a partir de 2003 e assume diferentes significados a depender do teórico que o interpreta.

Na visão de Kapp (2012), gamificar algo é usar mecânicas, estéticas e características dos jogos para envolver e motivar as pessoas a aprender e a resolver problemas. Já para Gee (2003, p. 13), a gamificação é uma ferramenta com capacidades efetivas e positivas para promover a educação, pois os processos de gamificação “incrementam um potencial de aprendizagem ativo e crítico”.

Conhecendo tais conceitos, percebemos que a onda de gamificação surge para aliar as mecânicas dos games, como ferramentas que aprimorem processo de aprendizagem. É válido ressaltar que, diante das leituras feitas, foi observado que a gamificação ocorre dentro e fora do ambiente virtual, no entanto acentuando a importância e presença crescente da tecnologia na vida das crianças e adolescentes,

manteremos o foco da gamificação dentro das plataformas e ambientes virtuais de aprendizagem.

2.4 POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO

No contexto educacional Lynn Alves (2012) propõe as seguintes aplicabilidades:

a) Inserção de desafios;

Ou seja, despertar o interesse do aluno para novas tarefas que sejam pertinentes ao conteúdo e que tragam uma nova perspectiva sobre o que ele já está acostumado a vivenciar dentro de sala de aula;

b) Trabalhar a cooperação em equipes e grupos para resolver problemas;

Despertar o senso de comunidade, trabalho em equipe e promover debates que envolvem o crescimento juntos;

c) Busca da auto motivação para seguir na atividade, motivação intrínseca;

Encontrar algo que o faça buscar ser a sua melhor versão, competir consigo em busca dos melhores resultados e não com o outro;

d) Construção de laços sociais e relações mais fortes, vínculos afetivos;

O trabalho em equipe além de produzir grandes líderes também produz grandes amizades;

e) Produtividade prazerosa, jogadores veem esforços e energias empregadas alcançarem os resultados desejados;

A partir destas aplicabilidades os alunos sentem seus esforços recompensados, se veem reconhecidos e engajados em todos os processos até alcançar o resultado, se sentem parte de todo o processo (MORAN, 2018).

2.5 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

O crescente movimento da Educação a distância na última década e a expansão dessa modalidade educacional para crianças e adolescentes em decorrência do contexto pandêmico que se instaurou no mundo inteiro devido a COVID-19, popularizou os Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEAs), que são softwares feitos com

a finalidade de promover um ambiente propício à aprendizagem com uso das tecnologias, tais softwares possuem funcionalidades que permitem o desenvolvimento de atividades como discussões, fóruns, comunicação direta entre os alunos e entre professor e aluno de forma particular atendendo a diversas demandas didáticas.

Como exemplos de AVEAs citamos: Blackboard, baseado em gerenciamento de cursos, Amadeus, feito a partir da tecnologia Java Script e a plataforma Moodle.

3 METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão integrativa, com objetivo analítico e explicativo com abordagem qualitativa. Essa pesquisa busca através de publicações científicas descrever seus resultados, explicando suas causas e efeitos (KAUARK, 2010; PEREIRA, 2018).

Os dados foram coletados utilizando as bases científicas: SCIENCE DIRECT, Scientific Eletronic Library Online (SCIELO).

Os critérios para seleção das pesquisas foram publicações acadêmicas que estivessem relacionadas ao uso de gamificação no ensino do inglês. O recorte foi limitado, portanto, à grande área do conhecimento ciências humanas e à área da educação, e refinado para o período de 2018 à 2022, no idioma inglês e português.

Foram utilizados como descritores: *AVEA*, *MOODLE*, *Blackboard*, *Amadeus*, *Gamificação inglês*. Foram excluídos todos os demais trabalhos e publicações que não se referem ao tema desse estudo.

Em seguida, foram analisados os trabalhos publicados e comparados para maior relevância dos resultados e avaliando o uso de ambiente virtual de aprendizagem gamificado para o ensino de inglês. A pesquisa não apresentou nenhum risco, pois todos os dados coletados são ofertados pelas bases científicas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram encontrados um total de 908 artigos, onde foram selecionados 14 artigos nas bases científicas: SCIENCE DIRECT, Scientific Eletronic Library Online (SCIELO), e descritos e discutidos em forma de tópicos. De acordo com o Fluxograma a seguir foi realizado a triagem:

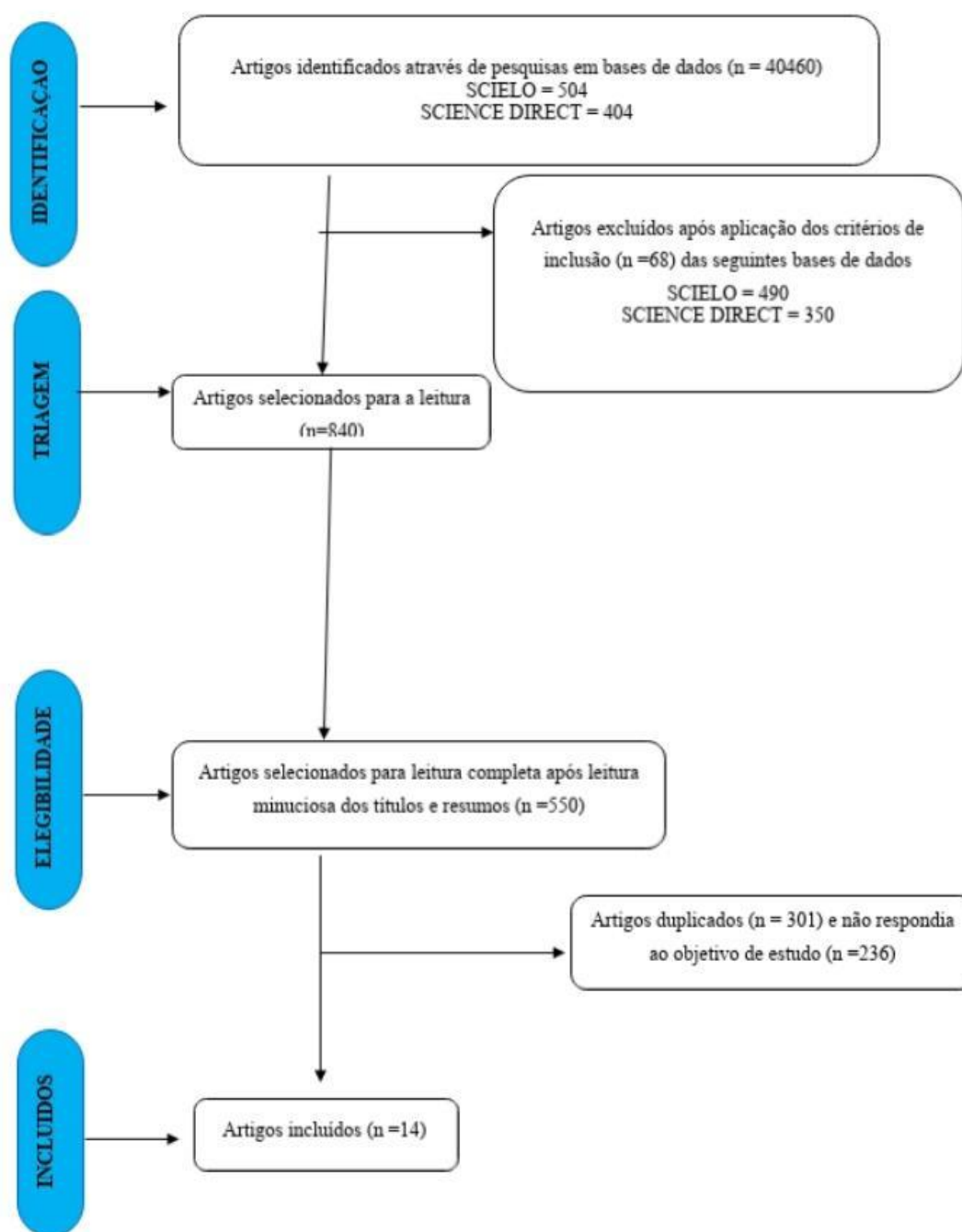


Figura I – Fluxograma Prisma da seleção independente dos estudos de revisão integrativa, 2018-2022.

Fonte: Dados da Pesquisa (2022).

Tabela 1. Artigos encontrados e selecionados.

	AUTORES	ARTIGOS	ANO
1	SILVA, D. A	A formação continuada em tecnologias digitais ofertada no Paraná sob a ótica de professores da rede estadual de Foz do Iguaçu	2018
2	MELLO, E. C. F.	O uso de tecnologias nas aulas de língua inglesa no Ensino Fundamental II em Foz do Iguaçu/PR	2018
3	LEÃO-JUNQUEIRA, L.	Aquisição de léxico em inglês como língua adicional através de mesclagem conceptual em videogames de RPG.	2019
4	DUARTE, G. B.	Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e Feedback	2019
5	SCHNEIDER, G. A. P	Práticas Pedagógicas de Internet das Coisas para . Desenvolver Habilidades de Pensamento Computacional no Ensino Médio Técnico	2020
6	FETTERMANN, J. V..	Redesign como teoria de ensino voltada para os multiletramentos na formação de professores de inglês.	2020

7	BECKER, K; NICHOLSON, S.	Gamification in the Classroom: Old Wine in New Badges.	2022
8	FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.R.; VANZIN, T.	Gamificação na educação.	2022
9			
10	OLIVEIRA, F. C. M.	Língua inglesa em escolas públicas: representações de futuros professores.	2022
11	ALMEIDA, J.; CRUZ, M.	'Escape 2 Educate': a metodologia "Escape Room" no ensino de inglês no 1º CEB	2022
12	DÖRNYEI, Z.	Research methods in applied linguistics: quantitative, qualitative and mixed methodologies.	2022
13	SCHLEMMER, E.	Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão.	2022
14	MOURA, A.; SANTOS, I.	Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação.	2022

Fonte: Autor (2022).

4.1 Gamificação e teorias de aprendizagem

A gamificação no meio educacional parte do pressuposto de agir e pensar como em um game, mas em contexto não game, através da mecânica, dinâmicas e componentes advindos do ato de jogar, como meio para engajar e motivar os indivíduos com o objetivo central de promover a aprendizagem por meio da interação entre as pessoas, com o meio e com as tecnologias (DÖRNYEI, 2022, SCHLEMMER, 2022).

A gamificação na educação pode ser aplicada de diversas formas, mas há dois tipos predominantes: a estrutural e a de conteúdo. Esses autores apontam que a gamificação estrutural faz uso dos elementos de jogos no processo de aprendizagem com a finalidade de motivar os estudantes a engajarem-se nas atividades propostas por meio de motivações extrínsecas. Nessa perspectiva, baseada em análise comportamental, a estrutura em torno do conteúdo é gamificada, o conteúdo em si não passa por modificação, permanecendo inalterado (FADEL, 2022, MOURA, 2021).

O intuito é reforçar comportamentos específicos visando atingir os objetivos desejados, como um mecanismo de estímulos e respostas positivas. No panorama da gamificação de conteúdo, altera parte ou todo o conteúdo de uma aula, curso ou disciplina. Tem como objetivo proporcionar maior interação entre os que fazem parte da estratégia gamificada e o protagonismo por parte dos estudantes, por meio da participação voluntária e objetiva na construção da aprendizagem (BECKER, 2022, LEÃO-JUNQUEIRA, 2019).

Nesse contexto, a gamificação na educação pode ser estabelecida a partir de duas concepções: sob o que reflete a educação na cibercultura e contempla elementos como interação e colaboração para motivar e engajar os estudantes em situações de aprendizagem; ou a partir da perspectiva da persuasão, que estimula a competição, cuja perspectiva tem embasamento epistemológico empirista, centrada em elementos como sistema de pontuação, recompensa, premiações. Por conseguinte, transformar o ato de jogar em mecanismo de estímulo e resposta configura-se, em uma crítica polêmica à gamificação como uma implementação perversa dos games, confundindo suas propriedades (mecânicas, regras e dinâmicas) com pontos, níveis e recursos primários (como rankeamento, pontuação, classificação), sendo utilizada no marketing para aumentar o número de vendas e envolvendo técnicas repetitivas (DUARTE, 2019; ALMEIDA, 2021).

4.1 Ambientes Virtuais De Ensino E Aprendizagem Para Ensinos De Língua Inglesa

A mecânica de um sistema gamificado é composta de ferramentas que, quando utilizadas corretamente, prometem um retorno significativo dos usuários. Os sistemas de Pontos são abertos, diretos e motivacionais, permitindo a utilização de vários tipos diferentes de pontuação, de acordo com o objetivo proposto (MELLO, 2020).

Já os níveis dos jogos (ou dos sistemas gamificados) indicam o progresso do usuário dentro do sistema. Seu propósito principal é a comparação entre os jogadores/usuários envolvidos. Serve como uma forma de visualizar a progressão dos usuários dentro do ambiente e gera um senso de competição entre eles (SCHNEIDER 2020).

Alguns usuários vão tentar jogar todos os desafios possíveis (sequencialmente) para finalizar todos, outros vão realizar apenas os que foram impostos para avançar no sistema. Por este motivo, o ambiente pode disponibilizar vários desafios e missões, para que o usuário permaneça motivado (SILVA, 2018).

Medalhas são uma versão mais robusta de pontos e tratam-se de uma representação visual de alguma realização/conquista do usuário no sistema. Os usuários querem receber medalhas dentro de um ambiente por diversos motivos, para muitos, o objetivo é a experiência agradável de receber a medalha ou por “coleccionar” medalhas (FETTERMANN, 2020).

Integração é o ato de fazer com que uma pessoa nova ou inexperiente na aplicação seja inserida no sistema. Loops de engajamento estão relacionados à criação e manutenção de emoções motivadoras que contribuem para que o usuário se mantenha motivado e engajado na utilização do ambiente, não apenas no momento atual, mas também que faça com que ele tenha vontade de voltar a utilizar o jogo (BECKER, 2022).

Caracteriza-se pela possibilidade que o usuário tem de transformar e personalizar itens que compõem o sistema de acordo com o seu gosto, promovendo motivação, engajamento, sentimento de posse e controle sobre o sistema. Porém, é necessário balancear a quantidade destes itens que podem ser transformados e personalizados para que a motivação não venha a se transformar em desmotivação (MOURA, 2021).

Um sistema gamificado pode ser composto por um conjunto de regras que definem como o usuário pode utilizar o ambiente, como esse ambiente funciona, o que é ou não permitido, etc. As regras servem para limitar as ações dos usuários e tornar o sistema gerenciável (LEÃO-JUNQUEIRA, 2019).

Duolingo é a maior plataforma on-line e gratuita em educação de idiomas, com 38 milhões de usuários e 17 idiomas diferentes disponíveis. Essa plataforma foi criada pela Universidade de Carnegie Mellow, sendo que já existem diversas plataformas semelhantes, que demonstram grande eficácia no ensino (Estados Unidos) (DUARTE, 2019).

No Duolingo, existem seis técnicas de gamificação disponíveis: pontos, níveis, rankings, missões, medalhas e personalização. Os pontos conquistados podem ser de experiência ou resgatáveis (chamados lingots). Os pontos de experiência são usados para alcançar a meta diária (missão) estipulada pelo próprio aluno, enquanto os lingots podem ser usados para comprar bens virtuais (como vidas) (ALMEIDA, 2021).

Existem diversos níveis conforme o idioma que se está aprendendo. Alguns níveis são sequenciais e outros podem ser executados em paralelo, sendo que cada nível completado dá direito a uma medalha. Além disso, existe um ranking por período baseado nos pontos de experiência adquiridos pelo aluno, sendo que esse ranking considera apenas outros estudantes que são “seguidos” pelo aluno e também permite a personalização do avatar (MELLO, 2020).

Como contribuições para o processo de ensino e aprendizagem, o uso da metodologia ativa gamificação permitiu que a participação em equipes, auxiliada pelas TDIC, aproximasse o estudante dos colegas de turma, especialmente, ao se considerar a aplicação da proposta em um momento de afastamento social demandado pela pandemia da COVID-19 (FADEL, 2022).

A realização das missões e o atendimento às regras estabelecidas influenciaram no comportamento dos jogadores, visto que era preciso cumpri-las para que os objetivos de cada fase fossem atingidos (SILVA, 2018).

Nesse sentido, vê-se um grande potencial na gamificação como forma de motivar e engajar os alunos no processo de construção do conhecimento e de superação das dificuldades enfrentadas em diferentes contextos educacionais (SCHLEMMER, 2022).

5 CONCLUSÃO

No âmbito educacional, esta pesquisa visa contribuir de diversas formas, inclusive informar utilizando pesquisas sobre educação remota e/ou virtual. E sobretudo entender como a gamificação tem um papel fundamental no processo de ensino

aprendizagem do aluno, promovendo uma educação de qualidade, lúdica e cativante para alunos e professores.

Os dados da pesquisa mostraram que a gamificação, na visão dos alunos, desenvolve várias habilidades como autonomia, engajamento, dinamização, coletividade, motivação, pontuando que a gamificação é um elemento prazeroso e divertido no ensino, além disso é uma possibilidade de propagar conhecimento e habilidades através de uma linguagem lúdica e divertida para os alunos.

Entende-se que o modelo gamificado é capaz de estimular as competências socioemocionais da educação do século XXI, tais como governar as próprias emoções, estabelecer e alcançar metas, tomar decisões e enfrentar situações adversas de forma criativa, construtiva e responsável.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Lei de Diretrizes e Bases. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Fundamental Brasileiro. Ministério da Educação, 1999. **Acesso em:** 1 de agos de 2022.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Entertainment, v.1, n.1, 2003.20 p. **Acesso em:** 1 de agos de 2022.

GRAHAM, C. R. Blended learning systems: definition, current trends and future directions. In: Bonk, C. J; Graham C. R. (Ed.), The handbook of blended learning: Global perspectives, local Designs. San Francisco: Pfeiffer. p. 3–21, 2006. **Acesso em:** 1 de agos de 2022.

KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeifer, Wiley USA, 2012. **Acesso em:** 1 de agos de 2022.

LOPES, D. V. As Novas Tecnologias e o Ensino de Línguas Estrangeiras. Disponível em: . **Acesso em:** 2022.

MORAN, J. BACICH, L. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática: Introdução. [Recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, J.; BACICH, L. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. **Revista Pátio**, n. 25, jun. 2015. **Disponível em:** Acesso em: setembro 2021.

MORAN, J.M. Tecnologias Digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. 2017. **Disponível**

em:http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acesso em 21 de jul 2022.

SILVA, M. M. C; TOASSI, P. F. P; HARVEY, M. S. 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. **Disponível em:** [ht-tps://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732](http://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732).

TERUYA, T. K. Trabalho e educação na era midiática: um estudo sobre o mundo do trabalho na era da mídia e seus reflexos na educação. Maringá, PR: **Eduem**, 2006. Acesso em: 1 de ago de 2022.

DÖRNYEI, Z. Research methods in applied linguistics: quantitative, qualitative and mixed methodologies. Oxford: **Oxford University Press**, 2007. **Acesso em:** 16 de dez de 2022.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.R.; VANZIN, T. (orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: **Pimenta Cultural**, 2014. **Acesso em:** 16 de dez de 2022.

BECKER, K.; NICHOLSON, S. Gamification in the Classroom: Old Wine in New Badges. In: SCHRIER, Karen (Org.). Learning, **Education and Games**: Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts. Pittsburgh: ETC Press, 2016. p. 61-85. **Acesso em:** 15 de dez de 2022.

DUARTE, G. B. Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e Feedback. **Revista Linguagem & Ensino**. v. 22, nº 4. p. 1040-1062. Pelotas, out./dez. 2019.

OLIVEIRA, F. C. M. Língua inglesa em escolas públicas: representações de futuros professores. BABEL: **Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, v. 7, n. 1, p. 36-48, jan./jul. de 2017. **Acesso em:** 16 de dez de 2022.

ALMEIDA, J.; CRUZ, M. 'Escape 2 Educate': a metodologia "Escape Room" no ensino de inglês no 1º CEB. *Sensos-e*, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 3–19, 2019. DOI: 10.34630/sensos-e.v6i2.3466. Disponível em: <https://parc.ipp.pt/index.php/sensos/article/view/3466>. **Acesso em:** 25 set. 2021.

MOURA, A.; SANTOS, I. Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. In: CARVALHO, A. A. Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação. Lisboa: Direção-Geral de Educação, 2020. **Disponível em:** <http://hdl.handle.net/10316/90484>. **Acesso em:** 24 set. 2021.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA**: educação e contemporaneidade, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014. **Acesso em:** 16 de dez de 2022.

LEÃO-JUNQUEIRA, L. Aquisição de léxico em inglês como língua adicional através de mesclagem conceptual em videogames de RPG. 2019. Orientadora: Janaina Cardoso. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

MELLO, E. C. F. de. O uso de tecnologias nas aulas de língua inglesa no Ensino Fundamental II em Foz do Iguaçu/PR . 2018. 158 f. Dissertação (Mestrado em Ensino), Centro de Educação Letras e Saúde Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Foz do Iguaçu, 2018.

SCHNEIDER, G. A. Práticas Pedagógicas de Internet das Coisas para . Desenvolver Habilidades de Pensamento Computacional no Ensino Médio Técnico 2020, 99 f. Dissertação (Mestrado em Computação), Instituto de Computação Niterói, 2020.

SILVA, D. A. Universidade Federal Fluminense, A formação continuada em tecnologias digitais ofertada no Paraná sob a ótica de professores da rede estadual de Foz do Iguaçu . 2018. 137 f. Dissertação (Mestrado em Ensino), Centro de Educação Letras e Saúde Universidade Estadual do Oeste do Paraná, 2018.

FETTERMANN, J. V. Redesign como teoria de ensino voltada para os multiletramentos na formação de professores de inglês. 2020. Tese (Doutorado em Cognição e Linguagem) - Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, 2020.