



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

JOÃO BARBOSA DE LIMA JÚNIOR

**A PRÁTICA DO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA ATRAVÉS DA
GAMIFICAÇÃO**

**CAMPINA GRANDE
2020**

JOÃO BARBOSA DE LIMA JÚNIOR

**A PRÁTICA DO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA ATRAVÉS DA
GAMIFICAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras – Língua Espanhola – da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à conclusão do curso.

Área de concentração: Língua Espanhola.

Orientador: Prof. Me. Alessandro Giordano.

**CAMPINA GRANDE
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

L732 Lima Junior, Joao Barbosa de.
A prática do ensino da língua espanhola através da gamificação. [manuscrito] / Joao Barbosa de Lima Junior. - 2020.
22 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2021.
"Orientação : Prof. Me. Alessandro Giordano ,
Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."
1. Ensino de língua espanhola. 2. Gamificação. 3.
Processo ensino/aprendizagem. I. Título
21. ed. CDD 372.656 1

JOÃO BARBOSA DE LIMA JÚNIOR

**A PRÁTICA DO ENSINO DA LÍNGUA ESPANHOLA ATRAVÉS DA
GAMIFICAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Letras – Língua Espanhola – da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à conclusão do curso.

Área de concentração: Língua
Espanhola.

Aprovada em: 15/12/2020

BANCA EXAMINADORA

Alessandro Giordano

Prof. Me. Alessandro Giordano (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Luciene

Profª Esp.. Luciene Fernandes Carneiro Giordano
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Fábio Marques de Souza

Prof. Dr. Fábio Marques de Souza
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este TCC primeiramente à Deus, minha família, amigos, orientador e principalmente aos professores por ter-me dado todo apoio necessário para que eu chegasse até aqui.

Os jogos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Eles ensinam, inspiram e envolvem de uma maneira que a sociedade não consegue fazer (Mc Gonigal, 2011).

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Duolingo.....	17
Figura 2 – Classe Dojo.....	17
Figura 3 – Edmodo.....	18
Figura 4 – Zondle IF.....	19
Figura 5 – Socrative.....	19
Figura 6 – Brainscape.....	20

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

L2	Segunda Língua
CALL	Aprendizagem de Língua assistida por Computador
SLA	Acordo de Nível de Serviço
TELL	Aprendizagem de Línguas aprimorada por Tecnologia
TICS	Transições de Informações
LMS	Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem
IOS	Sistema Operacional
WIKI	Enciclopédia Multilíngue Colaborativo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 DESENVOLVIMENTO	10
2.1 Entendendo Língua e Segunda Língua	10
2.2 Gamificação	10
2.3 Definição de gamificação	12
2.4 Gamificação na educação e aprendizagem de Língua Espanhola	14
2.5 Aplicativos de gamificação para aprimorar e motivar o aprendizado de Língua Espanhola.	16
3 CONCLUSÃO	20
REFERÊNCIAS.....	21

A PRÁTICA DO ENSINO DE LINGUA ESPANHOLA ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

João Barbosa de Lima Júnior

RESUMO

O objetivo geral deste estudo é analisar a literatura existente acerca da utilização da gamificação para o ensino de Língua Espanhola. Realizou-se uma revisão de literatura e os dados foram interpretados pelo método qualitativo. Concluiu-se que por meio da Gamificação, o educador é capaz de criar experiências significativas que vão desde a mentalidade de pensamento de jogo até uma mentalidade tecnoconstrutivista. Para alcançar o sucesso com a gamificação na aprendizagem de língua espanhola, os objetivos e as metas precisam estar alinhados e ter critérios de avaliação formais. Ao selecionar as ferramentas adequadas, ocorrerão mudanças positivas de comportamento. Ainda existem muitos desafios na sala de aula L2 e, ao compreender a importância da gamificação na aprendizagem de Língua Espanhola, eles serão confrontados com iniciativas em que os alunos poderão ser mais autônomos no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Língua Espanhola. Gamificação. Processo de ensino/aprendizagem.

RESUMEN

El objetivo general de este estudio es analizar la literatura existente sobre el uso de la gamificación para la enseñanza de Español. Se realizó una revisión de la literatura y los datos se interpretaron por el método cualitativo. Se concluyó que a través de la Gamificación, el educador es capaz de crear experiencias significativas que van desde la mentalidad del pensamiento de juego hasta una mentalidad tecnocunstructivista. Para lograr el éxito con la gamificación en el aprendizaje del español, los objetivos y las metas deben estar alineados y tener criterios de evaluación formales. Al seleccionar las herramientas adecuadas, se producirán cambios de comportamiento positivas. Aún quedan muchos desafíos en el aula de L2 y, al comprender la gamificación em el aprendizaje de la Lengua Española, se enfrentarán a iniciativas en las que los estudiantes puedan ser más autônomos en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Enseñanza de Lengua Española. Gamificación. Proceso de enseñanza/aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO

O uso de gamificação em ambientes educacionais para a aprendizagem L2 envolve abordagens pedagógicas, metodologias e estratégias. Tudo isso faz parte da transição feita pelo ensino de aprendizagem de línguas ao longo das gerações. Diversas estratégias e abordagens motivacionais usadas na pedagogia tradicional também fazem parte dessa transição. Incluindo Behaviorismo, Abordagens Cognitivistas, junto com Interação Social e Teorias Socioculturais.

A medida que o século XXI avança, o campo da aprendizagem e instrução de um segundo idioma tornou-se mais voltado para a tecnologia. Esse ajuste nas estratégias de ensino está de acordo com os alunos que os educadores estão recebendo em sua sala de aula. Muitos alunos de segunda língua (L2) fazem parte de uma geração que a literatura descreve como “Nativos Digitais” (PRENSKY, 2001).

Esses alunos processam as informações de maneira diferente e o sistema educacional não atende às suas necessidades. Além disso, mais alunos estão cientes dos benefícios da Internet e da força do conectivismo (POMATA; AYUGA, 2017), onde o conhecimento reside fora dos nós de informação especializada. Em um ponto, o Aprendizado de Linguagem Assistido por Computador (CALL) foi instrumental para conectar com o aluno L2, também a integração da Web 2.0 e afastou o processo de aprendizado de L2 do ambiente típico de sala de aula. Ambas as estratégias orientadas para a tecnologia atendem aos seus objetivos e foram bem-sucedidas. Mas nenhuma dessas duas estratégias funcionou diretamente com o aspecto psicológico da motivação (AREA, M; GONZALEZ, 2015).

Pesquisadores veem a motivação como um fator de personalidade necessário que o aluno precisa para adquirir um L2. Os educadores de L2 atuais estão bem cientes das estratégias adequadas para este momento e que aumentam a motivação e envolvem os alunos na aquisição de L2 (POMATA; AYUGA, 2017). De todas as estratégias existentes, a gamificação é aquela que promove constantemente a motivação. De acordo com investigações, trata-se do uso de elementos de jogo e técnicas de design de jogos em contextos não de jogo (YBARRA; GREEN, 2003). Além disso, lida com os dois clusters de motivação intrínseca e extrínseca, que são necessários na experiência de aprendizagem de L2. Também se adapta ao trabalho motivacional realizado no campo de L2 por Gardner e Lambert (2012), que menciona a motivação instrumental e integrativa, e Graham (2014) distinção de motivação assimilativa. Além disso, pesquisas descobriram que a Gamificação Educacional na aprendizagem L2 é basicamente nova, mas o sucesso em outras disciplinas a tornou adaptável aos objetivos de desenvolvimento da aquisição de uma segunda língua (SLA) nos alunos.

O objetivo geral deste estudo é analisar a literatura existente acerca da utilização da gamificação para o ensino de Língua Espanhola.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Entendendo Língua e Segunda Língua

Antes de avançar para o uso da Gamificação e como ela potencializa o aprendizado de L2, é necessário entender o conceito de linguagem. Às vezes, isso é um dilema. Na maioria das vezes, graças em parte às definições estrangeiras do conceito.

A palavra linguagem possui muitas definições em dicionários e livros introdutórios. Por essa razão, um educador L2 precisa vê-lo como uma definição composta. Este tipo de definição ajudará o educador a adaptá-la ao aluno L2 ou mesmo ao modo instrucional. Estudos apresentam isso como uma lista: 1. A linguagem é sistemática e generativa. 2. A linguagem é um conjunto de símbolos arbitrários. 3. Esses símbolos são principalmente vocais, mas também podem ser visuais. 4. Os símbolos têm significado convencional a que se referem. 5. A linguagem é usada para comunicação. 6. A linguagem opera em uma comunidade ou cultura de fala (YBARRA; GREEN, 2003).

As diferenças entre L1 e L2 aumentam porque L1 ocorre naturalmente e talvez sem qualquer instrução formal por crianças sendo constantemente expostas a ambientes ricos de linguagem ao longo de muitos anos. Por outro lado, L2 na maior parte do tempo depende fortemente de experiências de aprendizagem em ambientes mais restritos associados à sala de aula ou a algum outro ambiente formal. Nesses ambientes, um objetivo principal frequentemente é ensinar formalmente às crianças os elementos da linguagem que são aprendidos de maneira muito mais informal em sua língua nativa (POMATA; AYUGA, 2017).

2.2 Gamificação

Existe um forte vínculo entre a gamificação e as tecnologias emergentes. Tudo começa com sua definição, que pode ser sintetizada como a aplicação da mecânica do jogo em contextos não relacionados ao jogo. O principal objetivo da Gamificação é aumentar a participação e motivar os usuários por meio do uso de elementos do jogo, como pontos, tabelas de classificação e feedback imediato, entre outras coisas. Isso é semelhante à estratégia de usar tecnologias na aprendizagem L2 (POMATA; AYUGA, 2017).

O uso da tecnologia na aprendizagem e instrução L2 desempenhou um papel essencial ao longo dos anos. Isso é em parte baseado na definição de Prensky (2001) dos Nativos Digitais.

Além disso, o trabalho de Ybarra e Green (2003), menciona que o uso da tecnologia desempenha um papel fundamental em fornecer aos alunos L2 uma experiência linguística valiosa à medida que aprendem uma segunda língua. Acima de tudo, contribui para o desenvolvimento positivo de alguns fatores de personalidade, como autoestima, assumir riscos e, acima de tudo, motivação. O desenvolvimento da motivação no aluno L2 usando a tecnologia fornece um denominador comum entre a

gamificação e o aprendizado L2, o que resulta no aprimoramento dessa experiência. Na aprendizagem L2, a integração da tecnologia tornou-se essencial e a integração do *Computer Assisted Language Learning* (CALL) tem sido fundamental para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. Isso se baseia na presença estabelecida do CALL na academia e porque foca na tecnologia (HUBBARD; LEVY, 2006).

CALL é definida como a aplicação do computador no ensino e aprendizagem de línguas. É a evolução do *Computer Assisted Instruction* (CAI) e do *Technology Enhanced Language Learning* (TELL). O uso de CALL em L2 nos dias de hoje afastou-se do CALL comportamental, que era um subcomponente do CAI, das décadas de 1950 e 60. *Behavioristic CALL* focado em exercícios repetitivos e extensos de linguagem e explicações gramaticais junto com testes de tradução. É bem lembrado em parte por Platão, que era o tutorial da época e rodava em um software especial que precisava de um computador central e terminais. Isso não era fácil de usar e chato para o aluno de L2 (YBARRA; GREEN, 2003).

Então, a evolução continuou para *Communicative CALL*, que seguiu as teorias cognitivas durante os anos 1970 e 1980. Os teóricos cognitivos enfocaram a aprendizagem como um processo de descoberta, expressão e desenvolvimento. O tipo de estratégia implementada concentrava-se em atividades baseadas em computador em vez de usar os próprios formulários (POMATA; AYUGA, 2017).

Com o surgimento do PC, outras possibilidades que incluíam o uso da língua-alvo predominantemente ou exclusivamente, a gramática foi ensinada explicitamente, em vez de implicitamente. O uso de programas de reconstrução de texto e estímulos proporcionou aos alunos de L2 a experiência de trabalhar sozinhos ou em pares. Finalmente, a *Integrative CALL* apareceu durante a década de 1990 com base em uma visão sociocognitiva e com foco no uso da linguagem em contextos sociais autênticos. Isso abriu as portas para um uso mais diversificado da tecnologia centrado no aluno no L2 (YBARRA; GREEN, 2003).

Uma integração durante o ensino e aprendizagem começou a trabalhar com projetos baseados em tarefas, abordagens baseadas em projetos e abordagens baseadas em conteúdo. *Integrative CALL* implementou uma abordagem para os alunos L2, através da qual as habilidades de ouvir, falar, ler e escrever são usadas em combinação com o aprendizado de ferramentas de tecnologia como um processo contínuo para o aprendizado de idiomas (YBARRA; GREEN, 2003).

Este tipo de CALL abriu as portas para o uso da Web 2.0 e das redes sociais como estratégia para a aprendizagem L2. Hoje em dia, graças ao CALL, o aluno L2 tornou-se um participante ativo e explorador da linguagem. Além disso, os alunos reconhecem que para realizar várias tarefas eles precisam usar várias ferramentas que os ajudarão a aprender L2 de forma fácil e eficaz (YBARRA; GREEN, 2003). Por outro lado, os educadores compreenderam que não são a única fonte de informação linguística e que a necessidade de formação em tecnologias emergentes é necessária para uma utilização adequada e precisa da multimídia. O uso da Web 2.0 mudou o mundo educacional e o ensino e aprendizagem de L2 não foi exceção.

De acordo com O'Reilly (2005), a Web 2.0 são aplicações web que facilitam informações interativas para compartilhamento, interoperabilidade, design centrado no usuário e colaboração na *World Wide Web*. Eles são a evolução das tecnologias

tradicionais em aplicações web com foco no usuário. Esta visão do usuário final ajudou o processo de ensino e aprendizagem dramaticamente em L2 basicamente em parte por dar a oportunidade de aprender a interagir em redes sociais e comunidades baseadas na web, juntamente com a expressão de suas opiniões em blogs, fazendo trabalho colaborativo com wikis e desenvolvendo oralmente habilidades de linguagem com podcasts. A estratégia de utilizar a Web 2.0 na aprendizagem L2 motivou os alunos que em determinado período precisaram potencializar sua personalidade e aspectos socioculturais para adquirir fluência.

2.3 Definição de gamificação

O conceito de Gamificação é relativamente novo, e de acordo com Werbach e Hunter (2012), é o uso de elementos de jogos e técnicas de design de jogos em contextos não relacionados a jogos. Baseia-se no sucesso da indústria de jogos, mídia social e décadas de pesquisa em psicologia humana. Basicamente, qualquer tarefa, atribuição, processo ou contexto teórico pode ser gamificado (YBARRA; GREEN, 2003).

O objetivo principal centra-se em aumentar a participação de uma pessoa, que na maioria das vezes é chamada ou referida como “utilizador”, e motivá-la através da incorporação de elementos e técnicas de jogo, como tabelas de classificação e feedback imediato. Isso cria nos usuários uma sensação de empoderamento e engajamento na maneira como trabalham por meio de processos e realizam tarefas. Além disso, compreender os conceitos básicos dos jogos torna-se essencial na hora de delinear e usar a Gamificação como estratégia. Mas antes mesmo de pensar nos aspectos motivacionais que este conceito proporciona, é necessário revisar os quatro componentes da definição que são: jogos, elementos, design e contextos não-jogos ((WERBACH; HUNTER, 2012).

O termo jogo é geralmente entendido como significando os seguintes componentes situacionais: um objetivo, que deve ser alcançado; regras de limitação que determinam como atingir a meta; um sistema de feedback que fornece informações sobre o progresso em direção à meta; e o fato de a participação ser voluntária (WERBACH; HUNTER, 2012, p.20).

O termo elemento ajuda a distinguir o conceito de gamificação dos jogos sérios, que descrevem jogos completos para fins não de entretenimento. Por outro lado, gamificação refere-se ao uso explícito de elementos particulares de jogos em contextos de não jogo, conforme Werbach e Hunter (2012)

O termo design refere-se ao uso de design de jogos em vez de tecnologias baseadas em jogos ou práticas da ecologia de jogos mais ampla. Como afirmado antes, a área de aplicação da gamificação é muito ampla. Para levar isso em consideração e evitar a limitação da definição a certos contextos, a área de aplicação é apenas descrita pelo termo contextos não relacionados ao jogo (FONCUBIERTA; RODRIGUEZ, 2000).

Esses componentes são essenciais para serem compreendidos individualmente e são explicados de forma internacional. Por outro lado, o conceito de gamificação assume uma perspectiva adicional quando os componentes, percebidos como elementos-chave, tornam-se instrumentais no desenvolvimento do conceito e na aplicação do conceito. Por exemplo, o conceito envolverá os conceitos de elementos do jogo, design do jogo e contexto não relacionado ao jogo. Além disso, a gamificação é diversa e tem diferentes usos (FONCUBIERTA, RODRIGUEZ, 2020).

O design regular dos padrões que projetam os jogos são conhecidos como elementos do jogo. Alguns desses elementos, às vezes descritos como componentes, são vistos na maioria dos jogos atualmente, incluindo: pontos, emblemas, tabelas de classificação, barras de progresso / gráficos de progressão, gráficos de desempenho, missões, níveis, avatares, elementos sociais e recompensas. Todos esses elementos têm finalidades diferentes e podem ser adaptados basicamente a qualquer ambiente de trabalho, negócios ou educação (GARDENER, LAMBERT, 2012).

Cada elemento do jogo usado na Gamificação aprimora automaticamente o processo de ensino e aprendizagem de L2. A maioria dos jogos que o público conhece tem hoje esses elementos, mas todos seguem um plano sistemático. Cada jogo integra três elementos básicos: atividades meta-centradas, recompensas e progressão (FONCUBIERTA; RODRIGUEZ, 2000).

Isso segue o que é expresso por estudos, que mencionam que todas as atividades do jogo são metacentradas e possuem atividades desse tipo, pois são orientadas para um objetivo específico que, em última instância, se concentra em vencer, derrotando obstáculos e outras condições, em a fim de alcançar ou completar uma missão. Além disso, e dependendo do contexto, cada jogo emprega um mecanismo para o jogador receber recompensas ou sistema de recompensas. Existem três categorias principais, que incluem: líderes, prêmios ou prêmios e realizações.

Os líderes são os usuários classificados com base no sucesso do jogo. O mesmo conceito é usado nos esportes e na maioria das vezes incorpora uma tabela de classificação, que pode servir como um forte motivador. Esta categoria é normalmente usada em atividades competitivas, mas é frequentemente empregada pelo mundo dos negócios para motivar o trabalho em equipe. Outro sistema de recompensa inclui prêmios ou prêmios (FONCUBIERTA; RODRIGUEZ, 2000).

Este tipo de recompensa ocorre em jogos onde o jogador é capaz de desbloquear atividades ou níveis adicionais após realizar com sucesso os anteriores. Os prêmios / premiações promovem um compromisso e engajamento adicional do jogador e esse é um aspecto que persiste na aprendizagem L2.

Finalmente, as conquistas são ícones mostrados publicamente, ou os chamados emblemas, no perfil online do jogador. Eles são percebidos como a integração ou combinação das categorias de recompensas mencionadas anteriormente. A integração e o uso de emblemas, cada um com um significado diferente, cresceu enormemente, em parte devido ao desenvolvimento de consoles de jogos e jogos online. Para o aluno L2, a motivação chega na forma de aceitação ou integração. Se eles receberem o reconhecimento, eles serão motivados a passar para outro nível ou alcançar uma recompensa adicional. O último elemento básico implementado em jogos é a progressão (YBARRA; GREEN, 2003).

A progressão é um elemento muito importante para os jogos. Acima de tudo, pelo nível de envolvimento e motivação que proporciona ao jogador. Seu principal objetivo é manter o jogador informado sobre o quanto ele avançou no nível. Além disso, dá ao jogador as informações necessárias sobre os objetivos que foram concluídos e as tarefas necessárias para completar o nível. Também representa a jornada do jogador, que pode ser parte de uma série de pequenos desafios embutidos em um desafio maior. Na sala de aula L2, o educador implementa a progressão promovendo sistematicamente a competição saudável e mostrando o progresso para a classe. O aluno L2 é capaz de ver seu progresso e se torna um tomador de riscos enquanto está motivado para seguir em frente ou continuar (FONCUBIERTA; RODRIGUEZ, 2000).

2.4 Gamificação na educação e aprendizagem de Língua Espanhola

O uso da tecnologia digital na educação tornou-se necessário para fortalecer a experiência de ensino e aprendizagem no século XXI. Ao longo dos anos, vimos mudanças dramáticas e experiências de transição que avançaram em hardware e software de computador, juntamente com tecnologias baseadas na web para o ensino. Acima de tudo, experimentamos mudanças dramáticas nos interesses educacionais e nas formas de ensinar as diferentes gerações (POMATA; AYUGA, 2017).

Hoje em dia, a maioria dos alunos são nativos digitais, e eles aprendem e processam informações de forma diferente. A também chamada geração *millennial* compartilha informações e é usada para blogs, jogos e redes sociais. Em vez de e-mails, eles preferem enviar mensagens de texto e criaram uma linguagem baseada em siglas. Eles estão focados em tudo que é baseado na web e não têm medo de expressar ou assumir uma visão individual ou compartilhada. Com base neste tipo de aluno, muitos instrutores de diferentes disciplinas, incluindo professores L2, estão implementando várias estratégias de ensino que usam muitas tecnologias de informação e comunicação (TICs), aprendizagem distribuída, recursos de aprendizagem móvel e aprendizagem baseada em jogos. Além disso, esses educadores estão atentos às novas tendências em tecnologia educacional e estão integrando a Gamificação ao seu ensino (POMATA; AYUGA, 2017).

A Gamificação está construindo apoio em professores e o tempo de adoção é de cerca de dois a três anos.

A gamificação da educação está ganhando apoio entre educadores que reconhecem que jogos projetados de forma eficaz podem estimular grandes ganhos de produtividade e criatividade entre os alunos (POMATA; AYUGA, 2017).

Além disso, a gamificação tornou-se uma tendência na aprendizagem online e no desenvolvimento profissional de educadores. A Universidade Kaplan, que incorporou o *software Gamification* em seus LMS e aplicativos da web; eles executaram um programa piloto em um de seus cursos de tecnologia da informação com muito sucesso, conforme o Buckingham (2014) menciona o seguinte: “As notas

dos alunos melhoraram 9% e o número de alunos reprovados no curso diminuiu 16%(FONCUBIERTA; RODRIGUEZ, 2000).

Em relação ao desenvolvimento profissional para educadores, o relatório apresenta o caso da empresa executiva Deloitte. Eles desenvolveram a *Deloitte Leadership Academy* e implementaram a gamificação educacional. Alguns dos elementos do jogo que eles instituíram foram o uso de emblemas para aqueles que concluíram as missões baseadas no currículo. Como parte do mecanismo de recompensa, os alunos puderam compartilhar seus emblemas em seus perfis do LinkedIn para uma visão mundial através da Internet (POMATA; AYUGA, 2017).

A gamificação tem sido objeto de pesquisa, discussão e aplicação no aprendizado L2 de Espanhol há alguns anos. O objetivo de integrar a Gamificação à educação é desencadear uma experiência de aprendizagem mais atrativa e eficaz para o aluno (BUCKINGHAM, 2014).

Seguindo este aspecto, o aluno L2, aprendiz de Língua Espanhola, se sente atraído por ter essa experiência. Isso se baseia na ideia de que a educação L2 está imersa em inovação tecnológica há muitos anos. Para mudar ou desencadear um comportamento específico, os alunos precisam estar motivados e a gamificação abre as portas para que o aluno L2 aprimore sua experiência de aprendizagem de língua espanhola e, ao mesmo tempo, adquira a habilidade de resolver qualquer tarefa ou desafiar a classe, ou unidade, ou o tópico apresenta (FONCUBIERTA; RODRIGUEZ, 2000).

Além disso, a gamificação oferece aos alunos de Língua Espanhola a oportunidade de interagir entre eles, uma vez que está implícito em um jogo social. Seguindo este critério, a gamificação e várias das abordagens e técnicas mais comuns no ensino de L2 e estão sendo integradas. Outro detalhe é que quando as pessoas percebem qualquer forma de presença social tendem a responder de forma natural a sentimentos como felicidade, empatia e frustração, ou mesmo seguem regras sociais como revezamento (GARDENER; LAMBERT, 2012).

Um aspecto muito importante na gamificação com fins para o ensino de Língua Espanhola está baseado na implicação que vislumbra objetivos educacionais. Esses objetivos educacionais serão vistos pelo aluno como desafios a serem cumpridos para passar de uma fase a outra. No final, o desafio e a passagem de um estágio para o outro tornam-se parte do resultado da aprendizagem. Isso fornece alternativas para os educadores de L2 para planejar efetivamente a experiência de aprendizagem da língua e os níveis de fluência com os quais estão trabalhando e repensar suas práticas com base nas semelhanças que encontram em jogos e aprendizagem (POMATA; AYUGA, 2017).

Por exemplo, ao implementar a Gamificação, o aluno L2 pode pensar nele como um jogador ansioso para completar um nível. Se isso for traduzido para o aspecto psicopedagógico, o aluno estará avançando após completar com sucesso uma unidade, módulo ou tarefa e a aprendizagem da língua é avaliada por meio de uma variedade de jogos como experiências (POMATA; AYUGA, 2017).

Movendo a gamificação educacional para o processo de aprendizagem L2, o instrutor planejará a instrução usando uma visão compartilhada gamificada, junto com um incremento de facilidade no tempo dedicado às tarefas de aprendizagem e no nível

de dificuldade, neste caso fluência na abordagem da língua. Ao seguir isso, os alunos ficam mais engajados e motivados. Além disso, a motivação aumenta em um ambiente instrucional gamificado quando o desempenho do aluno é publicamente reconhecido por meio de um sistema de recompensa de prêmios / prêmios (AREA; GONZALEZ, 2015).

No caso da gamificação em L2 e quando os emblemas são implementados, Buckingham (2014), reconhece que seu uso serve como uma ferramenta motivacional e pode se tornar uma forma de avaliação formativa, juntamente com o desenvolvimento de uma sala de aula mais elevada, estabelecendo padrões para os desafios que o aluno apresenta enquanto na busca de alcançar fluência em L2 (HUBBARD; LEVY, 2006).

Um exemplo analógico de sistema de recompensa foi quando o professor reconheceu publicamente um aluno dando-lhe uma estrela dourada. O uso de crachás ou outro sistema gamificado de recompensa deve motivar os alunos em tarefas mais competitivas, por exemplo, criar um trabalho de pesquisa, e nunca deve substituir para ser isento de um teste. Se isso ocorrer, o processo real de aprendizagem pode ser afetado (POMATA; AYUGA, 2017).

2.5 Aplicativos de gamificação para aprimorar e motivar o aprendizado de Língua Espanhola

O uso da Gamificação na aprendizagem L2 trouxe o uso de diversas ferramentas para aprimorar o processo de aprendizagem de línguas e motivar os alunos. É muito importante lembrar que em um ambiente de sala de aula gamificado, a ferramenta servirá a um propósito e não deve substituir o objetivo da unidade ou módulo. Isso também é essencial na aprendizagem L2. Com muitas ferramentas para escolher em tecnologia educacional, o educador L2 precisa usá-las de acordo com o público-alvo e combiná-las com a abordagem ou estratégia de aprendizagem de línguas apropriada (WERBACH; HUNTER, 2012).

Essas ferramentas de gamificação são frequentemente usadas no aprendizado Língua espanhola: Duolingo, Class Dojo, Edmodo, Zondle, Socrative e Brainscape (PRENSKY, 2001).

Duolingo é uma plataforma de tradução para aprendizagem de idiomas *Gamification* onde os usuários progredem em vários níveis. Funciona com iPhone, iPod Touch, iPad e Android. Abrange as áreas de fala, compreensão auditiva, gramática e vocabulário necessários para a aprendizagem L2 e o conteúdo é sempre apresentado em frases inteiras. O feedback é imediato e o aluno pode acompanhar o progresso facilmente. Os educadores podem usá-lo como parte do dever de casa diário. Ele motiva o trabalho direcionado ao aluno, juntamente com a comunicação e colaboração (POMATA; AYUGA, 2017).

Figura 1: Aplicativo Duolingo



Fonte: Google

b. Classe Dojo: Anteriormente no artigo, este aplicativo foi apresentado como um exemplo puro de gamificação. O objetivo principal do Class Dojo é fornecer ao instrutor uma plataforma para o gerenciamento do comportamento do aluno. Também ajuda a motivar os alunos do ensino fundamental L2 por meio de estratégias que combinam avatares, pontos e tabelas de classificação. Os pais podem se envolver e se conectar com o educador. Ele rastreia, compartilha e avalia a participação dos alunos junto com *feedback* imediato. Ele permite que os alunos L2 se ajustem a um novo idioma, facilitando a transição de forma flexível. Ele pode ser acessado por meio da interface da Web ou de um aplicativo Android ou iOS (POMATA; AYUGA, 2017)

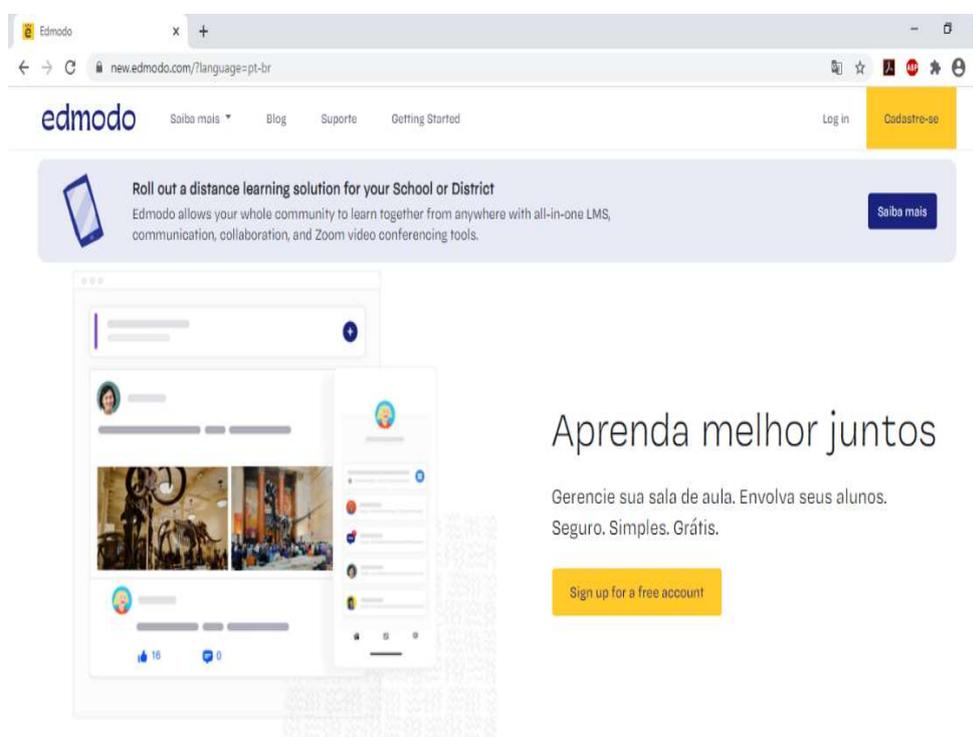
Figura 2: Aplicativo Classe Dojo



Fonte: Google

c. Edmodo: É uma plataforma de rede social segura para educação com elementos de gamificação, como emblemas e missões. Pode ser usado como extensão da sala de aula para todos os níveis de ensino. Além disso, possui uma interface muito semelhante à do Facebook. Os alunos podem comentar nas postagens, enviar tarefas e acompanhar o progresso. Os educadores podem postar enquetes, abrir fóruns de discussão, criar questionários e postar tarefas. É uma ótima ferramenta de motivação para o ensino L2 porque promove a aprendizagem colaborativa, o trabalho em equipe e os pais têm uma conta onde podem receber feedback do instrutor. Além disso, o aluno L2 pode praticar ortografia e gramática por meio de postagens de conversação e pode criar instruções diferenciadas por meio de pequenos grupos e pastas compartilhadas. Edmodo funciona com qualquer navegador da Web, iPad, iPhone, iPod Touch, Android, Windows Phone (POMATA; AYUGA, 2017).

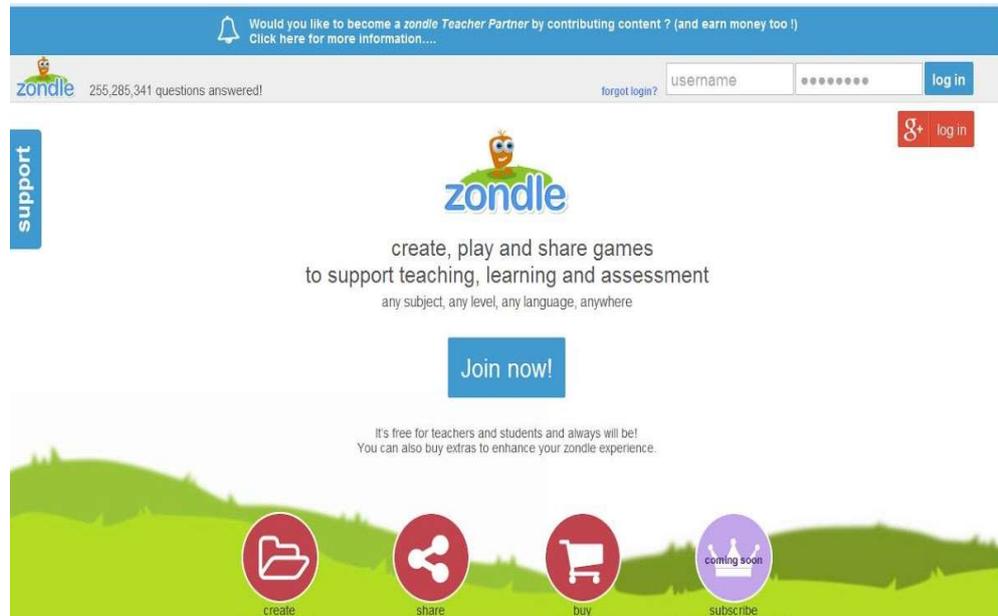
Figura 3: Site Edmodo



Fonte: Google

d. Zondle It: é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos que incorpora *Gamification*. Com ele, o educador pode criar questionários e tem muito conteúdo. O aluno ficará envolvido com os jogos. A maioria dos educadores usa isso como recompensa. É ótimo para lição de casa e prática. A experiência *Zondle* beneficia o ensino do idioma L2 com base nos exercícios / questionários que ele oferece. Além disso, o rastreamento do progresso e outros elementos como avatares, tabelas de classificação e *Zollars*, que são elementos que aumentam ou diminuem com base nas respostas aos questionários e no engajamento. Os alunos podem usar o *Zondle* através de navegadores, smartphones e tablets (WERBACH; HUNTER, 2012).

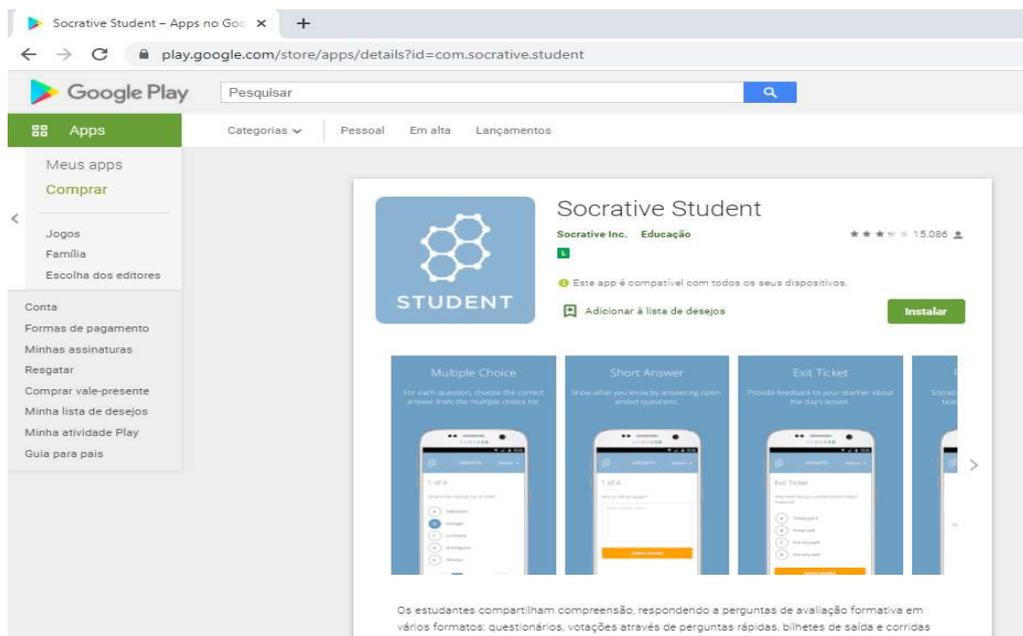
Figura 4: Zondle



Fonte: Google

e. Socrative: é um sistema de resposta dinâmica e inteligente do aluno que envolve os alunos por meio de smartphones, tablets e laptops, e capacita os educadores para uma avaliação formativa e sumativa de seus alunos. É uma ótima ferramenta para a sala de aula L2 porque os alunos podem responder a perguntas esquecendo-se do estresse envolvido nas tentativas e erros, o que diminui a ansiedade. Ele permite que os usuários importem imagens para os itens da pergunta e apresenta estratégias de gamificação, incluindo resultados ao vivo, *feedback* imediato e análise de dados sem esforço (POMATA; AYUGA, 2017).

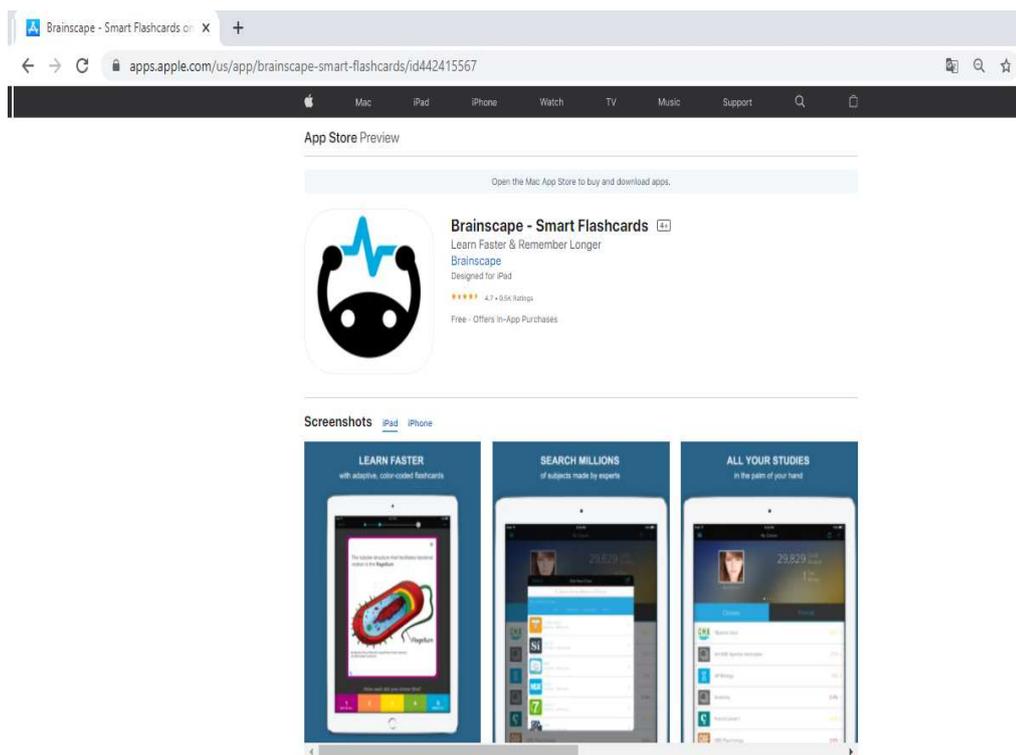
Figura 5: Socrative



Fonte: Google

f. Brainscape: é uma plataforma de aplicativo móvel e baseada na Web, que integra *flashcard* personalizável para acompanhar o progresso do aluno. O método é conhecido como repetição baseada em confiança. É um grande potencializador e motivador para a aprendizagem de vocabulário L2. Além disso, ele fornece *feedback* automático, reforço e frases específicas no idioma de destino, juntamente com a construção de frases. O áudio é fornecido para os cartões de idioma. Exige que os alunos pensem criticamente sobre seu aprendizado (WERBACH; HUNTER, 2012).

Figura 6: Brainscape



Fonte: Google

3 CONCLUSÃO

Em conclusão, pode-se estabelecer que o uso da Gamificação na aprendizagem de Língua Espanhola contribui positivamente para a experiência de aprendizagem com base nas informações apresentadas. Ao mesmo tempo, as intervenções de aprendizagem devem ser tomadas com precaução.

A gamificação ajuda o aluno de Língua Espanhola em muitos fatores de personalidade. Além disso, o aluno avança de um modo introvertido de timidez e mais motivado com base no feedback positivo e nos elementos do jogo usados. Gamificar a sala de aula L2 aprimora o aprendizado da escrita, leitura e fala e motiva a colaboração e a interação.

Por meio da Gamificação, o educador é capaz de criar experiências significativas que vão de apenas uma mentalidade de pensamento de jogo para uma mentalidade tecnoconstrutivista. Para alcançar o sucesso com a gamificação na aprendizagem L2, os objetivos e metas precisam estar alinhados e ter critérios de avaliação formais.

Ao selecionar as ferramentas adequadas, ocorrerão mudanças positivas de comportamento. Ainda existem muitos desafios na sala de aula L2 e, ao compreender a importância da gamificação na aprendizagem de Língua Espanhola, eles serão confrontados com iniciativas em que os alunos ficarão responsáveis por sua própria aprendizagem.

Finalmente, como os alunos L2 trabalham com a motivação intrínseca. Acima de tudo, quando a motivação extrínseca através do uso de sistemas de recompensa pode interferir nos objetivos principais de aprendizagem e, em vez de aumentar a motivação, cria um estágio de tédio que pode limitar o aprendizado da língua-alvo. Ainda há muita pesquisa a ser feita no campo da gamificação e do aprendizado de uma segunda língua, a fim de ter evidências empíricas suficientes para sustentar uma teoria.

REFERÊNCIAS

AREA, M; GONZALEZ, C. De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. **Educatio Siglo XXI**. November, 2015.

BUCKINGHAM, J. Open Digital Badges for the Uninitiated. **The Electronic Journal for English as a Second Language**, 18(1), 2014.

FONCUBIERTA, JM; RODRIGUEZ, C. **Didáctica de la gamificación en la clase de español**. 2020. Disponível em: https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf Acesso em 05/10/2020.

GARDENER, R. AND LAMBERT, W. **Attitudes and Motivation In Second Language Learning**. Rowley, MA: Newbury House Publishers. 2012.

GRAHAM, C.R. **Beyond Integrative Motivation**: The development and influence of assimilative motivation. Paper presented at the TESOL Convention , Houston TX, March, 2012.

HUBBARD, P., & LEVY, M. **The scope of CALL education**. In P. Hubbard & M. Levy (Eds.), *Teacher education in CALL* (pp. 3-21). Amsterdam: John Benjamins. 2006.

O'REILLY, T. **What is the Web 2.0**: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Retrieved on March 5, 2015. <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/whatisweb20.html>

PRENSKY, M. **Digital Natives**, Digital Immigrant, Part II: Do they really thing differently? *On the Horizon*, 9 (6), 2001, 1-9.

POMATA, J; AYUGA, J. AREA, M. **TIC y gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera:** situación y líneas de actuación para las universidades japonesas Confederación Académica Nipona, Española y Latinoamericana. 2017.

WERBACH, K; HUNTER, D. **For the Win:** How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press. 2012.

YBARRA, R., & GREEN T. Using technology to help ESL/EFL students develop language skills. **The Internet TESL Journal**, 9 (3), 2003.