

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT15.006

# A GAMIFICAÇÃO E OS ASPECTOS EMOCIONAIS NA APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Josemare de Nazaré Sousa da Silva<sup>1</sup>  
Carlos Eduardo Ferreira de Oliveira<sup>2</sup>

## RESUMO

Com o advento da globalização, as pessoas ficaram cada vez mais conectadas e a aprendizagem de línguas passou a ocupar uma posição central na sociedade. Por essa razão, existe uma grande discussão acerca de metodologias e ferramentas para o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, tal como a gamificação por sua relevância na educação, como potenciador da motivação e pelos resultados positivos para aprendizagem. Durante a pandemia de COVID-19, as escolas tiveram que adotar o ensino remoto para dar continuidade à educação e a gamificação foi amplamente utilizada para estimular os alunos, os quais passaram a sofrer mais com ansiedade, depressão e desmotivação devido à situação caótica mundial. A gamificação apresenta como benefícios a aplicação de metodologias ativas, por meio de atividades colaborativas e da utilização de características específicas de jogos que promovem participação, além de auxiliar cognitivamente e emocionalmente os alunos. Dessa forma, este artigo tem como objetivo analisar o uso da gamificação no ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira e sua relação com aspectos emocionais dos alunos que afetam a sua aprendizagem a partir da revisão bibliográfica de artigos publicados entre 2019 e 2023 que investigam tal relação para auxiliar professores que buscam utilizá-la no ensino básico. Os resultados desse estudo, que faz parte de uma pesquisa em andamento, mostraram que a gamificação desencadeia o aparecimento de emoções positivas nos alunos, afetando sua aprendizagem em

1 Doutoranda do Programa de Pós - Graduação em Letras da Universidade Federal do Pará - UFPA, josemare\_@hotmail.com;

2 Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, ferreiracarloseduardo55@gmail.com.

diferentes aspectos, tal como a melhora da interação professor-aluno, da assimilação do conteúdo e aumento do seu engajamento na aprendizagem.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Aspectos emocionais, Gamificação, Língua Inglesa.

## 1. INTRODUÇÃO

Com o avanço da globalização, as pessoas ficaram cada vez mais conectadas, e a aprendizagem de línguas passou a ocupar uma posição central na sociedade, especialmente a língua inglesa, que se tornou essencial para a comunicação global e o acesso a oportunidades educacionais e profissionais. Nesse contexto, a busca por metodologias e recursos eficazes para o ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira cresceu significativamente. Entre as abordagens inovadoras, destaca-se a gamificação, que utiliza elementos de jogos para promover o engajamento e a motivação dos aprendentes, gerando resultados positivos para o processo de ensino-aprendizagem (Vianna *et al.*, 2013).

Durante a pandemia de COVID-19, as escolas precisaram adotar o ensino remoto para garantir a continuidade da educação, e a gamificação se destacou como uma estratégia eficaz para estimular os alunos em um período marcado por um aumento significativo de ansiedade, depressão e desmotivação devido à situação caótica mundial.

A gamificação trouxe benefícios importantes ao aplicar metodologias ativas que incentivam a colaboração por meio de atividades interativas e elementos característicos dos jogos, como desafios e recompensas, promovendo maior participação. Além de apoiar o desenvolvimento cognitivo, essa abordagem também auxilia emocionalmente os aprendentes. Ademais, a educação ativa coloca os aprendentes no centro do processo de aprendizagem, atribuindo-lhes o papel de protagonista e promovendo a autoavaliação de seu progresso.

Dessa forma, este artigo tem como objetivo analisar o uso da gamificação no ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira e sua relação com os aspectos emocionais dos aprendentes que afetam a sua aprendizagem, a partir de uma revisão bibliográfica de artigos publicados de 2019 a 2023 que abordam o tema. A justificativa para o estudo emerge da necessidade de investigar o papel das variáveis afetivas na aquisição de uma segunda língua que precisa ser mais explorado (MacIntyre; Gregersen, 2012) e da importância de identificar metodologias que auxiliem professores a minimizar as dificuldades emocionais dos aprendentes, aumentando seu engajamento na aprendizagem desde o ensino básico até o ensino superior.

A pesquisa foi conduzida por meio de revisão sistemática da literatura, através da análise de artigos de 2019 a 2023 que contém aspectos emocio-

nais em experiências de gamificação. Os resultados indicam que a gamificação desperta emoções positivas, como o prazer e a curiosidade, impactando diretamente a motivação e o desempenho dos aprendentes. Além disso, favorece a interação entre professor e aluno, a assimilação de conteúdos e a construção de um ambiente colaborativo e emocionalmente seguro.

Portanto, este estudo conclui que a gamificação não apenas auxilia na aprendizagem cognitiva, mas também contribui para a compreensão das emoções que são essenciais para o sucesso dos aprendentes na aprendizagem da língua inglesa. As descobertas reforçam a necessidade de novas investigações sobre o uso da gamificação como ferramenta pedagógica e seu impacto emocional na aprendizagem, a fim de aperfeiçoar práticas educativas no ensino de línguas e potencializar os resultados em diferentes contextos e faixas etárias.

## 2. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO- APRENDIZAGEM

A gamificação apresenta uma importante funcionalidade baseada na utilização da linguagem dos *videogames* para promover o engajamento de pessoas em diversos cenários, inclusive no ambiente educacional. Inicialmente desenvolvidos apenas para o entretenimento, os *games* passaram a ocupar um espaço relevante em setores como a educação, oferecendo novas abordagens para o ensino (Leffa, 2020). Dentre os elementos da gamificação, o autor exemplifica as premiações como troféus e pontuação, os quais promovem mais engajamento nas atividades, combinando ludicidade com efetividade na aprendizagem. Contudo, a gamificação não se limita ao uso de tecnologias avançadas, pois materiais simples e recicláveis também podem ser incorporados às atividades.

Segundo Brussio e Brussio (2023), a gamificação pode ser compreendida como uma forma de educação ativa, isto é, uma estratégia pedagógica voltada não mais para o comportamento tradicional da escola, onde o aluno é um receptor passivo de informações, mas se torna um co-participante do seu processo de aprendizagem. Esta metodologia proporciona maior autonomia ao aluno, permitindo que ele influencie ativamente seu progresso nas disciplinas, incluindo a língua inglesa, nos diferentes níveis de ensino.

Segundo Deterding *et al.* (2011), a gamificação não consiste apenas na utilização do jogo eletrônico ou de tabuleiro, mas em cada aspecto do lúdico presente nessa ferramenta que pode ser útil no ambiente educacional, garantindo a atenção dos participantes, incentivando-os a participarem ativamente

das aulas. Dentre os seus aspectos, estão: competição, utilização de ferramentas, trabalho em grupo e premiações.

Gamification se apropria de elementos dos jogos para aplicação em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação; a resolução de problemas e estimular o engajamento de um determinado público. (Deterding, 2012).

O avanço tecnológico tem possibilitado um repertório mais amplo de ferramentas digitais para os educadores, que podem incorporar plataformas *online* para aplicação de conteúdos vistos em sala de aula, visando o alinhamento das atividades propostas no meio digital com a realidade dos alunos (Brussio; Brussio, 2023). Nesse sentido, a gamificação atua como uma estratégia motivacional e integradora, associando a prática lúdica ao desenvolvimento de competências cognitivas e emocionais (Brussio; Brussio, 2023). A gamificação, assim, é vista não apenas como um recurso para o entretenimento, mas como uma metodologia inovadora que utiliza a ludicidade para facilitar a construção de conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também reconhece o uso de recursos tecnológicos como apoio essencial no processo de ensino-aprendizagem. A introdução da gamificação como recurso pedagógico reflete as mudanças trazidas pela globalização e pelo avanço digital, cujos impactos são evidentes na ampliação do uso de *games* e outras plataformas digitais no cotidiano escolar. No entanto, para que a gamificação seja aplicada de forma eficiente, é necessário que as práticas sejam cuidadosamente planejadas, executadas e avaliadas, a fim de mensurar seu potencial pedagógico no contexto educacional (Brasil, 2017).

A gamificação não se restringe à tecnologia, mas ao uso de recursos que envolvem os alunos em resolução de problemas que correspondam ao contexto vivenciado na sala de aula, ou em qualquer espaço em que o “gamificar” esteja sendo exercido, podendo variar de acordo com o tipo de educação – formal ou informal - e com o público a ser trabalhado. Pimentel, Nunes e Júnior (2020) reforçam que a gamificação valoriza o lúdico e as emoções que o acompanham, sem desmerecê-los, mas utilizando-os para garantir a eficiência de sua aplicação pedagógica. Os autores destacam a autonomia dos alunos na educação que surge a partir da introdução da metodologia ativa, tornando-os independentes no ato de pensar e, conseqüentemente, no agir.

Ao abordar as inovações educacionais, Blanco (1995) ressalta a importância de uma mentalidade aberta às mudanças, de modo a permitir reflexões críticas sobre as práticas de ensino. Cabe ao educador analisar se as estratégias aplicadas são eficazes para todos os públicos e, em caso negativo, buscar soluções que superem os possíveis entraves.

Dessa forma, a inserção da gamificação exige um planejamento detalhado, como apontam Pimentel, Nunes e Júnior (2020), enfatizando que “gamificar” exige um roteiro de aplicação e que é necessário questionar qual será o objetivo da aplicação, quem será beneficiado e de que forma os elementos dos jogos podem ser integrados à educação, de modo a transformar os alunos em protagonistas de seu próprio desenvolvimento, mediante às situações problemas apresentados pela gamificação.

Segundo Neto, Penteado e Carvalho (2023), a proximidade entre os elementos da *internet* e dos jogos digitais é um dos principais fatores que atraem os jovens para os *games*. Elementos como botões de ação, *design* visualmente atrativo, avatares personalizáveis e a interatividade proporcionada pela conexão Wi-Fi são exemplos de características comuns entre jogos e *internet*. Esses elementos não apenas capturam a atenção visual dos usuários, mas também promovem mudanças significativas de comportamento, especialmente no que diz respeito ao engajamento. Além disso, tanto as temáticas envolventes dos jogos quanto as dinâmicas interativas das redes sociais podem ser eficazmente utilizadas como ferramentas pedagógicas para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos.

A Constituição Brasileira também destaca, no art. 219, a importância do estímulo à pesquisa científica e tecnológica para o desenvolvimento do país (Brasil, 2016). Nesse sentido, a gamificação apresenta-se como uma ferramenta promissora, capaz de potencializar e transformar as estratégias pedagógicas, especialmente em um cenário globalizado que integra cada vez mais a tecnologia às interações humanas (Neto; Penteado; Carvalho, 2023).

### 3. GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE INGLÊS

A relação entre gamificação e o processo de ensino-aprendizagem envolve, de forma direta, a inserção de linguagens específicas, como gírias e expressões típicas do universo digital. Segundo Neto, Penteado e Carvalho (2023), esses grupos que se envolvem nas dinâmicas *online* desenvolvem uma

linguagem própria, muitas vezes com expressões de outras línguas, como o inglês, que enriquecem o ambiente comunicacional dos jogos. Essa linguagem, gerada ou reaproveitada, proporciona uma interação significativa e contínua entre os jogadores e os jogos, criando um espaço onde a comunicação é fundamental para o engajamento.

Além disso, o uso da tecnologia como ferramenta de conexão interpessoal dentro do ambiente educacional favorece a evolução dos aprendentes, que, ao serem inseridos nesse contexto gamificado, são desafiados a se comportar de forma autônoma, com o professor atuando mais como um facilitador do que como a fonte principal de conhecimento. O papel da gamificação, nesse sentido, é atribuir responsabilidades aos alunos, proporcionando-lhes um ambiente em que os desafios dos jogos auxiliam no desenvolvimento de suas competências cognitivas e emocionais, promovendo um aprendizado mais ativo e envolvente (Neto; Penteado; Carvalho, 2023).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a língua inglesa como um recurso fundamental para o desenvolvimento integral dos alunos, promovendo não apenas o domínio comunicativo, mas também uma ampliação das possibilidades de inserção em um contexto global. A BNCC reforça que o aprendizado da língua inglesa possibilita o acesso a conhecimentos em múltiplos meios, tanto impressos quanto digitais, e facilita a compreensão intercultural, essencial na formação de um cidadão global. Nesse contexto, o ensino da língua inglesa deve preparar o aprendente para se comunicar em um mundo globalizado e cada vez mais tecnológico, utilizando a língua como uma ferramenta para acessar o conhecimento e dialogar com diferentes culturas.

Reconhecido como língua universal, o inglês é a língua oficial de diversos países, além de ser amplamente utilizado em contextos multiculturais. A cultura anglófona alcança inúmeros territórios, conectando pessoas e possibilitando a troca de experiências, o que dinamiza debates sobre temas variados, incluindo games e outros fenômenos da cultura pop. Acerca da aplicação dos *games* no ensino da língua estrangeira, Kapp (2012) salienta que a gamificação age de forma a intensificar as dinâmicas e dar prazer ao processo de ensino-aprendizagem.

Kapp (2012) ressalta que a gamificação, ao incorporar elementos próprios dos jogos, intensifica as dinâmicas de ensino, tornando o processo de aprendizagem mais agradável e envolvente. A utilização desses elementos lúdicos favorece o protagonismo dos aprendentes, permitindo que eles identifiquem suas dificuldades e limitações, além de explorar formas de superá-las ao longo

do processo de aprendizagem. Ferreira e Vieira (2023) destacam que, além de auxiliar no ensino da língua, os jogos também funcionam como ferramentas de autoavaliação, oferecendo aos alunos uma visão clara de sua evolução ao longo do tempo

Pimentel, Nunes e Júnior (2020) discutem a relevância das tecnologias digitais da informação e comunicação para a aprendizagem. Tais recursos corroboram com programas de ensino mais eficientes e transformadores para as instituições. A gamificação, como ferramenta a ser utilizada no ensino de inglês, tem a capacidade de fortalecer a relação interpessoal, agindo como precursora e auxiliadora do processo de ensino-aprendizagem a partir das interações entre homens e máquinas, se for levado em consideração não só a linguagem, mas também a utilização de aparelhos eletrônicos voltados para o lúdico.

A gamificação, nesse sentido, atua como uma ponte entre a interação humana e as tecnologias, fortalecendo as relações interpessoais e criando um ambiente de aprendizagem colaborativo e dinâmico. Ao utilizar aparelhos eletrônicos e recursos digitais de forma lúdica, a gamificação oferece aos aprendentes uma experiência educacional mais envolvente e significativa impactando suas emoções e repercutindo em sua aprendizagem.

#### 4. ASPECTOS EMOCIONAIS E A GAMIFICAÇÃO

As emoções desempenham um papel crucial no envolvimento com as artes, como a música, o cinema e a literatura, e, mais recentemente, também no engajamento em jogos, conforme apontado por Mekler *et al.* (2016). Embora a relevância das emoções nos jogos já tenha sido reconhecida por profissionais há bastante tempo (Kane, 2003), apenas recentemente os pesquisadores começaram a analisar de forma sistemática o fluxo complexo de emoções positivas e negativas no *design* de jogos (Bopp; Opwis; Mekler, 2018). Estudos anteriores sobre gamificação focaram, em grande parte, em aspectos psicológicos e resultados comportamentais, interpretando-os principalmente como processos motivacionais cognitivos (Hamari; Koivisto; Sarsa, 2014), nos quais os resultados dependem da ativação das cognições pretendidas.

Embora existam diversas perspectivas sobre as emoções, para este estudo, elas são compreendidas como construções dinâmicas de uma rede complexa que colorem nossas percepções e influencia nossas ações (BARCELOS, 2015), além disso, são estados mentais de intensidade variável, refletindo avaliações,



ou seja, reações positivas ou negativas a estímulos do ambiente (Ortony; Clore; Collins, 1990). Assim, elas mudam a todo momento e influenciam significativamente o comportamento dos aprendentes.

No ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, a gamificação é uma ferramenta poderosa para promover o engajamento emocional dos aprendentes. Segundo Werbach e Hunter (2012), ao integrar elementos como desafios, recompensas e *feedback* imediato, a gamificação estimula emoções positivas, como a curiosidade, a satisfação e o prazer, que, por sua vez, influenciam diretamente a motivação e o desempenho dos aprendentes.

As emoções desempenham um papel central no processo de aprendizagem, sendo capazes de impactar tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o afetivo dos aprendentes (MacIntyre; Gregersen, 2012). No ensino de inglês como língua estrangeira, a ansiedade, por exemplo, é uma emoção frequente, especialmente nas atividades de produção oral. No entanto, ao incorporar mecânicas de jogos de acordo com a proficiência de cada um e o *feedback* positivo, a gamificação pode ajudar a reduzir a ansiedade dos aprendentes e aumentar sua autoconfiança (Li; Tsai, 2013).

A gamificação também tem o potencial de promover estados emocionais que favorecem o aprendizado. Sykes e Reinhardt (2013) apontam que o uso de jogos digitais no ensino de línguas pode criar ambientes de aprendizado que incentivam a experimentação e a interação, permitindo que os aprendentes aprendam de maneira mais descontraída e colaborativa. Esse ambiente lúdico contribui para a construção de emoções positivas, como entusiasmo e auto satisfação, que são essenciais para manter a motivação ao longo do tempo (Dörnyei, 2001).

A gamificação também pode estimular a empatia e a colaboração entre os aprendentes. Em um estudo feito por Kapp (2012), foi observado que as atividades gamificadas promovem o senso de comunidade e ajudam a fortalecer as relações interpessoais em sala de aula, uma vez que muitos jogos envolvem a cooperação e a resolução conjunta de problemas. Isso cria um ambiente emocionalmente seguro e favorável para a aprendizagem.

Nesse contexto, a gamificação é especialmente eficaz para trabalhar com emoções que surgem no processo de aprendizagem de uma nova língua, que podem variar entre entusiasmo, frustração e ansiedade. Segundo Deterding *et al.* (2011), ao aplicar mecânicas de jogos na educação, como objetivos, recom-

pensas e *rankings*, a gamificação consegue captar a atenção e aumentar a motivação dos aprendentes de forma mais eficaz do que o ensino tradicional.

Um dos maiores desafios no ensino de inglês como língua estrangeira é a gestão das emoções negativas, tais como o medo de errar, a vergonha de falar em público ou a ansiedade para se comunicar na língua alvo. Essas emoções podem bloquear o progresso do aprendente e dificultar o desenvolvimento de habilidades orais, que são fundamentais para a comunicação.

MacIntyre e Gregersen (2012) defendem que as emoções positivas desempenham um papel crucial na construção de recursos, pois têm a capacidade de expandir a visão de mundo do indivíduo, favorecendo a assimilação da língua. Em contraste, as emoções negativas provocam uma contração da atenção, restringindo assim a variedade de *input* linguístico disponível para o aprendente. Essa dinâmica emocional pode ter implicações significativas no processo de aquisição de uma nova língua. A gamificação, ao criar um ambiente de aprendizado mais descontraído e menos punitivo, pode ajudar a reduzir esses bloqueios emocionais. Por exemplo, atividades gamificadas como *quizzes* e competições em grupo podem transformar o processo de aprendizagem em algo mais divertido e menos intimidante.

Além de mitigar emoções negativas, a gamificação tem o potencial de intensificar emoções positivas, como a satisfação e a realização pessoal. Conforme apontado por Werbach e Hunter (2012), os elementos de jogo que envolvem *feedback* imediato e recompensas proporcionam aos aprendentes uma sensação de progresso contínuo. Essa experiência de sucesso repetido contribui para o desenvolvimento de uma mentalidade positiva em relação à aprendizagem de línguas, fortalecendo a autoconfiança dos aprendentes. Quando o aprendente se vê progredindo através de níveis ou desafios, sente-se mais motivado a continuar e a se esforçar para melhorar.

Ademais, a gamificação permite a criação de uma experiência de aprendizagem personalizada e adaptativa. Jogos educacionais podem adequar a dificuldade de acordo com o desempenho do aprendente, o que ajuda a manter o engajamento sem gerar frustração ou tédio (Kapp, 2012). Por exemplo, em plataformas gamificadas de aprendizado, como Duolingo ou Kahoot!, os aprendentes recebem desafios de acordo com seu nível de proficiência, o que permite que eles avancem em seu próprio ritmo. Essa estrutura é um fator chave para manter emoções positivas como a curiosidade e a satisfação durante o processo de aprendizado.

Em termos de interações sociais, a gamificação também promove um ambiente colaborativo que reforça laços entre os aprendentes. Quando os aprendentes participam de jogos em equipe, eles constroem um senso de comunidade, o que, segundo Sykes e Reinhardt (2013), contribui para a diminuição de barreiras emocionais e cria um ambiente de aprendizado mais acolhedor. Essas atividades colaborativas, como *quizzes* de vocabulário ou desafios de gramática realizados em grupos, geram emoções positivas associadas à cooperação, como a empatia e o respeito, enquanto incentivam a comunicação em inglês de forma mais natural.

Além disso, a gamificação promove o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a resiliência e a autorregulação. Li e Tsai (2013) destacam que jogos com sistemas de recompensa e *feedback* constante ensinam os alunos a lidar com o erro de forma construtiva, incentivando-os a tentar novamente e a persistir diante de dificuldades. Quando um aprendente enfrenta um desafio difícil em um ambiente gamificado, ele aprende que errar faz parte do processo de aprendizado e que a persistência o levará ao sucesso. Esse tipo de experiência ajuda a moldar atitudes positivas não apenas em relação ao inglês, mas também à própria capacidade de aprender e superar obstáculos.

Por fim, o uso da gamificação no ensino de línguas também impacta a memória emocional dos aprendentes. Quando emoções positivas são associadas ao processo de aprendizagem, há uma maior probabilidade de que o conteúdo aprendido seja retido por mais tempo (Dörnyei, 2001). A diversão experimentada durante atividades gamificadas cria “marcadores emocionais” que facilitam a recuperação de informações na memória de longo prazo.

Ainda que seja essencial que a maioria das experiências gamificadas seja predominantemente agradável, é importante entender como tanto as emoções positivas quanto as negativas podem contribuir para alcançar os objetivos pedagógicos desejados.

Portanto, a gamificação no ensino de inglês como língua estrangeira pode atuar não apenas como um catalisador para o desenvolvimento cognitivo, mas também como um meio de regular e promover emoções positivas que são fundamentais para o sucesso da aprendizagem.

## 5. METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida a partir de uma revisão bibliográfica, com o objetivo de analisar o uso da gamificação no ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira e sua relação com os aspectos emocionais dos aprendentes que afetam a sua aprendizagem.

Em um primeiro momento, foi realizada uma revisão sistemática da literatura de trinta artigos publicados no período de 2019 a 2023 que abordavam sobre gamificação e aspectos emocionais. Nessa etapa, foram analisadas as experiências envolvendo gamificação e as diferentes emoções identificadas em cada contexto. Os artigos foram encontrados na base de dados *Google Scholar*, *Consensus*, *CAPES* e periódicos de linguística e educação e atenderam os critérios de inclusão escolhidos: ser publicados entre 2019 e 2023; abordar o uso da gamificação no ensino de línguas e mencionar ou destacar aspectos emocionais, bem como apresentar resultados empíricos ou teóricos que discutem a relação entre gamificação e aspectos emocionais. Os artigos que tratavam apenas sobre gamificação, sem mencionar aspectos emocionais ou que não tratavam da gamificação no ensino de inglês foram excluídos.

A análise resultou na seleção de seis artigos (Quadro 1), de acordo com os critérios previamente estabelecidos. Para a interpretação dos dados, empregou-se uma abordagem qualitativa, com base na análise de conteúdo de Bardin (2011), enfatizando as emoções dos alunos ao longo das atividades gamificadas. Foram realizadas comparações entre os diferentes estudos com o objetivo de identificar padrões e divergências nos resultados, de modo a obter uma compreensão abrangente sobre o uso da gamificação e suas repercussões emocionais.

Os resultados da análise dos artigos selecionados foram organizados em um quadro contendo título, nome dos autores, periódico de publicação, fonte e aspectos emocionais identificados (quadro 1). A partir dessa sistematização, foi realizado um mapeamento dos principais resultados, agrupando os estudos de acordo com os tipos de emoções e os efeitos da gamificação sobre os aprendentes.

Esses estudos examinam como a mudança de uma abordagem tradicional para uma metodologia ativa impacta os aprendentes. Ademais, as diferentes emoções experimentadas pelos aprendentes são analisadas como parte fundamental para compreender os efeitos emocionais da gamificação. Os artigos e

seus aspectos principais organizados em um quadro, facilitaram a visualização das correlações entre os elementos investigados.

Esse mapeamento serve como base para compreender o que tem sido objeto de pesquisa na área de ensino de línguas nos últimos anos relacionados à relação entre gamificação e emoções, oferecendo uma visão inicial sobre o impacto desses construtos no processo de aprendizagem.

## 6.RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desse estudo mostraram que a gamificação desencadeia o aparecimento de emoções positivas nos aprendentes, afetando sua aprendizagem em diferentes aspectos, tal como a melhora da interação professor-aluno, da assimilação do conteúdo e aumento do seu engajamento na aprendizagem, além de trabalhar com a questão da relação interpessoal entre os colegas de classe, uma vez que a gamificação fortalece a comunicação prática. O quadro 1 expõe a análise dos dados:

**Quadro 1:** Análise dos artigos (2019-2023)

Autor	Título	Periódico	Fone	Aspecto emocional apresentado
Oliveira et al. (2019)	Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa	Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras	CAPES	Prazer e motivação
Duarte (2019)	Gamificação na Aprendizagem de Inglês: Uma Análise Sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e o Feedback.	Linguagem & ensino	CAPES	Motivação
Gallardo, Parada e Martins (2020)	Aprendendo com videogames: uma investigação sobre letramentos, língua inglesa e experiências disponíveis em um jogo de simulação	Estudos linguísticos e literários	CAPES	Motivação
Sousa, Uchoa e Araújo (2022)	Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês	LínguaTec	CAPES	Prazer e engajamento

Autor	Título	Periódico	Fone	Aspecto emocional apresentado
Silva (2023)	A gamificação no ensino de leitura em língua inglesa: possíveis contribuições e aplicações	Cadernos Cajuína	Google Acadêmico	Prazer e engajamento
Wen (2023)	The Effect of Gamification Learning on Primary School Students' Second Language Learning	Revista de Educação, Humanidades e Ciências Sociais	Consensus	Motivação, engajamento e satisfação

**Fonte:** Elaborado pelos autores (2024).

O artigo “Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre recursos educacionais abertos, motivação e o *feedback*” aborda a utilização de *games* no ensino da língua inglesa a partir não só do meio eletrônico, mas também da utilização de jogos antigos e mais conhecidos como, por exemplo, o jogo da memória.

Duarte (2019) aponta, nos seus resultados, que alguns aprendentes tiveram dificuldade em relacionar o lúdico com o aprendizado, por conta do sentimento de competitividade, sendo tratado como responsável por não colaborar com o ensino, enquanto que os jogos que exigem mais concentração (ela utilizou o jogo da memória) promoveram maior engajamento.

Ademais, Duarte (2019) ao apresentar resultados a partir de sua pesquisa com dinâmicas digitais e não-digitais, demonstra que o desempenho dos alunos que participaram das atividades gamificadas foi superior aos demais, além de terem manifestado mais motivação para prosseguir realizando os desafios apresentados nos games.

Gallardo, Parada e Martins (2020) utilizaram como instrumento de pesquisa um jogo de estratégias, totalmente em inglês, que proporciona, ao jogador, a utilização de recursos audiovisuais para cumprir com os objetivos do *game*. O fato de o jogo ser em inglês não foi um empecilho para os alunos que participaram da pesquisa, pois exigia um vocabulário básico para entender a proposta do meio digital. Além disso, é perceptível a relação entre a língua inglesa e a compreensão de comandos necessários para o avanço do jogo. A pessoa que joga, mesmo não tendo conhecimento sobre muitas palavras, é capaz de identificar a funcionalidade de um botão a partir da ação executada pelo personagem virtual, mesmo se o tutorial tiver sido ensinado na língua inglesa.

Acerca do uso de games como estratégia motivadora, Gallardo, Parada e Martins (2020) apontam que o que mais incomodou os alunos foi o atraso

no andamento do jogo, causado por histórias longas, excesso de personagens, entre outros fatores.

O artigo “Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês” apresenta em sua metodologia um formulário que foi enviado para vinte e dois jovens, graduandos, com perguntas acerca da importância do inglês para a carreira acadêmica e profissional e sobre formas didáticas que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem do inglês (Sousa; Uchoa; Araújo, 2022).

Dentre as perguntas do formulário havia uma em específico que questionava os aprendentes sobre o que achavam dos *sites* utilizados no momento dos RED - Recursos Educacionais Digitais. Os resultados foram positivos. Após ter sido criado um espaço para que expressassem suas opiniões fora do formulário, os aprendentes elogiaram a experiência falando que auxiliou no engajamento da disciplina ministrada, fazendo com que os mesmos ficassem interessados no assunto e se sentissem em um cenário inovador (Sousa; Uchoa; Araújo, 2022). Ademais, os autores apresentam como testemunho de um dos alunos o sentimento de satisfação com a dinamicidade proporcionada pelas plataformas utilizadas em sala de aula para a pesquisa e com a sensação de leveza concedida à aula com o desempenho dos aprendentes nos *games* vistos como REDs.

Sousa, Uchoa e Araújo (2022) utilizaram os REDs de tal forma que os alunos puderam presenciar a utilização do lúdico como ponto de partida para fixação e/ou introdução ao conteúdo. Tal prática, junto as perguntas feitas ao final da atividade, vão no sentido contrário a uma das preocupações mais comuns do século XXI, que é o vício proporcionado pelas telas. No entanto, Cortella (2014) afirma que as ferramentas de comunicação, se não utilizadas com moderação, se tornam ferramentas de incomunicação, afastando o convívio familiar e dificultando conversas.

Silva (2023), ao apresentar argumentos acerca da relação entre ensino da língua inglesa e a gamificação, aborda uma dinâmica diferente do que foi supracitado. Ela aborda o jogo de tabuleiro como precursor da atividade pedagógica. Trabalhando com um tabuleiro e com cartas personalizadas com perguntas, a didática proporciona a execução de práticas extremamente saudáveis para o desenvolvimento infantil, isto é, a leitura e a imaginação, além de estarem trabalhando o vocabulário bilíngue. O jogo utilizado para seu artigo foi aplicado após a leitura de um livro, que serviu como escape para o imaginário, tornando o objetivo do jogo, isto é, o percurso até a linha de chegada, uma viagem pela

ficção e uma reinvenção para se enquadrar ao que os alunos conheceram na história.

Ademais, Silva (2023) abrange uma forma de ser docente muito peculiar ao trabalhar a leitura em inglês a partir do jogo de tabuleiro. A autora destaca que o docente pode exercer a observação - avaliação - a fim de identificar as dificuldades nas interpretações das perguntas em inglês e facilidades - conhecimento de vocabulário e estrutura de frases, além de identificar a forma como se comportam diante de uma atividade informal.

Wen (2023) apresenta em seu artigo as diversas vantagens da gamificação no ensino do inglês, ele menciona o “Kahoot” como fator efetivo na retenção de vocabulário, além de apontar o método anterior - sem gamificação - como provocador de ansiedade e tédio. Outrossim, Wen (2023) de fato se propõe a argumentar sobre a utilização de jogos no ensino como análise de componentes que são, indubitavelmente, pertinentes para o estudo da gamificação tal como a motivação e os resultados gerados por essa ferramenta, discutidos neste artigo.

Para Wen (2023), alguns fatores corroboram para a desmotivação dos aprendentes de língua inglesa, tais como a falta de prioridade dada para algumas habilidades. O autor menciona a habilidade de falar (*speaking*), e, isto acontece, segundo ele, pela falta de ênfase em atividades voltadas para esta prática nas instituições. As escolas tradicionais não possuem atividades de “*speaking*” devido ao excesso de crianças em sala de aula. Logo, qualquer semelhança ao ensino tradicional toma a postura desestimuladora para com os alunos, uma vez que “*speaking*” é tratado como o fundamento mais difícil (Thornbury, 2012).

O fator problema apresentado por Wen (2023) pode ser explicado pela caracterização da gamificação como atividade independente, isto é, ela seria autoexplicativa, não sendo necessária a participação do educador como operador da ferramenta, indo na direção contrária a proposta que a utilização da linguagem dos jogos se propõe a oferecer: desenvolvimento da relação ensino-aprendizagem e descobrimento de didáticas eficientes para tal função (Barros; Cavalcante, 2023).

Oliveira *et al.* (2019), no ato de utilizar a gamificação como ferramenta fundamental de atividade engajadora com seus alunos para tratar um dos conteúdos (“*present perfect*”) presentes na grade curricular da disciplina língua inglesa, promoveu uma atividade em grupo com sua turma utilizando QR CODES para as respostas rápidas e *feedback* instantâneo. Os aprendentes que participaram da tarefa alegaram ter sentido um sentimento de prazer e diversão, o que os



motivou a pedirem mais tarefas envolvendo a socialização e os jogos. O uso da atividade tem um importante papel na discussão sobre a utilização ou não de aparelhos eletrônicos como facilitadores do processo de ensino, demonstrando que não é o celular o inimigo da aprendizagem, e sim o mau uso do *smartphone*.

Os resultados mostraram que a gamificação promove maior interação entre os grupos diante de um desafio mediado pelo professor com o uso da tecnologia, uma vez que esse recurso faz parte do cotidiano dos jovens e adolescentes. A geração “C”, mencionada no artigo, consiste em um público constantemente conectado ao universo virtual, com o acelerado acesso à informações. Tal grupo de pessoas - os alunos que participaram da pesquisa - se sentem desafiados e engajados pelas atividades que envolvem o uso dos mecanismos advindos da relação homem-máquina. Esta relação, conforme argumenta Bauman (2001), exige uma constante mudança, visto que a evolução tecnológica provoca não a necessidade de adaptação ao novo, mas também mudanças nas relações interpessoais.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto da temática abordada neste artigo, observa-se que a gamificação não é apenas uma ferramenta pedagógica emergente que exige mais pesquisas para aprimorar sua aplicação, mas também se configura como uma alternativa para romper com a formalidade tradicional do currículo escolar, oferecendo uma abordagem mais dinâmica e motivadora que valoriza a experiência do aprendente, tornando o processo de aprendizagem mais leve e atrativo. Todos os estudos analisados neste trabalho demonstraram que a gamificação impacta diretamente as emoções dos aprendentes, provocando reações positivas frente a uma didática diferenciada que envolve a gamificação. No entanto, um aspecto relevante como a competitividade foi pouco explorado, sendo mencionado em apenas um dos artigos revisados.

A falta de uma discussão mais aprofundada sobre a competição faz com que o debate sobre a gamificação permaneça incompleto. A competição, em sua vertente construtiva, pode proporcionar um “duelo saudável” entre grupos, que fomenta a cooperação e a entreatajuda, conforme argumenta Coelho (2024). Por outro lado, o autor também salienta que o potencial negativo da competitividade, que pode gerar um ambiente violento e opressor, deve ser mediado pelo educador, garantindo que a competição ocorra de forma equilibrada e benéfica.

No que diz respeito aos aspectos emocionais, os estudos priorizaram as emoções dos aprendentes após a experiência com a gamificação, sem se aprofundarem naquelas experimentadas durante o processo de aprendizagem. Se levarmos em consideração o pós - procedimento, observou-se que o uso de jogos auxiliou na compreensão dos conteúdos de língua inglesa e os aspectos emocionais mais citados foram: a motivação, o prazer e o engajamento. A motivação foi estimulada pela novidade pela aplicação de ferramentas até então não conhecidas pelos aprendentes ou utilizadas a partir de outro contexto, enquanto o prazer foi associado à ludicidade, que remeteu os alunos a memórias de infância. Já o engajamento foi promovido pela participação intensa dos aprendentes, que se sentiram mais realizados ao compreenderem os temas com o auxílio dos "games".

Como a pesquisa foi baseada exclusivamente em revisão bibliográfica, seus resultados estão limitados aos dados disponíveis nos estudos consultados. Não foram realizadas coletas de dados primários, o que implica a necessidade de novos estudos empíricos para validar e expandir as conclusões obtidas, sendo isto um objetivo dos autores para uma próxima pesquisa. Essa investigação abre espaço para a aplicação prática dos dados revisados e sugere que a gamificação deve ser aprofundada com estudos empíricos que considerem não apenas a competitividade, mas também a análise dos efeitos das emoções ao longo de todo o processo de aprendizagem.

As conclusões aqui apresentadas servem como uma contribuição inicial para a comunidade científica, incentivando o diálogo e a realização de pesquisas futuras que possam explorar de forma mais completa o impacto da gamificação no ensino de línguas, com ênfase em seus aspectos emocionais e suas diversas aplicações metodológicas.

Portanto, o artigo reforça a importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira, ao promover emoções positivas como motivação, prazer e engajamento. Esses aspectos emocionais se mostram cruciais para aumentar a interação professor-aluno, melhorar a assimilação dos conteúdos e fomentar um ambiente colaborativo na sala de aula. A pesquisa demonstrou que a gamificação, ao adotar metodologias ativas, vai além de uma ferramenta pedagógica emergente e se firma como uma abordagem promissora para transformar as metodologias tradicionais.

Contudo, ainda existem lacunas a serem preenchidas, como a exploração da competitividade e a análise das emoções durante o processo de aprendi-

zagem, não apenas após a sua conclusão. Nenhum artigo buscou abordar especificamente sobre o efeito da gamificação sobre as emoções dos aprendizes, apesar de destacar aspectos emocionais. Isso indica a necessidade de novas investigações que aprofundem a relação entre gamificação, emoções e aprendizagem.

Em termos de aplicação empírica, os resultados deste estudo contribuem significativamente para a literatura acadêmica, fornecendo subsídios teóricos e práticos para educadores que desejam implementar essa abordagem em suas práticas pedagógicas. A gamificação se apresenta como um campo fértil para a pesquisa, abrindo oportunidades para diálogos e inovações no ensino de línguas, que poderão beneficiar tanto a comunidade científica quanto a prática educacional.

## REFERÊNCIAS

BARCELOS, A. M. Unveiling the Relationship Between Language Learning Beliefs, Emotions, and Identities. **Studies in Second Language Learning and Teaching**, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 301-325, 2015.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011

BARROS, R. T. de; CAVALCANTI, H. P. R. A gamificação como estratégia pedagógica para o aprimoramento do ensino-aprendizagem de inglês. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 11, p. 223–234, 2023.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BLANCO, R. Inovação e recursos educacionais na sala de aula. In: COLL, C.; PALÁCIOS, J.; MARCHESE, A. (org.). **Desenvolvimento psicológico e Educação: necessidades educativas especiais e aprendizagem escolar**. Porto Alegre. Artmed, 1995. v. 2. p. 307-322.

BOPP, J. A.; OPWIS, K.; MEKLER, E. D. "An odd kind of pleasure": Differentiating emotional challenge in digital games. In: **Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, p.1-12, 2018.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Art. 219. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 15 maio 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf). Acesso em: 15 maio 2024.

BRUSSIO, J. B.; BRUSSIO, J. C. Uso da Tecnologia como recurso na gamificação para o ensino da Língua Inglesa no Ensino Médio. **Infinitum**, v. 7, n. 7, 2023.

COELHO, G. M. **A gamificação no ensino de inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico**: aprendizagem significativa e competição. 2024. Dissertação (Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico) — Instituto Politécnico do Porto, Escola Superior de Educação, Porto, 2024.

CORTELLA, M. S. **Pensatas pedagógicas**: nós e a escola: agonias e alegrias. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

DETERDING, S. Gamification: designing for motivation. **Interactions**, v.19, n.4, p.14-17, 2012.

DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., NACKE, L. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” **Proceedings** of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15, 2011.

DÖRNYEI, Z. **Motivational strategies in the language classroom**. Cambridge University Press, 2001.

DUARTE, G. B. Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e o Feedback. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 22, n. 4, p. 1040-1062, 2019.

FERREIRA, R.; VIEIRA, F. A gamificação no ensino de inglês a crianças: um projeto de investigação-ação em contexto formativo. **PRÁTICA-Revista Multimédia de Investigação em Inovação Pedagógica e Práticas de e-Learning**, v. 6, n. 1, p. 56-68, 2023.

GALLARDO, B. C.; PARADA, E. F.; MARTINS, G. A. Aprendendo Com Videogames: Uma Investigação Sobre Letramentos, Língua Inglesa E Experiências

Disponíveis Em Um Jogo De Simulação. **Estudos Linguísticos e Literários**, n. 67, p. 614-639, 2020.

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In **proceedings** of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons, 2012.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 1-14, 2020.

LI, H. C., TSAI, S.-C. Investigating emotional involvement in English learning through the use of social networking sites. **British Journal of Educational Technology**, v. 44, n. 5, p. 721-731, 2013.

MACINTYRE, P.; GREGERSEN, T. Emotions that facilitate language learning: The positive-broadening power of the imagination. **Studies in second language learning and teaching**, v. 2, n. 2, p. 193-213, 2012.

MEKLER, E. D.; RANK, S.; STEINEMANN, S. T.; BIRK, M. V.; IACOVIDES, I. Designing for emotional complexity in games: The interplay of positive and negative affect. In: **Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts**. p. 367-371, 2016.

NETO, L. T. R. PENTEADO, C. de F. de O.; CARVALHO, L. A.de. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 10, n. 22, p. 313-327, 2023.

OLIVEIRA, A. C. de; SILVA, C. A.; NEVES, G. OLIVEIRA, U. M. Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa. **BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, v. 9, n. 2, 2019.

ORTONY, A.; CLORE, G. L.; COLLINS, A. **The cognitive structure of emotions** Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

PIMENTEL, F. S. C.; NUNES, A. K. F. JÚNIOR, V. B.S. De. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. **Educar em Revista**, v. 36, 2020.

SILVA, A. C. C. M. A gamificação no ensino de leitura em língua inglesa: possíveis contribuições e aplicações. **Cadernos Cajuína**, v. 8, n. 2, p. e238219-e238219, 2023.

SOUSA, K. F. de; UCHOA, M. L. P.; ARAÚJO, N. M. S. Kahoot! & Quizizz: um estudo de caso sobre o potencial de dois RED no aprendizado de inglês. **LínguaTec**, v. 7, n. 1, p. 102-124, 2022.

SYKES, J. M.; REINHARDT, J. **Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning**. Pearson Education. 2013.

THORNBURY, S. Speaking instruction. In: BURNS, A.; RICHARDS, J. C. **The Cambridge guide to pedagogy and practice in second language teaching**. New York: Cambridge University Press, 2012.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. **Gamification**, Inc.: Como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

WEN, X. The Effect of Gamification Learning on Primary School Students' Second Language Learning. **Journal of Education, Humanities and Social Sciences**, v. 22, p. 492-501, 2023.

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