



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES - CH**  
**DEPARTAMENTO DE ESTUDOS DA LÍNGUA INGLESA,**  
**SUAS LITERATURAS E TRADUÇÃO - DELILT**

**ANNE KAROLINA MIRANDA MOTA**

**A PRESENÇA DA GAMIFICAÇÃO EM CURSOS DE LÍNGUA INGLESA:**  
**ANÁLISE DE MATERIAL DO CURSO FISK**

**FORTALEZA**

**2024**

ANNE KAROLINA MIRANDA MOTA

A PRESENÇA DA GAMIFICAÇÃO EM CURSOS DE LÍNGUA INGLESA:  
ANÁLISE DE MATERIAL DO CURSO FISK

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras-Inglês do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Letras-Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Nunes Assunção

FORTALEZA  
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M871p Mota, Anne Karolina.  
A PRESENÇA DA GAMIFICAÇÃO EM CURSOS DE LÍNGUA INGLESA : ANÁLISE DE  
MATERIAL DO CURSO FISK / Anne Karolina Mota. – 2024.  
33 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2024.

Orientação: Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção.

1. Gamificação. 2. Material Didático. 3. Fisk. I. Título.

CDD 020

---

ANNE KAROLINA MIRANDA MOTA

A PRESENÇA DA GAMIFICAÇÃO EM CURSOS DE LÍNGUA INGLESA:  
ANÁLISE DE MATERIAL DO CURSO FISK

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras-Inglês do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Letras-Inglês. Área de concentração: Linguística Aplicada.

Aprovada em: 24/09/2024.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Fabio Nunes Assunção (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dra. Lídia Amélia de Barros Cardoso  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profª. Dra. Diana Costa Fortier Silva  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, Lúcia, que ao sacrificar tanto, me mostrou o verdadeiro significado de força e esperança em um futuro melhor. Nenhuma letra deste trabalho poderia ter sido escrita sem cada gota de suor derramado por ela.

À Iana, meu amor, que sempre me mostrou o melhor caminho, mesmo quando ela mesma estava perdida.

Ao meu irmão Breno, por ser uma fonte de inspiração e por estar ao meu lado quando mais precisei e menos sabia.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Fabio Nunes Assunção, por todo suporte e paciência durante o processo de escrita deste trabalho.

E, por fim, ao meu grande amigo João Pedro, cuja ajuda foi fundamental para a conclusão deste trabalho. You were the ribs of this paper.

A todos, meu mais sincero agradecimento.

## RESUMO

Este estudo investiga o uso da gamificação no ensino da língua inglesa, com foco nos materiais didáticos do curso de idiomas Fisk. A gamificação, definida como a incorporação de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos, é explorada como uma metodologia inovadora para motivar e engajar os alunos, transformando atividades tradicionais em experiências de aprendizagem imersivas. A pesquisa se concentra em analisar o livro "Teens Pre-Intermediate" da Fisk, identificando e avaliando as atividades gamificadas. Os materiais da Fisk revelam atividades gamificadas que utilizam dinâmicas de jogo para revisar conteúdos e incentivar a participação, como jogos de memória e competições de palavras nas seções "Break Time". Esta pesquisa oferece insights sobre a integração eficaz da gamificação na educação linguística, destacando seu potencial para tornar o aprendizado mais interativo e atraente.

Palavras-chave: Gamificação; Aprendizado de inglês; Fisk.

## ABSTRACT

This study investigates the use of gamification in English language teaching, focusing on the didactic materials of the Fisk language course. Gamification, defined as the incorporation of game elements in non-game contexts, is explored as an innovative methodology to motivate and engage students, transforming traditional activities into immersive learning experiences. The research centers on analyzing the "Teens Pre-Intermediate" book from Fisk, identifying and evaluating the gamified activities. Fisk materials reveal gamified activities that use game dynamics to review content and encourage participation, such as memory games and word competitions in "Break Time" sections. This research provides insights into effective gamification integration in language education, highlighting its potential to make learning more interactive and appealing.

**Keywords:** Gamification; English learning; Fisk.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Scores.....	16
Figura 2 – Primeira atividade do Break Time 1.....	17
Figura 3 – Segunda atividade do Break Time 1.....	18
Figura 4 – Primeira atividade do Break Time 2.....	19
Figura 5 – Segunda atividade do Break Time 2.....	19
Figura 6 – Primeira atividade do Break Time 3.....	20
Figura 7 – Segunda atividade do Break Time 3.....	21
Figura 8 – Primeira atividade do Break Time 4.....	22
Figura 9 – Segunda atividade do Break Time 4.....	23
Figura 10 – Jogos Break Time.....	28

## SUMÁRIO

1.	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
2.	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	9
2.1	<b>Jogo</b> .....	9
2.2	<b>Gamificação</b> .....	10
2.3	<b>Livro didático</b> .....	12
3.	<b>METODOLOGIA</b> .....	15
3.1	<b>Tipo de Pesquisa</b> .....	15
3.2	<b>Objeto de Pesquisa</b> .....	16
3.2.1	<i>Break Time 1</i> .....	16
3.2.2	<i>Break Time 2</i> .....	18
3.2.3	<i>Break Time 3</i> .....	19
3.2.4	<i>Break Time 4</i> .....	21
3.3	<b>Procedimentos de Pesquisa</b> .....	22
4.	<b>ANÁLISE</b> .....	23
4.1	<b>Break Time 1</b> .....	24
4.2	<b>Break Time 2</b> .....	25
4.3	<b>Break Time 3</b> .....	26
4.4	<b>Break Time 4</b> .....	27
4.5	<b>Análise Geral</b> .....	28
5.	<b>CONCLUSÃO</b> .....	30
6.	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	32

## 1 INTRODUÇÃO

A educação contemporânea enfrenta diversos desafios, entre eles a necessidade de engajar os estudantes em um ambiente de aprendizado. Neste contexto, a gamificação emerge como uma abordagem inovadora, utilizando elementos de jogos para motivar e engajar alunos, transformando atividades tradicionais em experiências mais envolventes. Partindo desse pressuposto, a questão central desta pesquisa é: como os elementos de gamificação se apresentam em um material didático de um curso de inglês?

O objetivo geral deste trabalho é o de verificar os elementos de gamificação em um material didático de um curso de inglês. Como objetivos específicos, buscamos verificar que elementos de gamificação estão presentes nas atividades do material didático e observar com que frequência cada elemento de apresenta no material didático sob análise. Para isso, foi realizada uma análise do livro "Teens Pre-Intermediate" da escola de idiomas Fisk, identificando as atividades gamificadas presentes e avaliando seu uso no ensino.

Este trabalho foi estruturado em cinco capítulos, incluindo esta introdução, que expõe brevemente os objetivos do trabalho. No segundo capítulo, foi apresentada a fundamentação teórica, que abrangeu os principais conceitos e teorias sobre gamificação e suas aplicações na educação. O terceiro capítulo detalhou a metodologia utilizada na pesquisa, incluindo os critérios de seleção e análise. No quarto capítulo, foi apresentada a análise dos dados coletados, com discussão sobre os achados da pesquisa. Finalmente, o quinto capítulo trouxe a conclusão, sintetizando os principais resultados.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (VYGOTSKY, 1987)

Neste capítulo foram apresentados e discutidos conceitos sobre a definição de jogo, o que é o processo da gamificação, um pouco da história do livro didático de língua inglesa e como a gamificação pode estar ou não presente nesse material.

### 2.1 Jogo

Antes de adentrar nos processos de gamificação, foi necessário primeiramente entender o que classifica um jogo e qual a importância dele para o processo de desenvolvimento pessoal. O game, também podendo ser chamado de brincadeira, é um dos principais e também uma das primeiras maneiras, no desenvolvimento da criança, de passar compreensões sobre diversos tópicos, sejam eles: linguísticos, de raciocínio lógico, conhecimentos gerais, socialização e entre outros. Antunes (2000) disserta sobre esse processo da seguinte maneira:

[...] desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira, como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História, enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil. (ANTUNES, 2000, p. 15)

Mas o game não é exclusivo e benéfico apenas para crianças, brincar também pode ser uma coisa séria. Além de ser considerado um ótimo fator de alívio de stress para pessoas de todas as idades, ele também traz vivências que podem ser aplicadas no dia-a-dia de forma lúdica.

O jogo é um processo voluntário e que traz uma abstração da realidade, por meio desta abstração ocorre o aprendizado de forma consciente e também subconsciente. Embora seja algo voluntário, não significa que o game não tem uma estrutura a ser seguida e regras que devem ser respeitadas para o atingimento do seu objetivo final que é a vitória, que é

vencer aquele obstáculo proposto. De acordo com Dickmann (2021), o jogo tem quatro pilares sendo eles: A Meta, que se refere ao objetivo do jogo e qual o ponto final que vai definir o sucesso ou não. A Dinâmica, que se refere ao meio de como o jogador vai conseguir obter o sucesso no jogo. A Mecânica, que é tudo aquilo que pode ou não ser feito no jogo, ou seja, as regras dele. Por fim, os Elementos, que são as características do jogo, se ele é jogado em tabuleiro, se tem cartas, se precisa de dados, etc.

Além desses quatro elementos, quando adentramos o processo de gamificação usado para o aprendizado existe um quinto pilar que é o feedback. Que consiste em identificar qual é o objetivo didático que é pressuposto a ser atingido após a finalização do jogo, se o jogador conseguiu atingir esse objetivo e caso não tenha conseguido, qual foi o obstáculo que o impediu de atingir a vitória.

## **2.2 Gamificação**

Explicado de uma forma direta, gamificação é o processo de trazer elementos do design de jogos para atividades do dia a dia, ou seja, fora do jogo, podendo ser aplicado em diversos cenários sejam eles profissionais, educativos ou de gestão diária.

De acordo com Deterding (2016), a gamificação se trata de elementos lúdicos ou objetos que não são jogos e usam os elementos de design dos games e ou são projetadas para promover experiências de diversão baseadas em jogos. Ou seja, a atividade gamificada têm os pilares citados previamente pois segue o mesmo design de um jogo, com o adendo de que irá funcionar na evolução pessoal da pessoa que a exerce.

Visando isso, é possível perceber que a gamificação tem tido uma crescente valorização, com o intuito de se divertir na produtividade. Exemplos como o dispositivo Kinect do XBOX, que faz a leitura corporal do jogador e é possível se exercitar através dele, com jogos de dança ou ginástica, sendo indicado até por fisioterapeutas em tratamentos. O aplicativo “LifeRPG” onde você cumpre atividades do dia a dia como lavar louças, estudar, trabalhar, exercer um hobby e ao completar estas atividades você ganha pontos de experiência e aumenta de nível no aplicativo, trazendo uma sensação de progressão enquanto se vive a vida.

Seguindo um viés do uso da gamificação para a aprendizagem de língua inglesa, Forgiarini (2016) traz o Duolingo como exemplo de uma ferramenta pedagógica gamificada, pois é possível perceber o uso de elementos do design de jogos na própria estrutura do

aplicativo, onde o jogador recebe pontuações, medalhas e troféus ao longo que vai realizando as atividades, podendo também competir com amigos que você pode adicionar e comparar a experiência adquirida naquela semana, trazendo também uma sensação de um game competitivo.

Kapp (2012) traz a sua concepção de gamificação e levanta alguns pontos e características para o processo da gamificação, que são:

- a) Mecânica - São os elementos que compõem um jogo, seja um sistema de pontos, emblemas, níveis etc. Também é o alicerce onde é moldado o processo da gamificação, para que seja possível criar uma experiência e dinâmica envolvente como em um jogo.
- b) Baseado em jogo – O objetivo é simular a sensação que um jogo traz, em detrimento do envolvimento da pessoa que estará participando, invés da apatia geralmente gerada por atividades clássicas
- c) Estética - Se pessoas compram livros pela capa, elas também se envolvem em jogos e atividades se o tal for esteticamente agradável, então um design bem concebido faz o processo da gamificação ser melhor sucedido.
- d) Pensamento de jogo - É considerado pelo autor o elemento mais importante da gamificação, pois é o processo de pensar numa atividade do dia a dia, como manter uma dieta ou fazer exercícios, e transformar tais atividades em uma experiência contendo elementos de competição, cooperação e/ou exploração. Incentivando o jogador a participar.
- e) Engajamento – O objetivo do processo de gamificação é ganhar a atenção da pessoa que quer se envolver no processo, portanto uma proposta bem articulada e com um objetivo recompensador traz um maior engajamento ao processo.
- f) Pessoas – Estas pessoas podem ser alunos, consumidores, funcionários ou jogadores, são aqueles que participam das atividades propostas.
- g) Motivar uma ação - A motivação é a maior gasolina que pode se alimentar ao fogo da gamificação, pois ela dá um propósito ou significado às ações propostas. O desafio não pode ser muito fácil, mas também não muito difícil.
- h) Promover a aprendizagem – Um dos possíveis princípios das gamificação é promover a aprendizagem afinal alguns dos elementos de jogos se baseiam em psicologia educacional, os pontos às atividades, feedbacks corretivos e incentivos à colaboração

promovem a aprendizagem, sendo um processo envolvente que tem um poder motivacional e educacional em alunos.

- i) Resolver problemas – A gamificação também tem um potencial para ajudar nas resoluções de problemas. A cooperação e a natureza competitiva ou colaborativa podem trazer um incentivo para as pessoas fazerem e darem o seu melhor para cumprir uma meta.

Para o processo de gamificação para o aprendizado ser bem-sucedido, é necessário entender qual a necessidade pedagógica que é pressuposta a ser suprida através dele. Sem um claro objetivo e percepção de uma necessidade pedagógica, o game mantém apenas um viés recreativo, ele vai continuar sendo um game se seguir os pilares citados previamente, mas não vai ter grandes impactos na aprendizagem de seu jogador, logo não vai ser uma atividade gamificada.

### **2.3 Livro didático**

Primeiramente, trazendo um recorte histórico, o ensino da língua inglesa e seu material didático podem ser datados desde a época dos jesuítas, onde o material de alfabetização na época eram vindos da Europa em sua grande maioria em latim, mas com a dificuldade de entendimento desta língua, foram solicitados materiais em outros idiomas, principalmente em inglês e em espanhol. (CASTRO, 2005), contando principalmente com dicionários e livros literários na língua inglesa.

Foi só muito lentamente, a princípio com a chegada da Família Real, em 1808, posteriormente com a criação do Colégio Pedro II, em 1837, e finalmente com a reforma de 1855, que o currículo da escola secundária começou a evoluir para dar ao ensino das línguas modernas um status pelo menos semelhante ao das línguas clássicas (LEFFA, 1999, p. 16).

Mas o uso do livro didático era exclusivo ao professor, tendo ele apenas como um guia para ministrar suas aulas e expor os conteúdos para os alunos.

A partir da segunda metade do século XIX, passou a se tornar mais claro que o livro didático não era um material de uso exclusivo do professor, que transcrevia ou ditava partes do livro nas aulas, mas que ele precisava ir diretamente para as mãos dos alunos. O aluno era (e ainda é) um público compulsório, mas assumi-lo como consumidor direto do livro significava, para autores e editores, atender a novas

exigências, transformando e aperfeiçoando a linguagem do livro (BITTENCOURT, 2004, p. 483).

Trazendo agora um recorte mais atual, Titurbituno (2022) em sua tese de doutorado faz um recorte sobre a evolução dos livros didáticos de língua inglesa datados de 1980 até 2022, analisando obras e coleções completas e pontuando as principais características e também no que elas careciam. Concluindo que:

Nos anos 80 a obra é bem direta ao que se propõe, sendo bem restrita e limitada a ilustrações preto e branco que ocupam a página inteira, atividades mecânicas envolvendo tradução e de múltipla escolha com foco exclusivo a estruturas gramaticais e lexicais, sem instruções aos alunos e professores referente às atividades.

Nos anos 90 segue um padrão similar ao período anterior, porém com maior presença de cores e elementos visuais (ilustrações, imagens, linhas, traços, molduras, tipografias). Tem também um maior foco em atividades de *skimming and scanning*.

Nos anos 2000 se vê presente orientações destinadas aos professores e traz leves exemplos em atividades dos modos verbo-visuais, sendo integrados juntos de forma tênue por meio de cores, molduras, ângulos e perspectivas. Em suas orientações, há o incentivo de abordagens que levem o aluno a debater, mesmo que superficialmente.

Em 2012 os volumes analisados apresentam maior diversidade textual e recursos semióticos, repleto de imagens e orientações preliminares no início de cada capítulo, os textos privilegiam poucos gêneros discursivos e suas atividades ainda têm um foco na escrita. Aposta também em um visual mais jovial, com a inserção de ilustrações, um design colorido e boxes informativos, trazendo também uma coerência aos avanços gráficos.

Em 2015 o volume prossegue apostando em design e arranjos multissemióticos mais contemporâneos, tendo atividades de pré-leitura envolvendo os aspectos visuais, textos com maior variedade de gêneros discursivos e dispõe de questões problematizadoras em sua pós leitura, também foi investido em atividades de compreensão leitora que exploram aspectos além do texto verbal.

Entre 2018 e 2022 nos volumes mais recentes, é notável a preocupação em destinar orientações ao docente que envolvem os elementos multimodais visuais, traz caminhos de leituras que fogem da clássica linearidade, promovendo maiores discussões e incentivos aos alunos de expressarem suas interpretações, também se destaca a inserção de atividades, boxes e instruções envolvendo as representações visuais presentes no livro didático

Essa análise foi feita focada em livros didáticos usados na base regular do ensino, mostrando uma evolução na variedade de atividades propostas, mas não é destacado o uso de atividades gamificadas pois a valorização dessa vertente ainda não é tão presente nos livros da base regular do ensino de língua inglesa, podendo haver alguns exemplos neles, mas não é tão recorrente.

A ascendente valorização da gamificação pode ser melhor observada em materiais didáticos feitos e usados por cursos especializados no aprendizado de uma língua estrangeira, como por exemplo o curso de línguas internacionalmente certificado Fisk. tendo exemplos de atividades onde o processo de gamificação é presente em todos os capítulos de um livro didático atual.

### 3 METODOLOGIA

Neste capítulo foram apresentados o tipo de pesquisa e também o material didático escolhido como objeto de pesquisa, contendo uma descrição das atividades gamificadas que foram posteriormente analisadas.

#### 3.1 Tipo de pesquisa

Com o entendimento sobre o que se trata a gamificação, esta pesquisa se propôs a analisar um dos livros didáticos de inglês do curso de idiomas Fisk, procurando atividades que se encaixem no conceito da gamificação. Gil (2017) define a pesquisa bibliográfica da seguinte maneira:

A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos. Todavia, em virtude da disseminação de novos formatos de informação, estas pesquisas passaram a incluir outros tipos de fontes, como discos, fitas magnéticas, CDs, bem como o material disponibilizado pela Internet. (GIL, 2017, p 34)

Portanto, esta pesquisa trata-se de uma pesquisa de teor bibliográfico, visto que o principal objeto de pesquisa são os materiais didáticos do curso da Fisk e a análise dos mesmos. Também podendo ser classificada como uma pesquisa exploratória dentro do ramo da gamificação, ainda de acordo com Gil (2017) que classifica uma pesquisa exploratória como

As pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado. A coleta de dados pode ocorrer de diversas maneiras, mas geralmente envolve: 1. levantamento bibliográfico; 2. entrevistas com pessoas que tiveram experiência prática com o assunto; e 3. análise de exemplos que estimulem a compreensão (SELLTIZ et al., 1967, p. 63). Em virtude dessa flexibilidade, torna-se difícil, na maioria dos casos, “rotular” os estudos exploratórios, mas é possível identificar pesquisas bibliográficas, estudos de caso e mesmo levantamentos de campo que podem ser considerados estudos exploratórios. (GIL, 2017, p 33)

Para ser feita esta análise, foram usados os pontos levantados por Kapp (2012) que foram previamente citados nesta pesquisa, sendo levantadas as seguintes questões:

- a) Como os elementos de gamificação se apresentam no material didático de um curso de inglês.
- b) Verificar com que frequência esses elementos se apresentam no material didático.

### 3.2 Objeto de pesquisa

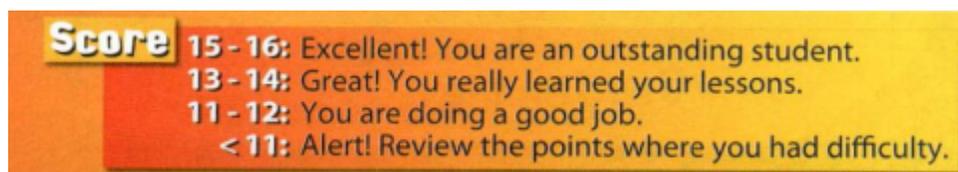
O livro didático escolhido para ser feita a análise foi o livro “Teens Pre-Intermediate”, usado para o curso oferecido para adolescentes. Seu design conta com personagens ilustrados que se assemelham a adolescentes, cores vibrantes e exemplos que parecem tentar se comunicar com o seu público-alvo, trazendo referências da cultura pop.

Em suas unidades, foi possível observar atividades tradicionais de um curso de inglês: prompts de conversação, textos variados que se adequam ao tema proposto pelo capítulo, atividades de preencher as lacunas e quadros de informações que apresentam dicas de vocabulário.

A cada duas unidades, existe uma seção chamada “Break Time”, em que o intuito é de descontrair o estudante, trazendo diversas atividades em formato de jogos. A seção também é usada como uma forma de revisar o que foi visto nas duas unidades que a precedem. O livro didático é dividido em oito unidades, tendo então quatro seções de “Break time”, contendo em torno entre duas ou três atividades em formato de jogo em cada uma de suas seções.

Uma das atividades que está presente nas quatro seções de “Break Time” é composta por questões de múltipla escolha, que devem ser respondidas de forma individual. Elas abordam os conteúdos que foram apresentados e estudados durante as duas unidades que a precedem. Essas questões são pontuadas na finalização delas, sendo uma atividade que tenta abordar a gamificação com um sistema de pontuação.

**Figura 1: Scores**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk

### 3.2.1 Break Time 1

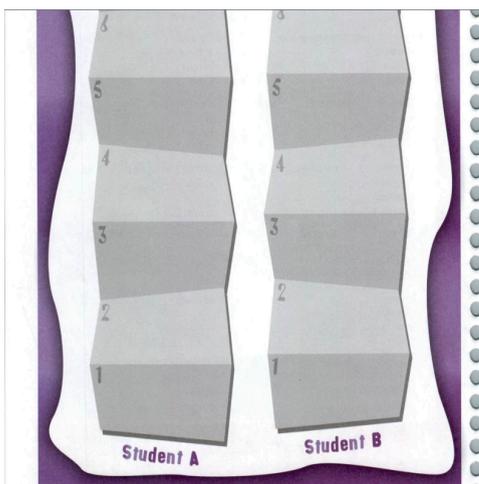
A primeira atividade é um jogo competitivo de memória, no qual a turma é dividida em dois grupos. Os alunos ouvem uma história sobre dois personagens, chamados Vicky e Chris, uma única vez com o intuito de memorizar o máximo de informação possível. O jogo se estrutura da seguinte forma: um *game show*, no qual o professor é o apresentador e os dois grupos têm um representante para responder cada pergunta. Quando o professor finalizar a pergunta, o grupo que apertar um botão primeiro tem a chance de responder. Se o aluno representante responder corretamente, o seu time ganha o ponto; mas, se errar na resposta, o time rival ganha o ponto. Os times vão revezando até as perguntas terem terminado.

**Figura 2: Primeira atividade do Break Time 1**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, fisk.

A segunda atividade é outra em formato competitivo, mas agora em vez de grupos serão duplas que competirão entre si. O jogo conta com um pequeno tabuleiro, dividido entre Student A e Student B, numerado de 1 a 8. O professor vai ditar uma palavra para o Student A e uma palavra diferente para o Student B, ambos estudantes devem escrever as suas palavras nos quadradinhos numerados, o professor pode repetir a palavra até uma vez. Após os alunos terem escrito, o professor deve escrever na lousa a escrita correta da palavra e os alunos que acertarem ganham o ponto.

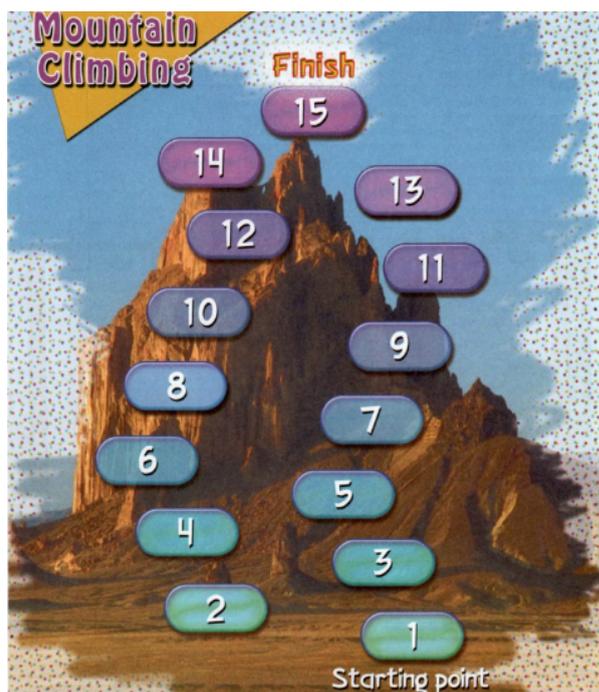
**Figura 3: Segunda atividade do Break Time 1**

Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

### 3.2.2 Break Time 2

No primeiro jogo desta seção, novamente os alunos são providos de um pequeno tabuleiro, numerado de 1 a 15, no formato de uma montanha. A turma é dividida em três equipes, cada equipe deve ter um livro na sua mesa e usar algo do seu material didático como peça de tabuleiro, seja uma tampa de caneta, borracha, apontador etc. O professor, em seu livro, disponibiliza 28 questões e o livro didático incentiva que ele escolha as perguntas que os alunos possivelmente tenham uma maior dificuldade ou dúvidas. Ao ser feita a pergunta, os alunos devem escrever a resposta em um pedaço de papel e então, quando for requisitado, um representante do grupo lê a resposta para o professor. Se for uma resposta satisfatória acrescenta-se um ponto, se for satisfatória e única, sem que nenhum outro grupo tenha uma resposta igual, adicionam-se dois pontos. Se não for satisfatória, o grupo permanece no mesmo lugar.

**Figura 4: Primeira atividade do Break Time 2**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

A próxima atividade é um jogo de exploração que envolve as horas. O professor deve imprimir algumas ilustrações de relógios com horários diferentes, que são disponibilizados no livro do professor e dividir a sala em pequenas equipes. Os relógios são dados aos alunos que devem embaralhar eles, espalhá-los por uma mesa ou no chão da sala e então devem fazer a pergunta “*what time is it?*”. O professor vai dizer o horário de algum dos relógios e a equipe que achar o relógio primeiro e entregar para o professor fatura o ponto; se alguma equipe entregar o horário errado, ela ficará a rodada seguinte sem jogar. A equipe vencedora é a que no final tiver somado mais pontos.

**Figura 5: Segunda atividade do Break Time 2**

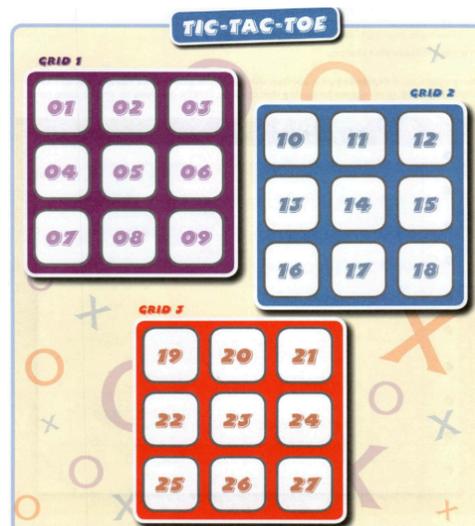


Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

### 3.2.3 Break Time 3

O primeiro jogo da terceira seção é o clássico jogo da velha. A turma vai ser dividida em dois grupos e o professor deve desenhar no quadro o formato do jogo. O jogo deve ser numerado de 1 a 9 e o grupo que tiver escolhido o símbolo do “X” para lhe representar iniciará o jogo. Ao escolher um dos números, a equipe deve responder à pergunta pré-definida pelo livro que representa aquele número. Se a equipe acertar, seu símbolo é escrito; se errar, será o símbolo da equipe rival. O jogo terá três rodadas, sendo disponibilizadas pelo livro 27 perguntas que podem ser feitas.

**Figura 6: Primeira atividade do Break Time 3**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

O segundo jogo desta seção é novamente em grupos, de três ou quatro participantes em cada. Em seu livro didático, na página que representa o jogo, existem 30 sentenças que correspondem a respostas de perguntas que o professor deve fazer aos estudantes. Ao fazer a pergunta, os alunos devem procurar na página a resposta que corresponde a ele e ao achar, correr à frente da turma, onde o professor está e ler a resposta de tal pergunta. Se a resposta for correta, o aluno gira um dado e o número que o dado rolar é o número de pontos que a equipe do aluno vai faturar, se a resposta dada for incorreta o aluno ainda gira o dado, porém a pontuação vai para os times rivais.

**Figura 7: Segunda atividade do Break Time 3**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

### 3.2.4 Break Time 4

Por fim, na última seção presente no livro, o primeiro jogo também é dividido em equipes e elas devem desembaralhar palavras que formam uma pergunta e a equipe deve respondê-la. Seguindo o mesmo padrão dos outros jogos, se a equipe responder corretamente, um representante roda um dado e fatura os pontos de acordo com o número que cair. Se responder errado, ninguém recebe a pontuação e continua-se o jogo.

Como nos outros jogos, as perguntas que devem ser feitas são disponibilizadas no livro do professor, que deve prepará-las antes da aula, sendo estas perguntas focadas nas estruturas e vocabulário aprendidos nas duas unidades anteriores.

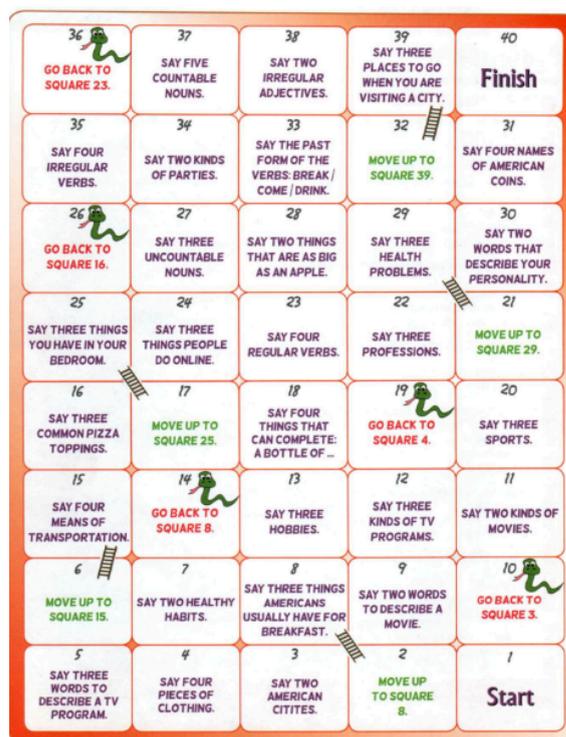
**Figura 8: Primeira atividade do Break Time 4**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

A última atividade encontrada nos “Break Times” é também uma adaptação de um outro jogo pré-existente, chamado “Snakes and Ladders”. O jogo conta com um tabuleiro na página do jogo, numerado de 1 a 40. Os jogadores devem se dividir em dois ou três times em cada tabuleiro e colocar peças dos seus materiais que os representam, como uma borracha, tampa de caneta ou qualquer outro objeto pequeno. O jogador deve rolar o dado e exercer a ação que o quadrado diz para ele, a exemplo de voltar algumas casas, de avançar algumas casas e de responder uma pergunta em inglês. Se o jogador errar o questionamento, deve voltar para a posição que se encontrava anteriormente.

**Figura 9: Segunda atividade do Break Time 4**



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

### 3.3 Procedimentos de pesquisa

Após a apresentação das atividades elencadas, é possível identificar os elementos presentes da gamificação com base nas características levantadas por Kapp (2012), sendo elas: Mecânica; Baseado em jogo; Estética; Pensamento de jogo; Engajamento; Pessoas; Motivar uma ação; Promover a aprendizagem; e Resolver problemas. Dessa forma, a análise será feita a partir dessas características, examinando o intuito de cada atividade.

## 4 ANÁLISE

A análise foi dividida pelos capítulos dos “Break Times”, explicitados anteriormente na seção de objeto de pesquisa, e contém, ao final, considerações gerais sobre as atividades. Cada atividade foi estudada a partir das características levantadas por Kapp (2012), explicitadas na Fundamentação Teórica.

#### 4.1. Break Time 1 – Atividades 1 e 2

A mecânica utilizada na Atividade 1 consiste em um sistema de pontos baseado em respostas corretas e penalidades para respostas incorretas, com o uso de um botão para determinar qual grupo responde primeiro. A atividade usa o formato de “*game show*” com revezamento e a competição entre grupos. Este formato simula a pressão e a emoção de um programa de TV. O professor atua como apresentador, facilitando a atividade, e as pessoas são os alunos, divididos em dois grupos, incentivando a cooperação, na medida que também estimula a competitividade entre eles. Esta competição entre grupos aumenta a motivação e a participação ativa, contrastando com atividades clássicas.

Ademais, o design da página se encaixa com o restante da estética do livro, trazendo cores vibrantes, layout chamativo e sendo diagramado de forma a alcançar seu público-alvo. Em se tratando do processo de memorização e de revisão do conteúdo, destaca-se a forma que é elaborado, visando uma competição divertida e incentivando os alunos a se engajarem mais profundamente com o material.

No que concerne à característica da motivação, ela está presente na competição e na possibilidade de ganhar pontos para o grupo. O desafio está na memorização da história e na rapidez em responder corretamente às perguntas feitas pelo professor. A atividade promove aprendizagem através da revisão de conteúdo, do incentivo aos alunos a utilizarem seu conhecimento prévio adquirido em sala, da cooperação entre os colegas e da discussão entre o grupo sobre a resposta correta, por intermédio de um formato lúdico. Além disso, o “feedback” imediato sobre respostas corretas ou incorretas ajuda na consolidação do conhecimento.

Em relação a Atividade 2, o professor atua como facilitador e juiz da atividade, ditando palavras a serem escritas pelos alunos em um tabuleiro. A atividade conta com um sistema de pontos para respostas corretas, fomentando a competição entre duplas, além do uso do tabuleiro que transforma a atividade de escrita de palavras em um jogo. Sobre o design, constata-se um formato simplista: um fundo monocromático roxo com duas fileiras numeradas de um a oito em evidência. A tarefa de escrever palavras corretamente é transformada em um jogo competitivo, incentivando os alunos a praticar seu vocabulário. O formato de revezamento garante que todos tenham a oportunidade de participar. Os participantes são alunos divididos em duplas, instigando a cooperação e a competição entre elas. O desafio está em ouvir, lembrar e escrever corretamente a palavra ditada. A atividade

promove a prática da ortografia de forma lúdica e o seu “feedback” imediato auxilia na consolidação do conhecimento.

#### **4.2 Break Time 2 – Atividades 1 e 2**

A mecânica da Atividade 1 consiste em um tabuleiro numerado de 1 a 15 no formato de uma montanha, peças de tabuleiro improvisadas (tampas de caneta, borrachas, apontadores, etc.), perguntas selecionadas pelo professor e sistema de pontos para respostas satisfatórias e únicas. A competição entre equipes para subir a "montanha" e ganhar pontos simula a sensação de um jogo de tabuleiro e seu design pode ser visualmente atraente, incentivando os alunos a participar. A tarefa de responder perguntas é transformada em um jogo de estratégia, incentivando os alunos a colaborar e pensar criticamente sobre as respostas. O formato de revezamento e a necessidade de colaboração garantem que todos participem. Os alunos são divididos em equipes e o professor atua como facilitador e juiz da atividade. A motivação vem da competição e da possibilidade de ganhar pontos para a equipe. O desafio está em responder corretamente e de forma única às perguntas feitas pelo professor. A atividade promove a revisão de conteúdo estudado ao longo do semestre.

Os elementos da Atividade 2 contam com ilustrações de relógios com horários diferentes e sistema de pontos para a equipe que encontra o relógio correto primeiro. A busca pelos relógios corretos e a competição entre equipes simulam a sensação de um jogo de exploração. A divisão dos alunos em pequenas equipes incentiva a cooperação e a competição entre elas e o papel do professor é de mediação da atividade. No que tange às ilustrações, nota-se que elas são coloridas e contam com diversos tipos de relógio, tornando as peças mais visualmente atrativas e interessantes. A disposição dos relógios pela sala agrega um elemento exploratório à atividade e a necessidade de explorar e identificar rapidamente os horários garante que todos participem. A motivação vem da competição e da possibilidade de ganhar pontos para a equipe. O desafio está em encontrar rapidamente o relógio correto e evitar penalidades por erros. A atividade promove a aprendizagem de horários de forma lúdica e interativa.

### 4.3 Break Time 3 – Atividades 1 e 2

O jogo da Atividade 1 se baseia em um tabuleiro de “jogo da velha” numerada de 1 a 9, com perguntas pré-definidas pelo livro e sistema de pontos baseado na sequência de símbolos “X” ou “O”. Usa o design clássico do jogo, além de ser colorido para encaixar na estética do livro didático e tornando-se atrativo para seu público-alvo. A tarefa de responder perguntas é transformada em um jogo estratégico, incentivando os alunos a pensar criticamente sobre suas respostas e suas estratégias. A competição para completar o jogo e a possibilidade de ganhar a rodada mantém os alunos engajados. O formato de revezamento garante que todos tenham a oportunidade de participar, seja na hora da discussão ou na fala ativa. Participam alunos divididos em dois grupos, incentivando a cooperação e a competição entre eles, tendo o professor para auxiliá-los durante a atividade. A motivação vem da competição, da possibilidade de ganhar pontos para o grupo e assim, o jogo. O desafio está em responder corretamente às perguntas para colocar o símbolo no tabuleiro. A atividade promove a revisão de conteúdo e a aprendizagem de forma lúdica. Ao responder cada pergunta de forma incorreta, os alunos podem contar com a ajuda do professor e seu feedback imediato sobre as respostas, de forma a consolidar o conhecimento.

O jogo da Atividade 2 é composto de 30 sentenças dispostas no livro didático, que correspondem às respostas das perguntas que o professor irá fazer aos alunos e a pontuação se dá ao passo que os alunos acertam a resposta. O jogo conta com uma estética simples, porém com frases em papéis coloridos e o uso de um dado, adicionando mais um elemento à dinâmica do jogo. A corrida para encontrar a resposta correta e a rolagem do dado para determinar a pontuação tornam o jogo competitivo. A tarefa de responder perguntas é transformada em um jogo de busca e de sorte. A necessidade de encontrar e de levar a resposta o mais rápido possível ao professor, traz um dinamismo à atividade, tendo em vista a atividade física presente no jogo, fugindo, assim, da tradicionalidade de uma sala de aula. Os alunos participam divididos em grupos de três ou quatro, incentivando a cooperação e a competição entre eles, além da função de facilitador e juiz do professor. A motivação vem da competição e da possibilidade de ganhar pontos para o grupo. O desafio está em encontrar rapidamente a resposta correta e evitar a penalidade de dar pontos aos times rivais. A atividade promove a revisão de conteúdo.

#### 4.4 Break Time 4 – Atividades 1 e 2

A Atividade 1 se baseia em frases embaralhadas, que devem ser cortadas e distribuídas previamente pelo professor, além de ter elementos como o sistema de pontos baseado na resposta correta e o rolamento do dado. A competição para desembaralhar palavras e formar perguntas simula a sensação de um jogo estilo “puzzle”. O design é básico, fugindo da estética colorida apresentada nos demais “Break Times”, sendo composto por frases previamente recortadas e embaralhadas. A participação dos alunos é por meio de formação de equipes, incentivando a cooperação e a competição entre elas, com a mediação do professor. A motivação vem da competição e da possibilidade de ganhar pontos para a equipe. O desafio está em desembaralhar rapidamente as palavras para formar a pergunta correta e, assim, pontuar. A atividade promove a revisão de vocabulário e de estruturas aprendidas de forma lúdica. Por fim, o feedback imediato sobre as respostas ajuda na consolidação do conhecimento.

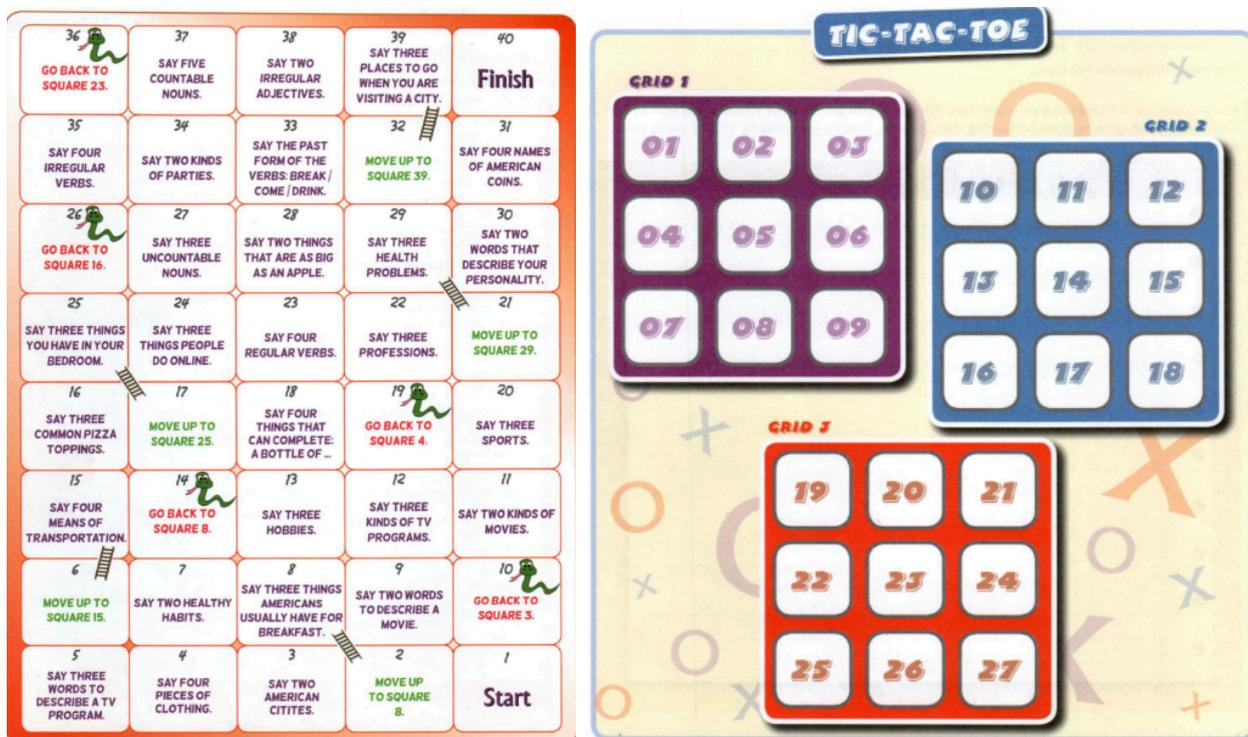
A mecânica da Atividade 2 simula o jogo “snakes and ladders” contendo um tabuleiro numerado de 1 a 40, um dado para determinar movimentos e ações variadas nos quadrados (punições, avanços, perguntas), além disso o jogo necessita de peças para representar os alunos, porém essas serão providas pelo próprio material deles, a exemplo de borrachas, tampas de caneta, dentre outras. A combinação de mover-se pelo tabuleiro e enfrentar diferentes desafios e perguntas simula a sensação de um jogo tradicional de tabuleiro, aumentando o envolvimento dos alunos. O jogo possui o design mais elaborado entre as atividades, pois ele possui muitos detalhes e informações, ocupando toda a página do livro. A competição para avançar no tabuleiro e a possibilidade de ganhar ou de perder casas mantêm os alunos engajados e motivados. Os alunos participam divididos em grupos de dois ou de três por tabuleiro, incentivando a competição entre eles. Já o professor atua como facilitador e juiz da atividade. A motivação vem da competição para avançar no tabuleiro e a possibilidade de ganhar pontos e avançar casas. O desafio está em responder corretamente às perguntas de assuntos estudados durante todo o semestre e evitar punições. A atividade promove uma revisão completa dos conteúdos estudados, de vocabulário e de estruturas aprendidas ao longo do semestre de forma lúdica e divertida. Outrossim, o jogo também serve como uma checagem em relação ao desenvolvimento eficiente ou não por parte dos alunos sobre os conteúdos estudados no semestre.

## 5. Análise geral

As mecânicas presentes são variadas, pois elas adaptam diversos tipos de atividades, tendo exemplos de jogos clássicos como o “jogo da velha” e o “Snake and Ladders”. Ademais, havia atividades pedagógicas adaptadas em formato de um jogo, como as atividades de desembaralhar frases; há jogos de tabuleiro em que, para sua progressão, são feitas perguntas relacionadas aos assuntos aprendidos na unidade que precede o “Break Time”. A diversidade de atividades resulta na também diversidade dos elementos, a exemplo do uso de dados, dos tabuleiros disponibilizados no livro didático e das imagens e das frases a serem recortadas, possibilitando a execução de alguns destes jogos.

Em todos os “Break Times” estavam presentes atividades que se engajam em trazer a sensação de um jogo, buscando fugir da tradicionalidade das atividades de inglês e incorporar a diversão no ensino. Esta sensação era mais presente nas atividades que se destacam de um “Break Time” para o outro, devido às dinâmicas diferentes, como as atividades ilustradas a seguir:

Figura 10: Jogos Break Time



Fonte: Livro didático Teens pre-intermediate, Fisk.

Todos os “Break Times” contavam com uma estética vibrante e colorida, que tentava se comunicar com o seu público-alvo, que são os adolescentes. É possível destacar uma estética mais agradável nas atividades que envolvem os tabuleiros, por serem bem mais visuais que as outras, diferente das atividades que são frases recortadas e embaralhadas na mesa ou no chão.

O pensamento do jogo vem da ânsia de fugir do classicismo de uma sala de aula, da aula expositiva e tradicional, de modo que a prática da língua inglesa se torne mais leve, trazendo elementos tanto de cooperação quanto de competição entre o público-alvo. Consequentemente, com essa vontade de fugir do clássico, as atividades acabam visando o engajamento das pessoas.

As atividades eram balanceadas, afinal os jogos visam a prática de conteúdos direcionados e aprendidos nas semanas que antecedem as seções do “Break Time”, trazendo um equilíbrio na dificuldade, para não frustrar os jogadores, visto que em algumas das atividades também era inserido o fator agilidade. Os “Break Times” não buscavam trazer novos conteúdos, haja vista que se mantêm dentro da necessidade pedagógica da prática, sendo uma revisão elaborada que foge da atividade tradicional e clássica, na qual eram expostos os conteúdos numa lousa e revistos com a mesma didática anterior. Assim, o estilo de atividade aqui analisado proporciona uma alternativa de revisar e praticar os conteúdos aprendidos naquela unidade de forma lúdica, divertida e menos engessada do que a revisão tradicional.

## 5 CONCLUSÃO

Este estudo teve como foco a investigação da gamificação no ensino da língua inglesa, especificamente os materiais didáticos usados em cursos de idioma. Através da pesquisa bibliográfica, foi possível identificar os elementos que constituem um jogo e entender como eles podem ser adaptados para criar momentos gamificados em sala de aula, visando o engajamento e o aprendizado através de momentos leves e divertidos.

Ademais, cumpre destacar que esta pesquisa ainda está em seu estágio inicial, podendo ser ampliada e desenvolvida, visto que oferece uma base para futuros trabalhos de análise de materiais didáticos. A relevância de uma futura análise se daria em conduzir um estudo mais aprofundado para observar como esses jogos funcionam com os alunos em sala de aula e seu papel no processo de ensino-aprendizagem.

Ao analisar o material didático do curso de inglês da Fisk, no livro "Teens Pre-Intermediate", notou-se a presença de várias atividades gamificadas, como jogos da memória, de tabuleiro, atividades que estimulam movimentos físicos, dentre outros. Os elementos de gamificação se apresentam nas seções de "Break Time" presentes no livro, que exemplificam como a gamificação pode ser incluída de forma dinâmica no contexto escolar, promovendo a revisão de conteúdos, a prática e o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (leitura, escrita, fala e a escuta) de maneira lúdica. Por fim, observa-se que essas atividades são apresentadas no livro didático ao longo de quatro momentos, notando-se a presença da gamificação, com o principal objetivo de revisar os conteúdos aprendidos pelos alunos no decorrer do semestre.

A gamificação, quando bem estruturada e alinhada aos objetivos pedagógicos, pode ser uma grande ferramenta para o aprendizado. Ela não apenas torna o processo de aprendizagem mais atrativo, mas também pode ajudar a resolver problemas educacionais como a falta de interesse. Além disso, a gamificação visa promover feedback imediato, permitindo que os alunos avaliem seu progresso e identifiquem áreas que necessitam de melhorias, visto que em diferentes atividades são exigidas diferentes competências.

Entretanto, é importante destacar que a eficiência da gamificação depende de um planejamento cuidadoso e de uma implementação adequada. Sem uma compreensão clara das necessidades pedagógicas e sem um objetivo definido, as atividades gamificadas podem perder seu potencial educativo, tornando-se apenas uma forma de entretenimento. O jogo é

divertido mas também pode ser produtivo, contanto que haja pensamento e preparação para tal.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Manual de técnicas de dinâmica de grupo**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ANTUNES, C. **Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade**. Coleção Didática. São Paulo: Paulus, 2012
- BITTENCOURT, C. M. F. Em foco: história, produção e memória do livro didático. **Educação e Pesquisa**. v. 30, n. 3, São Paulo, 2004.
- BOHN, H. *et al.* **Tópicos de linguística aplicada: O ensino de línguas estrangeiras**. Florianópolis: UFSC, 1988.
- CASTRO, C. A. Produção e circulação de livros no Brasil: dos Jesuítas (1550) aos militares (1970). **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. 10(20), 92-103. 2005.
- FORGIARINI, B. **A gamificação no ensino de línguas online**. Pelotas: UCPEL, 2016
- KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Wiley: San Francisco, 2012.
- LEFFA, V. J. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional**. Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999.
- TIBURTINO, V. **A multimodalidade no livro didático de língua inglesa: diálogo entre a paisagem semiótica dos textos e as orientações direcionadas ao professor e ao aluno**. Belo Horizonte: UFMG, 2022.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.