

Revista Letras Raras, periódico acadêmico de Linguística e Literatura v. 12, n. 2. 2023

Ensino de línguas por meio da gamificação: novas perspectivas e inovação

As novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) se apresentam como um grande desafio para os professores. A exigência de estarem atualizados com as inovações das TIC, somada à necessidade da didatização dos recursos gamificados, pode se tornar uma ação complexa para os que conduzem os processos de ensino/aprendizagem. Apesar de desafiadoras, as TIC podem ser grandes aliadas para a sala de aula. Tanto por possibilitarem estratégias lúdicas de aprendizagem, quanto por despertarem os fatores neurodidáticos, como a motivação, a colaboração, a autonomia e a autoaprendizagem, os jogos pode ser uma porta de acesso aos centros de interesse de estudantes e de professores.

Nessa esteira, o dossiê **Ensino de línguas por meio da gamificação: novas perspectivas e inovação**, deste que é o segundo número do ano de 2023, do décimo segundo volume do periódico acadêmico *Revista Letras Raras*, tem como objetivo refletir sobre a gamificação em sala de aula de línguas estrangeiras e analisar os contextos significativos de aprendizagem ativados tanto pelo estudante quanto pelo professor.

Nesta edição, organizada pelo professor Rubén González Vallejo, da Universidade de Salamanca, há dezesseis artigos: nove do dossiê temático e sete de temas livres, de áreas como a Didática de línguas, o Letramento digital, a Tradução intersemiótica, os Multiletramentos, os Gêneros multimodais e a Literatura. Também há duas resenhas de relevância para os estudos da Literatura e do Letramento digital, além de seis textos de criação artística.

Nesse contexto de inovação, estratégias e unidades didáticas personalizadas, contamos com a colaboração de pesquisadores na área da educação superior de diferentes universidades e instituições educacionais, tanto do Brasil quanto de outros países, a saber: Instituto Federal do Piauí – IFPI, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - IFSul de Minas, Universidade Federal do Espírito Santo – Ufes,

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, Universidade Federal de Sergipe – UFS, Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, Universidade Federal do Agreste de Pernambuco – UFAPE, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos – Finatec, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - Unilab-CE, Universidade de São Paulo - USP, Universidade Federal de Viçosa – UFV, Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT, Universidade La Salle, Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Universidad de La Sabana, Colômbia; Universidad de Huelva, Espanha; Universidad Internacional de La Rioja, Espanha; Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED, Espanha; Universidad de Zaragoza, Espanha e Universidade Aberta – Portugal – UAB.

Inicialmente, contamos com o artigo **La gamificación con videojuegos en clase de ELE: propuesta didáctica**, de Gregorio Espinar Ruiz, da Universidade de Zaragoza, que estuda o potencial dos jogos audiovisuais em aulas de ELE (Espanhol como Língua Estrangeira) por meio da criação de um livro-jogo digital. Com a hipótese de que esses jogos podem ser instrumentos eficazes no ensino de ELE, o autor elabora inicialmente um arcabouço teórico abrangendo a importância do jogo e da motivação durante a aprendizagem, uma introdução aos videojogos e sua presença na atualidade, além da discussão de conceitos importantes para gamificar o ensino. Posteriormente, ciente tanto da entrada e presença dos jogos audiovisuais na sociedade quanto da importância de desenvolver atividades gamificadas que estimulem os estudantes na aquisição de competências linguísticas, é proposta a sequenciação de um livro-jogo digital com auxílio do *Google Forms*.

O segundo artigo, intitulado **Creatividad y aprendizaje de lenguas a través de narrativas digitales, traducción audiovisual didáctica y los Sims**, de Antonio Jesús Tinedo Rodríguez, da Universidad Nacional de Educación a Distancia – UNED, aborda as narrativas digitais como uma estratégia eficaz para a aquisição de segundas línguas por meio da Tradução Audiovisual Didática (TAD). O autor conecta o potencial dos videogames e da TAD, usando o jogo *The Sims* para criar contextos interativos que os aprendizes devem conduzir e ser capazes de legendar. A criação de

histórias próprias implica o desenvolvimento de uma ampla gama de competências e habilidades, indo além das habilidades digitais. A interação proporcionada pelo jogo não só permite trabalhar as técnicas de dublagem e legendagem, mas também promove a prática da produção oral fora da sala de aula, em contextos de alta demanda.

O terceiro artigo **Enseñanza basada en el juego y la gamificación en ELE: casos y proyectos**, de José Manuel Foncubierta Muriel e de José María Rodríguez Santos, da Universidade de Huelva e da Universidade Internacional de La Rioja, respectivamente, aborda os diferentes conceitos teóricos que fazem parte do jogo como ferramenta que possibilita a aprendizagem dos aprendizes por meio de componentes, estratégias e recompensas. A sensação de jogo e o componente narrativo conferem um elemento enriquecedor e motivador, que experimenta um tipo de aprendizagem experiencial mais duradouro. Tudo isso desperta a motivação e a aprendizagem ativa entre os estudantes, o que também pode ajudar os professores a envolvê-los em relação a conteúdos que possam despertar pouco interesse. Portanto, a integração de atividades gamificadas representa um bom "antídoto", como afirmam os autores, para aprendizados monótonos e tradicionais.

Na sequência, o quarto artigo, **Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar**, de Adriana Falqueto Lemos, Janaína Franciele do Couto Vilela e Tiele Pereira do Couto, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSul de Minas, seleciona diferentes aplicativos e jogos digitais educativos para analisar como eles podem ser úteis aos professores durante o processo de alfabetização. Dada a imersão tecnológica à qual os aprendizes estão expostos, os recursos digitais auxiliam no aumento da atenção, motivação e colaboração, influenciando assim no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita. Portanto, é explicada a dinâmica dos jogos "Aprenda ler a escrever - Aprenda o alfabeto", "*Graphogame*", "Forma palavra" e "Palavra secreta", ressaltando-se o papel do professor como mediador ao longo de todo o processo lúdico, com o objetivo de promover a interação e proporcionar uma aprendizagem significativa.

No campo dos estudos sobre letramentos digitais, o quinto artigo cujo título é: **Repensando a gamificação a partir das contribuições dos estudos em letramentos em jogos digitais e dos Game Studies: o exemplo da atividade oral English – Games**, de Vinícius de Oliveira e Nathalia

Lopes da Silva, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS, apresenta uma atividade gamificada que tem como objetivo o desenvolvimento da expressão oral em inglês. Inicialmente, é apresentado um estudo teórico no qual são explorados conceitos relacionados ao letramento em jogos digitais e aos estudos sobre gamificação e, em seguida, é analisado se isso pode ajudar a aumentar as mecânicas de gamificação da atividade em questão. Portanto, trata-se de um artigo que relaciona diretamente a teoria à prática, destacando que as atividades gamificadas podem ser integradas com sucesso no desenvolvimento das habilidades orais em inglês e, também, elas nos apresentam uma oportunidade, como professores e pesquisadores, de pensar em novas metodologias ativas mais críticas e em novos estudos de campo.

O sexto artigo, **Gamificação na aprendizagem de língua espanhola**, de Aline Carolina Farias, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE e Luana Bottcher Sbeghen, da Universidad de La Sabana, concentra-se na prática de jogos analógicos em aulas de ELE (Espanhol como Língua Estrangeira). Devido às dificuldades que o acesso à Internet poderia representar nas escolas públicas do país e, conseqüentemente, -o uso de jogos em formato digital-, as autoras propõem um estudo sobre o impacto dos jogos analógicos no aprendizado da língua espanhola. Em suas conclusões, destaca-se que a gamificação representa uma ferramenta eficaz para promover uma aprendizagem significativa, além de fornecer uma reflexão sobre o estado da questão acadêmico-política do ensino de ELE no Brasil.

Em seguida, o sétimo artigo, **As tecnologias digitais e a pedagogia dos multiletramentos: desafios para o ensino dos gêneros textuais**, de Neide Araújo Castilho Teno, Alessandra Risalde Dias e Rosely Brum Ojeda, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, apresenta um estudo teórico baseado no letramento e sua relação com as tecnologias digitais. Através de diversos pontos de vista teóricos, são delineados os desafios que a combinação da revolução tecnológica e o processo de ensino tradicional trazem para a aprendizagem da língua portuguesa. Além disso, destaca-se a necessidade de integrar ambos os elementos no currículo educacional, a fim de responder a uma sociedade em constante mudança e exigente, que propõe diferentes tipos de letramento, enquanto também se reflete sobre o ensino de gêneros textuais.

O oitavo artigo, **Estratégias para a leitura multimodal: análise de inferências durante a leitura de tirinhas em espanhol**, de Liviane da Silva Martins e Francisco Welligton Borges Gomes, do Instituto Federal do Piauí – IFPI, baseia-se em um estudo prático que destaca a importância das estratégias de leitura de textos multimodais. Para isso, por meio de uma abordagem qualitativa, eles estudaram as inferências feitas durante a leitura de tirinhas de nove estudantes do ensino médio de uma escola pública. Após analisar suas estratégias de leitura por meio de gravações, observações e diários, eles descobriram que a estratégia mais utilizada era o emparelhamento de cognatos, e que a combinação de imagem e texto tinha menos impacto. Como conclusão, eles afirmam que o estudo dos modos semióticos em espanhol representa um recurso eficaz para promover as estratégias de leitura.

Encerrando a seção temática do presente dossiê, o nono artigo, intitulado **A utilização do Gamification para a avaliação de língua inglesa no contexto do Ensino Superior: uma perspectiva inovadora**, de Roseli Wanderley de Araújo Serra, Roberta Varginha Ramos Caiado e Josemeiere Caetano da Silva, da Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP, provoca uma reflexão sobre o papel da avaliação gamificadora que, devido à sua função de mensurar os conhecimentos adquiridos durante o processo de ensino da língua por meio de um sistema motivador e recompensador, torna-se uma proposta inovadora que vai além da avaliação tradicional. As autoras a aplicam em um experimento sobre o ensino da língua inglesa realizado no ensino superior. Quanto aos resultados, embora esse tipo de avaliação acumule experiências positivas, afirmam que existe uma falta de formação e conscientização por parte dos professores acerca da gamificação.

O décimo artigo, que abre a seção de temáticas livres deste dossiê, intitulado **Os (meta)enunciados e o processo de construção dos sentidos no livro didático de português**, de autoria de Donizete Silva Oliveira, Leidiane Raimundo Cordeiro, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE e de Juliene da Silva Barros Gomes, da Universidade Federal do Agreste de Pernambuco – UFAPE, tece uma reflexão acerca das transformações pelas quais o livro didático passou, devido ao desenvolvimento tecnológico recente, sinalizando que as páginas dos livros, agora, têm um layout mais complexo, semelhante a páginas da web. E, por fim, as autoras afirmam que os

enunciados auxiliares desempenham um papel crucial na construção de significados, permitindo uma leitura mais profunda sobre o tópico ensinado.

Na sequência, o décimo primeiro artigo **O romance histórico contemporâneo: entre inovação, resgate e singularidade – uma análise de *A noite da espera* (2017) de Milton Hatoum**, de Wesley Brito dos Santos e Oussama Naouar, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, analisa a obra supracitada, explorando a relação entre ficção e história. O romance narra as memórias de um protagonista da cidade de Brasília, durante a ditadura militar brasileira, abordando conflitos emocionais e políticos. A análise se concentra na abordagem de Hatoum em equilibrar ficção e história no romance. A análise do romance é apresentada em diálogo com as reflexões anteriores, buscando compreender as estratégias escriturais de Hatoum e como elas se relacionam com modelos anteriores e contemporâneos do romance histórico.

Ainda no campo dos estudos literários, o décimo segundo artigo, **O mito do marquês de Pombal em narrativas ficcionais**, de Luiz Eduardo Oliveira, da Universidade Federal de Sergipe – UFS e José Eduardo Franco, da Universidade Aberta – Portugal, analisa as representações do Marquês de Pombal na literatura e como elas contribuem para a construção de sua imagem política, econômica e cultural durante o reinado de D. José I (1750-1777). O foco deste artigo é investigar como as representações do Marquês de Pombal são usadas em romances que o têm como personagem, examinando como essas obras contribuem para a criação ou contestação de sua mitologia.

Na mesma esteira literária, o artigo **Paixão e prisão em *Senilidade*, de Italo Svevo e, *Um amor*, de Dino Buzzati**, de autoria de Ivair Carlos Castelan, da Universidade Estadual Paulista – UNESP, destaca o diálogo entre duas narrativas da literatura italiana que abordam relações amorosas de seus protagonistas. O foco está na análise das relações amorosas dos protagonistas, que desempenham um papel central nas histórias, influenciando a construção da identidade masculina. A análise é baseada na teoria mimética do filósofo e antropólogo francês René Girard (2009).

O décimo quarto artigo **Possessão poética: linguagem e loucura em *King Lear***, de Angiuli Copetti de Aguiar, da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, explora a centralidade da linguagem na referida peça, investigando como ela vai além de um mero instrumento, tornando-se uma dimensão autônoma que interage com os eventos e a jornada de Lear através da loucura. O

estudo analisa discursos de diferentes personagens em três seções, destacando como a confiança excessiva de Lear nas palavras é o cerne de sua tragédia.

No décimo quinto artigo, **Do ‘anão’ ao nanismo as diferentes representações em Branca de Neve**, de Valéria Sabrina Pereira e Ana Clara Amaral de Oliveira, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, encontramos uma análise crítica da evolução da representação de *anões* desde o período Romântico até os dias atuais. Ele discute as representações presentes nos contos de fadas dos irmãos Grimm, explorando a terminologia usada para descrever personagens de baixa estatura e sua função narrativa com base na teoria de Vladimir Propp. O texto também aborda várias releituras do conto de Branca de Neve, que é amplamente associado à imagem de *anões* na cultura popular. Isso inclui adaptações cinematográficas da Disney e obras contemporâneas, como histórias em quadrinhos.

Por fim, o décimo sexto e último artigo da seção de temas livres, intitulado **Representações de crianças em situação de rua na literatura brasileira do século XVI ao XX: travessias de um campo em (des)construção**, de Priscila Nunes Brazil, da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Maria Thais de Oliveira Batista e Francisco Roberto Diniz Araújo, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, analisa a representação de crianças em condições de vulnerabilidade social na literatura brasileira, especialmente aquelas enfrentando marginalização e falta de moradia. A pesquisa se baseia em uma seleção de autores renomados que abordaram esse tema, como Bernardo Guimarães, Machado de Assis, Aluísio de Azevedo, Jorge Amado e Guimarães Rosa. Essas obras refletem as questões sociais de suas épocas e retratam personagens marginalizados e sem lar.

Na sequência, a resenha **A luta do humano até o humano: a poesia de O ato de respirar, de Sony Labou Tansi**, de Jorge Morais, da Fundação de Empreendimentos Científicos e Tecnológicos – Finatec, apresenta uma reflexão crítica sobre a obra supracitada, destacando que é importante abordar a poesia africana com cautela, evitando classificações simplistas e exotismos. Por sua vez, a resenha **O exercício de dizer adeus em Spiritfarer**, de Vinícius Ryan de Sousa Montenegro, da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, discute a temática da morte presente do jogo *Spiritfarer*.

Como nos demais números da revista, temos ainda textos de produções artístico-literárias, a saber, os poemas: **O menino de vestido azul e saltos**, da autora Jo A-mi, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira; **Ansiedade**, da autoria de Tiago Schweiger, da Universidade de São Paulo; **O circo do mundo**, de Said Slaibi Araújo, da Universidade Federal de Viçosa; **Salmo da injustiça**, de Renan Monezi Lemes, da Universidade do Estado de Mato Grosso e, por fim, o poema **O poeta solitário: a redescoberta da escrita e liberdade**, de Idio Fridolino Altmann, da Universidade La Salle. Encerrando esta seção de produções literárias, temos o conto **O mentiroso**, de Emerson Patrício de Moraes Filho, da Universidade Federal de Campina Grande.

Com todos esses artigos, resenhas e produções literárias, o estimadx leitorx, desta segunda edição do décimo segundo volume da *Revista Letras Raras*, que também pode ser acessada pelo QR Code, em nosso **novo site**, perceberá a importância das reflexões aqui apresentadas, para além do campo das Letras. A leitura e a partilha destes textos podem nos ajudar a ampliar barreiras linguísticas e a conhecer outras possibilidades de pesquisas. Desejamos que a leitura destes textos sejam um ponto de partida para novas perspectivas e inovações.

[Prof. Dr. Rubén González Vallejo \(Universidade de Salamanca, Espanha\)](#)

Organizador do dossiê: **Ensino de línguas por meio da gamificação: novas perspectivas e inovação**

[Profª. Drª. Josilene Pinheiro-Mariz \(UFMG, Brasil\)](#)

Editora-chefe da *Revista Letras Raras/LELLC* – Laboratório de Estudos de Letras e Linguagens na Contemporaneidade da Universidade Federal de Campina Grande.

[Profª. Drª. Maria Rennally S. da Silva \(UFPB, Brasil\)](#)

Editora-adjunta da *Revista Letras Raras/LELLC* – Laboratório de Estudos de Letras e Linguagens na Contemporaneidade da Universidade Federal de Campina Grande.