


A utilização do Gamification para a avaliação de língua inglesa
no contexto do Ensino Superior: uma perspectiva inovadora /
*The use of Gamification for English language assessment in Higher
Education: an innovative perspective*


*Roseli Wanderley de Araújo Serra**

Doutoranda em Ciências da Linguagem pela Universidade Católica de Pernambuco (2021). Mestra em Ciências da Linguagem pela Universidade Católica de Pernambuco (2020). Pós-graduada em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Inglesa pela Faculdade Frassinetti do Recife (1999). Graduação em Psicologia pela Universidade Católica de Pernambuco (1986) e em Letras pela Faculdade Frassinetti do Recife (1998). Formadora de professores, professora de pós-graduação da FAMASUL e consultora educacional. Atualmente é mentora educacional da Kanttum.

 <https://orcid.org/0000-0003-1067-2719>

*Josemeire Caetano da Silva***

Doutoranda em Ciência da Linguagem pela Universidade Católica de Pernambuco, bolsista CAPES/PROSUC. Possui Especialização em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Pernambuco, UFPE. Atualmente, é membro do grupo de pesquisa GETE (Gêneros, Texto e Ensino) e professora concursada da Secretaria de Educação de Pernambuco. Professora convidada da FAMASUL, ministra aulas na pós-graduação (Ensino de Língua Portuguesa e Literatura). Fundadora e professora do Curso A Arte de Escrever.

 <https://orcid.org/0000-0003-0742-2815>

*Roberta Varginha Ramos Caiado****

Pós-doutorado em Linguística Aplicada pela UCPEL em 2016, Doutora em Educação pela UFPE. Mestre em Letras/Linguística pela UFPE. Graduada em Letras pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás - PUC Goiás. Professora/Pesquisadora da Universidade Católica de Pernambuco. Pesquisadora do NEHTE – UFPE.

*

 rserra@gmail.com

*

 josemeirecaetano@gmail.com

*

 roberta.caiado@unicap.br



<https://orcid.org/0000-0002-4444-774X>

Recebido em: 15 jun. 2023. **Aprovado em:** 26 jul. 2023.

Como citar este artigo:

ARAÚJO, Roseli Wanderley de; SILVA, Josimeire Caetano da; CAIADO, Roberta Varginha Ramos. A utilização do Gamification para a avaliação de língua inglesa no contexto do Ensino Superior: uma perspectiva inovadora. *Revista Letras Raras*. Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 163-187, ago. 2023. Doi: 10.5281/zenodo.8302290.

RESUMO

A avaliação no contexto do Ensino Superior desempenha um papel fundamental no processo educativo, pois tem como objetivo medir o progresso e a aquisição dos conhecimentos por parte dos estudantes. Entretanto, as abordagens tradicionais de avaliação, muitas vezes, são percebidas como monótonas e desmotivadoras, resultando em uma falta de engajamento e em resultados insatisfatórios. Nesse cenário em que a Era Digital traz novas perspectivas em quase todas as áreas na rotina da humanidade, surge, então, o *Gamification* como uma proposta inovadora capaz de transformar práticas educacionais. Neste artigo, portanto, o nosso objetivo é analisar os efeitos do *Gamification* na avaliação do ensino e aprendizagem da Língua Inglesa no Ensino Superior. Metodologicamente, realizamos uma pesquisa quanti-quali e descritiva, utilizando o estudo de caso como abordagem. Participaram da pesquisa dois discentes do curso de Letras - sexto período, Português e Inglês, de uma instituição de Ensino Superior na cidade do Recife. Além disso, contamos com a participação de um professor de inglês da referida instituição e entrevistamos dez professores de inglês, randomicamente, por meio de entrevistas semiestruturadas realizadas em meio digital. Dessa forma, utilizamos as seguintes estratégias: (i) observação das aulas de Língua Inglesa do sexto período; (ii) realização de entrevistas semiestruturadas com os discentes e docentes de Língua Inglesa; (iii) construção da Avaliação Gamificada; (iv) aplicação da Avaliação Gamificada em TDM; (v) realização de uma nova entrevista semiestruturada com os discentes após a conclusão da Avaliação Gamificada. Nossos resultados atestam a eficácia da Avaliação Gamificada para o ensino, a aprendizagem e a avaliação de Língua Inglesa no Ensino Superior.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-aprendizagem; Avaliação Gamificada; Tecnologias Digitais; Gamification; Língua Inglesa.

ABSTRACT

Assessment within the context of Higher Education plays a pivotal role in the educational process, as its main objective is to gauge students' progress and knowledge acquisition. However, traditional assessment approaches are often perceived as monotonous and demotivating, leading to a lack of engagement and unsatisfactory outcomes. In the era of Digital Technology, which brings forth new perspectives across various aspects of human life, Gamification emerges as an innovative proposal capable of transforming educational practices. This article aims to analyze the effects of Gamification on the assessment of English language teaching and learning in Higher Education. Methodologically, we conducted a quantitative and qualitative descriptive study, employing a case study approach. The research involved two sixth-semester undergraduate students majoring in Portuguese and English at an institution of Higher Education in Recife. Additionally, a participating English language professor and ten randomly selected English language teachers were interviewed through semi-structured digital interviews. Our strategies encompassed: (i) observation of sixth-semester English language classes, (ii) conducting semi-structured interviews with both students and teachers of English, (iii) development of the Gamified Assessment, (iv) implementation of the Gamified Assessment during the Teaching and Learning process, and (v) conducting follow-up semi-structured interviews with students after the conclusion of the Gamified Assessment. The results confirm the effectiveness of the Gamified Assessment in enhancing English language teaching, learning, and evaluation in Higher Education.

KEYWORDS: Teaching and Learning; Gamified Assessment; Digital Technologies; Gamification; English Language.

1 Introdução

Na era digital globalizada do século XXI, a humanidade está inevitavelmente envolvida em atividades digitais multimodais. Desde jovens até idosos, utilizamos *smartphones* para uma variedade de finalidades, como agendar compromissos, realizar compras e vendas, pagar contas, trabalhar, estudar, pesquisar, participar de conferências, assistir a filmes, ler, escrever, socializar em redes sociais e, é claro, jogar. A tecnologia digital se tornou uma parte integrante de nossas vidas, transformando a maneira como nos envolvemos com o mundo ao nosso redor.

No contexto contemporâneo, o fácil acesso às tecnologias, especialmente às Tecnologias Digitais Móveis (TDM), tem resultado em uma interação cada vez mais frequente com máquinas que possuem a capacidade de comunicação, inclusive por meio de robôs, aplicativos de voz e jogos. Assim como em um jogo, como na vida cotidiana, experimentamos vitórias e derrotas, avanços e estagnações. Temos a oportunidade de corrigir erros e seguir adiante no caminho correto ou permanecer presos a eles. Além disso, após superar obstáculos, experimentamos uma sensação de fortalecimento, prontos para enfrentar desafios mais complexos. Esse ambiente dinâmico e interativo, no qual elementos lúdicos se fazem presentes, proporciona uma nova perspectiva na forma como vivenciamos nossas atividades diárias.

Ademais, no cenário contemporâneo, observamos que a sociedade está cada vez mais imersa no universo do *Gamification*¹ Exemplos concretos de *Gamification* podem ser observados em programas de milhagens, acúmulo de pontos em supermercados e empresas de telefonia. Essas práticas têm gerado mudanças significativas nas experiências individuais, tanto em processos seletivos de emprego, no alcance de metas pessoais, quanto no contexto corporativo. E, inevitavelmente, a área educacional também tem sido impactada por essa tendência.

O *Gamification*, como estratégia educacional, busca utilizar elementos e mecânicas de jogos para engajar e motivar os professores e os estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Através

¹ Optamos por usar a palavra *Gamification*, no original em inglês, pois a sua tradução para o português é gamificação, vinda de game, e não 'jogação', que seria vinda de 'jogo', palavra usada na língua portuguesa.

de desafios, recompensas e interações lúdicas, busca-se estimular a participação ativa dos alunos, tornando o processo educativo mais envolvente e efetivo. Com isso, o *Gamification* se apresenta como uma abordagem inovadora para transformar a educação, ampliando o potencial de engajamento dos estudantes e promovendo um aprendizado mais significativo e prazeroso.

Estudantes e professores possuem familiaridade com recursos digitais devido à participação ativa em mídias sociais e uso frequente de dispositivos móveis. Isso requer uma transformação no ensino e na avaliação da Língua Inglesa no Ensino Superior, buscando torná-la autônoma, interativa, multimodal, desafiadora, prazerosa e motivadora. No entanto, os estudantes ainda veem a avaliação como uma ameaça, com correções vazias e falta de feedback adequado. A avaliação é percebida como um meio de rotular quem é o melhor aluno, utilizando correções vazias e sem um feedback adequado. Diante dessas problemáticas relacionadas à avaliação tradicional ou somativa no ensino de LI no Ensino Superior, surgiu a ideia para a nossa pesquisa. Conforme apontado por Santos (2005), é necessário repensar as práticas avaliativas tradicionais, leia-se Avaliação Somativa, e buscar alternativas mais efetivas.

Este artigo explora a utilização do *Gamification* como uma abordagem inovadora para a avaliação da língua inglesa no contexto do Ensino Superior e como ela pode ser aplicada ao design de tarefas inovadoras relacionadas à avaliação formativa. Argumenta-se que a inclusão de alguns aspectos da tecnologia do *Gamification* pode ter um efeito positivo no desenvolvimento de sistemas de avaliação inovadores.

Assim, na primeira seção abordaremos o *Gamification*; na segunda, seguiremos com aspectos que vão das avaliações tradicionais à avaliação gamificada, o ensino e a aprendizagem de LI no ES; na terceira seção, apresentaremos nossos aspectos metodológicos, seguidos dos resultados, considerações finais e referências.

2 O *Gamification*

Nessa sessão, abordamos o *Gamification*, uma das metodologias ativas amplamente utilizadas tanto no Ensino Básico quanto no Ensino Superior, explorando sua aplicação no contexto do ensino-aprendizagem, especialmente no ensino e avaliação de Língua Inglesa. Além disso, destacamos que a Avaliação Gamificada será examinada com mais detalhes posteriormente.

Não há consenso entre os pesquisadores quanto à definição de *Gamification* ou quanto à diferença entre *Gamification* e à Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game Based Learning* - GBL). Kapp (2012) discutiu a definição de *Gamification* em um contexto pedagógico, contrastando-o com GBL. Segundo Kapp, a estratégia instrucional é modificada para incorporar elementos de jogo, nos quais os objetivos de aprendizagem são apresentados como desafios ou missões em uma sala de aula gamificada. Kapp (2012), antes de definir o *Gamification*, define, primeiramente, o conceito de game e postula que “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em um resultado quantificável, muitas vezes provocando uma reação emocional”² (KAPP, 2012, p. 9, tradução nossa).

Em sua obra, Kapp (2012) aprofunda o conceito de *Gamification*, incluindo aspectos além da mecânica de jogos em contextos não relacionados a jogos. O autor define *Gamification* como “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos jogos para envolver pessoas, motivar ação, promover aprendizagem e resolver problemas” (KAPP, 2012, p. 10). Mais adiante, o mesmo autor, contempla-nos com uma outra definição do *Gamification*, que nos parece ser mais definitiva e clara, segundo os seus postulados sobre o assunto: [...] uma aplicação cuidadosa e considerada do pensamento dos games para resolver problemas e encorajar a aprendizagem usando todos os elementos dos games que forem apropriados. (KAPP³, 2012, p. 11, tradução nossa).

De acordo com Deterding *et al.* (2011), *Gamification* envolve o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos. Aleksic-Maslac, Sinkovic e Vranesic (2017) destacam a importância de motivar os alunos a participarem ativamente das aulas, seja em um ambiente de sala

² "A game is a system in which players engage in an abstract challenge, defined by rules, interactivity, and feedback, resulting in a quantifiable outcome, often eliciting an emotional response." (Kapp, 2012, p. 9).

³ "[...] a thoughtful and deliberate application of game thinking to solve problems and encourage learning, using all the game elements that are appropriate." (Kapp, 2012, p. 11).

de aula tradicional ou em um estilo de ensino online. Assim sendo, *Gamification* é definido como uma estratégia para ensinar novas habilidades e aumentar o engajamento dos participantes nas atividades propostas, o que o torna um recurso valioso na Educação. Para ilustrar essa visão abrangente do conceito de *Gamification*, criamos a Fig. 1, com base no postulado de Deterding et al. (2011, p. 10).

Figura 1: *Gamification*



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Para Alves (2015), o *Gamification* é utilizado em diversas áreas, como saúde, administração e negócios, além da educação. Também impulsiona o desenvolvimento de tecnologias educacionais. Para compreender o conceito de *Gamification*, é necessário entender o que são jogos .

O game é mais antigo que a cultura, uma vez que a cultura pressupõe a existência da sociedade humana. Os animais também brincam e, se observarmos um grupo de animaizinhos brincando, perceberemos que eles reproduzem atitudes e gestos que parecem um certo ritual. Brincam e se mordem e sua força parece controlada para não machucar o outro e, evidentemente, se divertem com essas brincadeiras. Desta simples observação concluímos que o jogo parece ser mais do que apenas uma manifestação biológica. Ele é uma função significativa e isso é muito importante quando o transportamos para o *Gamification* (ALVES, 2015, p. 18).

O *Gamification*, tanto como abordagem de ensino quanto de avaliação, está intimamente relacionado aos multiletramentos. Essa abordagem incorpora o uso de Tecnologias Digitais da

Informação e Comunicação (TDIC) e Tecnologias Digitais Móveis (TDM) para a realização das atividades propostas, dentro de um contexto de multiletramentos.

Dessa forma, o *Gamification* é uma estratégia educacional que promove a aprendizagem através do envolvimento dos alunos, mas também incentiva o desenvolvimento de competências digitais, a reflexão crítica e o engajamento em práticas sociais e laborais online. É por meio dessa abordagem que podemos explorar as potencialidades das tecnologias digitais, integrando-as de maneira significativa e eficaz ao processo educacional. O *Gamification* e a Avaliação Gamificada trazem para o ambiente virtual aspectos da vida real, reconhecendo o ato de brincar em diferentes fases e idades. Jogar é benéfico para o desenvolvimento humano, sendo uma atividade natural com recompensas, proporcionando experiências em situações e cenários com consequências imediatas.

Huizinga (1971) destaca as seguintes características do jogo: 1. O jogo é livre, não sendo imposto por necessidade física ou dever moral; 2. O jogo não é uma reprodução da vida corrente ou da vida real, mas sim uma esfera de atividade com sua própria orientação; 3. O jogo tem a capacidade de absorver completamente o jogador a qualquer momento; 4. O jogo se distingue da vida real em termos de duração e espaço. Ele tem um fim determinado, e essa limitação de tempo o torna um fenômeno cultural, pois mesmo após seu término, ele continua a existir; 5. O jogo estabelece uma ordem específica e absoluta.

Na década de 1980, o potencial dos jogos e do *Gamification* começou a ser reconhecido academicamente. Thomas W. Malone destacou a motivação intrínseca dos jogos e sua aplicação em outras áreas, incluindo a educação. De acordo com Alves (2015), em 2003, o termo *Gamification* foi popularizado, e, com o passar do tempo, começaram a surgir outras pesquisas sobre o assunto e o assunto foi ganhando corpo. Em 2007, a Bunchball lança uma moderna plataforma de *Gamification* que foi a primeira a incorporar mecânicas de jogos com o uso de placares, pontos e distintivos para servir a propósitos de engajamento de funcionários (ALVES, 2015). O conceito de *Gamification*, definido por Kapp em 2012, destaca a importância do uso cuidadoso do pensamento de jogo para resolver problemas e estimular a aprendizagem.

Na Avaliação Gamificada proposta, foram utilizadas as seguintes dinâmicas: (i) Restrições: Esta dinâmica define as limitações dos jogadores dentro do processo da Avaliação Gamificada. Utilizamos o desafio presente nos próprios aplicativos, que não permitem aos jogadores ultrapassar as propostas estabelecidas; (ii) Recompensas: A progressão dos jogadores e a conscientização de seus níveis de avanço foram consideradas, utilizando-se a aquisição de badges e o feedback como mecanismos para promover esse sentimento; (iii) Mecânica da Avaliação Gamificada: essa mecânica refere-se ao ambiente de jogo criado no processo de construção do *Gamification*, utilizando os princípios da mecânica de jogos para engajar os jogadores e envolver processos essenciais.

No design da nossa Avaliação Gamificada, os alunos foram incentivados a utilizar os aplicativos selecionados para cumprir as missões propostas nas diversas tarefas da avaliação. Além disso, os desafios maiores consistiram na resolução das tarefas, permitindo avançar nos níveis da avaliação por meio do uso de diferentes tipos de ferramentas, desde quizzes simples até gravações de voz. Componentes da Avaliação Gamificada: Para integrar as dinâmicas e mecânicas selecionadas na nossa Avaliação Gamificada, utilizamos os seguintes componentes, conforme descritos pelos autores: (i) níveis de dificuldade; (ii) familiarização com os aplicativos por meio de tutoriais; e (iii) resolução das questões e conquista de badges a cada meta alcançada.

Para construir uma Avaliação Gamificada, optamos pelo uso da tecnologia educacional através de aplicativos por nós escolhidos e testados e com os quais os sujeitos pudessem interagir. Strasser (2018) defende que o uso da tecnologia educacional, através de aplicativos, é relevante no ensino da língua estrangeira, porque: as tecnologias educacionais são interativas e criativas, muitos dos aplicativos educacionais são colaborativos, a tecnologia educacional pode ser rápida, expandir o conhecimento, os aplicativos destinados à aprendizagem de língua estrangeira atingem a linguagem alvo, dão suporte aos letramentos digitais, são autênticos, oferecendo materiais e situações reais de uso da LI, o que torna a aprendizagem mais relevante e significativa. Além disso, são acessíveis, e motivacionais, permitindo que estudantes de diferentes contextos e níveis socioeconômicos possam ter acesso a recursos de qualidade. Além disso, essas tecnologias são democráticas, uma vez que estão disponíveis em dispositivos móveis e podem ser utilizadas em qualquer lugar e a qualquer momento, facilitando o acesso à aprendizagem da língua estrangeira.

Seguiremos nossas discussões na perspectiva da avaliação, do ensino e da aprendizagem de LI no Ensino Superior.

3 Da avaliação tradicional à inovação gamificada: avaliação, ensino e aprendizagem de LI no ES

Ao longo de nossas trajetórias, somos constantemente envolvidos em processos de avaliação, nos quais refletimos sobre nossas ações passadas, consideramos alternativas de conduta, analisamos os resultados obtidos e refletimos sobre suas implicações. Além disso, realizamos avaliações contínuas das ações presentes, tendo em mente nossos objetivos e aspirações, antecipando desafios, buscando soluções e ajustando nossa trajetória para alcançar resultados mais satisfatórios.

No âmbito da avaliação, Dias Sobrinho (2002) destaca sua complexidade e polissemia, ressaltando que o termo engloba diversas referências. Em termos gerais, avaliação é definida como o ato de avaliar, reconhecer o valor, valorar e apreciar algo.

No contexto escolar, a avaliação, frequentemente realizada por meio de "provas escritas", tem como objetivo medir o que o aluno "aprendeu" e avaliar se houve alguma mudança em seu comportamento após o teste. É importante compreender que a avaliação não é neutra. O processo de avaliação e ensino-aprendizagem está impregnado de questões políticas e ideológicas, servindo a um conceito ou projeto teórico específico. Na escola, a avaliação é conduzida de acordo com objetivos institucionais que refletem valores e normas sociais, podendo tanto contribuir para a manutenção quanto para a transformação da realidade social. Como destacado por Caldeira (2000):

A avaliação escolar é um meio e não um fim em si mesma; está delimitada por uma determinada teoria e por uma determinada prática pedagógica. Ela não ocorre num vazio conceitual, mas está dimensionada por um modelo teórico de sociedade, de homem, de educação e, conseqüentemente, de ensino e de aprendizagem, expresso na teoria e na prática pedagógica. (CALDEIRA, 2000, p. 122).

A avaliação é uma prática essencial no contexto educacional, permitindo aos professores coletar informações sobre o progresso da aprendizagem dos alunos de maneira sistemática. Linn e

Miller (2005) destacam que a avaliação também influencia as práticas de ensino adotadas pelos professores. Diversas formas de avaliação são utilizadas, como tarefas de casa, projetos, redações, testes escritos, autoavaliações dos alunos, observações dos professores e execução de tarefas autênticas. É importante mencionar que a avaliação ocorre em diferentes níveis educacionais, incluindo o Ensino Superior.

Taras (2005) define avaliação como: “[...] a coleta sistemática e a análise de informações para melhorar a aprendizagem do aluno” (TARAS, 2005, p. 466). Essa definição captura a essência do que acreditamos ser a função fundamental da avaliação no processo de ensino-aprendizagem: promover o aprimoramento do aprendizado do aluno. Portanto, se considerarmos que o objetivo principal da avaliação é melhorar a aprendizagem do aluno, torna-se igualmente importante que os educadores avaliem a eficácia de seu próprio ensino. Outrossim, Fogaça (2014) ressalta que a avaliação abrange o sistema educacional como um todo, em seus diversos níveis, tais como a sala de aula, seus atores e seus resultados da aprendizagem; assim como os testes em suas diversas modalidades e tipos; as instituições de ensino; os processos seletivos e os projetos educacionais de âmbito local ou global.

3.1 Tipos de avaliação

Com base em nossas pesquisas, podemos observar a estreita relação entre avaliação e conhecimento, e o impacto positivo ou negativo que ela pode ter no ensino e na aprendizagem. Ao explorarmos a história da avaliação, desde os primórdios até os dias atuais, percebemos suas diversas formas ao longo do tempo. Diante disso, optamos por desenvolver uma abordagem de Avaliação Formativa Gamificada, que tenha como objetivo avaliar para a aprendizagem e despertar no aluno sentimentos de conquista decorrentes de uma aprendizagem efetiva. Existem diversos tipos de avaliação, cada um com suas próprias características e denominações. Conforme Santos (2005), os três tipos de avaliação mais conhecidos são: avaliação diagnóstica, avaliação somativa e avaliação formativa. Falaremos brevemente de cada uma.

(i) Avaliação diagnóstica: Identifica o conhecimento prévio dos alunos, determinando quais conteúdos devem ser revisados antes de introduzir novos. Também busca identificar dificuldades de aprendizado e verificar pré-requisitos necessários para as experiências de aprendizagem propostas. Aplicada no início do processo de aprendizagem para sondar a aprendizagem do aluno e planejar ações de acordo com suas necessidades.

(ii) Avaliação somativa: “[...] com o propósito de atribuir uma nota ou um conceito para fins de promoção e tem função classificatória [...]. Objetiva julgar e classificar o aluno segundo seu aproveitamento, ao final de uma unidade, semestre. Atribui notas e conceitos com o objetivo de classificar o aluno ao final de um período ou curso, para fins de promoção. Realizada durante o bimestre, o aluno é promovido com base em seu aproveitamento nos componentes curriculares estudados.

(iii) Avaliação formativa: “Tem o propósito fundamental de verificar se o aluno está conseguindo dominar gradativamente os objetivos previstos, expressos sob a forma de conhecimentos, habilidades e atitudes [...], permitindo alterações ao longo do curso [...], função do controle da qualidade do trabalho escolar” (SANTOS, 2005, p. 23). Verifica se o aluno está progredindo gradualmente nos objetivos de conhecimentos, habilidades e atitudes estabelecidos. Permite ajustes ao longo do curso e é focada em pequenos segmentos de matéria estudada. Inclui feedback contínuo e envolvimento ativo do aluno em seu próprio processo de aprendizagem.

Optamos por usar a Avaliação Formativa Gamificada no ensino de Língua Inglesa no século XXI devido aos seus benefícios. Essa abordagem promove o engajamento dos alunos por meio de desafios, recompensas e competições amigáveis, incentivando sua participação ativa nas atividades de avaliação. Além disso, oferece feedback imediato aos alunos, auxiliando-os no acompanhamento de seu progresso e identificação de pontos fortes e áreas de melhoria. Isso facilita a autorregulação da aprendizagem, permitindo que ajustem suas estratégias de estudo e melhorem seu desempenho.

Ademais, o *Gamification* e, por conseguinte, a Avaliação Formativa Gamificada também promovem a aprendizagem ativa, incentivando os alunos a se envolverem na construção do conhecimento por meio de desafios e resolução de problemas de forma lúdica. Isso resulta em uma

aprendizagem mais significativa e duradoura, pois os estudantes têm a oportunidade de aplicar o que aprenderam em situações práticas e autênticas.

Não há dúvidas de que os jovens atualmente se apropriam e fazem uso dessas tecnologias tanto dentro como fora do ambiente escolar e acadêmico. O que consideramos é a oportunidade de utilizá-las como ferramentas facilitadoras no processo de aprendizagem da língua estrangeira, especialmente no contexto do Ensino Superior, com base na Pedagogia dos Multiletramentos.

Segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016):

Assim como todas as tecnologias de comunicação do passado, nossas novas ferramentas digitais serão associadas a mudanças na língua, no letramento, na educação, na sociedade. Aliás, já estão sendo. Alguns observadores percebem perdas, tais como o declínio de abordagens mais lineares de leitura ou abordagens mais reflexivas de escrita. Mas outros percebem ganhos, tais como a educação por meio de redes pessoais de aprendizagem, ou projetos colaborativos baseados na inteligência coletiva. (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 17).

A interação e a interatividade se tornaram características proeminentes no contexto contemporâneo, especialmente entre adolescentes e jovens no ensino universitário. Professores de Língua Inglesa em diferentes níveis escolares e docentes que trabalham com L2 no ensino superior reconhecem a necessidade de utilizar ferramentas digitais para facilitar a leitura, a produção textual, a compreensão auditiva e a aquisição da linguagem oral em língua estrangeira. Valorizamos a integração das habilidades de leitura e produção textual por meio dessas tecnologias, visando enriquecer a aquisição da língua estrangeira. Com uma abordagem baseada nos Multiletramentos, exploramos as potencialidades das tecnologias digitais como recursos dinâmicos e contextualizados, que auxiliam os estudantes a desenvolver suas competências linguísticas e comunicativas de forma mais efetiva e envolvente.

Portanto, ao incorporar as tecnologias no ensino de língua estrangeira no Ensino Superior, com base nos princípios da Pedagogia dos Multiletramentos, buscamos proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizagem mais significativa e alinhada com as práticas contemporâneas de comunicação e interação digital. A personalização da aprendizagem é outro aspecto importante da Avaliação Formativa Gamificada. Ela permite adaptar as atividades às necessidades individuais dos

alunos, identificando lacunas de aprendizagem e oferecendo intervenções direcionadas para auxiliá-los em seu próprio ritmo.

Por fim, a Avaliação Formativa Gamificada contribui para o desenvolvimento de habilidades do século XXI, como colaboração, criatividade, pensamento crítico e solução de problemas. Afinal, as atividades gamificadas usam a mecânica dos jogos e simulam situações do mundo real, nas quais os alunos precisam utilizar suas habilidades linguísticas de forma autêntica e comunicativa. Em suma, a Avaliação Formativa Gamificada no ensino de Língua Inglesa no século XXI engaja os alunos, fornece feedback imediato, promove a aprendizagem ativa, personaliza a instrução e desenvolve habilidades essenciais. Essa abordagem inovadora melhora a experiência de aprendizagem dos alunos, tornando-a mais envolvente, motivadora e alinhada com as demandas do mundo atual.

O ensino e aprendizagem de língua estrangeira requer o desenvolvimento de habilidades específicas para adquirir fluência e competência comunicativa. Espera-se que os alunos dominem as quatro habilidades essenciais: leitura, escrita, audição e fala. Além disso, a gramática e o vocabulário devem ser ensinados e aplicados de forma integrada às habilidades mencionadas.

A gramática é essencial no ensino da Língua Inglesa como língua estrangeira, mas sua complexidade torna a aprendizagem desafiadora. Os estudantes enfrentam dificuldades em gramática, vocabulário e habilidades de fala, mas reconhecem a importância do estudo formal da gramática. Salientamos que, nessa pesquisa, trabalhamos com a gramática a partir da análise linguística, ou seja, refletindo criticamente sobre estruturas gramaticais e de vocabulário incorporados aos usos cotidianos de língua inglesa como segunda língua. O ensino da gramática evoluiu para focar nas habilidades comunicativas, utilizando abordagens contextualizadas e lúdicas, o que torna os estudantes mais confortáveis e aumenta o sentimento de progresso no aprendizado da língua.

Reconhecendo que os alunos de hoje são nativos digitais, que cresceram com avanços tecnológicos e têm diversos métodos para seu processo de aprendizagem, bem como expectativas mais elevadas para o ensino e a aprendizagem. O *Gamification* e a avaliação gamificada entram nesse contexto.

Passaremos agora para nossos aspectos metodológicos.

4 Metodologia

A pesquisa é de natureza quanti-quali e descritiva, sendo adotado o estudo de caso como método de investigação. O estudo de caso permite uma análise aprofundada de um contexto específico, fornecendo informações detalhadas sobre a utilização do Gamification na avaliação de Língua Inglesa no Ensino Superior. Foram coletados dados quantitativos, por meio de questionários e registros de desempenho dos estudantes, e dados qualitativos, por meio de observações participantes e entrevistas.

4.1 Estratégias de ação

A pesquisa em tela baseia-se no uso do *Gamification* como ferramenta de avaliação em LI no Ensino Superior. O estudo adiciona conhecimentos sobre o *Gamification* e deixa clara a diferença entre ele e a aprendizagem baseada em jogos (*Game Based Learning*), além dos seus efeitos, como, por exemplo, o uso das tecnologias móveis para ajudar a produzir aprendizados “[...] pessoalmente personalizados, socialmente construídos e que se estendem além da sala de aula” (HOLDEN; SYKES, 2011, p. 4): especificamente em relação à LI, contexto de aprendizagem, no qual ainda não é predominante o uso do *Gamification*.

Finalmente, a justificativa da relevância de usar o *Gamification* no processo avaliativo de Língua Inglesa coaduna-se com o trabalho em Tecnologias Digitais Móveis (TDM) na escola, em favor de um novo paradigma educacional no ensino e na aprendizagem (CAIADO; LEFA, 2017).

As estratégias de ação por nós utilizadas constaram das seguintes etapas (i) observação das aulas de Língua Inglesa do sexto período; (ii) realização de entrevistas semiestruturadas com os discentes e docentes de Língua Inglesa; (iii) construção da Avaliação Gamificada; (iv) aplicação da

Avaliação Gamificada em TDM; (v) realização de uma nova entrevista semiestruturada com os discentes após a conclusão da Avaliação Gamificada.

Para fins deste artigo e com base nos dados coletados em nosso estudo de caso, examinamos as entrevistas com os professores e alunos (sujeitos da pesquisa), além da análise da Avaliação Gamificada aplicada e seus impactos no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa no Ensino Superior. Discutimos as percepções dos participantes sobre o tema em estudo e, após a apresentação e contextualização do corpus, analisamos os resultados obtidos. Nesse sentido, é crucial retomar nossos objetivos de pesquisa para prosseguir com as análises do corpus.

Dois participantes da pesquisa são estudantes da instituição de Ensino Superior em questão, ambos cursando o 6º período do curso de Letras. O Sujeito 1 (S1), de 26 anos, é fluente em inglês em todas as habilidades e atua como professor em um instituto de idiomas. Ele expressa uma visão crítica em relação ao ensino e avaliação de LI no Ensino Superior, afirmando a necessidade de reinventar muitos aspectos da disciplina. O Sujeito 2 (S2), de 22 anos, também é fluente em inglês e possui experiência como professora de LI em instituições privadas.

Durante a pesquisa, o docente de Língua Inglesa selecionado para o estudo e professor da universidade onde foi realizada a pesquisa desistiu durante a etapa da entrevista. Essa possibilidade de desistência foi prevista nos riscos do projeto de pesquisa e comunicada ao Comitê de Ética da universidade. A convocação aleatória dos dez (10) professores que responderam à pesquisa online ocorreu por meio da comunidade BRELT no Facebook. Quanto ao perfil dos professores, as informações se limitam aos anos de experiência no ensino de inglês e no Ensino Superior. A entrevista foi realizada online por meio da plataforma de pesquisa "Online Pesquisa", também acessível em Tecnologias Digitais Móveis (TDM).

5 Análise dos resultados





A criação do nosso modelo de Avaliação Gamificada, que pode ser vista no Quadro 2, foi fundamentada nas contribuições de Alice Keeler (2014), especialista em EdTech (*Education Technology*) e aprendizagem colaborativa. A autora desenvolveu um modelo utilizando as Planilhas Google, que possibilita a criação de uma lista de atividades nas quais os participantes estiveram envolvidos.

Ao disponibilizar uma ampla variedade de tarefas em diferentes níveis de dificuldade, os participantes tiveram a liberdade de escolher atividades que os desafiaram, sem a necessidade de seguir uma ordem específica. Em relação aos distintivos (badges), utilizamos um guia de emblemas que contém diversas imagens de padrões disponíveis na internet, conforme ilustrado no Quadro 1.

Outrossim, referendamos que a nossa pesquisa foi submetida e aprovada sem restrições ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Católica de Pernambuco, por se tratar de pesquisa com Seres Humanos, sob o número do Parecer Consubstanciado: 3.423939

Quadro 1: Avaliação Gamificada

Instructions:
 1. Read each of the instructions before you start.
 2. Look at each item on the table below.
 3. Each item has a level of difficulty according to the number of stars.
 4. Do only ONE task at a time.
 5. You can redo any of the tasks.
 6. For each accomplished task, drag a badge from column 8 to column 7. (The badges correspond to the tasks level of difficulty)

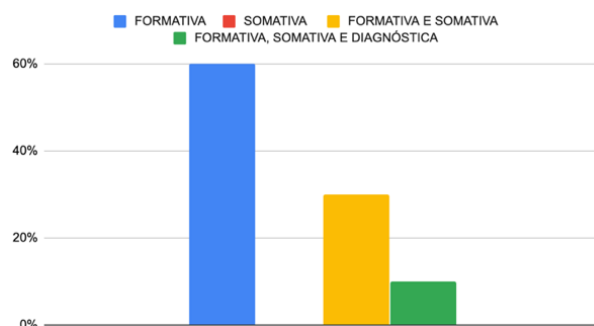
1	2	3	4	5	6	7	8
Level of difficulty	★	Scoring points	Item number	Instruction	Link	Your Badge	Badges MODEL
1	★	5	1	Watch a short video called "a single life"	https://vimeo.com/225249697	Level 1	
1	★	7	2	Answer a quiz about the video Register before answering. Play the interactive mode	https://en.jiscollective.com/video-lessons/single-life-past-simple-vs-past-continuous-practice	Level 1	
2	★★	8	3	Watch a short video of a poem called "Look Up" by Gary Turk	https://youtu.be/Z7dLU6fk9QY	Level 2	
2	★★	10	4	Answer the questions about the poem. Use one of the two options: Flashcards or Matching	https://www.studystack.com/flashcard-3139560	Level 2	

3	★★★	15	5	Read a short story by Virginia Woolf	https://ebooks.adelaidede.edu.au/woolf/virginia/w51h/chapter1.html	Level 3	
3	★★★	15	6	Answer the quiz playing on the learning model	https://quizlet.com/_61621?c=1jgt&i=4u5gx	Level 3	
5	★★★ ★★	15	9	How to make a comment on Voice Thread	https://youtu.be/u-2WqZJrE	Level 5	
5	★★★ ★★	25	10	Make your comment on Voice Thread. Record your voice. Comment on Pablo Neruda Poem recited by Madonna and leave a comment on your friend's	https://voicethread.com/myvoice/thread/13317392/8065171774880788	Level 15	
Total =						100	

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Sobre a pesquisa online realizada com professores de inglês, selecionamos as informações mais relevantes para fins deste artigo. Constatamos, a partir dos dados coletados, que podemos observar que os sujeitos participantes possuem universos diversos em relação à ideia de avaliação em LI. Os resultados demonstraram que a maioria dos docentes, 60%, está familiarizada e é adepta da avaliação formativa, termo que parece estar presente não somente no imaginário, como também na prática dos referidos docentes.

Gráfico 1: Avaliações em LI aplicadas pelos docentes entrevistados



Fonte: Elaborado pela pesquisadora

Os dados nos mostram que o termo Avaliação Formativa aparece de forma muito positiva, quando citado pelos sujeitos da pesquisa. Lembramos que, segundo Perrenoud “É formativa toda avaliação que ajuda o aluno a aprender e a se desenvolver, que participa da regulação das aprendizagens e do desenvolvimento no sentido de um projeto educativo”. (PERRENOUD, 2000, p. 78).

É interessante observar que 30% dos docentes usam dois tipos de avaliação: a formativa e a somativa, confirmando que, apesar das lentas mudanças no nosso sistema avaliativo, a avaliação somativa, tradicional ou somatória, este último termo usado por Luckesi (2011), é um tipo de avaliação que continua sendo significativamente usado no Brasil. Ainda segundo o autor, a avaliação somativa compreende a soma de vários instrumentos avaliativos e o aluno recebe uma nota única pela soma desses resultados ao final de um determinado período.

É notória a diferença da percepção dos docentes de LI em relação à avaliação. A nossa experiência atesta que, há não muitos anos, havia uma preocupação maior na elaboração de avaliações somativas, nas quais a maior ênfase era dada às questões relativas à gramática e ao vocabulário. A partir dos dados coletados na entrevista com os docentes, podemos inferir, portanto que o uso das TDIC e os avanços tecnológicos têm trazido mudanças no modo como a LI, enquanto segunda língua, é avaliada: “Ainda estamos engatinhando na compreensão e na mudança desses conceitos”, atesta Luckesi (2011, p. 211).

As TDM, plataformas colaborativas e o Gamification estão presentes no ensino e aprendizagem de LI, promovendo a participação ativa do aluno e sua autonomia esperadas pelo aprendiz do século XXI, capaz de reconhecer seu próprio progresso e saber o quanto necessita avançar para atingir objetivos ainda não alcançados. A avaliação vai além das provas escrita e oral, abrangendo gramática, vocabulário, leitura, interpretação de textos e compreensão auditiva. Para este artigo, analisaremos as respostas dos alunos na entrevista semiestruturada, apresentadas no Quadro 3. Para fins desse artigo, selecionamos comentaremos as respostas dos discentes na entrevista semiestruturada. No Quadro 3, abaixo, é possível visualizar as respostas dos sujeitos:

Quadro 3: Respostas dos sujeitos.

Perguntas Segunda entrevista	Respostas do S1 estudante de letras e professor de inglês experiente	Respostas do S2 Sexo feminino, estudante de letras e professora de inglês pouco experiente
1. Eficiência da Avaliação Gamificada	Sim: Enriquecedora. Foge do tradicional. Dá ao aluno autonomia e liberdade	Achei eficiente porque foge do papel e envolve o aluno com desafios.
2. Motivação	Sim, alunos gostam de tecnologia, e atividades multimodais são a porta do futuro.	Sim, porque fui desafiada e todo jogo que me desafia me motiva a completá-lo.
3. Chance de ter melhor desempenho na Avaliação Gamificada	Sim, porque não souo como uma avaliação. É interativa, livre de regras específicas desafiadora.	Sim, pois o desafio foi constante uma vez que as tarefas eram diferentes, o que fez delas imprevisíveis.
4. Se implantada no ES a Avaliação Gamificada traria bons resultados e daria aos alunos mais senso de progresso	Me senti envolvido por conteúdos multimodais, eles aprendem e absorvem de maneira bem mais fluída. Senti ao decorrer das atividades como se realmente estivesse aprendendo.	Sim, porque alunos do ES não são muito diferentes dos alunos do ensino médio nem do fundamental, alunos do ensino superior nada mais são do que alunos que estão continuando os estudos em alguma área mais específica do conhecimento. A curiosidade e a necessidade de serem desafiados não se esvaem, e a linguagem e a metodologia excessivamente verbalista da academia são extremamente cansativas e desmotivantes.

5. O que mais gostou na Avaliação Gamificada	Video - prendeu a atenção	Poder voltar e ver onde errei me ajuda no processo de aprendizagem. O erro ensina muito. Poder retomar a questão do feedback.
6. O que menos gostou na Avaliação Gamificada	Não há nada que não gostei.	Da última. Instruções confusas, quebrei um pouco a cabeça pois não entendi e não consegui entender sozinho o que era pra fazer... Mas eu acho que não prestei muita atenção nas instruções e quando foi explicado, eu fiz sem dificuldade.
7. Efeitos positivos e negativos para o ensino	Praticidade, rapidez e autonomia. Não acho que haja nada negativo.	Positivos: são as maiores chances que há para que os alunos se envolvam. Negativo: é que acho que dá trabalho pra montar uma avaliação assim.
8. Efeitos positivos e negativos para a aprendizagem:	Me senti mais aberto, não me senti pressionado e me fez exercitar meu conhecimento de uma forma muito interessante. Não vi nenhum ponto negativo. Uma limitação é se a conexão cair.	Tudo muito positivo: o dinamismo nas atividades, o desafio de cada atividade, a praticidade e a imersão na língua estrangeira. Não enxerguei nada negativo.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

A partir das respostas das três primeiras questões de ambos os sujeitos, já pudemos observar os efeitos positivos da Avaliação Gamificada para o ensino e para a aprendizagem de LI no ES. Ambos os sujeitos consideram a Avaliação Gamificada eficiente. Em suas falas, chamou-nos atenção o fato de que a Avaliação Gamificada é eficiente, porque promove autonomia e desafios e por fugir da avaliação tradicional. Podemos inferir, a partir das falas dos participantes, que a Avaliação Tradicional não é desafiadora nem promove autonomia. Também sobre estas postulações, podemos afirmar que os sujeitos da nossa pesquisa são avaliados nos moldes da avaliação tradicional.

Ao considerarmos a implantação da Avaliação Gamificada no Ensino Superior (ES), destacamos a opinião do S2 que ressaltou a importância dessa abordagem. Segundo ele, os alunos do ES não são diferentes dos alunos do Ensino Médio ou Fundamental, pois a curiosidade e a necessidade de desafios persistem, e a linguagem e a metodologia tradicional excessivamente verbais da Academia são cansativas e desmotivantes.

Autonomia foi uma palavra que apareceu mais de uma vez nas falas dos discentes. "Alunos autônomos são principalmente capazes de: autodeterminar a direção geral do seu aprendizado; envolver-se ativamente na gestão de seu próprio processo de aprendizagem; exercitar a liberdade de escolha em relação à aprendizagem recursos e atividades" (NUNAN, 2003, p. 7, tradução nossa)⁴. A associação da autonomia à liberdade foi mencionada por um estudante, enfatizando que a Avaliação Gamificada permite que os alunos se tornem parte ativa do processo de aprendizagem, recebendo feedback imediato e tendo a oportunidade de refazer e corrigir seus próprios erros, o que é permitido na Avaliação Gamificada.

A diversidade de ferramentas e missões, bem como o fornecimento de materiais digitais e suporte pedagógico, foram estratégias adotadas na Avaliação Gamificada para despertar a curiosidade, encorajar o avanço e promover a consciência do processo de aprendizagem. A abordagem gamificada foi elogiada pelos participantes, pois fugiu da previsibilidade e proporcionou atividades desafiadoras e imprevisíveis. Além disso, as interações linguísticas foram

⁴ "Autonomous students are primarily capable of: self-determining the overall direction of their learning; actively engaging in managing their own learning process; exercising freedom of choice regarding learning resources and activities" (NUNAN, 2003, p. 7).

consideradas fundamentais, pois a linguagem é vista como um ato interativo que ocorre por meio da enunciação e do diálogo. Nesse sentido, as interações desempenham um papel crítico no ensino e na aprendizagem de idiomas, permitindo que os alunos adquiram significados e funções linguísticas em diferentes contextos.

Procuramos prover os participantes da Avaliação Gamificada com uma variedade de materiais digitais e suporte pedagógico para lidar com eles através das instruções anteriores a cada missão (tutoriais) e das atividades dessas missões que se encontravam em cada um dos aplicativos escolhidos.

A ideia foi fugir da previsibilidade e despertar a curiosidade e o desejo dos alunos a seguirem em frente, além de encorajá-los a se tornarem mais conscientes do que estavam realizando quando aprenderam a usar cada um dos aplicativos, do que simplesmente realizar atividades mecânicas e previsíveis como ocorre normalmente na Avaliação Tradicional como atestam as falas dos sujeitos: S1: “[...] não soou como uma avaliação. É interativa, livre de regras específicas desafiado” e do S2: “[...] as tarefas eram diferentes o que fez delas imprevisíveis”.

Sobre as interações, é mister lembrar que, como ato interativo a linguagem implica necessariamente a enunciação, que para Bakhtin é a mesma coisa que enunciado. Para Bakhtin, é, então, o lugar da fala, definido como interação verbal. Do ponto de vista dialógico da linguagem e da aprendizagem (BAKHTIN, 2006), a linguagem é organizada dialogicamente no nível de enunciado, que é ao mesmo tempo modelado e renovado. Com base nessa visão, as interações desempenham um papel crítico no ensino e na aprendizagem de idiomas, pois é através do envolvimento em práticas que os alunos adquirem os significados e funções da linguagem de diferentes formas em diferentes contextos.

Outro aspecto que vale ser ressaltado é a motivação. A palavra motivação tanto aparece explicitamente como também está implícita nas falas dos sujeitos, quando indagados se haviam se sentido motivados a fazer as tarefas (realizar as missões) da Avaliação Gamificada proposta. Afirma S2: “Sim, porque fui desafiada e todo jogo que me desafia me motiva a completá-lo”. Percebe-se, então, que este participante é intrinsecamente motivado pelo desafio no jogo.

Já S1, atrela motivação ao uso de tecnologias: “[...] alunos gostam de tecnologia, e atividades multimodais são a porta do futuro. No século XXI, mundo moderno da era digital,

também o ensino e aprendizagem de línguas fazem parte de uma teia de necessidades e de conhecimentos interconectados. Nesse sentido, foi fundamental o uso das TDM, que trazem em si um sem-número de multissemióses e possibilidades de interagir com o mundo real e com o virtual. TDM também são parte da vida cotidiana de pessoas com idades variadas, e são atrativas também pela facilidade de uso que promovem aos seus usuários. Quando indagado sobre se implantada no ES, a avaliação for Gamificada traria bons resultados e daria aos alunos mais senso de progresso, postula S2: "o aluno se sente envolvido com meios tão presentes no dia a dia fora da sala de aula, que são, de fato, aplicativos, site, áudios, música, vídeos nos quais são expostos conteúdos multimodais, eles aprendem e absorvem de maneira bem mais fluída. Senti ao decorrer das atividades como se realmente estivesse aprendendo".

A opinião dos participantes sobre a Avaliação Gamificada é extremamente significativa. S1 destacou o uso de vídeos como um aspecto positivo, ressaltando que, na era das tecnologias de mídia digital e smartphones, a imagem desempenha um papel significativo no cotidiano, prendendo a atenção do público. O uso de vídeos em tecnologias de linguagem oferece uma experiência multissemiótica completa, combinando elementos visuais e auditivos e proporcionando a exposição à linguagem autêntica. Ambos os participantes consideraram a Avaliação Gamificada altamente positiva, embora tenham mencionado possíveis problemas, como a interrupção da conexão com a internet durante o processo avaliativo. Um dos participantes mencionou ter achado as instruções confusas em uma das missões no *Voice Thread*, mas admitiu que a falta de compreensão se deu pela falta de atenção na leitura das instruções, conseguindo superar a dificuldade após a explicação

Assim compreendido, passaremos para nossas considerações finais.

Considerações finais

A presente pesquisa teve como objetivo examinar os impactos do *Gamification* na Avaliação no contexto do ensino e da aprendizagem de língua estrangeira no Ensino Superior. Para alcançar esse propósito, realizamos uma investigação que englobou uma análise histórica

sobre a avaliação e os jogos, culminando na elaboração da estrutura e na construção da Avaliação Gamificada para o ensino de língua estrangeira no Ensino Superior.

Abordamos TDIC, Multiletramentos e Multissemioses que foram fundamentais para a análise e construção do corpus. A transição da avaliação tradicional para uma abordagem multiletrada e multimodal vai além da identificação de habilidades específicas ou criação de rubricas. A pedagogia dos multiletramentos representa uma perspectiva filosoficamente distinta da abordagem cognitiva predominante, demandando uma nova concepção de textos e avaliação. Cope e Kalantzis (2000) descrevem essa mudança como um "novo básico", enfatizando a necessidade de uma aprendizagem que promova o engajamento ativo com pessoas e gêneros textuais diversos, evitando alienação e exclusão. Segundo os autores, as técnicas de avaliação devem passar por uma transformação radical para impulsionar novas formas de aprendizagem e medir com maior precisão as habilidades exigidas no século XXI.

Os resultados positivos da pesquisa são corroborados pelos depoimentos dos docentes e participantes da Avaliação Gamificada. A análise revela que a maioria dos docentes adota uma abordagem tradicional no ensino e tem pouca familiaridade com avaliações inovadoras, incluindo a Avaliação Gamificada. A falta de compreensão clara do conceito e funcionamento do *Gamification* pelos professores é atribuída à falta de formação, diferenças geracionais e resistência a mudanças no modo de ensinar e avaliar, tanto por parte dos professores quanto das instituições de ensino. No entanto, reconhecem a importância de modelos avaliativos alinhados com as demandas tecnológicas do século XXI.

As análises das entrevistas com os alunos participantes da Avaliação Gamificada revelaram os efeitos positivos do uso da gamificação no ensino de Língua Inglesa no Ensino Superior. Além dos resultados obtidos na avaliação, as respostas dos participantes destacaram o engajamento motivado pelos desafios propostos. A gamificação transformou o conteúdo do curso de Letras em missões com desafios para os estudantes, resultando em ganhos significativos no processo de aprendizagem dos alunos. Suas percepções sobre esse método avaliativo foram altamente positivas.

Em relação ao ensino, constatamos que as missões são altamente enriquecedoras, mesmo ao abordar conteúdos tradicionais, pois é possível motivar tanto os professores quanto os

alunos ao planejar atividades que fazem uso da multimodalidade e de gêneros discursivos diversos. O sucesso da Avaliação Gamificada está diretamente relacionado ao planejamento e à utilização de uma variedade diferenciada de gêneros discursivos. Não menos importante foram os depoimentos dos alunos participantes da pesquisa, estudantes de Língua Inglesa do curso de Letras, que reagiram de forma positiva ao processo avaliativo gamificado e consideraram esse modelo avaliativo benéfico tanto para o ensino quanto para a aprendizagem.

Por meio da Avaliação Gamificada, os participantes da pesquisa demonstraram, através do cumprimento das missões, que ser avaliado, nesses moldes, provocou neles sentimentos variados, que passam desde a motivação e a autonomia, até o senso de progresso alcançado. Tendo como base os dados coletados, consideramos que tanto o nosso objetivo geral - Analisar os efeitos do *Gamification* na avaliação para o ensino e para a aprendizagem da LI no Ensino Superior, como também os nossos objetivos específicos, a saber: descrever e explicar os efeitos da Avaliação Gamificada para o ensino e para a aprendizagem da língua inglesa, foram atingidos.

CRedit

Reconhecimentos: Não é aplicável.

Financiamento: Não é aplicável.

Conflitos de interesse: Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.

Aprovação ética: Não é aplicável.

Contribuições dos autores:

Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Aquisição de financiamento, Investigação, Metodologia, Administração do projeto, Recursos, Software, Supervisão, Validação, Visualização, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição.

Referências

ALEKSIC-MASLAC, K.; SINKOVIC, B.; VRANESIC, P. **Influence of gamification on student engagement in education.** International Journal of Education and Learning Systems, [s. l.], v. 2, p. 76-82, 2017.

ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagens engajadoras – um guia completo: do conceito à prática.** 2. ed. São Paulo: DVS editora, 2015.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

- CAIADO, R.; LEFFA, V. J. **A oralidade em tecnologia digital móvel**: debate regrado via WhatsApp. *Hipertextus Revista Digital*, Recife, v. 16, n. 1, p. 109-133, 2017.
- CALDEIRA, A. M. S. **Avaliação e processo de ensino aprendizagem**. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte, v. 3, p. 122, set./out. 2000.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies**: literacy learning and the design of social futures. New York: Routledge, 2000.
- DETERDING, S. et al. **Gamification**: using game design elements in non-gaming contexts. Vancouver: ACM Press, 2011.
- DIAS SOBRINHO, J. **Universidade e avaliação**: entre a ética e o mercado. Florianópolis: Insular, 2002.
- DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Digital literacies**. Harlow, Essex: Pearson, 2013.
- FOGAÇA, F. C. In: MULIK, K. B. et al. **Avaliação no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras**: diálogos, pesquisas e reflexões. São Paulo: Pontes, 2014.
- KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. [S. l.]: Pfeiffer & Company, 2012.
- KEELER, A. **Gamify your PD**: badges and level up in teacher tech with Alice. [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: <https://alicekeeler.com/2014/12/18/gamify-your-pd-badges-and-level-up/Keeler>. Acesso em: 25 out. 2019.
- LINN, R. L.; MILLER, M. D. **Measurement and assessment in teaching**. 9. ed. [S. l.]: Pearson, 2005.
- LUCKESI, C. P. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudos e proposições. São Paulo: Cortez, 2011.
- NUNAN, D. **The Connection Between Autonomy and Communicative Teaching**. Shizuoka: Jalt Conference Proceedings, 2003.
- NUNAN, D. **Second Language Teaching and Learning**. Boston: Heinle & Heinle Publishers, 1999.
- SANTOS, S. **Explorações da linguagem escrita nas aulas de matemática**. In: LOPES, C.; NACARATTO, A. (Org.). **Escritas e leituras na educação matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- SERRA, R. W. A. **Os efeitos do Gamification na avaliação de linguagem inglesa no ensino superior**. 2020. 271 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade Católica de Pernambuco. Pró-Reitoria Acadêmica. Coordenação Geral de Pós-Graduação. Recife, 2020.
- STRASSER, T. **Mind the app! 2.0**: inspiring tools and mobile learning activities for your class. Athesia: Helbling Language, 2018.
- TARAS, M. **Assessment**: summative and formative: some theoretical reflections. *British Journal of Educational Studies*, Cambridge, v. 53, n. 4, p. 466-478, 2005.