

MOTIVAÇÃO E GAMIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE SOBRE ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM ONLINE DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros – Universidade Católica de Pelotas

Alguns métodos de ensino e aprendizagem de idiomas online têm resultados ineficazes por apresentar, na sua maioria, atividades estruturalistas e com pouco foco na comunicação. A literatura especializada dessa área diz que a aprendizagem de uma determinada língua estrangeira deve ocorrer de forma significativa, contextualizada e lúdica. Para que isso ocorra, entende-se que é preciso, além de um enfoque mais comunicativo, algo que mude o comportamento do aprendiz no desenvolvimento de atividades, mantendo-o envolvido e motivado. Neste sentido, a gamificação, ou seja, o uso de elementos de jogos digitais em contexto real de aprendizagem pode resultar em uma proposta pedagógica exitosa. O design da gamificação, segundo KAPP (2012), trata de um conjunto de elementos interligados que ocorrem dentro do "espaço" do jogo. Por exemplo, a pontuação está relacionada a comportamentos e atividades que, por sua vez, estão relacionadas com uma estratégia ou movimento das peças. A mecânica de um jogo inclui níveis, conquista de emblemas e medalhas, sistemas de ponto e restrições de tempo. Esses são os elementos usados em muitos jogos. Logo, esses elementos de *games* são blocos de construção essencialmente utilizados durante o processo de gamificação. O aspecto do sistema é a ideia de que cada parte de um jogo impacta e se integra outras partes do jogo. Pontuações estão ligadas a ações, e as ações são limitadas por regras. Neste sentido, o presente estudo tem por objetivo apresentar, à luz dos modelos comportamental de FOGG (2009) e ARCS¹ (KELLER, 2010), uma análise dos elementos de gamificação presentes nas atividades de aprendizagem de inglês como língua estrangeira em um ambiente virtual de aprendizagem conhecido como *LinguaLeo*.

¹ ARCS é um modelo motivacional criado pelo professor John Keller em 1988 e significa, respectivamente, atenção, relevância, confiança e satisfação.