

Gamificação no Ensino de Línguas: Desenvolvimento de um Jogo Educacional para a Aprendizagem de Novos Idiomas

Gamification in Language Education: Development of an Educational Game for Learning New Languages

Gabryel de Souza Messana¹, Marcello Pereira Benevides².

RESUMO

Este trabalho investiga a aplicação da gamificação no ensino de línguas, com foco no desenvolvimento de um protótipo de jogo educativo para o aprendizado do japonês, idioma reconhecido por sua complexidade. A partir da criação de um protótipo funcional (Minimum Viable Product – MVP) e da realização de testes com usuários, busca-se identificar estratégias gamificadas que promovam a motivação, o engajamento e a eficácia do processo de aprendizagem. A análise dos resultados inclui aspectos qualitativos e quantitativos do desempenho dos participantes, evidenciando o potencial da gamificação como recurso pedagógico inovador no ensino de idiomas

Palavras-chave: gamificação; ensino de línguas; jogo educativo; aprendizagem de japonês; motivação; engajamento.

1 Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Escola e Faculdade SENAI de Tecnologia Felix Guissard. E-mail: gabryelclass@gmail.com

2 Docente Esp. Segurança da Informação na Escola e Faculdade SENAI de Tecnologia Felix Guissard. E-mail: marcello.benevides@sp.senai.br

ABSTRACT

This study investigates the application of gamification in language teaching, focusing on the development of an educational game prototype for learning Japanese, a language known for its complexity. Through the creation of a functional prototype (Minimum Viable Product – MVP) and user testing, the research aims to identify gamified strategies that enhance motivation, engagement, and learning effectiveness. The analysis includes qualitative and quantitative assessment of participant performance, highlighting the potential of gamification as an innovative pedagogical tool in language education.

Keywords: gamification; language teaching; educational game; Japanese learning; motivation; engagement.

1 INTRODUÇÃO

O aprendizado de idiomas, especialmente aqueles com sistemas linguísticos e culturais muito diferentes do português, como o japonês, representa um desafio significativo para muitos estudantes. A presença de múltiplos sistemas de escrita, estruturas gramaticais distintas e diferenças culturais exige métodos de ensino que vão além das abordagens tradicionais. Nesse contexto, a gamificação surge como uma alternativa capaz de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, atrativo e eficiente.

De acordo com Busarello (2016), a gamificação utiliza estruturas e métodos de jogos para resolver problemas reais, aplicando mecânicas como recompensas, desafios e feedback imediato para aumentar o engajamento. Alves (2015) reforça que a diversão é um elemento central nesse processo, sendo ela responsável por manter o interesse e a motivação dos participantes. Ao integrar esses elementos a contextos educacionais, é possível criar experiências que incentivem a prática constante e a superação de dificuldades, mesmo em conteúdos complexos, como a língua japonesa.

A tecnologia tem papel fundamental nesse cenário. Segundo Prensky (2012), o potencial para aprendizagem centrada no aluno, mediada por recursos digitais, é imenso. Ferramentas como jogos educativos permitem que o estudante interaja com o conteúdo de maneira lúdica, prática e personalizada, favorecendo a retenção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades de forma natural.

Este trabalho tem como objetivo investigar o uso da gamificação no ensino de japonês, por meio do desenvolvimento e avaliação de um protótipo funcional (Minimum Viable Product – MVP). Busca-se compreender de que forma a aplicação de mecânicas de jogos pode impactar a motivação, o engajamento e o desempenho de aprendizes dessa língua. Para isso, serão realizados testes com usuários reais e análise dos resultados obtidos, considerando aspectos tanto qualitativos quanto quantitativos.

Os objetivos específicos são: (i) desenvolver um jogo educativo voltado ao aprendizado de japonês; (ii) identificar os elementos de gamificação mais eficazes para manter a motivação do aluno; (iii) avaliar o impacto do protótipo no desempenho linguístico inicial; e (iv) discutir as contribuições e limitações da gamificação no ensino de idiomas. O trabalho está estruturado em seções que abordam a revisão de literatura, metodologia, resultados, discussão e considerações finais.

1 REVISÃO DE LITERATURA

A gamificação é compreendida como a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o engajamento dos indivíduos (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014). Ao incorporar mecânicas como metas claras, feedback contínuo, desafios progressivos e recompensas, cria-se um ambiente propício à participação ativa e ao aprendizado significativo. Zichermann e Cunningham (2011, apud BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014) destacam que o uso equilibrado de motivações intrínsecas (interesse, prazer, curiosidade) e extrínsecas (recompensas, reconhecimento) potencializa o envolvimento do participante.

No campo educacional, a gamificação tem sido utilizada como estratégia metodológica capaz de transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e participativo (FARIA, 2021). A aplicação adequada dessas estratégias requer planejamento, definição de objetivos claros, compreensão do público-alvo e alinhamento dos elementos de jogo ao conteúdo pedagógico (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014). Estudos mostram que a combinação de aspectos narrativos, desafios e interatividade pode melhorar o desempenho e a persistência dos aprendizes.

O avanço do mobile learning (m-learning) ampliou as possibilidades de integração da gamificação no ensino de idiomas. Essa modalidade de aprendizagem, viabilizada por dispositivos móveis como smartphones e tablets, favorece o acesso ubíquo ao conteúdo e permite experiências contextualizadas e personalizadas (VITER; GONÇALVES, 2019). Para avaliar a qualidade de aplicativos educacionais móveis, Viter (2018) desenvolveu o modelo USÁVEIS, que considera sete dimensões: ubiquidade, simplicidade, adequação, variedade, eficácia, interatividade e segurança. A análise de usuários finais de aplicativos de aprendizagem de línguas revelou que a usabilidade e a interatividade são fatores determinantes para a eficácia dessas ferramentas.

Assim, pesquisas sobre plataformas como Duolingo, Memrise e similares apontam que, quando bem projetadas, soluções gamificadas contribuem para o ganho de vocabulário e para o aumento da motivação dos estudantes, embora apresentem limitações quanto à profundidade do conteúdo e à prática oral (FARIA, 2021; VITER; GONÇALVES, 2019). No caso do ensino de japonês, cuja complexidade envolve múltiplos sistemas de escrita, reforça-se a necessidade de estratégias gamificadas adaptadas a essas particular

2 METODOLOGIA

O desenvolvimento do jogo educativo de japonês será conduzido em quatro etapas principais. A primeira consiste na definição dos objetivos e do conteúdo, que, com base na literatura sobre gamificação e no ensino de idiomas, estabelecerá os objetivos pedagógicos, o público-alvo e o conteúdo inicial do jogo, considerando a complexidade do idioma japonês, seus sistemas de escrita e seus exames oficiais. Em seguida, será realizado o planejamento das mecânicas de jogo, no qual serão selecionados elementos de gamificação como metas, feedback, desafios progressivos e recompensas, seguindo recomendações de autores como Busarello (2014) e Faria (2021).

Na terceira etapa, será conduzido o desenvolvimento técnico, no qual o jogo será criado na engine Unity, utilizando o estilo 2D e incorporando recursos que favoreçam a interatividade e o aprendizado, com base em boas práticas apontadas pelo modelo USÁVEIS para aplicativos móveis (VITER, 2018). Por fim, serão realizados testes e ajustes, por meio de testes informais com usuários, a fim de verificar a usabilidade, a clareza das instruções e a adequação do conteúdo, aplicando as modificações necessárias de acordo com o feedback obtido. Essa abordagem combina fundamentos teóricos e práticos, garantindo que o produto final esteja alinhado às estratégias de gamificação e aos objetivos de aprendizagem estabelecidos.

4 CONCLUSÃO

O presente trabalho apresenta a fundamentação teórica e a metodologia para o desenvolvimento de um jogo educativo voltado ao ensino de japonês, integrando conceitos de gamificação e mobile learning. A revisão de literatura evidencia que a aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais pode aumentar o engajamento e favorecer a aprendizagem, especialmente quando alinhada a objetivos claros, feedback contínuo e desafios progressivos.

A metodologia proposta combina pesquisa bibliográfica e planejamento prático de desenvolvimento, abrangendo desde a definição de objetivos e conteúdo até a implementação e testes do jogo. Espera-se que o produto final ofereça uma experiência de aprendizagem interativa e motivadora, adaptada às particularidades do idioma japonês e capaz de auxiliar estudantes iniciantes na construção de vocabulário e no reconhecimento dos sistemas de escrita.

Assim, este estudo contribui para o campo da gamificação aplicada à educação, reforçando seu potencial como ferramenta inovadora no ensino de línguas e indicando caminhos para futuras melhorias e expansões do jogo.

REFERÊNCIAS

FARIA, Alexandre Ferreira de. Gamificação na educação. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia de Computação) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2021.

GÓMEZ, Pascual Cantos. Motivação no processo ensino/aprendizagem de idiomas: um enfoque desvinculado dos postulados de Gardner e Lambert. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 40, n. 2, p. 169-188, jul./dez. 2001.

VITER, Luciana Nunes; GONÇALVES, Lilia Aparecida Costa. Aplicativos móveis para o aprendizado de idiomas: avaliações por usuários finais. *Revista Língua e Literatura*, Frederico Westphalen, v. 21, n. 38, p. 63-81, jul./dez. 2019.

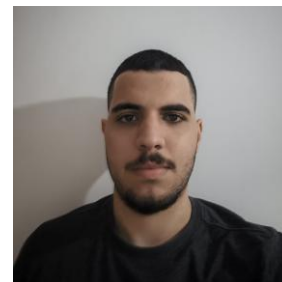
AGRADECIMENTOS

Expressa-se agradecimento ao professor Marcello Pereira Benevides pela dedicação e pelo suporte oferecido ao longo de todo o curso. Registra-se também o reconhecimento à Faculdade Senai de Tecnologia Félix Guisard, de Taubaté, pela oportunidade concedida e pelo ambiente de aprendizado proporcionado.

Sobre os autores:

Gabryel de Souza Messana

Estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, formação como técnico em análise e desenvolvimento de sistemas. Tenho grande interesse em Java e Desenvolvimento de Jogos, também possuo grande interesse no idioma japonês.



Marcello Pereira Benevides

Docente com mais de 20 anos de experiência na área de engenharia de telecomunicações com atuação destacada em segurança da informação e automação industrial. Mestrando em Engenharia e pós graduado nas áreas de Segurança da Informação e Automação Industrial.

