



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	Estudos sobre gamificação para o ensino de línguas adicionais: um levantamento bibliográfico
Autor	LEONARDO TEIXEIRA MADRID ALVES
Orientador	ANAMARIA KURTZ DE SOUZA WELP

Levantamento bibliográfico: estudos sobre gamificação para o ensino de línguas adicionais (2008 - 2020)

Autor: Leonardo Teixeira Madrid Alves

Orientadora: Anamaria Welp

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Este trabalho é um recorte de um projeto de mestrado cujo objetivo é realizar um levantamento bibliográfico sobre o uso da gamificação na sala de aula de língua adicional. O conceito de Gamificação compreende a utilização de “mecânicas baseadas em jogos, sua estética e seus elementos de pensamento lógico para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizado e solucionar problemas” (KAPP, 2014, p. 12). Alinhados à visão vygotskyana, entendemos o papel da brincadeira, ou do jogo, como potencializadora do ensino-aprendizagem. Nesse sentido, devido à sua constituição integralmente estrutural em relação ao ambiente e aos participantes na interação, a abordagem gamificada apresenta-se como promotora do trabalho colaborativo em sala de aula, permitindo que a aprendizagem ocorra através da construção conjunta do conhecimento. Nesse contexto, o estudo do qual este trabalho provém caracteriza-se como uma revisão de literatura vinculada à metassíntese qualitativa, cujo objetivo é coletar evidências de um fenômeno com a finalidade de teorizá-lo. A metassíntese está dividida em seis etapas: a) formulação do problema de pesquisa; b) condução de uma pesquisa abrangente de literatura; c) avaliação dos estudos para eventual inclusão na metassíntese qualitativa; d) seleção e administração de técnicas de metassíntese para analisar e integrar os resultados; e) apresentação de uma síntese dos resultados; e f) reflexão no processo. O recorte aqui apresentado é referente à segunda etapa. Nessa fase do estudo, foi realizada a busca por artigos contendo evidências do uso da gamificação no ensino de línguas adicionais nas plataformas Google Acadêmico (GA), Portal de Periódicos CAPES (PPC) e Portal de Teses e Dissertações CAPES (PTDC). Durante a busca, e com base nos títulos e nos resumos dos trabalhos, foram selecionados 48 trabalhos relevantes provenientes do GA, 15 advindos do PPC e 13 coletados do PTDC.