

GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA: ABORDAGENS PARA A REDUÇÃO DA DISTÂNCIA TRANSACIONAL

JULIANA RIBEIRO DOS SANTOS¹; GABRIELA BOHLMANN DUARTE²

¹Universidade Federal de Pelotas – julianaribeirosantos27@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – gabrielabduarte@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais transformou as formas de ensinar e aprender, consolidando a Educação a Distância (EaD) como modalidade em expansão, marcada pela flexibilidade e pelo alcance ampliado. No ensino de línguas adicionais, a EaD amplia oportunidades de formação para estudantes que não podem frequentar cursos presenciais, mas também coloca em evidência desafios relacionados à interação, ao engajamento e à mediação pedagógica (BRANCO; CONTE; HABOWSKI, 2020; NETTO; GUIDOTTI; SANTOS, 2017; SANTOS; SANTOS; DUARTE, 2024).

Nesse contexto, a teoria da Distância Transacional (DT) (MOORE, 1993; 2013) oferece uma lente para compreender como diálogo, estrutura e autonomia afetam a experiência de aprendizagem. Entende-se a DT como o espaço comunicacional e psicológico que se estabelece na EaD. Esse espaço vai além da separação física e temporal, manifestando-se em falhas de comunicação e na dificuldade de diálogo entre professor e estudantes. A DT é formada pela interação entre diálogo, estrutura e autonomia. Paul *et al.* (2015) ampliam essa definição ao propor três dimensões: a Distância Transacional Aluno-Professor (DTAP), ligada ao diálogo e à mediação docente; a Distância Transacional Aluno-Conteúdo (DTAC), relacionada à clareza das instruções e à organização das tarefas; e a Distância Transacional Aluno-Aluno (DTAA), voltada para a colaboração entre pares.

A partir dessa compreensão, a redução da Distância Transacional requer atenção ao desenho pedagógico, já que as escolhas metodológicas influenciam diretamente a experiência de aprendizagem. Por isso, é pertinente considerar o uso de metodologias ativas, como a Gamificação, que ao incorporar elementos dos jogos, como metas, desafios e recompensas simbólicas, pode contribuir para ampliar a motivação e favorecer interações mais consistentes (ALVES, 2015; DETERDING *et al.*, 2011; PRENSKY, 2012).

Assim, este trabalho analisa como a Gamificação pode influenciar a percepção da Distância Transacional em um curso de inglês a distância, investigando de que modo essa abordagem pode contribuir para aproximar estudantes, professores e conteúdos.

2. METODOLOGIA

Este estudo, de abordagem qualitativa (CRESWELL; CRESWELL, 2021), foi conduzido no curso “Habilidades de Compreensão Leitora e Oral em Inglês”, ofertado entre julho e novembro de 2024, no qual participaram 60 estudantes de graduação e pós-graduação. Destes, 39 iniciaram e 16 concluíram a formação.

O curso foi estruturado em quatro módulos, sendo dois não gamificados e dois gamificados, voltados às habilidades de leitura e escuta. Para fins desta pesquisa, analisaram-se apenas os módulos gamificados, nos quais foram

incorporados elementos como narrativa, desafios progressivos, sistema de pontuação, emblemas e *feedback* imediato. Tais recursos foram integrados ao ambiente virtual de aprendizagem com a finalidade de potencializar o engajamento dos estudantes e favorecer as interações.

O instrumento de coleta de dados foram os diários de autoavaliação, preenchidos ao final de cada módulo, nos quais os estudantes refletiram sobre sua experiência de aprendizagem, seu nível de motivação e suas percepções quanto ao acompanhamento pedagógico. Os dados foram submetidos à análise de conteúdo (BARDIN, 1997), em três etapas: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, o que possibilitou identificar padrões, recorrências e tensões relacionados às três dimensões da DT.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos diários de autoavaliação evidenciou que a inserção de elementos de Gamificação impactou de forma diferenciada as dimensões da Distância Transacional (MOORE, 1993; MOORE, 2013; PAUL *et al.*, 2015). No que se refere à DTAP (Distância Transacional Aluno-Professor), os estudantes relataram que a mediação docente se tornou mais perceptível por conta do uso de *feedback* imediato e do trabalho realizado em torno da preparação dos materiais e sistematização dos recursos gamificados. Essa aproximação fortaleceu a sensação de acompanhamento e suporte, reduzindo o sentimento de isolamento característico da EaD (MOORE, 1993).

Na dimensão da Distância Transacional Aluno-Conteúdo, os registros indicaram que os alunos valorizaram principalmente o conteúdo das atividades, que foi percebido como contextualizado e relevante para seus interesses. Alguns participantes mencionaram a Gamificação como um recurso interessante, mas não a apontaram como o aspecto central da experiência. Esse dado sugere que a clareza das instruções e a organização das tarefas foram mais determinantes para o aproveitamento linguístico, o que também se refletiu no desempenho obtido nas notas ao longo do curso. Nesse sentido, pode-se inferir que o desenho pedagógico, ao articular conteúdos contextualizados e estratégias de acompanhamento, teve papel fundamental na percepção positiva da DTAC.

Em relação à Distância Transacional Aluno-Aluno, os resultados revelaram limitações. Embora o *design* gamificado previsse momentos de cooperação, a interação entre pares permaneceu superficial. Os estudantes tendiam a focar mais em suas trajetórias individuais do que em estabelecer vínculos colaborativos. Isso mostra que a Gamificação, quando não acompanhada de estratégias específicas de colaboração, pode reforçar a lógica individualizante do progresso no curso. Tal resultado indica que a redução da DTAA requer um planejamento intencional de atividades que fomentem a interdependência, algo particularmente relevante no campo do ensino de línguas, em que a troca entre aprendizes é fundamental para a construção de competências comunicativas (VYGOTSKY, 2007).

De modo geral, os dados apontam que a Gamificação parece ter favorecido as percepções em relação à DTAP e a DTAC, aproximando alunos do professor e do conteúdo. No entanto, mostrou-se insuficiente, por si só, para superar as barreiras da DTAA. Essa constatação reforça a importância de compreender a Gamificação não como solução única, mas como um recurso metodológico que precisa ser articulado a práticas colaborativas e interativas (DUARTE, 2017).

4. CONCLUSÕES

Os resultados desta pesquisa evidenciam que a Gamificação pode atuar como um recurso relevante para a redução da Distância Transacional em cursos de línguas a distância, sobretudo nas dimensões Aluno-Professor e Aluno-Conteúdo. A mediação docente foi favorecida com o uso de desafios, recompensas e *feedback* imediato, potencializando o engajamento e a percepção de proximidade no processo formativo.

Entretanto, a análise também revelou limites no que diz respeito à DTAA. Apesar de a proposta incluir elementos de cooperação, a interação entre pares permaneceu restrita, o que aponta para a necessidade de estratégias pedagógicas mais intencionais de colaboração. Esse aspecto é particularmente relevante no campo do ensino de línguas, em que a interação entre aprendizes constitui parte central da construção das competências comunicativas.

Assim, os resultados sugerem que a Gamificação pode atuar como um recurso complementar no ensino de línguas a distância, mas não substitui a mediação docente. Para os participantes, a presença e o acompanhamento das professoras tiveram papel mais relevante do que os elementos gamificados, especialmente no que diz respeito ao engajamento e ao sentimento de proximidade. Nesse sentido, a Gamificação se mostra útil como apoio, mas sua efetividade depende do diálogo constante e das escolhas pedagógicas que orientam o processo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Gamification**: Como Criar Experiências de Aprendizagem Engajadoras. Um Guia Completo. Do Conceito à Prática. 1. ed. [S. l.: s. n.], 2015.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 1997.

BRANCO, L. S. A.; CONTE, E.; HABOWSKI, A. C.. **Evasão na Educação a Distância**: pontos e contrapontos à problemática. Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas), v. 25, n. 1, p. 132–154, jan. 2020.

CRESWELL, J. W.; CRESWELL, J. D. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 5. ed. Pontes, SP: Campinas, 2021. 398 p.

DETERDING, S. *et al.* From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: **INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE**, 15., 2011, Tampere. Proceedings... New York: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

DUARTE, G. B.. **Eventos complexos de letramentos na aprendizagem de inglês**: relações entre práticas de letramentos, Gamificação e motivação. 2017. Tese (Doutorado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2017.

HRASTINSKI, S. **A theory of online learning as online participation**. Computers & Education, v. 52, n. 1, p. 78-82, 2009. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131508000997>. Acesso em: 21 jan. 2025. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.009>.

MOORE, Michael G. Theory of transactional distance. In: KEGAN, Desmond (ed.). Theoretical principles of distance education. New York: Routledge, 1993. p. 22-38.

MOORE, Michael G. The theory of transactional distance. In: MOORE, Michael G. (ed.). Handbook of distance education. 3. ed. New York: Routledge, 2013. p. 66-85.

NETTO, C.; GUIDOTTI, V.; KOHLS DOS SANTOS, P. A Evasao Na EaD: Investigando Causas, Propondo Estratégias. **Congressos CLABES**, 9 out. 2017.

PAUL, R. C.; SWART, W.; ZHANG, A. M.; MACLEOD, K. R. **Revisiting Zhang's scale of transactional distance**: refinement and validation using structural equation modeling. Distance Education, v. 36, n. 3, p. 364–382, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/01587919.2015.1081741>. Acesso em: jun. 2023.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. 1. ed. São Paulo: Senac, 2012. 576 p.

SANTOS, J. R. dos; SANTOS, A. M. dos; DUARTE, G. B. **Feedback, Gamificação e Motivação**: contribuições para a permanência na Educação a Distância. EmRede - Revista de Educação a Distância, [S. l.], v. 11, 2024. DOI: 10.53628/emrede.v11i.1027. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/1027>. Acesso em: 18 set. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.