

# ***Aventurándose en la Gramática del Design Visual: Proposta de Material Didático Digital Gamificado para Professores de Línguas em Formação Continuada***

**Suzana Toniolo Linhati<sup>1</sup>, Caroline Larrañaga<sup>2</sup>, Susana Cristina dos Reis<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Doutoranda em Letras – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – Santa Maria – RS – Brasil

<sup>2</sup>Doutoranda em Letras – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – Santa Maria – RS – Brasil

<sup>3</sup>Professora associada da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) – Santa Maria – RS – Brasil

suzanatle.ad@gmail.com, carolinelivra@gmail.com, susana.reis@ufsm.br

**Abstract.** *This article aims to contribute to Computer Assisted Learning Language studies, so it presents a proposal of gamified digital teaching material about the Grammar of Visual Design that takes part of an alternate reality game proposed to continuing teaching education of language teachers. To support this, the theoretical assumptions are based on gamification studies and in the framework MoDE that guide the design processes of the material. This research is a descriptive and qualitative study, which will involve in-service Spanish teachers as participants. As a digital artifact we present a proposal of digital teaching material as well as we describe its planning and implications to promote the participant's multimodal literacies.*

**Keywords—** *Teaching Digital Material, Gamification, Grammar of Visual Design, Spanish Language.*

**Resumo.** *Com o intuito de colaborar com a área de Computer Assisted Learning Language, este artigo apresenta uma proposta de material didático digital gamificado sobre Gramática do Design Visual, que integra um Jogo de Realidade Alternativa educacional voltado à formação continuada de professores de línguas. Neste estudo, utilizamos os pressupostos da gamificação e o framework MoDE. A metodologia adotada é uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, que tem como público-alvo professores de espanhol formados. Como produto, apresentamos uma proposta de material digital, discorrendo sobre o planejamento e as implicações que acreditamos alcançar para o desenvolvimento do letramento multimodal docente.*

**Palavras-chave—** *Material didático digital, Gamificação, Gramática do Design visual, Língua Espanhola.*

## **1. Introdução**

Estudos da Linguística Aplicada (LA)<sup>1</sup>, mais especificamente na área de CALL<sup>2</sup> vêm tendo, nos últimos anos, um crescente interesse por pesquisas que versam sobre

---

<sup>1</sup> A Linguística Aplicada é uma ciência voltada ao estudo da linguagem de maneira interdisciplinar (MOITA LOPES, 2006).

<sup>2</sup> A *Computer Assisted Learning Language* (CALL) é uma subárea da Linguística Aplicada, que se dedica a pesquisas sobre o ensino de línguas assistido pelo computador.

materiais didáticos digitais (MDD) gamificados para uso em práticas de ensino e aprendizagem de línguas, como apontam os estudos de Gomes (2017), Gomes e Reis (2019), Quast (2020), Silva, Toassi e Harvey (2020) e Linhati e Reis (2022).

Sabe-se que a gamificação constitui-se como o uso de elementos e técnicas de jogos em contextos de não-jogos [WERBACH; HUNTER, 2012] e, quando associada a um MDD, pode potencializar a promoção da aprendizagem e do engajamento discente [KAPP, 2012]. Nesse sentido, com a intenção de contribuir com a área de CALL, o presente estudo tem o intuito de apresentar uma proposta de MDD gamificado sobre *Gramática do Design Visual (GDV)* [KRESS; VAN LEEUWEN, 2021], que utiliza trilha formativa como estratégia para engajar os participantes na resolução dos desafios propostos em um Jogo de Realidade Alternativa (ARG)<sup>3</sup> para professores de espanhol [LINHATI, 2022; LARRAÑAGA, 2023].

A opção por desenvolver uma trilha formativa neste trabalho está voltada às possibilidades de o participante fazer escolhas que possam atender seus interesses e suas necessidades pessoais e profissionais, de modo a promover a personalização de sua experiência ativa no processo de formação [AMIGO, 2022].

Para embasar a proposta de MDD gamificado, valemo-nos do aporte referente à gamificação [KAPP, 2012, 2013; WERBACH, HUNTER, 2012; HOFFMANN, 2022], ao ARG [OLBRISH, 2012] e ao *framework* Modelo Cíclico de *Design* de Artefatos Digitais (MoDE) [REIS, 2021]. Assim, propomos neste artigo um estudo descritivo e de abordagem qualitativa, o qual ainda se encontra em fase de implementação.

Com base no exposto, o presente estudo se divide em cinco seções. Na primeira seção, introduzimos o estudo em desenvolvimento; na segunda, discorremos sobre a teoria que fundamenta nossa proposta de MDD gamificado; na terceira, explanamos a metodologia utilizada neste artigo; na quarta, apresentamos a proposta de MDD sobre GDV; por fim, na quinta, discorremos sobre nossas considerações finais.

## **2. Fundamentação teórica**

### **2.1. Gamificação**

A gamificação consiste no uso de elementos de jogos em contextos que *a priori* não contemplariam o uso de jogos [WERBACH, HUNTER, 2012], de modo que se baseia em quatro pilares, isto é, “(n)o uso de mecânica, estética e pensamento baseados em jogos para engajar as pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas” [KAPP, 2012, p. 10, tradução nossa]. Nesse sentido, a gamificação é utilizada como uma estratégia pedagógica para estimular a aprendizagem de maneira lúdica.

A gamificação pode ser categorizada em dois tipos. O primeiro refere-se à estrutural, pela qual busca-se implementar elementos de jogo, como pontos, medalhas, conquistas, etc., sem alterar o seu conteúdo [KAPP, 2013]. Em comparação, o segundo

---

<sup>3</sup> O Jogo de Realidade Alternativa (ARG) é um gênero de jogo que envolve a ficção em consonância com a realidade por meio de pistas que são disseminadas em uma narrativa transmidiática para os jogadores.

tipo alude ao conteúdo, no qual utiliza-se elementos de jogos de forma direta no material, transformando-o em um contexto semelhante ao de um jogo [KAPP, 2013].

Dessa forma, um título de jogo que fica no limite da gamificação e do jogo é o ARG (do inglês, *Alternate Reality Game*). O ARG é conhecido por utilizar os espaços físico e virtual para a disseminação de pistas que devem ser encontradas pelo jogador para a resolução de enigmas e desafios, os quais são propostos no decorrer do percurso.

Alguns elementos são essenciais para a composição de um ARG, como o *puppetmaster*, a cortina, a narrativa transmídia, a toca do coelho e a filosofia TINAG [OLBRISH, 2012]. O *puppetmaster* é o designer do jogo, sendo responsável por sua criação e gerenciamento; A cortina é um véu ilusório que separa o *puppetmaster* dos jogadores, proporcionando maior verossimilidade; A narrativa transmídia consiste na desconstrução da história, base do jogo, em diferentes espaços do mundo digital e/ou físico; A toca do coelho é a primeira pista do ARG e responsável por introduzir o jogador no círculo mágico; Já a filosofia TINAG (*This is not a Game*) é usada para proporcionar a ludicidade, fazendo com que o participante se envolva no ARG como uma parte de sua vida real [OLBRISH, 2012].

Diante do exposto, há na área de CALL exemplos de ARGs dirigidos ao contexto de ensino e aprendizagem de línguas adicionais a nível internacional [CONOLLY, 2008; CONOLLY, STANSFIELD, HAINEY, 2011; HAINEY *et al.*, 2011; CHALK, 2017; YURTSEVEN, 2017] e nacional [LINS, 2022; LINHATI, REIS, 2022; LINHATI, 2022]. Entretanto, esse tipo de jogo ainda é pouco explorado em nosso país, o que evidencia a necessidade de novos estudos relacionados ao ARG para a promoção do ensino de línguas adicionais no Brasil.

## **2.2. Modelo Cíclico de *Design* de Artefatos Digitais (MoDE)**

O MoDE [REIS, 2021] trata-se de um modelo de proposta na área de Linguística Aplicada que orienta a elaboração de artefatos digitais, tendo como base os pressupostos teórico-práticos da pedagogia dos multiletramentos [COPE; KALANTZIS, 2015]. Esse *framework* prevê oito fases, a saber:

A fase 1 refere-se à aplicação e à sistematização dos dados derivados de um questionário diagnóstico, no qual busca-se mapear o perfil e os interesses do público-alvo. A fase 2 remete ao planejamento do protótipo do material digital, tendo como base os dados obtidos durante a fase 1. A fase 3 compreende o desenvolvimento do *design* do protótipo, com ênfase na interface e nas atividades mobilizadas no curso. A fase 4 alude à avaliação da primeira versão do protótipo, a qual foi elaborada na fase 3. A fase 5 refere-se à análise da testagem para a identificação de possíveis problemas do protótipo. A fase 6 consiste na aplicação de um *redesign*, a partir dos pontos frágeis encontrados na fase anterior. A fase 7 remete à análise do *redesign*. Por último, a fase 8 volta-se ao desenvolvimento de novas adaptações do artefato digital, reiniciando o ciclo proposto.

## **3. Metodologia**

Este estudo constitui-se como uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, a qual apresenta uma proposta de MDD gamificado vinculada ao curso *online* de formação

continuada E-LE en (form)acción: el juego de realidad (como) alternativa para la elaboración de Material Didáctico Digital [LINHATI; REIS, 2022; LINHATI, 2022]<sup>4</sup>.

Tal curso abrange uma carga horária de 90 horas e está constituído por uma narrativa inspirada em *Don Quijote de la Mancha*. A personagem Dulce é uma inteligência artificial que apresenta a história e propõe os desafios aos jogadores/participantes. O protagonista e herói da narrativa é Daniel Quijote, um doutorando em LA que recebe um chamado para salvar o espanhol do risco de extinção com o auxílio de seus aliados, no caso, os professores em formação continuada, que atuam como espiões no ARG em pequenos grupos formados no *Discord*. Já o antagonista é Juan Molinos, o responsável por criar a *Fórmula Ñ*, composto que promete eliminar o espanhol do mundo.

A narrativa em questão está organizada em 3 missões e em seis diferentes níveis. Neste artigo, focaremos na Missão 2, nível 4, denominada *Aventurándose en la multimodalid y en el design visual*. Nessa missão/nível, o foco está no desenvolvimento do letramento multimodal e no conhecimento sobre a GDV [KRESS; VAN LEEUWEN, 2021] por parte dos jogadores/participantes.

Os participantes deste estudo são professores de espanhol formados, que estão realizando o curso *online* desde o final de agosto/2023, com previsão de término em novembro/2023. Entretanto, como o curso se encontra em desenvolvimento, neste artigo focalizaremos a discussão sobre o protótipo construído para essa proposta, uma vez que os dados estão sendo gerados e serão objeto de estudos futuros.

#### **4. Aventurándose en la Gramática del Design Visual en juego: uma proposta de material didático digital gamificado**

Para fins de contextualização, na missão 2, nível 4, do ARG educacional do curso *E-LE en (form)acción*, a personagem Dulce propõe o desafio 6 aos jogadores, o qual versa sobre a alteração do arquivo da *Fórmula Ñ* no *google drive* de Juan Molinos.

Dessa forma, a inteligência artificial conduz os professores ao acesso de conteúdos interativos que abordam aspectos sobre a teoria da GDV, disponíveis no *Moodle/UFSM*. Para realizar a análise dos aspectos visuais das ferramentas digitais gamificadas *Classdojo*, *Classcraft* e *Decktoys*, os participantes são inseridos em uma trilha que os leva à descoberta sobre conceitos basilares relacionados à GDV, para que, posteriormente, sejam capazes de resolver o desafio referente ao arquivo da *fórmula Ñ*.

A proposta de MDD demanda majoritariamente a gamificação de conteúdo para abordar a teoria da GDV, a qual versa sobre três significados: a) representacional, que alude ao assunto da imagem, b) interacional, que trata sobre a interação entre a imagem e o leitor, e c) composicional, que abrange a organização da imagem [KRESS; VAN LEEUWEN, 2021]. Na imagem 1 apresentamos o protótipo da trilha gamificada sobre GDV.

---

<sup>4</sup> A sigla E-LE, utilizada para denominar o curso, refere-se à prática de *e-learning* e de ensino de língua espanhola.

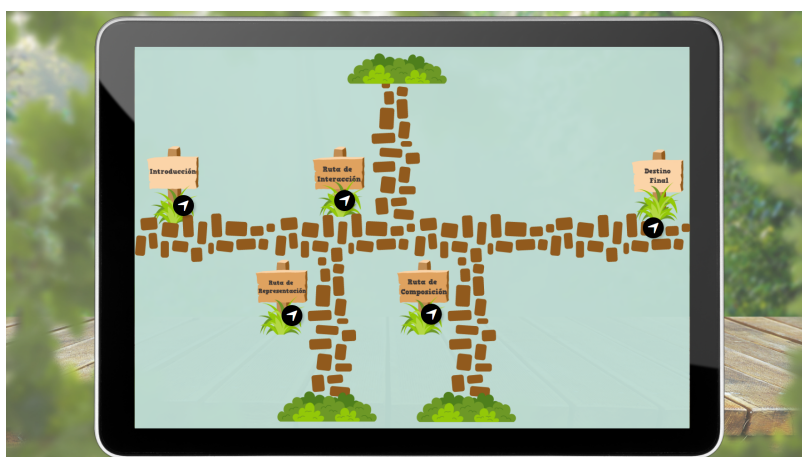


Imagem 1 - Protótipo da trilha gamificada sobre GDV

Para a trilha, utilizamos os elementos de gamificação referentes à narrativa e à percepção de escolha, por meio do recurso H5P *scenario*<sup>5</sup> do Moodle, além do desafio da missão 2, nível 4. No que tange à narrativa, a personagem Daniel Quijote coloca em prática o que aprendeu durante a pós-graduação sobre GDV para guiar seus aliados na exploração da teoria. Em relação à percepção de escolha, oferece-se uma trilha ramificada em rotas para que os professores em formação continuada tenham acesso ao conteúdo teórico e a (micro)desafios de prática (*quizzes*), com *feedback* automático. Dessa forma, os cursistas optam por qual significado iniciam a sua exploração, a fim de chegar a um objetivo comum, isto é, o desafio 6, descrito ao início desta seção<sup>6</sup>.

Ao final da resolução do desafio, é usada a gamificação estrutural para atribuir pontos aos cursistas (no valor de 150XP) e também fornecer-lhes uma recompensa, isto é, o envio de uma senha que desbloqueia a missão 3 do curso.

## 5. Considerações finais

Neste estudo, apresentamos uma proposta de material digital gamificado sobre GDV, a qual está integrada a um ARG educacional voltado a professores de espanhol.

Entendemos que há uma série de etapas a serem percorridas quanto à implementação do *Aventurándose en la Gramática del Design Visual*, já que ainda nos debruçaremos na sua aplicação com o público-alvo. Entretanto, acreditamos que esse tipo de material digital pode fomentar um maior engajamento nos cursistas e dinamizar o seu processo de aprendizagem, tornando mais significativo o conhecimento teórico e sua utilização prática na sala de aula de línguas adicionais.

Nesse sentido, propomo-nos a apresentar no evento resultados referentes à aplicação da trilha, os quais não pudemos descrever neste momento.

<sup>5</sup> Trata-se de um recurso de código aberto para a disponibilização de conteúdo, que permite a criação de diferentes caminhos com o intuito de proporcionar maior interação com o usuário.

<sup>6</sup> Para maiores detalhes sobre o planejamento da trilha, acessar: [https://docs.google.com/document/d/1VWj16Ehs1cSv6g6aa3pvz6\\_uPcgLA8LdDnB\\_jooMHP0/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1VWj16Ehs1cSv6g6aa3pvz6_uPcgLA8LdDnB_jooMHP0/edit?usp=sharing)

## Referências

- Amigo, C. *Trilhas de Aprendizagem: de professor para professor digital*. 1. ed. Vila Velha: Aperfeiçoar.Tec Editora, 2022.
- Conolly, T. M. Using Alternate Reality Games to Support the Teaching of Modern Foreign Languages. In: *Proceedings of the Fourth International Conference on Web Information Systems and Technologies*, 2008, p. 428-434. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/220723921\\_Using\\_Alternate\\_Reality\\_Games\\_to\\_Support\\_the\\_Teaching\\_of\\_Modern\\_Foreign\\_Languages](https://www.researchgate.net/publication/220723921_Using_Alternate_Reality_Games_to_Support_the_Teaching_of_Modern_Foreign_Languages) Acesso em: 02 jun. 2023.
- Chalk, J. S. *Gamefully Designed Language Learning An Alternate Reality for EFL Learning Environments*. University of Nottingham, 2017. Disponível em: [https://www.academia.edu/36574342/Gamefully\\_Designed\\_Language\\_Learning\\_An\\_Alternate\\_Reality\\_for\\_EFL\\_Learning\\_Environments](https://www.academia.edu/36574342/Gamefully_Designed_Language_Learning_An_Alternate_Reality_for_EFL_Learning_Environments) Acesso em: 15 jun. 2023.
- Conolly, T. M.; Stansfield, M.; Hailey, T. An alternate reality game for language learning: ARGuing for multilingual motivation. *Computer & Education*, v. 57, 2011. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131511000261> Acesso em: 20 maio 2023.
- Cope, B.; Kalantzis, M. The Things You Do to Know: An Introduction to the Pedagogy of Multiliteracies. IN: \_\_\_\_\_. *A pedagogy of multiliteracies: learning by design*. New York: Palgrave Macmillan, 2015, p. 01-36.
- Gomes, A. F. 2017. *Material didático digital, games e gamification: conexões no design para implementação de cursos online*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Santa Maria, RS.
- Gomes, A. F.; Reis, S. C. dos. Jogos digitais e o ensino de línguas: orientações práticas para a produção de material didático digital complementar. *The Specialist*, São Paulo, v. 40, n. 2, p. 01-18, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/38644> Acesso em: 05 maio 2022.
- Hailey, T. *et al.* ARGuing for Multilingual Motivation in Web 2.0: An Evaluation of a Large-Scale European Pilot. In: Felicia, P. *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. Hershey: Information Science Reference, 2011, p. 240-260. Disponível em: <https://research-portal.uws.ac.uk/en/publications/arguing-for-multilingual-motivation-in-web-20-an-evaluation-of-a-2> Acesso em: 04 jun. 2023.
- Kapp, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- \_\_\_\_\_. Two types of gamification. 2013. Disponível em: <https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/> Acesso em: 03 maio 2023.
- Kress, G.; Leeuwen, V. *Reading images: The grammar of visual design*. London. New York: Routledge, 2021.

- Larrañaga, C. A. *Trilhas de formação online: uma investigação acerca da recontextualização de práticas de multiletramentos críticos por professores de línguas adicionais em formação inicial e continuada*. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2023, no prelo.
- Linhati, S. T.; Reis, S. C. dos. Formação docente por meio de jogos de realidade alternativa: uma proposta de curso de formação continuada a distância para professores de espanhol. *Revista Letras*, Ed. Especial, v. 32, n. 1, p. 159-177, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/71301> Acesso em: 21 dez. 2022.
- Linhati, S. T. *E-LE en (form)acción: A representação discursiva de professores de espanhol em um curso online de realidade alternativa para o ensino de línguas*. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2022, no prelo.
- Lins, A. M. *Uso de um Alternate Reality Game (Arg) no Ensino de Língua Inglesa do Ensino Médio Técnico em Agropecuária*. 2022. 223 f. Qualificação de Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade de Taubaté, Taubaté, 2022.
- Moita Lopes, L. P. da. Linguística aplicada e vida contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: MOITA LOPES, L. P. (Org.) *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*. São Paulo: Parábola Editorial, 2006, p. 85-107.
- Olbrish, K. Alternate Reality Games for corporate learning. IN: Kapp, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012. Acesso em: 24 de jun de 2023.
- Quast, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 20, n. 4, p. 787-820, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/DrWQRMFcSp936SzqMtx4WZC/?lang=pt> Acesso em: 03 abr. 2022.
- Reis, S. C. dos. Curso English Online 3D no Moodle: uma proposta de artefato digital para o ensino de inglês como língua adicional na modalidade híbrida. *Ilha do desterro*, Florianópolis, v. 74, n. 3, p. 415-444, set./dez., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/80730> Acesso em: 03 abr. 2022.
- Silva, M. M. C. da; Toassi, P. F. P; Harvey, M. S. dos S. Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação. *Linguagem em foco*, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 227-247, 2020. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732> Acesso em: 05 maio 2022.
- Werbarch, K.; Hunter, D. *For the Win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.
- Yurtseven, G. O. An Alternate Reality Game in English Language Teaching: The Fox Hunt. *International Journal of Management and Applied Science*, v. 7, 2017, p. 65-69. Disponível em: [https://www.ijraj.in/journal/journal\\_file/journal\\_pdf/14-407-151143789965-69.pdf](https://www.ijraj.in/journal/journal_file/journal_pdf/14-407-151143789965-69.pdf) Acesso em: 10 jun. 2023.

**\* O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.**