

Andreea Nechifor  
Răzvan Săftoiu  
Georgiana Burbea  
Ionuț Căpeneată

**Predarea limbii române ca limbă  
străină prin *gamification*:  
studiu monografic și ghid de bune practici**



EDITURA  
UNIVERSITĂȚII  
TRANSILVANIA  
DIN BRAȘOV

**2023**

## **EDITURA UNIVERSITĂȚII *TRANSILVANIA* DIN BRAȘOV**

Adresa: B-dul Iuliu Maniu 41A

500091 Brașov

Tel: 0268 476050

Fax: 0268 476051

E-mail: editura@unitbv.ro

**Editură acreditată CNCS, categoria B pentru domeniul Filologie (2020)**

Recenzori științifici:

- Lector dr. Cristina Dimulescu
- Conf. dr. Oana Tatu

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României**  
**Predarea limbii române ca limbă străină prin**  
**gamification: studiu monografic și ghid de bune practici /**  
Andreea Nechifor, Răzvan Săftoiu, Georgiana Burbea, Ionuț  
Căpeneasă. - Brașov: Editura Universității Transilvania din  
Brașov, 2023

Conține bibliografie

ISBN 978-606-19-1589-7

- I. Nechifor, Andreea
- II. Săftoiu, Răzvan
- III. Burbea, Georgiana
- IV. Căpeneasă, Ionuț

811.135.1

## Acknowledgements

This work was supported by a grant from the Ministry of Research, Innovation and Digitization, CNCS/CCCDI – UEFISCDI, project number TE 206 / 2021, within PNCDI III.



## Cuvânt de mulțumire pentru finanțarea cercetării

Această lucrare a fost susținută printr-o finanțare din partea Ministerului Cercetării, Inovării și Digitalizării, CNCS/CCCDI – UEFISCDI, proiectul numărul TE 206 / 2021, în cadrul PNCDI III.



## Cuprins

Introducere .....	7
I. Ce este <i>gamification</i> și care este abordarea lui didactică?.....	11
1. Descrierea globală a conceptului .....	11
2. Ramificațiile conceptului de <i>gamification</i> și implementarea lui în educație .....	17
3. Diferențe conceptuale între <i>gamification</i> și predarea bazată pe jocul didactic.....	22
II. Motivația și <i>gamification</i> .....	27
1. Teorii ale motivației și rolul ei în procesele didactice.....	27
2. Predarea prin <i>gamification</i> și rolul conceptului în stimularea motivației .....	35
III. Predarea limbii române ca limbă străină prin <i>gamification</i> .....	40
1. Aspecte metodologice.....	40
2. Predarea competențelor productive ale limbii prin <i>gamification</i> .....	47
2.1. Exprimarea orală prin <i>gamification</i> .....	60
2.2. Exprimarea scrisă prin <i>gamification</i> .....	68
3. Predarea vocabularului de specialitate prin <i>gamification</i> .....	74
IV. Rezultatele cercetării.....	84
1. Aspecte pozitive .....	84
2. Aspecte negative .....	89
3. Perspective .....	92
Concluzii .....	95
Referințe critice.....	102
Bibliografie .....	108
Anexe.....	115



## Introducere

Înrădăcinată în principiile conceptului de *gamification* în contextul erei comunicative de predare a limbilor străine, dar cu o mare deschidere față de abordarea digitală, cercetarea realizată de echipa de lingviști autori ai prezentului studiu a explorat stimularea motivației la studenții din Anul Pregătitor (AP) în învățarea limbii române ca limbă străină (LRLS) la Facultatea de Litere din cadrul Universității *Transilvania* din Brașov. Lucrând cu cadrul modern oferit de cercetarea bazată pe proiectare (DBR/ Design Based Research), s-a putut observa pe măsură ce s-a predat și s-a predat aplicând și adaptând modalitatea de folosire a diferitelor concepte bazate pe *gamification* în cadrul procesului didactic din semestrul experimental, activitățile și programa cursurilor de limbă română pentru specialiști (LRSP) putând fi macro-proiectate conform principiilor provenite din *gamification*, astfel încât să ofere studenților ocazia de a intra într-un sistem complex de interacțiuni cu scopul de a îmbunătăți motivația în timpul procesului de învățare.



Figura 1 – Cadrul cercetării

Grupul țintă a constat din 27 de studenți internaționali care au studiat Anul Pregătitor de Limba Română timp de 9 luni. Înainte de începerea cursurilor pentru limbaje de specialitate, din semestrul al II-lea, studenții au ajuns la nivelul A2 de cunoaștere a limbii române, conform Cadrului European Comun de Referință al Limbilor, la finalul semestrului I, iar aplicarea propriu-zisă a tehnicilor bazate pe *gamification* a fost realizată din februarie 2022 până în iunie 2022. Aceasta a fost prevăzută pentru a îmbunătăți abilitățile productive de limbă (exprimare orală și redactare de text), din cadrul modulului general de ore, precum și pentru achiziția terminologiei specializate din domeniile: inginerie, medicină și sport, din cadrul orelor specifice de dezvoltare a vocabularului de specialitate, în funcție de interesele principale de studiu ale studenților după absolvirea Anului Pregătitor.

Plecând de la metoda observației directe, practică în primul semestru, care a permis măsurarea nivelurilor scăzute de motivație la studenți, și fructificând experiența extensivă acumulată de membrii echipei de cercetare ca rezultat al participării la cursuri dedicate conceptului de *gamification* și folosirii lui în educație, precum și ca urmare a activităților desfășurate în cadrul proiectului finanțat național GIRO, intenția de predare a fost concentrată pe crearea unui cadru bazat pe *gamification* pentru prima dată într-un mediu academic, în România.

Noua metodologie aplicată în învățarea limbii române ca limbă străină a pornit de la teoria autodeterminării (SDT/*Self-Determination-Theory*), a inclus puncte-insigne-tabele cu scoruri (PBL/*Point-Badges-Leader boards*) ca sisteme de recompensare, a creat sentimentul de apartenență la o comunitate, a oferit studenților libertatea de alegeri, a atras implicarea directă a acestora pe tot parcursul cercetării, a creat ocazii de avansare la un nivel superior de experimentare sau de cunoaștere (*scaffolding*), confruntări cu colegi aflați la un nivel mai bun de achiziție a limbii (*boss fights*), și a utilizat și activități bazate pe joc oferite pe/de diverse aplicații mobile/digitale, cum ar fi:



GooseChase, Storyjumper, Plickers, Wordwall, Kahoot!, abordate atât individual cât și în echipă. Întregul demers educațional a fost susținut logistic pe platforma ClassDojo, selectată special pentru opțiunile pe care le oferă pentru unele activități suplimentare, precum: crearea de portofolii online, prezentarea de postere, sarcini scrise interactive și interfața de afișare de anunțuri sau evenimente și de comunicare directă între participanții la ore, contribuind, astfel, la schimbarea obiceiurilor de învățare a limbilor și la obținerea rezultatelor scontate.

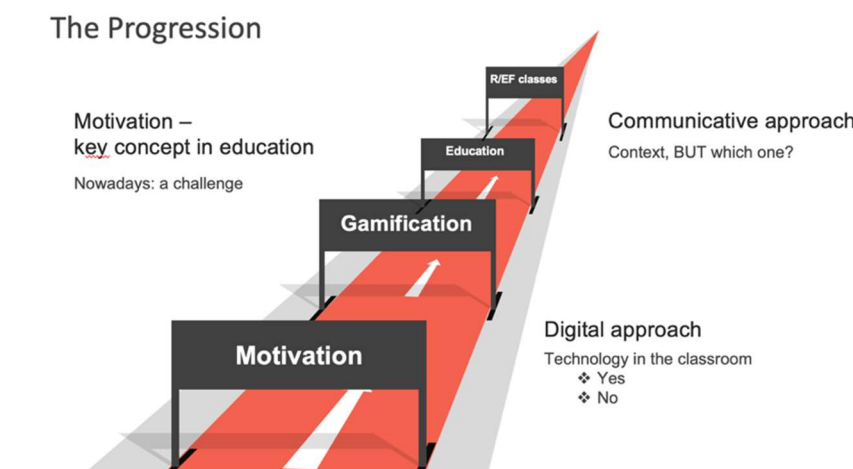


Figura 2 – Traseul implementării conceptului de *gamification*

Fără a neglija aspectele negative ale abordării, care au întărit cu atât mai mult înțelegerea valoroasă a cadrului aplicat, dar exploatand în mod pozitiv beneficiile transmise de aceasta, lucrarea indică pragmatic faptul că o schimbare în educație poate fi făcută cu practici împrumutate din *gamification*. Axat pe sfera predării limbii române pentru scopuri specifice (LRSP) într-o formă combinată, prin proiectarea de activități față în față, cu prezență fizică directă în sala de clasă, dar cu reguli și cadre provenite dintr-un mediu digital/online, din lumea jocurilor (pe calculator), demersul a avut ca scop creșterea implicării studenților în procesul de instrucție și transformarea învățării într-o experiență plăcută printr-o metodă distractivă.

În felul acesta, mediul generat cu ajutorul elementelor derivate din coerența strategică a jocurilor (pe calculator) a creat o senzație de comunitate și a construit motivația intrinsecă a studenților. Aceștia au fost nevoiți să genereze contexte fie simulând viața de zi cu zi în interiorul unor cadre induse și protejate de o atmosferă de joc, fie, invers, au reconstruit realități virtuale, cunoscute lor, în situații de viață reală, prin împrumutarea de pârghii din lumea jocului, ambele în perfect acord cu metoda comunicativă de predare. Mai mult, ei chiar au trebuit să-și folosească vocabularul în lumea reală prin implicarea în activități creative a căror rezolvare sau spre a căror rezolvare producerea de text oral sau scris și sferele semantice de specialitate au fost activate, evaluate și îmbunătățite folosind criteriile unui mediu familiar și plăcut, adaptat realității informale în care studenții își dezvoltă imaginația.

Astfel, în contextul de învățare creat conform acestor principii, studenții se pot implica activ în învățarea limbii și își pot construi competența lingvistică singuri, prin progres constant, auto-generat și urmărit pe parcurs atât de ei înșiși, cât și de profesorii lor, de la un stadiu de evoluție la altul.