INTEGRAREA GAMIFICĂRII ÎN PREDAREA LIMBII ROMÂNE CA LIMBĂ STRĂINĂ

CZU: 378.091.3:811.135.1`243:004 https://doi.org/10.59295/msdl2025.08

Alina, LOPATIUC,

USMF „Nicolae Testemițanu”, Chișinău, Republica Moldova

Argentina, CHIRIAC,

USMF „Nicolae Testemițanu”, Chișinău, Republica Moldova

Summary

The integration of technology in education has revolutionized traditional teaching methods, and one of the most innovative approaches to emerge in recent years is gamification. Defined as the application of game elements and mechanisms in non-game contexts, gamification has demonstrated great potential in increasing motivation, engagement, and learning outcomes in various educational fields, including language education. In the context of teaching Romanian as a foreign language, the challenges are significant. International students often face difficulties in maintaining motivation and interest, given that language learning can be perceived as an overwhelming and monotonous task. This is even more true when medical students must engage in learning complex concepts of grammar, vocabulary, and pronunciation, which can seem difficult tasks for beginners. However, the introduction of gamification in Romanian language teaching has proven to be a transformative solution. By integrating elements like points, badges, leaderboards, and game-like challenges, educators can create an interactive and immersive environment that fosters greater student engagement. Gamification builds on the natural desire of medical professionals to achieve and compete, motivating them to participate in the learning process in an enjoyable and effective way. Research shows that gamification not only increases student interest and engagement, but also improves their language skills by creating a dynamic and enjoyable learning environment.

Key-word: *Gamification, role-playing, communication, technology, language skills*

Rezumat

Integrarea tehnologiei în educație a revoluționat metodele de predare tradiționale, iar una dintre cele mai inovative abordări apărute în ultimii ani este gamificarea. Definită ca aplicarea elementelor și mecanismelor de joc în contexte non-joc, gamificarea a demonstrat un mare potențial în creșterea motivației, implicării și rezultatelor învățării în diverse domenii educaționale, inclusiv în educația lingvistică. În contextul predării limbii române ca limbă străină, provocările sunt semnificative. Studenții internaționali se confruntă adesea cu dificultăți

în menținerea motivației și a interesului, având în vedere că învățarea limbii poate fi percepută ca o sarcină copleșitoare și monotonă. Acest lucru este cu atât mai adevărat atunci când medicinițtii trebuie să se angajeze în învățarea unor concepte complexe de gramatică, vocabular și pronunție, care pot părea sarcini dificile pentru începători. Totuși, introducerea gamificării în predarea limbii române a demonstrat a fi o soluție transformatoare.

Prin integrarea unor elemente precum puncte, insigne, clasamente și provocări de tip joc, educatorii pot crea un mediu interactive și imersiv care stimulează implicarea mai mare a studenților. Gamificarea se bazează pe dorința naturală a medicinițtilor de a obține realizări și de a concura, motivându-i să participe la procesul de învățare într-un mod plăcut și eficient. Cercetările arată că gamificarea nu doar că sporește interesul și implicarea studenților, dar și îmbunătățește abilitățile lor lingvistice prin crearea unui mediu de învățare dinamic și plăcut.

Cuvinte – cheie: *Gamificare, joc de rol, comunicare, tehnologie, abilități lingvistice*

În contextul învățământului medical internațional, învățarea limbii române ca limbă străină devine o condiție esențială pentru integrarea academică și profesională a studenților străini. Una dintre cele mai provocatoare componente ale cursului de limba română, în cadrul facultății de medicină, este asimilarea terminologiei medicale, care presupune un vocabular tehnic, specializat, însoțit de o înțelegere clară a contextului comunicativ. În acest sens, gamificarea – integrarea elementelor de joc în activitățile educaționale – oferă o soluție creativă și eficientă pentru a face învățarea terminologiei medicale mai accesibilă și mai captivantă.

Astfel, prin intermediul acestui articol ne propunem să evidențiem potențialul gamificării în predarea limbii române ca limbă străină în context medical, prin exemple concrete, metode didactice interactive și reflecții practice.

Gamificarea este un proces care constă în aplicarea mecanismelor de joc – puncte, insigne, clasamente, provocări – în contexte non-ludice, precum educația. Unii cercetători internaționali definesc gamificarea ca „utilizarea elementelor specifice jocurilor în contexte non-joc, pentru a stimula implicarea și motivația”, în cazul de nostru a studenților internaționali în procesul de studiere a limbii române. [1, p.45]

Pornind de la definirea conceptului de gamificare cunoaștem bine faptul că la baza acestui concept sunt tehnologiile. Datorită utilizării tot mai extinse a tehnologiei în educație, piața educațională a cunoscut o transformare semnificativă în ultimii ani. Această tendință arată o schimbare valoroasă în modul în care educația este oferită și văzută de studenți, profesori și instituții de învățământ. Tehnologia a devenit o resursă esențială în procesul de învățare, oferind noi moduri de interacțiune, colaborare și acces la informație, ajutând la adaptarea curriculumului la cerințele și nevoile unei lumi în continuă schimbare. În ciuda faptului că instituțiile de învățământ au folosit de multă vreme elemente similare unui joc, cum ar fi puncte pentru efectuarea corectă a temelor, recompense în formă de note, trecerea în următorul an școlar sau universitate etc., regulile sunt formale și provoacă dezangajarea discipolilor la nivel social și emoțional [5, p. 28].

Prin crearea unor noi contexte de înțelegere a activităților educaționale, în cazul schimbării percepției de sine a studenților, redefinirea propriilor sentimente de identitate și poziționare socială, studenții pot deveni ceea ce vor să fie [9, p.45] Prin urmare, gamificarea educației urmărește să permită studenților să vadă progresele pe care le fac.

Printre numeroasele alte definiții ale gamificării, ar trebui să evidențiem definiția lui Kapp, în care acesta se referă explicit și la domeniul educației: gamificarea este un set de principii și metode împrumutate din jocuri și aplicate părții non-joc a vieții. [8, p.65] În principiu, orice proces sau activitate poate fi gamificată, dar astăzi este utilizată mai ales în afaceri, marketing și educație.

Schemele de acumulare de puncte, schemele de fidelizare a călătorilor, tombolele cu premii conțin toate o formă de elemente motivaționale utilizate în joc (puncte, cadouri, feedback). Acesta este scopul principal al gamificării, de a crea și menține motivația, iar aceasta își trage muniția din jocuri. După cum menționează mai mulți cercetători din domeniu, multe branduri globale cunoscute au valorificat principiul gamificării nu numai în rândul angajaților lor, ci și în rândul clienților lor. Clienții pot câștiga puncte, insigne și recompense pentru anumite achiziții, realizări și loialitate.

Fromann susține că atunci când jocurile sunt folosite în predare, adică atunci când procesele de învățare sunt integrate într-un joc, vorbim despre învățare bazată pe jocuri. Persoanele care participă la educația gamificată spun, în general, că experimentează învățarea ca nefiind învățare, similar muncii gamificate, unde indivizii experimentează munca ca pe un joc. Aceste persoane experimentează, de asemenea, provocările și problemele vieții de zi cu zi diferit față de media și spun că problema nu este nimic mai mult decât o provocare.

Gamificarea în context educațional a devenit un termen tehnic substanțial atât în pedagogie, cât și în metodologie. Cu toate acestea, gamificarea are multiple semnificații și utilizări, de când termenul a fost inventat în limbajul jocurilor video. Pentru a înțelege contextul cultural în care gamificarea a intrat în domeniul predării limbilor străine, trebuie mai întâi discutat conceptul de nativi digitali/generație digitală. În era informației, nu numai că societatea s-a schimbat către o comunitate mai globalizată, mai bazată pe cunoaștere, dar și studenții s-au schimbat atât de radical încât, așa cum a susținut acum două decenii [11, p.9], aceștia nu mai seamănă cu tinerii care au fost concepuți să fie învățați de sistemul educațional tradițional.

Astăzi, studenții sunt nativi digitali [11, p.9], petrecându-și întreaga viață înconjurați de tehnologie, internet, computere, smartphone-uri, jocuri video și alte dispozitive digitale mobile.

Cel mai important, cursanții vor fi mai motivați și se vor simți mai implicați în sarcina de învățare, deoarece implementarea și evaluarea gamificată a sarcinilor au o valoare mai mare a plăcerii. Acest lucru, la rândul său, ar putea îmbunătăți performanța învățării. Prin urmare, gamificarea asigură implicarea și imersiunea (în sarcină, subiect

sau colegi de clasă), aceasta fiind una dintre cele mai bune modalități de a învăța. Sistemele gamificate sunt adesea concepute pentru a permite accesul multiplu și reluarea conținutului. Repetiția ajută la învățare, deoarece cu cât cursanții sunt mai expuși la conținut, cu atât abilitățile lor se dezvoltă mai mult și cunoștințele lor cresc.

De asemenea, au mai multe oportunități de a se concentra asupra altor aspecte ale limbajului pe care le-ar fi putut trece cu vederea anterior [4, p.91],. Pentru a obține un control mai deplin asupra situației de învățare, căile de învățare pot fi diferite într-un sistem gamificat. Într-un astfel de sistem, mediul de învățare este de obicei personalizat, cu diferiți cursanți urmând căi mai mult sau mai puțin diferite, iar sistemul în sine poate încuraja cursantul să exploreze. Gamificarea încurajează reflecția: cursanții primesc feedback imediat cu privire la răspunsurile lor și, dacă greșesc, le ia mai mult timp să le facă corect data viitoare (pentru că vor să câștige), astfel încât învățarea are loc. Pe scurt, implicarea, oportunitățile de repetiție, personalizarea și reflecția susțin învățarea într-un mediu de învățare gamificat eficient [8, p. 123].

Rolul gamificării în predarea limbilor străine a crescut semnificativ în ultimii ani: nu numai că rolul său motivațional a fost evidențiat în teoria educației, dar are și o putere de structurare și organizare care are un impact clar asupra modelelor de organizare a învățării. Digitalizarea educației prin creșterea tehnologiei a făcut posibilă integrarea gamificării în procesul de învățare și predare. Prensky subliniază faptul că generația digitală sau nativii digitali au o abordare diferită a procesării informațiilor. Mulți cercetători subliniază că acest lucru nu va duce doar la noi strategii și stiluri de învățare, ci și la noi abordări ale educației. Aici intră noțiunea de gamificare în lexicul educațional: ca metodă alternativă de predare și evaluare și motivație pentru învățare, aceasta contribuie la implicarea și interesul cursanților prin adăugarea unui caracter ludic și a unor valori pedagogice netradiționale. Fenomenul gamificării susține puternic procesul de învățare a unei limbi străine. Flores susține că integrarea gamificării în munca pedagogică are ca rezultat o experiență de învățare eficientă și captivantă. Profunzimea sa poate fi observată în interacțiunea socială sporită și în modul în care elevii percep învățarea limbilor străine ca pe un joc. Cel mai important aspect al oricărui proces de învățare este ceea ce profesorul și elevul doresc să realizeze. Aceasta este o caracteristică fundamentală a sistemului de gamificare. Dimensiunea pedagogică a orientării spre obiective a fost descrisă de Dörnyei și alți cerccetători menționează în cartea lor despre Curenții Motivaționali Dinamici. Potrivit autorilor, stabilirea obiectivului nu este inevitabilă doar pe termen lung, ci și pe termen scurt. Bazându-se pe principii din psihologia sportului, Dörnyei și colegii săi teoretizează despre obiectivele principale și secundare care pot asigura implicarea continuă a elevului în procesul de învățare a unei a doua limbi străine. [3, p.49],

Factorii de personalitate influențează dramatic procesul de învățare a unei limbi străine. Brown prezintă câteva dintre acestea și sugerează că acestea contribuie pozitiv

la învățarea cu succes a unei noi limbi. Acești factori includ domeniul afectiv, stima de sine, asumarea riscurilor, empatia și motivația. Numitorul comun dintre învățarea unei limbi străine și procesul de gamificare în educație este motivația. Potrivit cercetătorilor Shcunk, Pintrich și Meece, motivația este procesul psihologic responsabil pentru inițierea și continuarea comportamentelor direcționate către obiective. Există două tipuri de motivație care sunt esențiale în învățarea limbilor străine și sunt considerate factori de personalitate: motivația intrinsecă și motivația extrinsecă. [14] În învățarea unei limbi de specialitate, unde acumularea lexicală este densă și adesea abstractă, gamificarea poate transforma repetiția și exercițiile rigide în activități dinamice, oferind feedback rapid, progres vizibil și motivație crescută a studenților.

Terminologia medicală este o componentă fundamentală a competenței lingvistice a studenților internaționali din cadrul universității de medicină. Predarea terminologiei medicale presupune:

- învățarea noțiunilor din domeniul medical, cum ar fi: termeni anatomici și fiziologici;
- recunoașterea simptomelor și a diagnosticului, caracterizarea maladiilor;
- utilizarea corectă a verbelor tehnice (a examina, a prescrie, a diagnostica etc.);
- dezvoltarea competențelor comunicative în contexte simulate, jocul de rol medic-pacient (în situații dialogate cum ar fi anamneza, consultația).

Gamificarea poate sprijini toate aceste obiective prin activități interactive și repetabile, care încurajează autonomia și angajamentul cursantului. Profesorul va aplica și va implementa diverse metode pentru a asigura însușirea lexicului specializat. Astfel, unele metode efficiente de asimilare a termenilor medicali sunt următoarele tipuri de exerciții bazate pe joc:

1. „Cine sunt eu?” – Joc de identificare a organelor sau simptomelor. Fiecare student primește un card cu un termen medical (ex: „ficat”, „tuse”, „cefalee”) și trebuie să afle ce cuvânt are, punând întrebări colegilor.
2. Memorare rapidă – Studenții primesc carduri cu termeni și trebuie să găsească perechea corectă: organ – funcție, boală – simptom, tratament – indicație.
3. Cursa vocabularului – Pe echipe, studenții rezolvă provocări medicale pe niveluri (nivelul 1: părți ale corpului; nivelul 2: boli; nivelul 3: verbe de diagnostic etc.). Se oferă puncte pentru rapiditate și corectitudine.
4. Wordwall – Exerciții cu diagrame, perechi logice, roata norocului cu termeni medicali. Exemplu: „Asociază organul cu funcția sa” sau „Alege simptomul care nu se potrivește”.
5. Kahoot – Teste rapide cu întrebări de tip grilă despre vocabular medical. Include definiții, imagini, sinonime.
6. Quizizz – Evaluări rapide cu elemente vizuale, utile pentru diferențierea între termeni similari: „pancreas” vs. „splină”.

7. „Turul corpului uman” – Fiecare echipă primește o „hartă” a corpului și misiuni de completat în diferite zone (de exemplu, „Găsește trei verbe pentru examinarea inimii”; „Descrie un simptom a bolilor ale sistemului digestiv”).
8. Escape room medical – Studenții rezolvă sarcini pentru a „elibera” pacientul fictiv dintr-un scenariu de urgență. Fiecare răspuns corect la o întrebare medicală duce la următorul indiciu.

Aceste tipuri de activități, nu doar sporesc interesul studwnților față de subiectul lecției, dar și îi provoacă să fie competitive, astfel repetiția integrată în joc facilitează memorarea pe termen lung. Aceste exerciții au și alte avantaje, după cum ar fi:
Stimularea motivației – Activitățile interactive reduc anxietatea lingvistică și încurajează participarea.
Consolidarea cooperării – Lucrul în echipă în cadrul jocurilor dezvoltă competențele sociale și lingvistice.
Feedback imediat – Studenții văd imediat dacă au răspuns corect, ceea ce favorizează autoreglarea învățării.
Adaptabilitate – Gamificarea se poate adapta la diferite niveluri de limbă și domenii medicale (anatomie, farmacologie, semne vitale etc.).

În unele cazuri, excesul de gamificare pune în vizor și unele riscuri:
Accesul inegal la tehnologie – Unele instrumente necesită telefoane sau internet.
Posibilă superficialitate – Dacă este folosită excesiv, gamificarea poate înlocui învățarea profundă cu simpla competiție.
Pregătirea profesorilor – Este necesară formarea cadrelor didactice în utilizarea instrumentelor digitale și în designul didactic ludic.
Dificultatea evaluării – Rezultatele jocurilor nu se corelează întotdeauna cu nivelul real de competență lingvistică.

În concluzie, implicarea și atingerea obiectivelor lecției pot fi atinse doar dacă nivelul de motivație alstudenților nu este scăzut, astfel încât să se poată atrage atenția continuă. Prin urmare, profesorii trebuie să stabilească obiective și subobiective, repartizând în același timp sarcinile în subsarcini suplimentare. Cercetările au arătat că feedback-ul pozitiv și evaluarea continuă generează motivație, acestea fiind principiile fundamentale care stau la baza gamificării. Gamificarea îi inspiră pe studenți să reflecteze asupra propriului progres în învățare: primesc feedback instantaneu, iar dacă au dat un răspuns greșit, data viitoare vor petrece mai mult timp găsind răspunsul corect (vor să câștige), astfel fiind posibilă învățarea profundă. Prin acest articol am încercat să oferim o imagine de ansamblu asupra termenului de gamificare în sine, cartografiind literatura internațională care explorează mecanismul gamificării legate de motivație și implicare, în special la orele de limbi străine. Se așteaptă ca un mediu pozitiv în clasă și învățarea profundă să aibă loc dacă studenții își asumă responsabilitatea pentru propria învățare. Deși nu sunt lipsiți de unele îngrijorări, unii critici au subliniat că termenul

gamificare este înșelător și eronat, iar „punctificarea” ar trebui aplicată mediului de învățare gamificat, din cauza cadrului de evaluare care utilizează puncte și insigne. Se poate concluziona că, deși terminologia ar putea fi complexă și înșelătoare, gamificarea generează și promovează autonomia și motivația într-un mod intensiv și surprinzător de interesant.

În mai multe grupe de studenți internaționali de la Facultatea de Medicină, s-a implementat un program de recapitulare gamificată cu Wordwall și Kahoot. Temele au inclus denumirile organelor interne, simptome comune și denumiri de maladii. După patru săptămâni, s-a constatat o creștere semnificativă a scorurilor în evaluările scrise și o participare sporită la conversațiile simulate. Prin urmare studenții au descris activitățile ca fiind „utile”, „interesante” și „mult mai puțin stresante decât testele clasice”.

Prin urmare, venim cu concluzia, precum că, gamificarea reprezintă o strategie pedagogică valoroasă pentru predarea terminologiei medicale în limba română ca limbă străină. Integrarea conștientă a elementelor ludice contribuie la o mai bună memorare, implicare și autonomie a cursanților. Totuși, succesul depinde de echilibrul între obiectivele academice și forma ludică, de contextul tehnologic disponibil și de adaptarea la nevoile grupului de studii.

Bibliografie

1. Deci, E., & Ryan, R., Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation. American Psychologist, 2000
2. Deterding, S. et al., *From game design elements to gamefulness: Defining gamification.* ACM, 2011.
3. Dörnyei, Z., *Towards a better understanding of the L2 learning experience, the Cinderella of the L2 motivational self system.* Studies in Second Language Learning and Teaching, 9(1), 19–30, 2019.
4. Ellis, R., *Task-based language learning and teaching.* Oxford: Oxford University Press, 2003.
5. Flores, J. F., Using gamification to enhance second language learning. Digital Education Review, 27, 32–54, 2015.
6. Gamification în educație – cum să amplificăm învățarea limbilor străine prin joc + 5 avantaje, disponibil la: https://didacto.ro/gamification-in-educatie/
7. Grosu, I. (coord.). *Didactica limbii române ca limbă străină*. București: Ed. Universității din București, 2019.
8. Kapp, K. *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer, 2000.
9. Leblanc, G. (2004). Enhancing intrinsic motivation through the use of a token economy. Essays in Education, 11(1).

10. Nechifor, A., Săftoiu, R., Burbea, G., Căpeneață, I., *Predarea limbii române ca limbă străină prin gamification: studiu monografic și ghid de bune practice*, Brașov: Editura Universității Transilvania din Brașov, 2023
11. Prensky, M., *Digital natives, digital Immigrants.* On the Horizon, 9(5), 1–6, 2001.
12. Rock, M. (2004). Transfiguring it out: Converting disengaged learners to active participants. *Teaching Exceptional Children*, 36(5): 64-72.
13. Rock, M. (2004). Transfiguring it out: Converting disengaged learners to active participants. *Teaching Exceptional Children*, 36(5): 64-72.
14. Szabo, F., Kopinska, M., *Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction,* Hungarian Educational Research Journal, 2022.