

O ENSINO DE INGLÊS COM IA E GAMIFICAÇÃO: POTENCIALIZANDO A APRENDIZAGEM COM APLICATIVOS SOB A PERSPECTIVA DA BNCC

Jaíra Santos de Jesus Rocha¹
Flávius Almeida dos Anjos²

Resumo

As tecnologias digitais têm transformado significativamente o ensino e a aprendizagem das línguas estrangeiras, proporcionando estratégias mais dinâmicas, interativas e personalizadas. Nesse contexto, as ferramentas de Inteligência Artificial (IA) e a gamificação desempenham um papel crucial no engajamento dos estudantes e na adaptação dos conteúdos às necessidades individuais, promovendo também práticas pedagógicas que favoreçam o protagonismo do estudante, o desenvolvimento de competências gerais, como o pensamento crítico, a criatividade, a comunicação alinhando-se diretamente aos pressupostos da BNCC. Essas práticas estimulam a aprendizagem ativa, o trabalho colaborativo, a resolução de problemas e a personalização do ensino e contribuem para a valorização das experiências dos estudantes, respeitando seus ritmos, interesses e estilos de aprendizagem, o que torna o processo educativo mais inclusivo e significativo. Diferentemente dos métodos tradicionais, onde os alunos, muitas vezes, aguardam a correção das suas atividades, esses recursos oferecem respostas imediatas, permitindo que os estudantes corrijam seus erros em tempo real. Nesse sentido, este artigo tem como objetivo abordar o uso de aplicativos no ensino de inglês através de oficinas pedagógicas temáticas para alunos do 6º ano da Educação Básica em Ipecaetá/BA, destacando o papel da IA e da gamificação para promover um aprendizado mais autônomo e motivador. Desse modo, serão apresentados brevemente dados de uma pesquisa participante, que integra investigação, educação e ação, constituindo uma forma de pesquisa educacional que enfatiza a colaboração entre pesquisadores e participantes. Através da interação dos alunos com aplicativos, foi possível identificar como as ferramentas digitais podem auxiliar no desenvolvimento das habilidades linguísticas. Este estudo se justifica pela necessidade de compreender como as ferramentas de IA e a gamificação estão sendo utilizadas no ensino de línguas e quais são seus impactos no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aplicativos, Inteligência Artificial, Gamificação, Ensino de Línguas, BNCC.

INTRODUÇÃO

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta a educação básica no Brasil, a tecnologia é vista como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos. A BNCC reconhece a importância de integrar as tecnologias digitais ao currículo, como forma de garantir uma educação inclusiva, que atenda às necessidades e características individuais dos alunos. Isso se alinha ao princípio

¹ Mestranda do Curso de Programa de Pós-graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade da Universidade Federal Recôncavo da Bahia- UFRB, jairas_fsa@hotmail.com;

² Professor orientador: Doutor, Universidade Federal Recôncavo da Bahia- UFRB, flaviusanjos@ufrb.



de que a educação deve ser adaptada às necessidades dos estudantes, promovendo uma aprendizagem significativa e acessível a todos, independentemente de suas condições ou características (Brasil, 2018).

Nesse cenário, o presente artigo tem como objetivo explorar o uso do aplicativo *Mondly*, como recurso pedagógico nas aulas de inglês, com turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II. Ferramentas digitais como essa promovem um processo de aprendizagem mais eficaz e engajador. Além disso, os aplicativos contribuem para o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC, como:

EF06LI04: Reconhecer palavras e expressões do vocabulário relacionado a temas familiares;

EF06LI05: Ler e compreender palavras e frases em inglês, com apoio de imagens e/ou áudios;

EF06LI06: Soletrar e escrever palavras relacionadas ao vocabulário trabalhado, com base em modelos.

Nesse sentido, a integração das tecnologias digitais no ambiente escolar tem se tornado uma prática cada vez mais comum, visando melhorar a qualidade do ensino e a experiência de aprendizagem dos alunos. O celular, por exemplo, é uma ferramenta tecnológica que pode ser utilizada pelo professor durante as aulas, tornando o espaço mais interativo e dinâmico. Uma dessas possibilidades está relacionada aos diversos aplicativos educacionais que podem ser baixados, acessados e utilizados.



Fonte - site do aplicativo

O *Mondly*, por exemplo, é um aplicativo de aprendizado pago, com algumas lições gratuitas com foco na conversação e no vocabulário contextualizado, e pode ser baixado no celular ou ser utilizado no site. Esse aplicativo utiliza recursos interativos, como reconhecimento de voz para ajudar na pronúncia, e lições que se adaptam ao progresso do usuário. O aplicativo ou o próprio site é projetado para atender estudantes de todos os níveis, proporcionando

uma maneira dinâmica de aprender novos idiomas, seja para viagens, negócios ou enriquecimento pessoal. Funciona com um esquema de gamificação, com pontos a cada lição completa, e um ranking dos melhores estudantes.

No aplicativo, o usuário desenvolverá seu plano diário com base nas respostas iniciais solicitadas no cadastro para acesso. Estão liberadas gratuitamente seis lições com



temáticas diferentes e também lições diárias. As atividades diárias para iniciantes são apresentadas com exercícios envolvendo vocabulários e frases. No *chatbot* há diálogo envolvendo vocabulário, praticar a pronúncia dos vocabulários e de frases simples.

CONTEXTO e METODOLOGIA DE PESQUISA

A pesquisa foi desenvolvida no contexto do ensino de língua inglesa, com turmas do 6º ano do ensino fundamental de uma Escola Municipal, com objetivo de promover experiências de aprendizagem que inserissem recursos digitais nas práticas pedagógicas. Nesse sentido, buscou-se integrar o aplicativo *Mondly* às aulas, como forma de aproximar os alunos de situações comunicativas reais da língua inglesa por meio de recursos digitais.

Para este estudo utilizamos a metodologia da pesquisa participante que é um processo que combina investigação, educação e ação, constituindo uma forma de pesquisa educacional que enfatiza a colaboração entre pesquisadores e participantes. Para Demo (2000), é uma pesquisa prática, associada à práxis, ou seja, à aplicação do conhecimento científico para intervenções explícitas na realidade social, mantendo um rigor metodológico. Trata-se de “uma estratégia de caráter coletivo, participativo e ativo na obtenção de informações e na tomada de decisões para a transformação da realidade” (Corrêa, 2020).

A atividade empírica ocorreu durante duas aulas de inglês em formato de Oficinas Pedagógicas. O tema da oficina “*Meeting People and Greetings*”, ocorreu no mês julho de 2025. Os estudantes foram organizados em pequenos grupos, nos quais exploraram o aplicativo *Mondly* como ferramenta para a prática de vocabulário, diálogos e expressões cotidianas em inglês. Os alunos realizaram as lições 1 e 2 no aplicativo que abordaram a temática cumprimentos (*greetings*). O caráter colaborativo da oficina possibilitou a coleta de informações em ambiente real de aprendizagem, ao mesmo tempo em que promoveu a participação ativa dos alunos ao longo das atividades.

IA E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS

A Inteligência Artificial (IA) e a gamificação têm desempenhado um papel crescente em diversas áreas, e no ensino não é diferente. Ferramentas baseadas em IA podem personalizar o conteúdo de aprendizagem, adaptar-se ao ritmo e estilo de cada aluno e oferecer feedback instantâneo, permitindo um aprendizado mais eficiente e centrado no estudante. Essas ferramentas possuem diversas aplicações em campos



variados como saúde, educação, cultura, sociedade. A esse respeito, A Unesco (2018) chama a atenção para o fato de que:

Desde 2010, o poder das máquinas fez com que fosse possível explorar quantidades enormes de dados (*big data*) com técnicas de aprendizagem profunda, com base no uso de redes neurais formais. Um conjunto de aplicações de sucesso em diversas áreas – incluindo reconhecimento de fala e de imagem, compreensão de língua natural e carros autônomos – está levando a um renascimento da IA. Aplicações da IA afetam quase todos os ramos de atividade – particularmente na indústria, em bancos, seguros, setores de saúde e defesa. Muitas tarefas de rotina são agora automatizadas, o que provoca a transformação de diversas transações e, eventualmente, a eliminação de algumas (UNESCO, 2018, p. 9)

A IA pode ser descrita como o ramo da ciência da computação que se preocupa com a construção de sistemas capazes de realizar tarefas que exigem inteligência humana. Esses sistemas são projetados para detectar padrões em dados e tomar decisões com base neles. (Costa Junior, 2023).

Nessa perspectiva, a Unesco (2018) ressalta o potencial da IA na educação, destaca sua capacidade de transformar o processo de ensino-aprendizagem de maneira positiva, desde que seja utilizada de forma estratégica e alinhada às necessidades dos educadores. Já existem sistemas baseados em IA que podem apoiar o ensino personalizado, possibilitando que os professores monitorarem o engajamento e o progresso dos estudantes, e sugerir ajustes ao conteúdo.

A gamificação tem se destacado também como uma estratégia inovadora no campo da educação, especialmente no ensino de línguas, por sua capacidade de envolver os alunos e tornar o aprendizado mais dinâmico. Segundo Griffin (2014), a gamificação consiste na utilização de elementos de jogos e design de jogos em contextos que não são originalmente apresentados para jogos. Essa definição destaca o caráter adaptativo da gamificação, permitindo que seus princípios sejam incorporados em diferentes áreas, como a educação, a saúde e o mundo corporativo.

Ao aplicar elementos de jogos na educação, busca-se não apenas tornar o aprendizado mais dinâmico, mas também otimizar o tempo necessário para a assimilação de conceitos. Conforme destaca Alves (2015), um dos grandes benefícios da gamificação é a redução do tempo necessário para o aprendizado de um conceito, o que demonstra o seu potencial para tornar o ensino mais eficiente e acessível. Para essa autora, Alves (2015) “em termos de aprendizagem, um dos maiores benefícios é o fato de que os games diminuem sensivelmente o tempo necessário para o aprendizado de um conceito”. Ainda



segundo Alves (2015), aplicar a gamificação, para engajar um indivíduo, como método de ensino significa pensar em como a aprendizagem da pessoa pode alcançar resultados relevantes,

Busarello (2014) amplia essa perspectiva ao enfatizar que a gamificação se baseia na apropriação de elementos dos jogos e na sua aplicação em contextos diversos, sempre com o intuito de promover motivação e influenciar o comportamento dos estudantes.

Dessa forma, a gamificação se apresenta como uma ferramenta pedagógica relevante para potencializar o ensino de língua inglesa, favorecendo a aprendizagem de vocabulário, gramática e pronúncia de maneira mais envolvente. A compreensão dos fundamentos teóricos dessa ferramenta digital permite aos educadores explorá-la de maneira eficaz, garantindo que os benefícios obtidos nos jogos sejam traduzidos para a prática educacional. Ela pode ser utilizada para estimular o comportamento do indivíduo, promovendo maior engajamento e interesse nas atividades propostas. Esse aspecto é essencial no ambiente escolar, onde a participação ativa dos alunos pode ser um desafio. Através de recompensas, desafios e mecanismos de progressão inspirados nos jogos, a aprendizagem se torna mais atrativa e envolvente. (Busarello, 2014).

Salami (2018) reforça essa perspectiva ao afirmar que a gamificação não beneficia apenas o ambiente escolar, mas também tem impacto positivo no mundo corporativo, ajudando empresas a atingir metas.

A aprendizagem baseada em jogos digitais tem se mostrado uma estratégia eficaz para tornar o ensino mais atraente, especialmente quando se trata de conteúdos que, tradicionalmente, não despertam o interesse espontâneo dos alunos. Como destaca Alves (2015), alguns temas podem ser considerados monótonos ou desmotivadores, mas ainda assim são fundamentais para a formação acadêmica e profissional. Nesse contexto, a gamificação surge como uma alternativa para transformar o aprendizado em uma experiência mais envolvente e dinâmica.

Os jogos digitais oferecem desafios, recompensas e interatividade, o que contribui para a motivação extrínseca dos alunos, incentivando-os a persistir mesmo diante de conteúdos considerados difíceis ou repetitivos. O ensino de tabuada, ortografia e vocabulário, por exemplo, pode acontecer por meio dessas ferramentas, ao inserir elementos lúdicos que despertam o interesse e melhoram a retenção do conhecimento.

Além disso, o uso de jogos no ensino de línguas tem ganhado destaque, pois possibilita a prática de vocabulário e gramática de maneira mais intuitiva e prazerosa. Ao integrar esses recursos ao ambiente escolar, os educadores podem explorar metodologias



inovadoras que favorecem a aprendizagem ativa, promovendo maior engajamento e participação dos alunos.

O uso de recursos digitais no contexto educacional tem se mostrado uma prática significativa para a ampliação das possibilidades de ensino e aprendizagem. Conforme destaca Nascimento (2024, p. 57), “utilizar os recursos digitais enriquece as práticas pedagógicas e aumenta as fontes de informações, as quais podem permitir aos alunos acesso a um vasto conjunto de materiais multimídia (som, texto, imagem, vídeo...)”. Essa perspectiva evidencia o potencial das tecnologias para diversificar as experiências de aprendizagem e favorecer a autonomia dos estudantes, reforçando o papel transformador das tecnologias digitais na construção de novos modos de ensinar e aprender. Dessa forma, a gamificação e os jogos digitais não apenas auxiliam na assimilação de conteúdos complexos, mas também são indicados para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, tornando o processo educativo mais eficiente e motivador.

A gamificação e o uso de jogos digitais no ensino têm potencial demonstrado para tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. No entanto, como destaca Alves (2014), a adoção dessas estratégias não pode ser vista como uma solução única para os desafios da educação. A interação dos professores com o universo dos jogos deve ser pautada por uma avaliação crítica e reflexiva, considerando os momentos mais adequados para sua inserção no cotidiano escolar. Esse ponto é essencial, pois uma simples introdução de tecnologias ou mecânicas de jogos não garante, por si só, a efetividade do ensino.

Alves (2014) também ressalta que mudanças estruturais são indispensáveis para que práticas inovadoras sejam realmente eficazes. A falta de infraestrutura adequada nas escolas, a valorização dos docentes por meio de melhores inovações e a formação continuada são fatores que influenciam diretamente a qualidade da educação. Sem esses aspectos, qualquer inovação pedagógica pode encontrar barreiras que dificultam sua implementação e sustentação a longo prazo.

Nesse sentido, as ferramentas da IA e da gamificação devem ser compreendidas como um recurso que pode enriquecer as práticas pedagógicas, desde que esteja alinhada a uma visão mais ampla sobre os desafios educacionais. A formação dos professores para o uso consciente e estratégico dessas ferramentas é fundamental, permitindo que as práticas adotadas estejam de acordo com as necessidades dos alunos e contribuam, de fato, para um ensino mais significativo.



ANÁLISE DAS ATIVIDADES – RESULTADOS

A oficina pedagógica “*Meeting People and Greetings*”, que ocorreu no dia 29 de julho de 2025, realizada com alunos do 6º ano na Escola Municipal Manoel José Gomes em Ipecaetá/Bahia, possibilitou a observação de resultados significativos no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, especialmente no que se refere ao uso de tecnologias digitais para o desenvolvimento de habilidades comunicativas básicas. O aplicativo *Mondly*, ao integrar recursos de áudio, imagem e texto em atividades interativas, mostrou-se um aliado na criação de um ambiente dinâmico e motivador para o aprendizado de vocabulários em língua inglesa, principalmente para os estudantes do 6º ano.

A oficina foi iniciada com uma breve contextualização do tema, com foco na importância de saber se apresentar e cumprimentar em inglês em situações sociais simples.

Em seguida, apresentamos o aplicativo à turma, perguntamos aos alunos se já conheciam ou já tinham usado o aplicativo *Mondly*? A turma respondeu que não conhecia o aplicativo. Esse dado foi importante, pois indicou que a atividade também serviria como momento de familiarização com uma nova ferramenta digital voltada ao ensino de línguas.

Com o intuito de favorecer a interação e a troca de saberes entre os estudantes, organizei a turma em grupos. Cada grupo recebeu a tarefa de explorar o aplicativo *Mondly*, identificando os conteúdos disponíveis, as ferramentas oferecidas, o design da interface. Após a etapa de exploração, orientei os grupos a acessarem a Lição 1 – Conhecendo Pessoas (*Meeting People*) e, em seguida, a Lição 2 – Cumprimentos (*Greetings*), ambas disponíveis gratuitamente no aplicativo. As lições traziam estruturas simples, vocabulários cotidianos e exercícios com apoio de áudio, imagem e texto, permitindo ao aluno escutar e repetir as expressões, bem como associá-las a situações comunicativas reais. Um outro desafio enfrentado nesse momento das atividades foi a dificuldade de entender os áudios, para muitos estudantes o *listening* ficou comprometido, como já relatado em outras atividades.

Apesar dos desafios técnicos e da dificuldade inicial no *listening*, a experiência demonstrou que a combinação entre **tecnologia, gamificação e metodologia participativa** amplia as oportunidades de aprendizagem, tornando o ensino de línguas mais inclusivo, atrativo e significativo.



Os resultados da oficina evidenciam que o uso de ferramentas digitais como o *Mondly* pode promover não apenas o desenvolvimento de habilidades linguísticas delineadas na **BNCC**. A atividade permitiu também que os estudantes tivessem contato com as quatro habilidades linguísticas de forma integrada. A escuta e a pronúncia foram trabalhadas nos momentos em que os áudios do aplicativo eram executados, estimulando o reconhecimento oral das palavras. A leitura e a escrita foram exploradas nas atividades de reconhecimento visual e na tentativa de escrita correta dos vocabulários, o que contribuiu para a ampliação do repertório lexical da turma. O caráter interativo e colaborativo da atividade também favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, respeito ao ritmo do colega e construção coletiva do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa demonstram que o uso de aplicativos baseados na IA e na gamificação constitui uma alternativa eficaz para o ensino de línguas estrangeiras no Ensino Fundamental. A oficina realizada com o aplicativo *Mondly* evidenciou que esses recursos favorecem a motivação, o engajamento e o desenvolvimento integrado das quatro habilidades linguísticas, além de promoverem feedback imediato e personalização do processo de aprendizagem.

Essas ferramentas contribuem para tornar as atividades mais atrativas, estimulando a participação contínua dos alunos e, dialogam diretamente com os pressupostos da **BNCC**, que valorizam a aprendizagem ativa, colaborativa e significativa. Tornando o ensino de línguas mais inclusivo, dinâmico e conectado às práticas digitais do cotidiano dos estudantes. Apesar dos desafios técnicos e de adaptação inicial, os benefícios observados indicam caminhos promissores para o fortalecimento das práticas pedagógicas mediadas por tecnologia.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; LOPES David (org.). **Inteligência artificial e educação: refletindo sobre os desafios contemporâneos**. – Salvador: EDUFBA; Feira de Santana: UEFS Editora, 2023.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania R; FADEL, Luciane M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In:



FADELLuciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018.

CORRÊA, Vanessa de Almeida Ferreira; Sonia Acioli; VIANA, Verônica; MELLO, Alex Simões de ; NETO, Mercedes SABÓIA, Vera Maria. **Metodologia participativa: relato de pesquisa voltada à prática do enfermeiro**. São Paulo: Revista Recien, v. 10, n. 30, p. 68-76, 2020.

COSTA JÚNIOR, J. F. et al, **O professor do futuro: habilidades e competências necessárias para atuar em uma sociedade em mudança**. RECHSO – Revista Educação, Humanidades e Ciências Sociais, V. 07. N.13, p. 01–19, 2023. DOI: 10.55470/rechso.00072. Disponível em: <https://periodicos.educacaotransversal.com.br/index.php/rechso/article/view/72>. Acesso em 03 out. 2024.

COSTA JÚNIOR, J. F. et al. Reflexões sobre as TICs -Tecnologias da Informação e Comunicação e as Metodologias Ativas no processo de Ensino-aprendizagem. In: CAVALHEIRO, Claudionor Nunes; LIMA, Laise Katiane Alencar (orgs). **Caminhos da Educação: Concepções e Desdobramentos** -Volume 2. Formiga (MG): Editora MultiAtual, 2022. p.42-62. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/717446>. Acesso em 02 out. 2024.

DEMO, Pedro. Pesquisa participante: saber pensar e intervir juntos. Brasília: Líber Livro, 2000

BEZERRA, Rafaela Silva. O uso do kahoot! no processo da aprendizagem matemática como instrumento da gamificação In: BIANCHESSI, Cleber (orgs). **Tecnologias digitais na educação: dos limites às possibilidades**. Volume 7. 1.ed. – Curitiba-PR, Editora Bagai, 2024.

SALAMI, Anieli Della Giustina *et al.* **Gamificação: a Proposição de um Modelo para Aplicação nas Empresas**. Conferências UCS - Universidade de Caxias do Sul, XVIII Mostra de Iniciação Científica, Pós-graduação, Pesquisa e Extensão, 2018. Disponível em: <https://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/mostraucsppga/xviii mostrappga/pape r/viewFile/6017/2019>. Acesso em: 15 out. 2024.

UNESCO. Inteligência artificial: entre o mito e a realidade. O correio da Unesco. Paris, 2018. Número 03. Julho-Setembro 2018.

