

O IMPACTO DA GAMIFICAÇÃO E DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENGAJAMENTO NO ENSINO DE INGLÊS

Willany Larissa Rodrigues da Silva ¹

Beatriz de Assis Franklin ²

RESUMO

Este artigo analisa o impacto da integração entre gamificação e Educação Física no ensino de Língua Inglesa, considerando suas contribuições para o engajamento e a aprendizagem significativa de estudantes do Ensino Médio. A pesquisa, de natureza qualitativa e caráter reflexivo, fundamenta-se em autores como Deterding et al. (2011), Gee (2003), Kapp (2012) e Freire (1996), além das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A investigação teve como propósito compreender como o uso de elementos de jogos, desafios e práticas corporais em língua estrangeira pode tornar o aprendizado mais dinâmico, participativo e contextualizado. As reflexões foram baseadas em observações pedagógicas de atividades gamificadas desenvolvidas em aulas conjuntas de Educação Física e Língua Inglesa, nas quais os estudantes participaram de jogos físicos com comandos e interações em inglês, como *Simon Says* e *Treasure Hunt*. Os resultados evidenciaram que a gamificação favorece a motivação, a colaboração e a redução da ansiedade linguística, além de promover o protagonismo estudantil e o fortalecimento das competências linguísticas, cognitivas e socioemocionais. Verificou-se também uma mudança positiva no papel docente, que passou a atuar como mediador e facilitador de experiências. Conclui-se que a integração entre gamificação e Educação Física representa uma prática pedagógica inovadora e interdisciplinar, capaz de transformar o ensino de línguas em uma experiência significativa, prazerosa e formadora de sujeitos críticos, criativos e autônomos.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino de Línguas, Engajamento, Educação Física.

INTRODUÇÃO

As transformações ocorridas nas últimas décadas, impulsionadas pelo avanço das tecnologias digitais e pelas novas metodologias ativas de ensino, têm promovido mudanças significativas nos processos educacionais. Nesse contexto, a busca por estratégias que tornem o aprendizado mais dinâmico, interativo e significativo tem se intensificado, especialmente no ensino de línguas estrangeiras, em que a motivação dos estudantes desempenha papel crucial para o desenvolvimento da competência comunicativa. A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em

¹ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Letras da Universidade de Pernambuco - UPE. Professora do quadro efetivo da Secretaria de Educação e Esportes do Governo do Estado de Pernambuco - SEE/PE, willany.lrsilva@professor.educacao.pe.gov.br

² Graduada pelo Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. Professora do quadro efetivo da Secretaria de Educação e Esportes do Governo do Estado de Pernambuco - SEE/PE, beatriz.afranklin00@professor.educacao.pe.gov.br;



contextos não lúdicos, surge, assim, como uma abordagem inovadora capaz de potencializar o engajamento e a aprendizagem (DETERDING et al., 2011; KAPP, 2012).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a importância da utilização das tecnologias digitais na construção de experiências de aprendizagem que valorizem o protagonismo estudantil, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Nesse sentido, a gamificação apresenta-se como uma estratégia pedagógica que coloca o aluno no centro do processo educativo, favorecendo a colaboração, a criatividade e a autonomia. Quando associada à Educação Física, essa metodologia adquire uma dimensão interdisciplinar ainda mais ampla, ao integrar movimento corporal, competição saudável e práticas comunicativas em língua inglesa, aproximando o conteúdo escolar da realidade e dos interesses dos estudantes.

O ensino de Língua Inglesa, muitas vezes percebido como desafiador pelos alunos, pode se beneficiar significativamente da integração entre práticas físicas e elementos lúdicos. A articulação entre Educação Física e Língua Inglesa cria oportunidades para a aprendizagem ativa e contextualizada, promovendo o uso real da língua em situações comunicativas. Além disso, o uso de jogos e desafios interativos contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e linguísticas, em consonância com as competências gerais da BNCC, que incentivam a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa (BRASIL, 2018).

Diante desse cenário, o presente estudo tem como objetivo investigar o impacto da gamificação, aliada às atividades de Educação Física, no engajamento e aprendizado da língua inglesa entre estudantes do Ensino Médio. Busca-se compreender de que forma a aplicação dessa estratégia contribui para o aumento da motivação, da participação ativa e da retenção de vocabulário, além de analisar seus efeitos sobre o desenvolvimento da comunicação oral em língua estrangeira. Espera-se, com isso, evidenciar o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica inovadora e interdisciplinar, capaz de transformar o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico, colaborativo e significativo para os aprendizes.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo qualitativo de caráter reflexivo, fundamentado em uma análise teórico-prática sobre a integração da gamificação e da Educação Física como estratégias de promoção do engajamento no ensino de língua



A análise dos dados ocorreu de forma interpretativa e reflexiva, buscando identificar elementos que evidenciam a contribuição da gamificação para o engajamento e a motivação dos estudantes. Dessa forma, a metodologia não teve caráter experimental, mas analítico-reflexivo, apoiando-se em fundamentos teóricos e em observações pedagógicas contextualizadas. O enfoque adotado priorizou a compreensão dos fenômenos educacionais a partir da prática docente e da articulação entre teoria e experiência, visando contribuir para o debate contemporâneo sobre inovação e interdisciplinaridade no ensino de línguas.

A discussão sobre metodologias inovadoras de ensino tem ganhado espaço significativo nas últimas décadas, impulsionada pelas transformações sociais, culturais e tecnológicas que afetam diretamente o modo como os indivíduos aprendem e interagem com o conhecimento. No campo educacional, a busca por estratégias que estimulem a



autonomia, o engajamento e a aprendizagem significativa tem levado educadores e pesquisadores a explorar abordagens centradas no aluno, dentre as quais se destaca a gamificação. Segundo Deterding et al. (2011, p. 12), o termo “gamificação” refere-se à utilização de elementos e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, com o propósito de aumentar a motivação e o envolvimento dos participantes. Essa metodologia, ao inserir mecânicas de pontuação, recompensas, níveis, narrativas e desafios, procura transformar o processo de aprendizagem em uma experiência ativa, prazerosa e significativa.

Kapp (2012, p. 67) ressalta que a gamificação não deve ser reduzida à mera aplicação de jogos nas aulas, mas compreendida como uma estratégia de design instrucional que utiliza princípios dos jogos para criar experiências imersivas de aprendizagem. O autor destaca que a força dessa metodologia está na capacidade de promover um estado de engajamento cognitivo e emocional, no qual o aluno se torna protagonista de sua própria trajetória educativa. Essa perspectiva se aproxima do conceito de aprendizagem significativa, proposto por Ausubel (2003, p. 27), segundo o qual o aprendizado é mais efetivo quando o novo conhecimento é relacionado a conceitos prévios e a situações reais vivenciadas pelo estudante. Dessa forma, a gamificação atua como um mediador que conecta o conteúdo curricular a experiências concretas, contribuindo para que o conhecimento seja internalizado de maneira duradoura.

Gee (2003, p. 45) acrescenta que os jogos são poderosos ambientes de aprendizagem situada, pois permitem que o sujeito aprenda “fazendo”, experimentando e refletindo sobre suas ações. Para o autor, os jogos digitais e as experiências gamificadas criam ecossistemas de aprendizagem nos quais o erro não é visto como falha, mas como parte do processo, o que estimula a tentativa, a exploração e a descoberta. Esse aspecto dialoga diretamente com o ensino de línguas estrangeiras, especialmente o de Língua Inglesa, no qual a insegurança em se comunicar e o medo de errar são barreiras recorrentes. Assim, o uso de dinâmicas de jogo pode criar um espaço seguro e estimulante para a prática comunicativa, favorecendo o desenvolvimento da oralidade e da compreensão auditiva.

No contexto brasileiro, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza a importância da interdisciplinaridade e do protagonismo discente como fundamentos para a formação integral dos estudantes. O documento (BRASIL, 2018, p. 61) destaca que o ensino deve “promover a articulação entre diferentes áreas do conhecimento,



possibilitando ao estudante compreender e intervir na realidade de forma crítica e criativa”. Nesse sentido, a integração entre Língua Inglesa e Educação Física surge como uma proposta inovadora e coerente com os princípios contemporâneos de ensino. Ao unir movimento corporal, expressão linguística e interação social, essa abordagem rompe com a fragmentação tradicional das disciplinas e cria experiências de aprendizagem contextualizadas, nas quais o corpo e a linguagem se complementam.

Matos e Almeida (2019, p. 102) defendem que o corpo é um importante mediador da linguagem, e que as práticas físicas integradas ao ensino de idiomas podem ampliar a compreensão e a produção linguística dos estudantes. Segundo as autoras, “as experiências corporais promovem uma aprendizagem mais viva e significativa, pois unem emoção, cognição e ação em um mesmo processo educativo”. Quando as atividades de Educação Física incorporam comandos, desafios e interações em inglês, o aluno vivencia o uso funcional da língua em contextos autênticos, reforçando a aprendizagem pelo movimento e pela cooperação. Essa articulação entre corpo, mente e linguagem também encontra respaldo em Freire (1996, p. 39), que destaca o papel do diálogo e da ação na construção do conhecimento. Para o educador, “ensinar exige compreender que a educação é um ato político, e que aprender é uma forma de agir sobre o mundo”. Dessa forma, a união entre práticas corporais e o ensino de línguas não apenas amplia o repertório linguístico dos alunos, mas também fortalece sua consciência crítica, autonomia e participação social.

No campo da motivação e do engajamento, estudos como o de Hamari et al. (2014, p. 3050) demonstram que a gamificação tem efeitos positivos comprovados sobre o envolvimento dos estudantes. Em uma meta-análise sobre experiências educacionais gamificadas, os autores concluíram que “a utilização de elementos de jogo aumenta a motivação intrínseca, a persistência e o sentimento de pertencimento dos aprendizes”. Esses resultados são reforçados por Dickey (2011, p. 23), que aponta que os jogos criam ambientes emocionalmente seguros e desafiadores, nos quais o aluno se sente livre para experimentar e aprender com os erros, o que contribui para o desenvolvimento da autoconfiança e da comunicação. No caso do ensino de inglês, esse fator é especialmente relevante, pois o medo de errar e a falta de oportunidades de uso comunicativo real costumam limitar o aprendizado.

Reinders e Wattana (2015, p. 122) argumentam que as atividades gamificadas oferecem “contextos comunicativos autênticos” em que os estudantes utilizam a língua-alvo de forma espontânea, o que favorece tanto a aquisição natural quanto a prática



significativa. Essa perspectiva dialoga com Krashen (1982, p. 22), que afirma que a aprendizagem de uma segunda língua ocorre de modo mais eficaz quando o aprendiz está emocionalmente envolvido e exposto a insumos compreensíveis em ambientes de baixa ansiedade. Assim, a gamificação, ao unir ludicidade, desafio e cooperação, cria um espaço emocionalmente acolhedor e cognitivamente estimulante para a aprendizagem da língua inglesa.

A dimensão motivacional também está profundamente vinculada à ideia de protagonismo estudantil, defendida pela BNCC (BRASIL, 2018, p. 63), que reconhece o estudante como sujeito ativo e responsável pelo seu processo formativo. Nesse contexto, Moran (2018, p. 58) destaca que o professor assume o papel de “mediador e designer de experiências de aprendizagem”, capaz de criar situações desafiadoras e significativas que despertem o interesse e a curiosidade do aluno. A gamificação, portanto, não é apenas uma ferramenta lúdica, mas um meio de reconfigurar as relações pedagógicas, transformando o ensino em um processo participativo, colaborativo e dinâmico.

Com base nesses pressupostos, compreende-se que a articulação entre gamificação, Educação Física e ensino de língua inglesa representa uma proposta pedagógica coerente com as demandas da educação contemporânea. Essa abordagem favorece a aprendizagem ativa, a cooperação, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a consolidação de competências linguísticas, contribuindo para a formação integral do estudante. Ao integrar o corpo, o jogo e a linguagem, o processo de ensino se torna mais envolvente, contextualizado e humanizado, reafirmando a importância de metodologias interdisciplinares que considerem o aluno não apenas como receptor de informações, mas como agente de transformação no espaço educativo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A reflexão sobre a aplicação da gamificação integrada à Educação Física no ensino de Língua Inglesa revelou resultados expressivos quanto ao engajamento dos estudantes, à ampliação da participação nas aulas e à ressignificação do aprendizado da língua estrangeira. As observações pedagógicas realizadas durante a experiência indicaram que o ambiente gamificado favoreceu o entusiasmo dos alunos, a cooperação



entre pares e o fortalecimento do vínculo entre o corpo e a linguagem, transformando o espaço da aula em um campo de descoberta e experimentação.

Durante as atividades, notou-se que o uso de dinâmicas como *Simon Says*, *Treasure Hunt* e *Word Relay* possibilitou aos estudantes interagir com o idioma de maneira espontânea, compreendendo e executando comandos em inglês sem o receio habitual de errar. Essa redução da ansiedade linguística, observada por meio da maior fluidez nas respostas orais e do aumento da iniciativa dos alunos, dialoga diretamente com o que defende Krashen (1982, p. 22) ao afirmar que a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz em ambientes de baixa tensão emocional. O jogo, ao instaurar um clima lúdico e colaborativo, cria um espaço de segurança afetiva no qual o erro é percebido como parte do processo de aprendizado, e não como fracasso.

Além disso, verificou-se que a integração entre o movimento corporal e o uso da língua estrangeira intensificou a aprendizagem significativa, pois os alunos passaram a associar palavras, comandos e expressões a ações concretas. Essa constatação confirma o que aponta Ausubel (2003, p. 27), ao afirmar que a retenção de novos conhecimentos é potencializada quando estes se relacionam a experiências reais e contextualizadas. Na prática, a associação entre corpo e linguagem fez com que o vocabulário deixasse de ser apenas um conteúdo abstrato, tornando-se uma ferramenta funcional de comunicação.

Outro aspecto relevante foi o fortalecimento da cooperação e da empatia entre os participantes. As atividades gamificadas exigiam colaboração em grupo, coordenação de movimentos e comunicação para alcançar objetivos comuns, o que reforçou o senso de pertencimento e o protagonismo estudantil. Essa dimensão social da aprendizagem, observada no comportamento dos alunos, corrobora as reflexões de Freire (1996, p. 39), para quem o conhecimento se constrói na interação entre sujeitos, por meio da ação e da reflexão conjunta. A gamificação, nesse contexto, não apenas dinamizou as aulas, mas também ampliou a dimensão humana e ética do processo educativo.

No que se refere ao papel do professor, foi possível perceber uma mudança significativa de postura pedagógica. A docência assumiu um caráter mediador e criador de experiências, como propõe Moran (2018, p. 58), deixando de ser exclusivamente transmissora de conteúdo para se tornar facilitadora do aprendizado. O professor passou a atuar como organizador de desafios e incentivador da autonomia, construindo com os alunos um ambiente dialógico e colaborativo. Essa mudança repercutiu diretamente na motivação dos estudantes, que passaram a se envolver com as tarefas não por obrigação,



mas por prazer e curiosidade, em consonância com os estudos de Kapp (2012, p. 67), que relacionam o engajamento à emoção e ao desafio.

O impacto interdisciplinar também foi evidente. A colaboração entre as áreas de Língua Inglesa e Educação Física possibilitou o desenvolvimento simultâneo de habilidades linguísticas, cognitivas e motoras, reforçando a concepção de educação integral defendida pela BNCC (BRASIL, 2018, p. 61). A prática pedagógica conjunta mostrou que o corpo pode ser um instrumento potente de expressão e de construção de sentido, reafirmando a tese de Matos e Almeida (2019, p. 102) de que o movimento é um meio legítimo de linguagem. As atividades, ao exigirem ações físicas associadas à compreensão e ao uso de comandos em inglês, demonstraram que o aprendizado se fortalece quando o estudante vivencia o conteúdo em contextos concretos e significativos.

Outro resultado importante foi a ampliação do engajamento dos alunos tradicionalmente menos participativos. As dinâmicas gamificadas favoreceram diferentes formas de expressão e estimularam a autoestima, permitindo que estudantes com dificuldades linguísticas se destacassem em atividades corporais ou colaborativas. Essa diversidade de oportunidades de sucesso atende ao princípio da equidade educacional e reafirma o valor das metodologias ativas como ferramentas inclusivas. Conforme defendem Hamari et al. (2014, p. 3050), a gamificação é capaz de envolver perfis variados de aprendizes, pois oferece múltiplos caminhos para o alcance dos objetivos, respeitando diferentes estilos de aprendizagem.

Em termos gerais, as reflexões docentes e as observações empíricas apontam que a combinação entre gamificação e Educação Física no ensino de inglês não apenas promoveu maior engajamento, mas também transformou o sentido atribuído à aprendizagem. O ato de aprender deixou de ser visto como mera obrigação curricular e passou a ser percebido como experiência prazerosa, colaborativa e dinâmica. Essa transformação confirma o potencial das metodologias interdisciplinares para renovar a prática pedagógica e aproximar a escola das linguagens e interesses contemporâneos dos estudantes.

Assim, os resultados desta reflexão corroboram a ideia de que a gamificação, quando aplicada de forma planejada e contextualizada, pode ser um instrumento efetivo para o fortalecimento da motivação, do protagonismo discente e da aprendizagem significativa. A integração entre corpo, linguagem e ludicidade revela-se uma alternativa potente para



superar a fragmentação disciplinar e promover uma educação mais ativa, crítica e humana, em consonância com os princípios da BNCC e com as demandas da sociedade digital e colaborativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste estudo permitiu compreender que a integração entre gamificação e Educação Física constitui uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz para o fortalecimento do engajamento e da aprendizagem significativa no ensino de Língua Inglesa. As reflexões realizadas evidenciaram que o uso de elementos lúdicos, desafios e atividades corporais em língua estrangeira promove não apenas a motivação dos estudantes, mas também o desenvolvimento de competências linguísticas, cognitivas, motoras e socioemocionais, essenciais à formação integral do sujeito contemporâneo.

Verificou-se que a gamificação, ao inserir o estudante em um contexto ativo e participativo, possibilita o protagonismo discente e o aprendizado pela experiência, conforme defendem Deterding et al. (2011) e Kapp (2012). A utilização de jogos e dinâmicas como *Simon Says* e *Treasure Hunt* contribuiu para criar um ambiente colaborativo e descontraído, onde o erro passou a ser entendido como parte natural do processo de aprendizagem, o que reforça as ideias de Krashen (1982) sobre a importância de ambientes de baixa ansiedade para o aprendizado de línguas. Além disso, a interdisciplinaridade entre corpo e linguagem, fundamentada na BNCC (BRASIL, 2018), demonstrou que o conhecimento é construído de forma mais sólida quando as experiências são significativas, contextualizadas e dialogam com a realidade do aluno.

A experiência refletida neste trabalho também apontou para a transformação do papel docente, que passa a atuar como mediador, facilitador e designer de experiências educativas (MORAN, 2018), rompendo com a lógica transmissiva tradicional e favorecendo um ensino mais interativo e centrado no aluno. Essa mudança de postura contribui para a criação de ambientes de aprendizagem democráticos, em que todos os estudantes se sentem valorizados e desafiados a participar ativamente.

Do ponto de vista teórico e pedagógico, o estudo reforça a relevância das metodologias ativas e interdisciplinares como caminhos para uma educação mais engajadora e significativa. A combinação entre movimento, ludicidade e linguagem



mostrou-se uma poderosa ferramenta para despertar o interesse dos estudantes e consolidar o aprendizado da língua inglesa em contextos reais e funcionais. Assim, a prática gamificada integrada à Educação Física representa uma alternativa concreta para superar o desinteresse e a passividade frequentemente observados nas aulas de língua estrangeira, tornando o aprendizado uma experiência prazerosa, dinâmica e coletiva.

Como continuidade deste trabalho, recomenda-se a ampliação da proposta para outros níveis e modalidades de ensino, bem como a realização de pesquisas empíricas mais aprofundadas, que possam mensurar de forma sistemática os efeitos da gamificação sobre diferentes dimensões da aprendizagem, como a proficiência linguística, a cooperação e a autoconfiança. Também seria pertinente explorar as potencialidades das tecnologias digitais e dos ambientes virtuais gamificados, considerando as novas formas de interação promovidas pela cultura digital e pela cibercultura.

Conclui-se, portanto, que a união entre gamificação e Educação Física representa não apenas uma inovação metodológica, mas uma mudança de paradigma no ensino de línguas, ao reconhecer o estudante como protagonista do processo de aprender e o corpo como parte integrante da construção do conhecimento. Essa perspectiva reafirma o compromisso de uma educação que forma sujeitos críticos, criativos e autônomos, capazes de agir e intervir no mundo com empatia, sensibilidade e consciência linguística.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2003.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
DETERDING, S. et al. *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM, 2011. p. 9–15.

DICKEY, M. D. *The pragmatics of virtual worlds for language learning: motivation and learning in Second Life*. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, v. 2, n. 4, p. 19–32, 2011.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.



REINDERS, H.; WATTANA, S. *Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. ReCALL*, v. 27, n. 1, p. 114–132, 2015.

