

GAME OVER OU LEVEL UP? A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA BRASILEIRA

Francisco Rian Pereira Sales ¹
Weriberlan Wanderley Monteiro ²
Kelly Kelttylly Faustino Lucena ³

INTRODUÇÃO

A crescente necessidade de inovar as práticas pedagógicas tem levado a educação a buscar estratégias que promovam maior engajamento e significado no processo de ensino-aprendizagem. Neste cenário, a gamificação emerge como uma ferramenta potente, que utiliza elementos de jogos em contextos não lúdicos, transformando o ensino tradicional em uma experiência mais envolvente. O presente estudo investiga a aplicação da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de língua inglesa na educação básica, partindo das experiências vivenciadas nas disciplinas de Estágio Supervisionado do curso de Letras – Português e Inglês do Centro Universitário de Patos.

A pesquisa justifica-se pela busca em compreender como a inserção de elementos gamificados pode contribuir para o engajamento dos estudantes, a motivação no aprendizado e o desenvolvimento de competências linguísticas, especialmente em contextos escolares que frequentemente apresentam desafios sociais e pedagógicos. O objetivo principal é descrever e analisar as práticas pedagógicas desenvolvidas, destacando os impactos observados na interação dos alunos com a língua estrangeira e na sua percepção sobre o processo de ensino-aprendizagem.

Metodologicamente, o trabalho adota uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, combinando pesquisa narrativa e revisão bibliográfica. As intervenções pedagógicas foram realizadas durante os estágios supervisionados, com foco na aplicação de *quizzes* gamificados. Os resultados obtidos apontam a gamificação como um recurso eficiente, capaz de tornar o ensino mais dinâmico e participativo, minimizando barreiras sociais e favorecendo a proficiência oral e a autonomia dos alunos. Em síntese, o trabalho conclui que a gamificação é uma ferramenta pedagógica potente no ensino de língua

¹ Graduando do Curso de Letras - Português e Inglês do Centro Universitário de Patos - PB, rianpereira8462@gmail.com;

² Graduado pelo Curso de Letras - Português e Inglês do Centro Universitário de Patos - PB, ir.weriberlanwanderley@gmail.com;

³ Professor orientador: Mestranda, Centro Universitário de Patos - PB, kellykelttylly@gmail.com.



inglesa, valorizando o repertório dos estudantes e promovendo uma educação mais inclusiva e eficaz.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e narrativo. O trabalho combina a pesquisa narrativa, baseada no relato das experiências vivenciadas nos Estágios Supervisionados do curso de Letras - Português e Inglês, com a revisão bibliográfica sobre o tema da gamificação no ensino.

As intervenções pedagógicas ocorreram durante as aulas de inglês em uma escola pública estadual de Patos - PB, sob a supervisão do curso. O foco da coleta de dados foi a observação participante e a descrição detalhada das práticas implementadas. O instrumento central de intervenção foi a aplicação de quizzes inspirados no formato do programa televisivo “Show de Milhão”.

Essa estratégia de gamificação incluiu a criação de um ambiente de aprendizado com:

- Desafios: Perguntas baseadas em conteúdos de inglês previamente trabalhados.
- Recompensas Simbólicas: Brindes para os vencedores.
- Progressão de Níveis/Pontuação: Mecanismos de pontuação para as respostas corretas, criando um ambiente competitivo e, ao mesmo tempo, colaborativo.

A descrição e análise das práticas buscou destacar os impactos na interação dos alunos, no seu engajamento e na percepção geral sobre o processo de ensino-aprendizagem da língua estrangeira.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação, ao aplicar a lógica e a dinâmica dos jogos na educação, fundamenta-se na capacidade de elementos lúdicos estimularem a motivação e o engajamento. Autores como Gerson Quadros, Meire Tribucci e Vilson Leffa oferecem o arcabouço teórico para a análise da influência da ludicidade e das dinâmicas interativas na construção do conhecimento.

Quadros (2016) destaca que "os sujeitos tendem a ficarem mais engajados quando as atividades de ensino são relevantemente contextualizadas e adequadas aos diferentes perfis e níveis de habilidade linguística, permitindo que eles se sintam no



controle sobre os desafios/tarefas”. Esta perspectiva reforça a importância da contextualização e da adequação das atividades gamificadas. A estrutura gamificada, com seus desafios, recompensas e progressão de níveis, espelha a ideia de que a aprendizagem é um processo de superação contínua.

Tribucci e Mattar (2016) complementam, revelando que “a gamificação envolve elementos como interação, colaboração, competição e feedback rápido e constante, que atuam para manter o aluno constantemente desafiado e motivado, promovendo um ambiente de aprendizagem mais engajador e significativo”. Esses elementos são cruciais para a manutenção do interesse e para o desenvolvimento de um ambiente estimulante.

Historicamente, o ensino de línguas tem incorporado tecnologias emergentes, sendo a internet um marco que transformou o aluno de mero receptor em emissor ativo. Leffa (2019) aponta o desafio do professor em “identificar e aplicar os elementos dos jogos que mais contribuem para a aprendizagem, promovendo engajamento semelhante ao encontrado em ambientes lúdicos e estruturados, independentemente da abordagem pedagógica adotada”. A gamificação, portanto, alinha-se a essa trajetória, utilizando a ludicidade como um catalisador para a interação autêntica e a quebra de barreiras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação dos *quizzes* gamificados nas aulas de Estágio Supervisionado gerou impactos positivos significativos na dinâmica da sala de aula. Os resultados apontam para uma maior aproximação entre os conteúdos trabalhados e a realidade dos estudantes, promovendo uma educação mais próxima e inclusiva.

Os alunos demonstraram maior interesse e envolvimento nas atividades. A familiaridade com o formato do "Show de Milhão" contribuiu para a aceitação da proposta, tornando o aprendizado mais divertido e superando a timidez inicial de muitos, que passaram a interagir mais ativamente em inglês. Esse resultado corrobora a visão de Tribucci e Mattar (2016) sobre a eficácia da interação e do *feedback* rápido na manutenção da motivação.

Observou-se uma melhora na proficiência oral, visto que os alunos se sentiram mais à vontade para arriscar a fala em um ambiente descontraído. Além disso, houve um aprimoramento na valorização dos conhecimentos de vocabulário dos estudantes e o fomento à autonomia no aprendizado. A estrutura de desafios e recompensas estimulou



os alunos a se sentirem "no controle sobre os desafios/tarefas", como sugere Quadros (2016).

A gamificação se mostrou um recurso eficiente para minimizar barreiras sociais, promovendo a inclusão e a criação de um espaço de aprendizagem mais leve e participativo. O elemento lúdico do jogo quebrou a rigidez do ensino tradicional, favorecendo a aproximação entre colegas e entre o aluno e o conteúdo.

Em suma, os dados sistematizados e as observações empíricas confirmam que a gamificação atua como um recurso para tornar o ensino mais dinâmico, colaborativo e alinhado aos interesses dos alunos da educação básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências vivenciadas durante o estágio supervisionado confirmam que a gamificação é uma ferramenta pedagógica potente e eficaz no ensino de língua inglesa. Ao integrar ludicidade, desafio e interação, essas práticas favorecem o engajamento dos alunos e tornam o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e duradouro.

A gamificação não apenas dinamiza as aulas, mas, de maneira mais profunda, valoriza o repertório cultural e linguístico dos estudantes, promovendo uma educação mais inclusiva e alinhada às necessidades contemporâneas. A quebra de barreiras e a melhoria da proficiência oral observadas indicam a aplicabilidade empírica da estratégia para a comunidade científica e educacional.

O desafio perene do professor de línguas, conforme apontado por Leffa (2019), é identificar os elementos lúdicos mais eficazes. Este trabalho sugere que a contextualização com formatos midiáticos conhecidos (como o "Show de Milhão") é altamente produtiva. Recomenda-se, para futuras pesquisas, a investigação da aplicação da gamificação em outras competências linguísticas (leitura e escrita) e o desenvolvimento de um estudo comparativo com grupos de controle para quantificar o impacto no desempenho acadêmico a longo prazo..

Palavras-chave: Gamificação, Ensino público, Língua inglesa, Estágio supervisionado, Práticas pedagógicas.



REFERÊNCIAS

DE QUADROS, GERSON BRUNO FORGIARINI. A Gamificação no Ensino de Línguas Online. 2016.

LEFFA, Vilson Jose. Gamificação no ensino de línguas. Perspectiva, v. 38, n. 2, p. 1-14, 2020.

TRIBUCCI, M. C. C. P.; MATTAR, João. Redes sociais, games e gamificação no ensino de inglês: estudo de caso. Proceedings of SBGames, 2016.

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

