

GAMIFICAÇÃO E COMUNICAÇÃO ORAL EM LÍNGUA INGLESA: METODOLOGIAS ATIVAS NO CLUBE DE INGLÊS DO IFMA CAMPUS CAXIAS.

Evelly Victory Vieira Pinto ¹

Vinícius Yan Sousa Melo ²

Dr. José Wilker Pereira Luz ³

INTRODUÇÃO

Com o avanço da globalização e o fortalecimento da comunicação intercultural, o domínio da língua inglesa tornou-se um requisito indispensável tanto na formação acadêmica quanto na inserção profissional (SHOEMAKER, 2011, p. 30). No entanto, observa-se que, apesar da ampla presença da língua inglesa nos currículos e no cotidiano escolar, ainda é comum que os aprendizes enfrentem dificuldades em desenvolver confiança e fluência na comunicação oral. Entre os principais fatores que limitam essa habilidade estão a ansiedade linguística, o medo de errar e a falta de oportunidades autênticas de interação no idioma-alvo.

Nesse contexto, metodologias ativas como a gamificação vêm se destacando como estratégias inovadoras e eficazes para o ensino de línguas. Ao incorporar elementos de jogos — como desafios, recompensas, níveis e feedback imediato —, a gamificação promove ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, colaborativos e motivadores, favorecendo o engajamento dos estudantes e o aprimoramento gradativo das competências comunicativas.

Considerando esse cenário, o **Clube de Conversação em Inglês** do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA) Campus Caxias torna-se um espaço privilegiado para o uso da gamificação como ferramenta pedagógica. A proposta do clube associa a prática oral da língua inglesa à aplicação de dinâmicas lúdicas e interativas, transformando o processo de aprendizagem em uma experiência participativa e prazerosa. Por meio dessas atividades gamificadas, os participantes são

¹ Graduanda do Curso de Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) Campus Caxias, victoryvieira@acad.ifma.edu.br;

² Graduado pelo Curso de Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) Campus Caxias, v.yan@acad.ifma.edu.br;

³ Professor Doutor do Curso de Ciência da Computação do Instituto Federal do Maranhão (IFMA) Campus Caxias, josewilkerluz@ifma.edu.br;



incentivados a se expressar com mais segurança, reduzindo a ansiedade e fortalecendo sua autonomia comunicativa.

O presente artigo, portanto, analisa o impacto da gamificação no desenvolvimento da comunicação oral dos membros do **Clube de Conversação em Inglês** do IFMA Campus Caxias, buscando compreender de que forma os elementos lúdicos e competitivos contribuem para o aumento da confiança, da motivação e da performance linguística. Além disso, reflete sobre como o uso da gamificação pode apoiar políticas institucionais de internacionalização e promover práticas pedagógicas condizentes com as diretrizes da BNCC, reforçando a importância de metodologias ativas no ensino de línguas estrangeiras.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo é de natureza qualitativa, fundamentada em práticas comunicativas e colaborativas que com destaque para a gamificação. Tal abordagem visa promover a prática oral do inglês em um ambiente dinâmico e estimulante, no qual os participantes possam desenvolver confiança, autonomia e engajamento. Para isso, empregam-se atividades lúdicas e estratégias interativas que aproximam o aprendizado da língua de situações reais de comunicação.

O projeto foi estruturado em ciclos trimestrais, organizados em etapas de planejamento, execução, monitoramento e replanejamento. Os encontros ocorrem semanalmente, com duração média de uma hora, conduzidos pela equipe de coordenação do **Clube de Conversação em Inglês** do IFMA Campus Caxias. Cada ciclo possui uma temática central que orienta a seleção das atividades e a integração entre gamificação e prática oral, por meio de desafios linguísticos, jogos interativos e dinâmicas colaborativas voltadas ao desenvolvimento da fluência e da espontaneidade comunicativa.

As atividades gamificadas aplicadas durante os encontros incluem dinâmicas como *Roll the Dice to Talk*, *One Word*, *One Song*, *Directions with Hula-hoops*, *This or That*, *Taste to Talk* e *Who am I?*, as quais estimulam a interação, a fluência e a construção coletiva do conhecimento. Além disso, a presença de intercambistas do México, Bélgica e Camarões contribuiu para o enriquecimento cultural e linguístico das práticas, possibilitando que os participantes vivenciassem situações reais de comunicação intercultural, fortalecendo os aspectos sociolinguísticos e pragmáticos do uso do idioma.

Para o desenvolvimento das atividades, o clube dispõe de recursos físicos e digitais diversificados, como sala multimídia, projetor, acesso à internet, aplicativos de



quiz, materiais lúdicos e formulários de registro. A avaliação das ações ocorre de forma contínua, considerando a percepção dos participantes, o engajamento nas atividades e a progressão das habilidades comunicativas em inglês. Essa metodologia busca, assim, investigar o potencial da gamificação como instrumento capaz de ressignificar o processo de ensino-aprendizagem de línguas e promover ambientes mais participativos, colaborativos e motivadores.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação tem se destacado como uma metodologia ativa capaz de aproximar o ensino de línguas de práticas mais envolventes, dinâmicas e motivadoras. Segundo Deterding et al. (2011, p. 10), a gamificação refere-se ao uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos com o objetivo de engajar e motivar as pessoas para a ação. Essa estratégia pedagógica permite tornar o aprendizado mais significativo, pois desperta a curiosidade, o senso de desafio e a cooperação entre os estudantes.

No ambiente pedagógico contemporâneo, “os espaços de aprendizagem educativa abrangem um espectro, desde salas de aula tradicionais até plataformas online contemporâneas e ambientes imersivos de realidade virtual, promovendo métodos de ensino versáteis como colaboração, aprendizado baseado em projetos e aprendizado experiencial” (PAPANIKOLAOU et al., 2023, p. 343). Nessa perspectiva, o uso de atividades gamificadas em clubes de conversação amplia as possibilidades de aprendizado, proporcionando situações comunicativas autênticas, que favorecem a oralidade, a confiança e o engajamento emocional dos participantes.

Kapp (2012, p. 25) afirma que “a gamificação na educação estimula o engajamento ao permitir que os alunos participem de experiências de aprendizado significativas, reforçadas por feedback constante e recompensas simbólicas, o que promove sentimento de conquista e pertencimento”. Essa abordagem é especialmente eficaz no ensino de línguas, pois reduz a ansiedade comunicativa e cria um ambiente seguro para a prática oral. O emprego de desafios e metas linguísticas fortalece a autonomia e a iniciativa do aluno, estimulando a experimentação e o aprendizado ativo.

Assim, a implementação da gamificação no **Clube de Conversação em Inglês** do IFMA Campus Caxias apresenta-se como uma proposta capaz de transformar o espaço educativo em um ambiente colaborativo de troca linguística e cultural. Além disso, Filatro (2020, p. 89), também salienta que as estratégias gamificadas fortalecem o protagonismo



estudantil e a aprendizagem significativa, uma vez que envolvem emoção, desafio e interação. Desse modo, a gamificação no ensino do inglês atua como instrumento mediador entre o aprendizado formal e as práticas comunicativas reais, favorecendo o desenvolvimento integral das competências linguísticas e socioculturais dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados evidencia que a integração de jogos e dinâmicas gamificadas no **Clube de Conversação em Inglês** produziu impacto significativo no aprendizado e na motivação dos participantes. Dos respondentes, 37,5% relataram impacto médio, mas essencial para o progresso, enquanto a maioria destacou efeito altamente positivo, confirmando a eficácia da gamificação como metodologia ativa no ensino de línguas. A comparação entre as experiências de 2024 (sem foco em gamificação) e de 2025 (com aplicação sistemática) revelou que 90% dos estudantes perceberam evolução em suas habilidades orais e aumento da confiança ao se comunicar em inglês, demonstrando que o uso de elementos lúdicos e desafios interativos potencializa o engajamento e transforma o processo de aprendizagem em uma prática mais participativa e colaborativa.

Outro dado relevante foi o impacto da presença de intercambistas estrangeiros: 87,6% dos participantes afirmaram sentir-se mais motivados a praticar o idioma devido ao contato intercultural e às trocas linguísticas reais, o que reforçou a autenticidade comunicativa das atividades. Além disso, 100% dos respondentes avaliaram o ambiente do clube como acolhedor, receptivo e positivo — condição essencial para reduzir a ansiedade, fortalecer a autoconfiança e estimular a participação ativa. Em síntese, os resultados apontam que a gamificação contribuiu de forma decisiva para aprimorar a oralidade, promover o protagonismo discente e consolidar o aprendizado significativo da língua inglesa em contexto colaborativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, evidencia-se que a gamificação aplicada no **Clube de Conversação em Inglês** do IFMA Campus Caxias contribuiu significativamente para o aprimoramento da oralidade e para o fortalecimento da confiança dos participantes no uso da língua inglesa. A combinação entre ludicidade, cooperação e desafios cognitivos mostrou-se eficiente em promover o engajamento e a autonomia dos estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico e motivador. Conclui-se que a gamificação, enquanto metodologia ativa,



representa uma alternativa eficaz para transformar ambientes de ensino em espaços de interação significativa, aprendizagem colaborativa e desenvolvimento de competências comunicativas e interculturais.

REFERÊNCIAS

DETERDING, S. et al. **From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”**. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011, Tampere. Proceedings... New York: ACM, 2011. p. 9–15.

FILATRO, A. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. 4. ed. São Paulo: Senac, 2020.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KRASHEN, S. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon, 1982.

KUZU, Y. **Student Clubs at Universities: A Content Analysis on Diversity**. *Journal of Education and Learning*, v. 10, n. 5, p. 102-116, 2021.

PAPANIKOLAOU, K. et al. **Advances in learning and instruction through educational technology**. Springer, 2023.

RICHARDS, J. C.; RODGERS, T. S. **Approaches and methods in language teaching**. 2.ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

SHOEMAKER, E. M. **English as an International Language: Challenges and Considerations**. In: ENGLISH AS AN INTERNATIONAL LANGUAGE (EIL) LECTURE. Monash University, 2011. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED554546.pdf>. Acesso em: 29 set. 2025.

