



Jogos digitais como recurso pedagógico no Ensino Médio: motivação e engajamento no ensino de Língua Inglesa

Maria Everlany dos Santos Azevedo ¹
Danielle da Silva Pimentel ²
Juliana Oliveira de Santana Novais ³

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência acerca da utilização de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) nas aulas de Língua Inglesa em turmas do Ensino Médio de uma escola pública localizada em União dos Palmares–AL. A experiência parte das observações e intervenções realizadas por duas pibidianas que, no ano de 2025, acompanharam essas turmas e desenvolveram atividades pedagógicas mediadas por recursos digitais, com ênfase no uso de jogos educativos. A inserção dessas tecnologias no ambiente escolar contribui para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo, favorecendo o desenvolvimento das habilidades linguísticas. Considerando que as TDICs fazem parte do cotidiano dos estudantes, sua integração às práticas pedagógicas aproxima o conteúdo escolar de suas vivências, promovendo maior engajamento, participação e motivação. Observou-se que o uso de jogos digitais e outras ferramentas tecnológicas potencializou o envolvimento dos alunos nas atividades propostas, aspecto fundamental para a aprendizagem da língua inglesa. Dessa forma, o estudo evidencia a relevância do uso das tecnologias disponíveis nas escolas como suporte ao ensino de Língua Inglesa, destacando suas contribuições para a motivação discente e para a construção de uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; Língua inglesa; Ensino médio.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem como objetivo contribuir para a formação inicial de futuros professores, ao possibilitar aos estudantes de licenciatura o contato com situações reais de sala de aula durante o processo acadêmico. Essa vivência favorece o aprimoramento da

¹ Graduando em Licenciatura Letras inglês, Bolsista Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, maria.azevedo.2023@alunos.uneal.edu.br

² Graduando em Licenciatura Letras inglês, Bolsista Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, Danielle.pimentel.2022@alunos.uneal.edu.br

³ Formação/atuação profissional Professora/Coordenadora, Bolsista Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, Universidade Estadual de Alagoas, *Campus V*, juliana.novais@uneal.edu.br



prática docente, o desenvolvimento de estratégias pedagógicas e o fortalecimento da relação entre a universidade e a educação básica.

O último edital do PIBID teve início no final do ano de 2024, período em que os pibidianos foram inseridos nas escolas de educação básica com o objetivo de vivenciar, de forma mais próxima, o cotidiano escolar. Nesse momento inicial, os bolsistas passam por uma fase de observação, na qual analisam o ambiente escolar, a dinâmica das aulas, as metodologias utilizadas pelos professores e as interações estabelecidas em sala de aula.

À medida que avançam no programa, os pibidianos passam a assumir, de forma gradual, maior protagonismo no processo de ensino, colaborando com o planejamento das atividades e, posteriormente, conduzindo intervenções pedagógicas sob a orientação do professor supervisor. Esse processo progressivo possibilita a articulação entre teoria e prática, contribuindo para a formação docente inicial e para o desenvolvimento de estratégias didáticas mais contextualizadas e inovadoras.

No contexto deste trabalho, essa inserção permitiu o desenvolvimento de atividades mediadas por tecnologias digitais, especialmente por meio do uso de jogos educativos, os quais foram incorporados às aulas de Língua Inglesa como forma de ampliar o engajamento dos estudantes e promover uma aprendizagem mais significativa.

Diante da atual era tecnológica, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) têm ampliado as possibilidades pedagógicas e aproximado a escola da realidade dos estudantes. Nesse contexto, cabe às instituições de ensino e a programas formativos, como o PIBID, incentivar práticas alinhadas às demandas contemporâneas. Nesse cenário, os jogos digitais configuram-se como uma estratégia complementar, capaz de tornar as aulas mais dinâmicas e favorecer o engajamento dos estudantes.

O PIBID, por sua vez, possibilita a articulação entre teoria e prática ao inserir os licenciandos em experiências que envolvem o uso de recursos digitais. Assim, este artigo tem como objetivo refletir sobre o uso de jogos educativos no ensino de



Língua Inglesa, a partir das experiências vivenciadas no programa, buscando compreender suas contribuições para uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

2 METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza descritiva, configurando-se como um relato de experiência desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O estudo foi realizado em uma escola pública estadual, com turmas do 3º ano do Ensino Médio, envolvendo a participação dos estudantes, duas licenciandas responsáveis pelo planejamento e aplicação das atividades e a professora regente, que acompanhou e orientou todo o processo.

As atividades desenvolvidas consistiram na utilização de jogos digitais e analógicos como estratégia complementar ao ensino de Língua Inglesa. Esses recursos foram aplicados com diferentes finalidades, incluindo introdução de conteúdos, revisão, reforço da aprendizagem e preparação para avaliações, buscando favorecer a participação dos alunos e tornar as aulas mais dinâmicas.

Antes da aplicação, as atividades eram previamente planejadas e discutidas com a professora regente, garantindo alinhamento com o conteúdo trabalhado em sala de aula. Entre os jogos utilizados, destacaram-se frases embaralhadas, quiz interativo, bingo de palavras, jogo da forca e atividades desenvolvidas na plataforma Wordwall, envolvendo associação, memória e construção de frases.

A aplicação seguiu uma sequência organizada, iniciando com a explicação das regras e, quando necessário, a demonstração das atividades. Em seguida, os alunos eram organizados em grupos, duplas ou individualmente, de acordo com a proposta. Durante a realização, ocorreu o acompanhamento das atividades, com esclarecimento de dúvidas e observação das dificuldades apresentadas pelos estudantes.



A coleta de dados foi realizada por meio de observação participante, orientada por registros sistemáticos em um caderno de anotações, no qual foram descritas as atividades aplicadas, as reações dos alunos, as dificuldades identificadas e os resultados observados ao longo das aulas. A análise dos dados ocorreu de forma interpretativa, a partir dos registros produzidos, buscando identificar aspectos relacionados à participação, ao engajamento e à aprendizagem dos estudantes diante das estratégias utilizadas

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação dos jogos permitiu analisar, na prática, a forma como os alunos se posicionavam diante das propostas desenvolvidas em sala de aula. Como os recursos eram previamente planejados e articulados ao conteúdo trabalhado, não se limitaram a momentos de interação, mas contribuíram diretamente para o processo de aprendizagem, evidenciando a importância do planejamento no uso dessas estratégias.

Nos jogos como frases embaralhadas e quiz, especialmente nos momentos de revisão, os estudantes conseguiram retomar os conteúdos de maneira mais dinâmica, o que favoreceu a fixação da aprendizagem. Esse resultado evidencia que o uso de atividades diferenciadas contribui para tornar o processo de ensino menos repetitivo e mais significativo, facilitando a compreensão dos conteúdos.

Já no bingo e no jogo da força, o foco esteve no desenvolvimento do vocabulário e da atenção, sendo trabalhados de forma mais leve, porém com intencionalidade pedagógica. Mesmo sendo atividades mais simples, notou-se que contribuíram para o reconhecimento de palavras e para a participação dos alunos, colaborando com o processo de aprendizagem.

A organização das atividades em duplas e grupos favoreceu a interação entre os estudantes, ampliando a participação, especialmente daqueles que apresentavam mais dificuldades. Esse formato também contribuiu para a redução do receio de errar, aspecto recorrente no ensino de Língua Inglesa, além de auxiliar no desenvolvimento da confiança dos alunos.



Outro aspecto relevante foi a mudança gradual no comportamento da turma ao longo das aulas. Os estudantes passaram a demonstrar maior envolvimento com as atividades, acompanhando melhor as propostas e participando de forma mais ativa. Esse dado indica que o uso de estratégias mais dinâmicas pode influenciar positivamente no interesse e no engajamento dos alunos.

Os registros realizados durante as aulas possibilitaram identificar quais estratégias apresentaram melhores resultados e quais necessitavam de ajustes, reforçando a importância do acompanhamento contínuo no processo pedagógico.

Por outro lado, algumas limitações também foram identificadas, como o tempo reduzido das aulas e a necessidade de organização mais criteriosa de cada etapa. Além disso, a mediação do professor mostrou-se fundamental para orientar os alunos e garantir que os jogos fossem utilizados com finalidade pedagógica.

Dessa forma, os resultados indicam que o uso dos jogos, quando planejado e articulado ao conteúdo, pode contribuir de maneira significativa para o ensino de Língua Inglesa, tornando as aulas mais dinâmicas e favorecendo a aprendizagem, sem substituir as práticas já consolidadas em sala de aula.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das experiências desenvolvidas, foi possível compreender que o uso de jogos digitais, quando integrado de forma planejada ao ensino de Língua Inglesa, contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e participativas, favorecendo o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem.

Em relação ao objetivo proposto, observa-se que a utilização desses recursos como estratégia complementar possibilitou ampliar a participação dos alunos e promover maior interação durante as aulas, evidenciando que práticas diferenciadas podem contribuir para um ensino mais significativo.

No entanto, os resultados também demonstram que a eficácia dessas estratégias depende de fatores como planejamento, mediação do professor e condições



estruturais da escola, o que indica a necessidade de um uso consciente e equilibrado desses recursos.

Dessa forma, o estudo aponta que a integração entre tecnologia e ensino, quando realizada de maneira articulada aos objetivos pedagógicos, pode contribuir positivamente para o ensino de Língua Inglesa, ao mesmo tempo em que reforça a importância de práticas que considerem a realidade dos estudantes e o contexto escolar.

REFERÊNCIAS

MARTINS DA SILVA SOUSA, Leaci; ALVES, Ivanir da Costa; SILVA, Jeromice Moreira da. Jogos digitais: aprendizado do vocabulário em língua inglesa. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação – REASE*, v. 10, n. 4, p. 2257–2267, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i4.13338. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13338>. Acesso em: 29 jan. 2026.

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Vitória: Edifes, 2016. Disponível em: https://edifes.ifes.edu.br/images/stories/ebook_jogos_digitais.pdf. Acesso em: 23 mar. 2026.