

A gamificação no ensino de língua inglesa

Wanderson Oliveira Aguiar¹

Lucinda Mamede Santos²

Antônia Maria Galvão Rocha³

RESUMO: A gamificação consiste na utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios, pontuação, níveis e recompensas, aplicados a contextos não lúdicos, como o ambiente educacional. No ensino da Língua Inglesa, essa metodologia tem se consolidado como uma estratégia pedagógica eficaz para promover maior engajamento, motivação e participação dos alunos no processo de aprendizagem. Diante das dificuldades recorrentes no ensino de línguas estrangeiras, como a desmotivação discente e o distanciamento entre conteúdo e realidade, torna-se necessário adotar práticas pedagógicas inovadoras. Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar a gamificação no ensino da Língua Inglesa, discutindo seus fundamentos teóricos, suas possibilidades de aplicação no contexto escolar e seus impactos no desenvolvimento das habilidades linguísticas. A pesquisa adotou abordagem bibliográfica, fundamentada em autores que discutem gamificação, metodologias ativas e ensino de línguas. Os resultados apontam que a gamificação

¹ Professor do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA Pleno São Luís Centro, e da Secretaria Municipal de Educação de São Luís - MA. Licenciado em Pedagogia e Letras – Português/Inglês, Bacharel em Engenharia de Computação, Especialista em Robótica Educacional e Inteligência Artificial, Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University, e Doutorando em Ciências da Educação na Christian Business School. E-mail: wanderson-o.aguiar@hotmail.com.

² Professora do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA Pleno São Luís Centro. Licenciada em Letras – Inglês, Especialista em Docência de Língua Inglesa e Docência para o Ensino Superior. E-mail: lucindamamede15@gmail.com.

³ Professora do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA Pleno São Luís Centro. Licenciada em Letras – Inglês, Especialista em Docência na Educação Profissional de Nível Técnico. E-mail: antonia.rocha2011@gmail.com.

contribui para uma aprendizagem mais significativa, favorecendo a autonomia, a interação e o interesse dos estudantes.

Palavras-Chave: Gamificação. Ensino de Inglês. Metodologias Ativas. Educação.

1. INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Inglesa ocupa posição de destaque no cenário educacional contemporâneo, considerando a relevância desse idioma em contextos globais relacionados à ciência, tecnologia, cultura, economia e comunicação. A língua inglesa consolidou-se como instrumento essencial de acesso ao conhecimento e à inserção social e profissional dos indivíduos. No entanto, apesar de sua importância, o ensino do inglês ainda enfrenta diversos desafios, especialmente no contexto da educação básica, como a baixa motivação dos alunos, a dificuldade na aprendizagem das estruturas linguísticas e a predominância de práticas pedagógicas tradicionais.

Historicamente, o ensino de línguas estrangeiras esteve pautado na memorização de regras gramaticais e na tradução de textos, o que, muitas vezes, afastou os alunos do uso comunicativo da língua. Com o avanço das tecnologias digitais e a mudança no perfil dos estudantes, torna-se imprescindível repensar essas práticas e buscar metodologias que dialoguem com a realidade dos chamados “nativos digitais”, caracterizados pela familiaridade com jogos, mídias digitais e ambientes interativos.

Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais dinâmica, interativa e motivadora. Segundo Kapp (2012), a gamificação consiste na aplicação de elementos dos jogos em contextos educacionais, com o objetivo de engajar os alunos e potencializar a aprendizagem. No ensino da Língua Inglesa, essa metodologia possibilita o desenvolvimento das habilidades linguísticas de forma lúdica e contextualizada.

Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar a gamificação como estratégia pedagógica no ensino da disciplina de Língua Inglesa, destacando seus

principais fundamentos teóricos, suas formas de aplicação em sala de aula e suas contribuições para o processo educativo.

2. DESENVOLVIMENTO

No mundo do entretenimento, os jogos eletrônicos (games) tem se tornado cada vez mais populares. Isso se deve à imersão proporcionada pelos jogos eletrônicos, devido à união de aspectos cognitivos, sociais, afetivos, etc. Além do entretenimento, os games vêm sendo aplicados na aquisição de conhecimento, apoiando áreas tais como o ensino de idiomas. De fato, os jogos têm um potencial reconhecido de contribuir para a formação educacional e social dos alunos promovendo um desenvolvimento cognitivo de forma prazerosa e dinâmica. Os jogos podem ser utilizados no ensino da Língua inglesa para estimular e desenvolver as habilidades linguísticas dos alunos, contribuindo para o seu processo de aprendizado do idioma.

2.1 Conceito e fundamentos da gamificação

A gamificação é um conceito relativamente recente no campo educacional, mas que tem ganhado destaque devido ao seu potencial de engajamento. De acordo com Deterding et al. (2011), gamificação refere-se ao uso de elementos de design de jogos em contextos que não são jogos, com o intuito de promover maior envolvimento dos participantes. Esses elementos incluem sistemas de pontuação, níveis, desafios, recompensas e feedback imediato.

Kapp (2012) destaca que a gamificação não se resume à utilização de jogos prontos, mas envolve o planejamento de experiências de aprendizagem estruturadas, baseadas em princípios motivacionais. Dessa forma, o aluno passa a ser protagonista do processo educativo, enquanto o professor assume o papel de mediador da aprendizagem.

Os fundamentos da gamificação estão diretamente relacionados às teorias da motivação, especialmente à motivação intrínseca, que ocorre quando o indivíduo se envolve em uma atividade pelo prazer e pelo desafio que ela proporciona. Ao utilizar elementos lúdicos, a gamificação estimula o interesse, a persistência e o engajamento dos estudantes.

2.2 Gamificação e metodologias ativas de aprendizagem

A gamificação está intimamente ligada às metodologias ativas de aprendizagem, que defendem a participação ativa do aluno na construção do conhecimento. Essas metodologias rompem com o modelo tradicional de ensino centrado na figura do professor e valorizam a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas.

Segundo Moran (2015), as metodologias ativas favorecem a aprendizagem significativa, pois colocam o aluno como sujeito do processo educativo. Nesse sentido, a gamificação se apresenta como uma estratégia que potencializa essas metodologias, ao criar situações desafiadoras que estimulam a tomada de decisões e o pensamento crítico.

No ensino da Língua Inglesa, a utilização de metodologias ativas gamificadas permite que o aluno pratique o idioma de forma constante, em situações comunicativas reais ou simuladas, favorecendo o desenvolvimento das habilidades linguísticas.

2.3 A gamificação no contexto educacional

A aplicação da gamificação no contexto educacional tem se mostrado eficaz em diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento. Ao incorporar elementos lúdicos ao processo de ensino, a escola torna o aprendizado mais atrativo e próximo da realidade dos alunos.

Fardo (2013) afirma que a gamificação promove experiências de aprendizagem mais envolventes, pois estimula a curiosidade, a cooperação e a persistência dos estudantes. Além disso, contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como trabalho em equipe, responsabilidade e autonomia.

No ambiente escolar, a gamificação pode ser aplicada tanto por meio de recursos digitais, como plataformas educacionais e aplicativos, quanto por meio de atividades presenciais gamificadas, como jogos pedagógicos, desafios em grupo e competições educativas.

2.4 A gamificação no ensino da Língua Inglesa

No ensino da Língua Inglesa, a gamificação apresenta grande potencial, uma vez que o aprendizado de um idioma exige prática constante, repetição e interação. Ao utilizar jogos e desafios, o professor cria um ambiente favorável à experimentação da língua, reduzindo o medo de errar e incentivando a comunicação.

A gamificação pode ser utilizada no ensino de vocabulário, estruturas gramaticais, compreensão oral, leitura e produção escrita. Atividades como quizzes, jogos de perguntas e respostas, desafios linguísticos e aplicativos educacionais permitem que os alunos pratiquem o idioma de forma lúdica e significativa.

Segundo Oliveira (2016), o uso da gamificação no ensino de línguas contribui para o aumento da motivação e do desempenho dos alunos, além de favorecer a aprendizagem colaborativa.

2.5 Tecnologias digitais e gamificação no ensino de inglês

As tecnologias digitais ampliam as possibilidades de aplicação da gamificação no ensino da Língua Inglesa, tornando as aulas mais interativas e próximas da realidade dos alunos. O uso de recursos digitais permite a criação de atividades baseadas em desafios, pontuação e feedback imediato, favorecendo o engajamento e a motivação dos estudantes.

No ensino de inglês, aplicativos educacionais e plataformas digitais podem ser utilizados para trabalhar vocabulário, estruturas gramaticais e compreensão oral de forma lúdica. Por exemplo, quizzes online e jogos de perguntas possibilitam a revisão de conteúdos de maneira dinâmica, incentivando a participação individual ou em grupo.

Esses recursos estimulam a prática constante do idioma e reduzem o receio dos alunos em errar.

Outra possibilidade é a utilização de atividades gamificadas para produção oral e escrita, como missões em que os alunos precisam elaborar pequenos textos ou apresentações em inglês para avançar de nível. Essas práticas contribuem para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e para a autonomia do estudante.

Dessa forma, as tecnologias digitais, aliadas à gamificação, fortalecem o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, desde que utilizadas de forma planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos.

2.6 Benefícios da gamificação no ensino da Língua Inglesa

A gamificação apresenta inúmeros benefícios para o ensino da Língua Inglesa, sobretudo por promover maior engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem. Ao inserir elementos como desafios, pontuações, recompensas e competições saudáveis, o professor desperta o interesse dos alunos, tornando as aulas mais atrativas e participativas. Essa abordagem contribui para a quebra da rotina tradicional, favorecendo um ambiente mais dinâmico e motivador.

Outro benefício relevante da gamificação é o estímulo à prática constante do idioma. Atividades gamificadas incentivam os alunos a utilizarem a Língua Inglesa de forma contextualizada, seja na leitura, escrita, escuta ou fala. Dessa forma, o aprendizado ocorre de maneira mais natural, permitindo que os estudantes se sintam mais confiantes ao utilizar o idioma em situações comunicativas reais.

Além disso, a gamificação favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, autonomia e responsabilidade. Ao participar de jogos em grupo ou desafios coletivos, os alunos aprendem a trabalhar em equipe, respeitar regras e lidar com erros e acertos. Esses aspectos contribuem para uma aprendizagem mais significativa e integral.

Por fim, destaca-se que a gamificação pode auxiliar na personalização do ensino, respeitando o ritmo e as particularidades dos estudantes. Ao propor diferentes níveis de dificuldade e desafios progressivos, o professor possibilita que cada aluno avance

conforme suas capacidades, tornando o processo de aprendizagem mais inclusivo e eficaz.

2.7 Desafios e limitações da gamificação

Apesar dos benefícios apresentados, a gamificação no ensino da Língua Inglesa também enfrenta desafios e limitações que precisam ser considerados. Um dos principais desafios refere-se ao planejamento pedagógico, pois as atividades gamificadas devem estar alinhadas aos objetivos de aprendizagem e aos conteúdos curriculares, evitando que se tornem apenas momentos recreativos.

Outro aspecto limitador diz respeito à formação docente. Muitos professores ainda não se sentem preparados para utilizar estratégias gamificadas de forma eficaz, seja por falta de conhecimento específico ou por dificuldades no uso de recursos tecnológicos. Nesse sentido, a ausência de formação continuada pode comprometer a aplicação adequada dessa metodologia.

Além disso, a infraestrutura escolar pode representar um obstáculo, especialmente em instituições que não dispõem de equipamentos tecnológicos suficientes ou acesso à internet de qualidade. Essa realidade pode restringir o uso de plataformas digitais e jogos online, exigindo que o professor busque alternativas criativas e acessíveis.

Por fim, é importante ressaltar que o uso excessivo da gamificação pode gerar efeitos negativos, como dispersão ou desinteresse dos alunos. Quando mal planejada, a metodologia pode desviar o foco do aprendizado. Assim, é fundamental que o professor utilize a gamificação de maneira equilibrada, como uma estratégia complementar ao ensino.

2.8 O papel do professor no uso da gamificação

O professor exerce papel fundamental na implementação da gamificação no ensino da Língua Inglesa, sendo o responsável pelo planejamento, mediação e

avaliação das atividades propostas. Cabe ao docente selecionar estratégias que estejam em consonância com os objetivos pedagógicos, garantindo que os jogos e desafios contribuam efetivamente para a aprendizagem.

Além disso, o professor atua como mediador do conhecimento, orientando os alunos durante as atividades gamificadas e incentivando a participação ativa. Sua atuação é essencial para manter o equilíbrio entre o aspecto lúdico e o conteúdo pedagógico, assegurando que o aprendizado ocorra de forma significativa.

Outro ponto importante é a capacidade do professor de adaptar as atividades gamificadas à realidade da turma. Considerar o nível de conhecimento dos alunos, suas dificuldades e interesses é fundamental para o sucesso da metodologia. Dessa forma, o docente promove um ambiente inclusivo e acolhedor, favorecendo o desenvolvimento das competências linguísticas.

Por fim, o professor também desempenha papel avaliativo, utilizando a gamificação como ferramenta para acompanhar o progresso dos estudantes. A observação da participação, do desempenho nos desafios e da evolução individual permite uma avaliação mais formativa, contribuindo para o aprimoramento do ensino e da aprendizagem da Língua Inglesa.

3. CONCLUSÃO

A gamificação no ensino da Língua Inglesa configura-se como uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz, capaz de ressignificar o processo de ensino-aprendizagem ao integrar elementos lúdicos aos objetivos educacionais. Ao longo deste artigo, foi possível compreender que o uso de jogos, desafios, pontuações e recompensas contribui significativamente para o aumento do engajamento, da motivação e da participação ativa dos estudantes, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas.

Observou-se que a gamificação favorece o desenvolvimento das habilidades linguísticas — leitura, escrita, escuta e fala — de forma contextualizada e significativa. Ao utilizar atividades gamificadas, os alunos passam a interagir mais com a Língua

Inglesa, reduzindo bloqueios, inseguranças e o medo de errar, fatores frequentemente presentes no aprendizado de um idioma estrangeiro. Dessa forma, o estudante assume um papel mais protagonista na construção do próprio conhecimento.

Entretanto, o estudo também evidenciou que a aplicação da gamificação exige planejamento pedagógico cuidadoso, formação docente adequada e análise do contexto escolar. A ausência de recursos tecnológicos, a falta de capacitação dos professores e o uso excessivo de atividades lúdicas sem intencionalidade pedagógica podem comprometer os resultados esperados. Assim, a gamificação deve ser compreendida como uma metodologia complementar, e não substitutiva, às práticas tradicionais de ensino.

Por fim, destaca-se o papel fundamental do professor como mediador desse processo, responsável por adaptar as estratégias gamificadas às necessidades dos alunos e aos objetivos curriculares. Quando utilizada de forma consciente e planejada, a gamificação contribui não apenas para a aprendizagem da Língua Inglesa, mas também para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como autonomia, cooperação e responsabilidade. Portanto, conclui-se que a gamificação representa uma importante aliada no ensino de línguas, promovendo uma aprendizagem mais significativa, inclusiva e alinhada às demandas educacionais contemporâneas.

4. REFERÊNCIAS

ALCANTARA, P.R. **A prática docente e as mídias educacionais: convergências e divergências.** Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/572007115855AM.pdf>>. Acesso em: 10 de mai. de 2025.

Brussio, J. B. & Campos Brussio, J. **Uso da tecnologia como recurso na gamificação para o ensino da Língua Inglesa no Ensino Médio.** *Infinitum: Revista Multidisciplinar*, 4(7), 146–177, 2023.

DETERDING, S. et al. ***From game design elements to gamefulness. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference***, 2011.

Elmahida, H. & Elbalqis, P. ***The Implementation of Information and Communication Technology (ICT) in English Foreign Language (EFL) Teaching.*** *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 2024.

FARDO, Marcelo Luís. **A Gamificação como estratégia pedagógica: Estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino.** 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade de Caxias do Sul, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2004.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction.** San Francisco: Wiley, 2012.

MATTOS, E.B.V., JUNIOR, J.C.F., MATOS, M.V.P. **Projetos de Aprendizagem e o Uso de TIC's - Tecnologias de Informação e Comunicação: Novos Possíveis na Escola.** CINTED UFRGS, V.3, Nº 2. Novembro, 2005.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma educação inovadora.** Porto Alegre: Penso, 2015.

OLIVEIRA, Valnira. **Aparecida Alves de. Gamificação educacional para adolescentes com deficiência intelectual.** 2016. 201 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Desenvolvimento de Tecnologia, Faculdade Cidade Verde, Curitiba, 2016.

Poolamannil, M. B. ***The Future of English Language Teaching: Innovations in Digital Learning.*** *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 5(1), 166–168, 2025.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais.** Ncb University Press, Horizon, v. 9, n. 5, p.1-6, out. 2001. Disponível em: Acesso em: 05 maio. 2021.

Reyes-Avila, R. M., Reyes-Avila, J. O., Obando-Mejía, I. G. ***The use of information and communication technologies in the process of teaching English after the COVID-19 pandemic.*** *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 9(3), 111–120, (DOI: 10.21744/ijllc.v9n3.2322), 2023.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação.** 11ª. Ed. São Paulo: Cortez, 2002. (Coleção temas básicos de pesquisa-ação)