

## A gamificação como metodologia ativa nas aulas de Língua Inglesa

### ARTIGO

**José Rosamilton de Lima<sup>i</sup>**

Escola Estadual Vicente de Fontes, José da Penha, RN, Brasil

**Paulo Rogério de Lima<sup>ii</sup>**

Secretaria Estadual de Educação do Ceará, Icó, CE, Brasil

1

### Resumo

Este trabalho tem por objeto de estudo a prática dos jogos e das brincadeiras em aulas de Língua Inglesa com foco na utilização da metodologia ativa gamificação. A pesquisa ocorreu em uma turma do 9º ano de uma escola pública da região do Alto Oeste Potiguar. O objetivo geral deste estudo foi analisar a utilização de jogos e brincadeiras pedagógicas nas aulas de Língua Inglesa como estímulo ao desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, destacando, também, se o professor está aplicando a gamificação como metodologia ativa para o ensino nesse componente curricular. Trata-se de uma pesquisa de enfoque misto, com bases teóricas fundamentadas em autores como Lima e Barbosa (2024), Nascimento, Silva e Morais (2019), Martins (2016) e nos documentos norteadores, como os PCNs (1998) e a BNCC (2018). As reflexões apontam que os jogos e as brincadeiras, se utilizados de forma adequada, podem estimular o aprendizado de Língua Inglesa na escola pesquisada.

**Palavras-chave:** Língua Inglesa. Gamificação. Aprendizagem.

**Gamification as an active methodology in English language classes**

### Abstract

This paper aims to study the practice of games and recreational activities in English language classes, focusing on the use of active gamification methodology. The research was carried out in a 9th grade class at a public school in the Alto Oeste Potiguar region. The general objective of this study was to analyze the use of games and recreational activities in English language classes as a stimulus for the development of student learning, also highlighting whether the teacher is applying gamification as an active methodology for teaching this curricular component. This is a mixed approach research, with theoretical studies based on authors such as Lima and Barbosa (2024), Nascimento, Silva and Morais (2019), Martins (2016) and guiding documents such as the PCNs (1998) and the BNCC (2018). The reflections indicate that games and recreational activities, if used appropriately, can stimulate English learning in the school researched.

**Keywords:** English Language. Gamification. Learning.

## 1 Introdução

Com o avanço tecnológico e a expansão dos meios de comunicação que proporcionam a rapidez de informações em grande escala, é necessário tornar a sala de aula um espaço atrativo e interessante para os estudantes. Quando se trata do ensino de língua estrangeira, observa-se uma maior resistência e desinteresse do educando em participar das aulas de maneira engajada, dificultando o desenvolvimento de habilidades essenciais para a sua formação básica.

A Língua Inglesa é um componente curricular obrigatório a partir do 6º ano (Brasil, 2017) e possui relevância para a formação plurilingüística do aluno, pois se trata de uma língua de comunicação internacional falada por pessoas em muitos países, de diferentes culturas e repertórios linguísticos diversificados. Desse modo, a escola pode ser um ambiente de interação e conhecimento para crianças e adolescentes quando são utilizados métodos e estratégias que despertem o interesse para aprender os conteúdos propostos para o projeto de vida dos estudantes.

Para que o processo de ensino-aprendizagem seja eficiente, faz-se necessária a adoção de metodologias ativas, como a gamificação, que propõe para a sala de aula uma participação interativa, em que o aluno se torne um agente dinâmico na construção do próprio conhecimento, usando os mecanismos dos jogos. Assim, resolvemos desenvolver um estudo partindo da seguinte pergunta problematizadora: como se encontra a utilização de jogos e brincadeiras pedagógicas direcionadas para o aprendizado do aluno em Língua Inglesa?

Nessa perspectiva, definimos como objetivo geral deste estudo analisar a utilização de jogos e brincadeiras pedagógicas nas aulas de Língua Inglesa como estímulo ao desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, destacando, também, se o professor está aplicando a gamificação como metodologia ativa para o ensino desse componente curricular.

Para isso, realizamos uma pesquisa de enfoque misto (Sampieri; Collado; Lucio, 2013), utilizando-se de dois questionários como instrumentais de coleta de informações,

sendo um aplicado para os alunos de uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede estadual de ensino do Rio Grande do Norte localizada no Alto Oeste Potiguar, e outro para o professor de Língua Inglesa que ministra aulas na referida turma, conforme detalharemos *a posteriori*.

3

Este estudo é relevante por investigar e analisar a utilização de jogos e brincadeiras com fins pedagógicos como estratégias metodológicas de ensino que possam dinamizar e enriquecer a prática docente, especialmente, do professor do componente curricular de Língua Inglesa, possibilitando ampliar as oportunidades de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

## 2 Metodologia

Este estudo possui o enfoque misto de pesquisa. Nesse tipo de procedimento metodológico, há uma combinação de aspectos quantitativos e qualitativos. Para Sampiere, Collado e Lucio (2013, p. 550), a pesquisa de enfoque misto é caracterizada pela “[...] integração sistemática dos métodos quantitativo e qualitativo em um só estudo, cuja finalidade é obter uma fotografia mais completa do fenômeno”.

Como instrumentos de pesquisa para coleta e discussão das informações, foram utilizados dois questionários que foram aplicados presencialmente. Um questionário foi aplicado para 30 alunos de uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede estadual do Alto Oeste Potiguar. O referido questionário foi composto por seis questões, sendo duas totalmente abertas e quatro com combinação de opções de marcações e justificativas (Quadro 1, *a posteriori*).

As questões versaram sobre as percepções discentes a respeito do ensino e aprendizagem da Língua Inglesa e da utilização de jogos e brincadeiras pedagógicas nas aulas desse componente curricular. A aplicação desse questionário ocorreu no período do mês de dezembro de 2024. Cabe mencionar que essa escolha da turma do 9º ano ocorreu por se tratar do último ano do Ensino Fundamental; portanto, esses alunos podem relatar com mais propriedade sobre seus aprendizados ao final dessa etapa de ensino.

Um outro questionário foi aplicado ao professor de Língua Inglesa da referida turma. Esse instrumental foi composto por três questões, sendo as duas primeiras com combinação de opções de marcações e justificativas, e a terceira totalmente aberta (Quadro 2, *a posteriori*). A aplicação ocorreu de forma simultânea a dos alunos. As questões abordaram as atividades pedagógicas realizadas pelo docente com foco na utilização de jogos e brincadeiras nas aulas de Língua Inglesa.

É importante ressaltar que todos os participantes foram esclarecidos dos propósitos desta pesquisa e seus fins educativos, disponibilizando-se a participarem de forma livre e esclarecida, formalizado mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

### 3 Resultados e discussão

Na contemporaneidade, a sociedade exige excelência no mercado de trabalho global. Logo, as pessoas podem se preparar para a competitividade de empregos e para uma vida efetiva em uma sociedade globalizada. Nesse sentido, o conhecimento em Língua Inglesa pode ser uma ferramenta vantajosa para conseguir um bom emprego. Diante disso, muitas pessoas que compreendem essa relevância e que possuem condições financeiras favoráveis buscam escolas particulares que ensinam idiomas para se qualificarem. Por isso, proporcionar na escola pública um ensino de Língua Inglesa com qualidade é uma missão educacional e uma forma de inclusão social.

Vale ressaltar que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) determinam como objetivos para o Ensino Fundamental que os alunos sejam capazes de “questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação” (Brasil, 1998, p. 8). Assim, o ensino desse componente curricular propicia uma formação integral para o aluno, com a finalidade de torná-lo um sujeito capaz de compreender e atuar na sociedade contemporânea de forma crítica e transformadora para o seu bem-estar e daqueles com quem interage.

Dessa forma, ofertar a Língua Inglesa no currículo promove na educação uma força libertadora, pois a aprendizagem desse idioma não deve ser privilégio apenas de classes sociais elitizadas. “A aprendizagem de Língua Estrangeira aguça a percepção e, ao abrir a porta para o mundo, não só propicia acesso à informação, mas também torna os indivíduos, e, consequentemente, os países, mais bem conhecidos pelo mundo” (Brasil, 1998, p. 39). Logo, por se tratar de uma língua de valorização social pelo planeta e de espetacularização da mídia, o Inglês divulga a literatura, cultura, arte, economia, costumes, entre outros aspectos dos países, por uma grande expansão global.

A Língua Inglesa é utilizada de forma hegemônica no contexto global nos negócios, na ciência, na universidade, na música, na literatura, no cinema, entre outros. Assim, o ensino de Inglês de qualidade na escola pública é uma forma de preparar o aluno para exercer cidadania, pois o estudante pode se tornar protagonista, adquirindo formação crítica para compreender e atuar ativamente em uma sociedade cada vez mais competitiva.

Nesse contexto, a BNCC (2018) delimita que:

o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. É esse caráter formativo que inscreve a aprendizagem de inglês em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, na qual as dimensões pedagógicas e políticas estão intrinsecamente ligadas (Brasil, 2018, p. 241).

Entretanto, são muitas as dificuldades no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa na escola pública, a saber: turmas lotadas; falta de capacitação contínua dos professores; poucas aulas semanais; falta de laboratório de línguas com auxílio de recursos didáticos para proporcionar maior aprendizado; e desmotivação por parte dos alunos. Diante desses desafios, é importante que o professor proporcione uma boa interação com o aluno, criando na sala de aula um ambiente que valorize as atividades desenvolvidas, para que ele se sinta bem emocionalmente, inclusive durante o processo avaliativo.

Isso significa que o professor deve aconselhar, coordenar, dirigir, liderar, encorajar, animar, estimular, partilhar, aceitar, escutar, respeitar e compreender o aluno. Deve colocar-se em seu lugar para que a outra língua não se lhe apresente como “estrangeira”, isto é, estranha a ele, mas sim como a língua de outras pessoas, que ele, pouco a pouco, vai aprendendo a apreciar e à qual, cada vez mais ele vai aprendendo a dar sentido (Brasil, 1998, p. 82).

6

Por isso, ser professor requer uma formação contínua, na qual ele seja capaz de compreender as mudanças sociais e as novas exigências que surgirem como resultado dessas transformações. Então, o educador tem que propiciar um ambiente de acolhimento ao aluno, orientando-o para que ele possa ser atuante no espaço de convivência com uma percepção crítica e protagonista definindo a sua identidade na ocupação de um espaço em que se obtenha êxito pessoal e acadêmico de acordo com as demandas da sociedade contemporânea.

Para atender as demandas do mundo contemporâneo, o professor de inglês não pode ser apenas um técnico do idioma. Ele precisa ser um educador linguístico interculturalmente competente. O ensino de inglês não envolve somente aspectos linguísticos e didáticos, mas também aspectos relativos à cultura e à sociedade em geral (Megale; Magalhães, 2021, p. 34).

O professor de Língua Inglesa pode desenvolver, em sala de aula, diversas atividades como projetos que envolvam culinária, festas tradicionais, sarau lítero-musical, seminários sobre economia, Geografia, costumes, tradições, população, História, política, relato de vivências no exterior, entre outros aspectos relacionados a esse idioma. “Cabe ao professor fazer, dentro de suas possibilidades, o máximo esforço possível para manter a motivação dos alunos que já têm e despertá-la nos que se encontram desmotivados” (Fernández; Callegari, 2009, p. 48). Para isso, podem ser priorizadas atividades dinâmicas em forma de competição e com recompensas para motivação com o intuito que eles construam seu aprendizado de forma prazerosa e autônoma.

Vale ressaltar que muitos alunos se sentem sufocados em sala de aula, porque as informações trazidas pelos professores não conseguem atrair a atenção dentro do seu contexto sócio-histórico, o que, consequentemente, provoca desinteresse, tornando a aula monótona. Nesse cenário, o professor necessita repensar o processo de ensino-aprendizagem,

buscando metodologias ativas que promovam um maior engajamento de seus educandos. Logo, defendemos que metodologias ativas podem tornar mais fácil para os estudantes o aprendizado de Língua Inglesa, pois “potencializam o desenvolvimento de competências e habilidades, abarcando não somente conteúdos e conceitos, mas também processos necessários para a construção do conhecimento. Assim, contribuem para uma formação integral dos estudantes” (Megale; Magalhães, 2021, p. 122).

Na contemporaneidade, para se obter êxito profissional, é necessário qualificação com a finalidade de competir no mercado laboral para superar seus concorrentes. No contexto escolar, o estudante está desenvolvendo habilidades para atingir competências que podem ser úteis para toda a sua vida, no âmbito pessoal, intelectual e/ou profissional. Diante dos desafios no convívio social, os conhecimentos em língua estrangeira podem ser primordiais para uma participação de protagonismo na sociedade. Nesse sentido, ser professor exige conhecimentos, habilidades e competências que despertem no aluno o desejo de aprender. Então, inserir jogos e brincadeiras na sala de aula com propósito didático pode ser uma boa estratégia para motivar o estudante para a realização de atividades em Língua Inglesa.

No contexto dessa sociedade complexa e dinâmica em que situam as pessoas em uma competição na busca por espaços nas universidades, na produção e na divulgação de conhecimentos científicos, no mercado de trabalho, entre outros, é essencial que a escola acompanhe algumas evoluções a fim de que consiga preparar seus educandos para atuar com protagonismo no cenário local, nacional e global. No ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira, a gamificação pode ser uma forma de engajamento eficiente. Pode ser citado como exemplo o Duolingo. Por meio desse aplicativo, milhões de pessoas em diversos países aprendem idiomas de forma interativa e gamificada.

Dessa forma, “os aplicativos educacionais têm apostado em engajar os alunos através de uma aprendizagem leve e divertida, com base em narrativas, personagens carismáticos, sistemas de recompensa e tarefas curtas” (Araujo, 2022, p. 6). Assim, para aqueles alunos que estão habituados aos jogos em telas, o Duolingo pode ser um

instrumento eficiente para o aprendizado, em decorrência de sua inserção com mais facilidade nesse universo gamificado.

8

Nesse sentido, metodologias ativas – como a gamificação – podem ser aplicadas para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. “As metodologias ativas fundamentam-se na ideia de que a construção do conhecimento ocorre de forma colaborativa e atribuem ao estudante um papel ativo nesse processo” (Megale; Magalhães, 2021, p. 122). Logo, o professor possui um papel fundamental na busca de metodologias atrativas para motivar o aluno na aprendizagem de um idioma. Por exemplo, “o fato de não exercitarem a oralidade na língua estrangeira e a dispersão encontrada em salas muito cheias podem comprometer a motivação dos alunos” (Fernández; Callegari, 2009, p. 43).

É importante que sejam utilizados, na sala de aula de Língua Inglesa, jogos e brincadeiras para motivar os alunos para aprendizagem do idioma de forma prazerosa e divertida. Nas últimas décadas, o método de ensino de línguas estrangeiras proposto é aquele que proporciona uma comunicação de forma eficaz.

É no âmbito do Enfoque Comunicativo que as atividades propostas aparecem nitidamente associadas à motivação: quanto maior for o interesse no conteúdo e nos procedimentos, e se houver algum tipo de desafio a ser superado, maior será a motivação dos alunos. Nessa mesma linha situam-se as atividades lúdicas, também incluídas neste enfoque e igualmente vinculadas ao elemento motivador (Fernández; Callegari; Rinaldi, 2012, p. 38).

A utilização de jogos e brincadeiras se insere na metodologia de ensino ativa denominada de gamificação. Para Araujo (2022, p. 5), “gamificar significa adotar certos princípios da mecânica dos *games* para promover um envolvimento e até mesmo um comprometimento de determinado grupo de pessoas com determinada situação”. No contexto educacional, especificamente aplicados ao ensino de Língua Inglesa, os mecanismos de recompensa, bônus, premiações, classificação em *ranking*, entre outros, podem servir para estimular o aluno em um ambiente competitivo no intuito de torná-lo protagonista no desenvolvimento de atividades em sala de aula e, consequentemente, aplicar o conhecimento adquirido em habilidades e competências na sociedade.

Para atendermos aos objetivos deste trabalho, elaboramos e aplicamos um questionário para os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. Veja o seguinte instrumento de pesquisa no Quadro 1:

## Quadro 1 – Questionário destinado aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental

9

- 1 – Você gosta de estudar a Língua Inglesa? Em caso afirmativo, menciona suas atividades preferidas nesse componente curricular. Em caso negativo, justifique sua resposta.  
( ) Sim      ( ) Não
- 2 – Na sua opinião, qual a importância de aprendermos a Língua Inglesa? Explique.
- 3 – Como você considera seu conhecimento em Língua Inglesa? Comente.  
( ) Ótimo      ( ) Bom      ( ) Regular      ( ) Ruim
- 4 – Você utiliza algum jogo em sua rotina extra sala de aula? Em caso afirmativo, mencione quais são eles e por que você os joga. Em caso negativo, justifique sua resposta.  
( ) Sim      ( ) Não
- 5 – Cite alguns jogos e/ou brincadeiras de que você participou nas aulas de Língua Inglesa do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.
- 6 – Você acha que a sua participação em jogos e/ou brincadeiras nas aulas de Língua Inglesa contribui para um maior aprendizado? Justifique.  
( ) Sim      ( ) Não

Fonte: elaborado pelos autores.

Todos os 30 alunos matriculados no 9º ano responderam ao questionário. No que se refere à primeira questão, foi verificado que 15 alunos gostam de estudar a Língua Inglesa (50%) e 15 não gostam (50%). Vejamos o Gráfico 1:

**Gráfico 1 – Gosto para estudar a Língua Inglesa**



Fonte: elaborado pelos autores.

Por um lado, os alunos que gostam de estudar a Língua Inglesa a consideram interessante por possuir uma oralidade atrativa, com pronúncia agradável e curiosidades culturais que despertam seu interesse. Logo, alguns deles afirmaram participar de atividades dinâmicas, como o jogo da memória. Outros leem livros, escutam músicas, produzem textos escritos e realizam os exercícios escritos solicitados pelo professor de sala de aula. Portanto, “o lúdico passa a ser um instrumento indispensável no ensino-aprendizagem da língua inglesa, baseando-se na ideia de que essas atividades lúdicas tornem a aula um atrativo indispensável e um ímã em que os alunos absorvam conteúdo e vocabulário de forma mais eficiente” (Nascimento; Silva; Moraes, 2019, p. 6).

Por outro lado, os alunos que não gostam de estudar a Língua Inglesa relataram que possuem muitas dificuldades na compreensão do idioma na sua forma escrita, principalmente, na oralidade e, por isso, sentem-se incapacitados de aprendê-lo. Além disso, eles acreditam que jamais participarão de uma situação comunicativa real utilizando a Língua Inglesa e que esse componente curricular não possui relevância para o seu projeto de vida. Também foi apontado que as aulas não possuem interatividade e se resumem apenas em atividades que devem ser respondidas pelos alunos e corrigidas pelo professor. Isso ficou perceptível nas respostas, por meio dos enunciados utilizados, tais como: “*o Inglês não presta para nada*”, “*eu não consigo entender absolutamente nada no*

*Inglês*", "sem a ajuda do professor eu não sei nem o que está pedindo nas provas", "para que estudar *Inglês*, se eu não saio de minha cidade e nunca vou sair do Brasil", "acho que o *Inglês* não é importante para minha vida". Esses relatos explicitam a pouca valorização com a Língua Inglesa na percepção dos alunos.

11

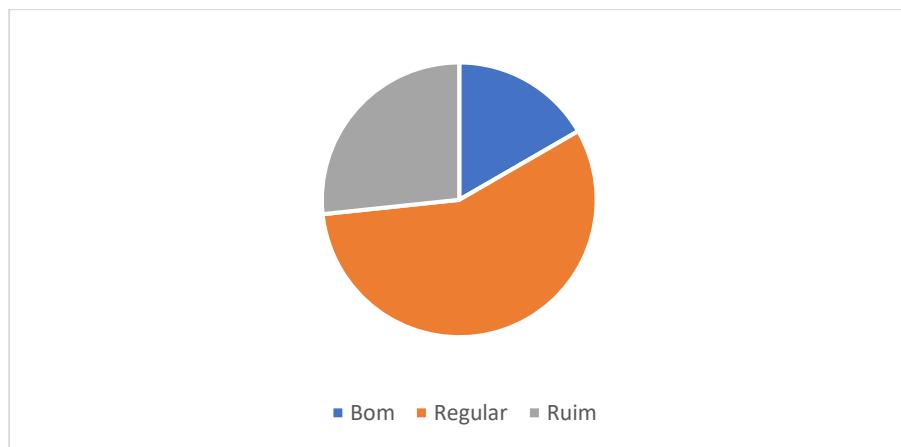
Na segunda questão, os alunos opinaram que o *Inglês* é relevante, visto que é a língua universal da contemporaneidade. Dessa forma, os conhecimentos nesse idioma proporcionam uma interação comunicativa com pessoas de outros países, amplia as possibilidades para o mercado de trabalho, conduz uma imersão em novas culturas, contribui para a prática do turismo internacional e possibilita um aprofundamento nos estudos acadêmicos.

Assim, o estudo da língua inglesa possibilita aos alunos ampliar horizontes de comunicação e de intercâmbio cultural, científico e acadêmico e, nesse sentido, abre novos percursos de acesso, construção de conhecimentos e participação social. É esse caráter formativo que inscreve a aprendizagem de *inglês* em uma perspectiva de educação linguística, consciente e crítica, na qual as dimensões pedagógicas e políticas são intrinsecamente ligadas (Brasil, 2018, p. 199).

Quando solicitados na terceira questão para realizarem uma autoavaliação do seu aprendizado em Língua Inglesa, ninguém se considerou ótimo, 5 alunos acreditam que possuem um bom conhecimento nesse idioma (16,6%), a maioria (17) se acha regular (56,7%) e 8 consideram que seu aprendizado é ruim (26,7%), conforme o Gráfico 2:



**Gráfico 2 – Conhecimento em Língua Inglesa**



Fonte: elaborado pelos autores.

Os alunos que consideram ter BOM aprendizado em Inglês relatam possuir um bom vocabulário e afirmam que conseguem ler e interpretar pequenos textos, bem como escrever algumas frases. Porém, possuem dificuldades em compreender e produzir textos orais.

Já aqueles que possuem um aprendizado REGULAR, mencionam a compreensão de algumas palavras em músicas, diálogos e textos curtos. Ademais, conhecem algumas regras gramaticais, identificam as palavras cognatas e outros vocábulos mais acessíveis para uma melhor tradução. Também é citado que há o domínio de um vocabulário básico, como cores, objetos, frutas, animais, números, entre outros temas.

Por fim, os estudantes que acham que seu conhecimento em Língua Inglesa é RUIM relataram que não conseguem compreender nem escrever palavras simples, frases e pequenos textos nesse idioma. Entretanto, vale salientar que “em linhas gerais, o que a aprendizagem de uma Língua Estrangeira vai fazer é: aumentar o conhecimento sobre linguagem que o aluno construiu sobre sua língua materna, por meio de comparações com a língua estrangeira em vários níveis” (Brasil, 1998, p. 28).

Perguntados, na quarta questão, sobre a utilização de algum jogo em sua rotina, 22 alunos (73%) responderam que praticam pelo menos um jogo, enquanto 8 (27%) não utilizam nenhum jogo na sua rotina diária. Observemos o Gráfico 3:

**Gráfico 3 – Utilização de jogos no dia a dia**



13

Fonte: elaborado pelos autores.

Os alunos citaram os seguintes jogos praticados em sua rotina: *Brawl Stars*, *My Singing Monsters*, *Rent Please*, *Valorant*, *Roblox*, *Football FIFA*, *Free Fire*, *Cooking Rage*, *Skullgirls*, *Cookie Run Kingdom*, *Cooking Fever*, *Minecraft*, *Genshin Impact*, jogos de tabuleiro, dominó, UNO, sinuca e baralho. Eles afirmaram ainda que, quando jogam, ocorre uma diminuição do estresse, descontraem e é uma ótima forma de entretenimento, além de proporcionar interação com outras pessoas, aumentando suas amizades. Como podemos observar, 73% dos alunos possuem alguma familiaridade com algum jogo.

Nesse contexto o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem de LI, na medida em que propõe o estímulo ao interesse do aluno, que tem no jogo um fator de desenvolvimento dos diferentes níveis de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (Martins, 2015, p. 11).

Dessa forma, a inserção de jogos pedagógicos pode ser uma estratégia fundamental para a melhoria da aprendizagem no ensino de Língua Inglesa. Já os alunos que não jogam alegam não gostar da atividade e a consideram desnecessária. No Brasil, o ensino de língua estrangeira tem sido orientado para o enfoque comunicativo, no qual se objetiva a competência para uma comunicação eficiente visando à atuação de forma protagonista na sociedade contemporânea. A partir dele, os alunos podem vivenciar diversificadas atividades sociais em sua rotina, como os jogos e brincadeiras, pois é concebível que a prática de sala de aula se aproxime dessa realidade para a produção de conhecimento que faça sentido para a vida do educando.

Para isso, a prática de sala de aula deve ser baseada em materiais autênticos, típicos da vida social do aluno, em excertos de linguagem contextualizados além da frase e focando nas quatro habilidades linguísticas, pois o conhecimento de uma língua, segundo a abordagem comunicativa, requer que seu usuário seja capaz de utilizar a língua para ler, escrever, falar e escutar – habilidades presentes no cotidiano da vida social (Tílio, 2015, p. 54).

Em relação à questão 5, 26 alunos relataram que não participaram de nenhum jogo ou brincadeira nas aulas desse componente curricular no Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano. Entretanto, 4 alunos citaram ter brincado de caça-palavras e outros jogos que associam palavras com desenhos. Com base no exposto, é perceptível que, na prática pedagógica do professor, ainda não é utilizada a gamificação de forma plena. Essa metodologia ativa consiste na utilização dos princípios de jogos para propósitos educacionais.

Sugerimos que o professor de línguas faça uso do lúdico através de jogos que desafiem o intelecto dos alunos na busca pelo conhecimento da LE. Planejar e pesquisar atividades inovadoras podem contribuir na absorção significativa dos conteúdos ministrados, internalizando-os através de exercícios e atividades diversas e prazerosas. Com a utilização dos jogos lúdicos, o professor pode ainda optar por reunir os alunos em grupos, provendo a interação e o compartilhamento das informações entre eles (Nascimento; Silva; Moraes, 2019, p. 4).

Por fim, na sexta questão, 26 alunos investigados (87%) acham que a participação em jogos e/ou brincadeiras nas aulas de Língua Inglesa contribui para um maior

aprendizado. Já 4 (13%) acreditam que não trará nenhuma contribuição. Vejamos o Gráfico 4.

**Gráfico 4 – Contribuição dos jogos para o aprendizado de Língua Inglesa**



15

Fonte: elaborado pelos autores.

Os alunos que responderam de forma afirmativa justificaram que a prática de jogos poderá deixar a aula interativa, dinâmica, atrativa e interessante, por contribuir para uma maior concentração e aumentar a criatividade, fazendo com que eles aprendam com mais facilidade, de forma divertida e prazerosa.

Nesse sentido, as atividades com a linguagem dos jogos, roteirizadas de acordo com a faixa etária, podem integrar o cotidiano escolar, promovendo a colaboração e a socialização, despertam o raciocínio lógico, estimulam a criatividade e conduzem para o uso de estratégias. Ademais, essas atividades ensinam a lidar com a competição, contribuem para o respeito à diversidade e incentivam a troca de ideias, estimulando o desejo de conquistar metas, como também podem auxiliar na superação de derrotas (Lima; Barbosa, 2024, p. 19).

Dito isso, reafirmamos a necessidade de inserir uma prática de ensino pautada pela inserção de jogos e brincadeiras no âmbito escolar, especificamente nas aulas de Língua Inglesa, haja vista ser uma estratégia metodológica que poderá proporcionar maior

interesse dos alunos em aprender conteúdos essenciais para desenvolverem habilidades e competências linguísticas primordiais para sua formação educacional.

Ao verificarmos a percepção dos alunos sobre a utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, sentimos a necessidade de compreendermos também o que pensa o professor a respeito disso e se ele utiliza a gamificação como metodologia ativa para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Assim, elaboramos e aplicamos o seguinte questionário, representado no Quadro 2:

## Quadro 2 – Questionário destinado ao professor de Língua Inglesa do 9º ano do Ensino Fundamental

1 – Você gosta de lecionar a Língua Inglesa? Em caso afirmativo, mencione suas atividades preferidas nesse componente curricular. Em caso negativo, justifique sua resposta.

( ) Sim ( ) Não

2 – Você utiliza jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica nas aulas de Língua Inglesa? Em caso afirmativo, mencione quais são essas atividades e por que você as utiliza. Você pode citar jogos e brincadeiras que você trabalhou nas aulas de Língua Inglesa do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Em caso negativo, justifique sua resposta, apontando as dificuldades para a utilização de jogos e brincadeiras.

3 – Na sua opinião, qual a relevância da gamificação nas aulas de Língua Inglesa no Ensino Fundamental? Existem dificuldades para utilizá-la? Justifique.

Fonte: elaborado pelos autores.

No tocante à primeira questão, o professor afirma gostar de lecionar Língua Inglesa e acredita que o trabalho a partir da leitura é primordial para o aprendizado de seus alunos. Segundo ele, *“as atividades de leitura nos levam a refletir sobre os mais variados temas, e consequentemente, auxilia aos alunos a construir um conhecimento para a vida”*.

Com relação à segunda questão, o docente respondeu que não utiliza jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos nas aulas de Língua Inglesa, pois “a falta de planejamento coletivo e a ausência de ferramentas práticas dificultam o engajamento nessas novas metodologias de ensino para esse componente curricular”. Podemos inferir, a partir da resposta do professor, que a sua realidade é igual a de muitos outros pelo Brasil, porque possui jornada dupla de trabalho com muitas tarefas burocráticas sob sua

responsabilidade, que consequentemente o deixam sobrecarregado sem tempo de buscar uma formação continuada em cursos de atualização que contemplam as novas metodologias de ensino. Logo, o comodismo e a falta de iniciativa do professor em trazer atrativos para suas aulas podem tornar o ensino de Língua Inglesa monótono.

17

Como alternativa para tornar as aulas dinâmicas e atrativas, o professor pode utilizar, em sua prática pedagógica, os jogos analógicos, como também os digitais com fins educacionais para facilitar a aprendizagem em Língua Inglesa. Assim, sugerimos a realização de jogos e brincadeiras, tais como: *Quiz*, *WordBrain*, *Scrabbles*, *Stop!*, *Pictionary*, *Snakes and Ladder*, *The Game of Life*, *Clue*, *Red light green light*, *Duck duck goose*, *Memory Game*, *Scramble Words*, *Running Dictation*, *Draw Something*, *Bingo*, Jogo da forca, Advinhe qual é a música, Advinhe quem é o(a) cantor(a), entre outros.

Na questão 3, o professor reconhece que a gamificação pode auxiliar na aprendizagem dos alunos, por causa do entretenimento e da socialização. Entretanto, o docente alega a falta de tempo e de recursos didáticos para aplicação dessa metodologia ativa em sala de aula.

Os jogos e as brincadeiras em sala de aula podem promover a cooperação e a interação entre os alunos. Elas podem ser utilizadas para facilitar a aprendizagem e não como distração da turma, pois essas atividades lúdicas devem ser elaboradas e executadas com propósitos educacionais para tornar a aprendizagem efetiva e significativa. Vale ressaltar que o professor não pode exagerar na utilização dos jogos e brincadeiras, pois nem todos os estudantes gostam de atividades lúdicas. Além disso, a utilização desses instrumentos pedagógicos deve envolver o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula como forma de ser uma estratégia para consolidar o aprendizado.

Nesse sentido, os jogos podem proporcionar a diminuição da timidez do aluno, aumentar a concentração, a criatividade e o desafiar para a aprendizagem. Então, cabe ao professor fazer um bom uso desse recurso didático para que essas atividades lúdicas não se tornem banalizadas e consigam atingir seu propósito educacional, que é facilitar a aprendizagem do aluno. Portanto, se utilizada a metodologia ativa da gamificação na sala de aula, o professor poderá direcionar seu olhar para a evolução do aluno de forma

personalizada, considerando seu progresso a partir da superação das dificuldades por meio dos desafios propostos, utilizando a logística e os mecanismos dos jogos como propósito didático.

## 4 Considerações finais

18

Foi constatado que metade dos alunos pesquisados gostam de estudar a Língua Inglesa e que a maioria considera como REGULAR o seu nível de conhecimento nesse idioma. Os alunos sentem-se motivados com a participação em jogos e brincadeiras, possibilitando uma maior aprendizagem em Língua Inglesa de forma dinâmica, interativa e prazerosa.

Podemos dizer que é possível que os alunos sejam motivados em sala de aula para aprender o Inglês mediante atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras. Isso pode ocorrer porque 26 alunos investigados (87%) acreditam que a participação em jogos e brincadeiras nas aulas de Inglês pode contribuir para um maior aprendizado. Ademais, a maioria já utiliza algum jogo no seu cotidiano para diversificados propósitos, como também reconhecem a importância de estudar esse idioma.

Vale ressaltar a necessidade de políticas públicas eficientes que oferte formação continuada para o professor na área de línguas estrangeiras para que ele tenha conhecimento das metodologias ativas e possa aplicá-las em sala de aula no intuito de proporcionar para seus alunos aulas dinâmicas e atrativas.

Fora da escola, os alunos vivenciam práticas de linguagem como os jogos analógicos e virtuais que envolvem a Língua Inglesa. Assim, os professores poderiam acatar melhor essa afinidade que seus alunos têm com os jogos e brincadeiras e incorporá-la no processo ensino-aprendizagem no contexto escolar, de forma dinâmica.

## Referências

ARAUJO, Thamiris Oliveira de. Games no currículo e a (des)motivação: investigando o uso de aplicativos gamificados na aula de inglês no ensino médio. **Revista Vozes dos Vales**, UFVJM – MG, n. 22, Ano XI, out. 2022. Disponível em:

<http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/numero-23-ano-xi-052023/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. Disponível em:  
<https://www2.senado.leg.br/bdsf/item/id/529732>. Acesso em: 5 abr. 2024.

19

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

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; CALLEGARI, Marília Vasques. **Estratégias motivacionais para aulas de espanhol**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; CALLEGARI, Marília Vasques; RINALDI, Simone. **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira: espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas**. São Paulo: IBEP, 2012.

LIMA, José Rosamilton de; BARBOSA, Edilene Rodrigues. A gamificação na educação infantil em uma escola do município de José da Penha. **Revista educação & infâncias**, Natal, v. 3, n. 4, 2024. Disponível em:

<https://periodicos.ufrn.br/educacaoinfancia/article/view/34460>. Acesso em: 10 jan. 2025.

MEGALE, Antonieta; MAGALHÃES, Simone Alves. **A formação em diálogo: língua inglesa**. São Paulo: Richmond Educação, 2021.

NASCIMENTO, Francimaria Machado do; SILVA, Fabio Rafael Dias da; MORAES, Patrícia Vieira de. Jogos no ensino da Língua Inglesa: um facilitador do ensino-aprendizagem. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 4, ed. 7, v. 2, p. 5-15, jul. 2019. Disponível em:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-no-ensino>. Acesso em: 20 abr. 2024.

MARTINS, Viviane Lima. O lúdico no processo ensino-aprendizagem da língua inglesa. **Intr@ciência Revista Científica**, ed. 10, dez. 2015. Disponível em:  
[https://uniesp.edu.br/sites/\\_biblioteca/revistas/20170531134517.pdf](https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20170531134517.pdf). Acesso em: 10 abr. 2024.

SAMPIERI, Roberto Hernandez; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, María del Pilar Baptista. **Metodología de Pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre, RS: Editora Penso, 2013.

TILIO, Rogério. Repensando a abordagem comunicativa: multiletramentos em uma abordagem consciente e conscientizadora. In: ROCHA, Cláudia Hilsdorf; FRANCO MACIEL, Ruberval. **Língua estrangeira e formação cidadã**: por entre discursos e práticas. 2. ed. Coleção: Novas perspectivas em Linguística Aplicada. v. 33. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

20

<sup>i</sup> **José Rosamilton de Lima**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3819-7067>

Escola Estadual Vicente de Fontes, Secretaria de Estado da Educação, da Cultura, do Esporte e do Lazer do Rio Grande do Norte, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte  
Licenciado em Letras/Inglês; Letras/Espanhol (UERN) e Pedagogia (Universidade Anhanguera); Especialista em Linguística Aplicada e Língua Inglesa (UERN); Gestão Escolar (UFRN); Mestre em Letras (UERN). Professor de Inglês e Espanhol da rede estadual de ensino do Rio Grande do Norte. Contribuição de autoria: autor do artigo, contribuindo na coleta de dados, na análise e na escrita do artigo.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1277527884264078>

E-mail: [rosamiltonlima@hotmail.com](mailto:rosamiltonlima@hotmail.com)

<sup>ii</sup> **Paulo Rogério de Lima**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2323-4008>

Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 17), Secretaria Estadual de Educação do Ceará (Seduc), Universidade Estadual do Ceará (Uece)  
Licenciado em Educação Física (UERN), Especialista em Educação Física Escolar (FIP), Mestre e Doutor em Educação (Uece).  
Contribuição de autoria: autor do artigo, contribuindo na escrita e na revisão.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6992020951421284>

E-mail: [progerio.sport@gmail.com](mailto:progerio.sport@gmail.com)

**Editora responsável:** Genifer Andrade.

**Especialistas ad hoc:** Mirtes Rose Menezes da Conceição e Francisco Jahannes dos Santos Rodrigues.

### Como citar este artigo (ABNT):

LIMA, José Rosamilton de; LIMA, Paulo Rogério de. A gamificação como metodologia ativa nas aulas de Língua Inglesa. **Rev. Pemo**, Fortaleza, v. 7, e15452, 2025. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/15452>

Recebido em 22 de abril de 2025.

Aceito em 6 de julho de 2025.

Publicado em 22 de setembro de 2025.