



Instituto Federal de Brasília
Campus Riacho Fundo
Curso Licenciatura em Língua Inglesa

MANOELA BERSAN DE BRITO

**A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA INTERAÇÃO
NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS**

Brasília
2025

MANOELA BERSAN DE BRITO

**A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA INTERAÇÃO
NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS**

Projeto de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Inglês do *Campus* Riacho Fundo do Instituto Federal de Brasília como requisito parcial para obtenção de título de Licenciado em Língua Inglesa.

Orientador(a): Prof^a Dr^a Bruna Lourenção Zocaratto

Brasília
2025

Brito, Manoela Bersan.

A influência da gamificação no desenvolvimento da interação no ensino e aprendizagem de inglês / Manoela Bersan Brito ; orientação Bruna Lourenção Zocaratto. — Riacho Fundo, DF: 2025.

47 f. [object HTMLSelectElement]; 30 cm.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras-Inglês) — Instituto Federal de Brasília, Campus Riacho Fundo, Riacho Fundo, DF, 2025.

Orientador(a): Bruna Lourenção Zocaratto.

1. gamificação. 2. ensino e aprendizagem. 3. língua Inglesa. I. Zocaratto, Bruna Lourenção, orient. II. Instituto Federal de Brasília. III. Título.

MANOELA BERSAN DE BRITO

**A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA INTERAÇÃO
NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS**

Aprovado em: ____ de dezembro de 2025:

BANCA EXAMINADORA

Profª Drª Bruna Lourenção Zocaratto - orientadora

Profª Me. Beatriz Ribeiro Ferreira - avaliadora 1

Profª Esp. Ieda Soares Pinto - avaliadora 2

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram, de diferentes maneiras, para minha trajetória nesses quatro anos de Licenciatura em Letras Inglês, especialmente durante este último ano de formação docente. A presença de cada pessoa fez diferença para que eu pudesse chegar até aqui.

Agradeço primeiramente a Deus, a presença mais significativa na minha vida. Em momentos de cansaço e desânimo, encontrei Nele a força e a fé que me sustentaram. Expresso também minha gratidão à minha mãezinha, especialmente no título de Nossa Senhora de Guadalupe. Sempre que recorri à sua intercessão, sinto que minhas orações foram conduzidas ao seu Filho.

Não posso esquecer da minha família, que é o meu porto seguro. Em destaque coloco a minha mãe, que desde sempre foi meu maior exemplo de garra e luta. Sem seu exemplo, apoio e cuidado não conseguiria ter passado por esses quatro anos.

Agradeço à catequese pelos cinco anos em que dediquei meus finais de semana ao ensino da fé. Nesse espaço, encontrei refúgio e descanso diante das demandas acadêmicas. Foi nessa pastoral que desenvolvi a fala em público, aprendi a enfrentar situações desafiadoras e compreendi, com mais profundidade, o valor de olhar e acolher o outro com humanidade e cuidado. Sou grata por ter contribuído para minha formação e por me receber nos momentos em que mais precisei.

Estendo minha gratidão a toda a equipe docente do Instituto Federal de Brasília — campus Riacho Fundo, que me ensinou o valor do cuidado e da dedicação à profissão docente. Agradeço, em especial, à Prof^a Dr^a Bruna Zocaratto, cuja atenção e acolhimento orientaram este trabalho nos últimos dois semestres letivos. Registro também minha homenagem à professora Mara Lúcia (*in memoriam*), que nos deixou este ano e que me ensinou a relevância da pesquisa, da reflexão e da postura crítica no exercício profissional.

Por fim, registro minha gratidão aos amigos da faculdade. Entre trabalhos, estágios, concursos e atividades extracurriculares, compartilhamos momentos de tensão, alegrias, choros e muitos lanches. A presença de cada um tornou a licenciatura possível. Agradeço também aos amigos de fora do Instituto, que me ouviram, aconselharam e me ajudaram a respirar entre uma demanda e outra.

Obrigada pelas conversas, pelas saídas, pelos jogos, pelas mesas de RPG e por todo o descanso que me proporcionaram. Amigos, amo vocês.

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar a relação entre interação e gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa no Ensino Fundamental II. Para isso, fundamentou-se nas teorias de interação propostas por Vygotsky (2007) e Brown (2001), bem como nos conceitos de gamificação apresentados por McGonigal (2011), Kapp (2012) e outros autores que discutem aplicações da estratégia em plataformas digitais, destacando suas potencialidades e limitações. Metodologicamente, realizou-se uma pesquisa qualitativa, conforme os pressupostos de Romanowski e Ens (2006), por meio de uma revisão de trabalhos acadêmicos publicados nos últimos cinco anos, no Google Acadêmico. A análise dos dados seguiu os procedimentos de Análise de Conteúdo, de Moraes (1999). Os resultados indicam que a gamificação favorece a cooperação, a competição saudável e a participação ativa dos estudantes, promovendo práticas de linguagem contextualizadas e significativas. Observou-se maior internalização de vocabulário e estruturas gramaticais, bem como o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e o contato com aspectos culturais, históricos e temáticas contemporâneas. A estratégia mostrou-se eficaz em atender diferentes estilos de aprendizagem e em engajar alunos menos motivados, especialmente quando combinada com recursos tecnológicos e atividades lúdicas. Entre as limitações, destacam-se a restrição de tempo e carga horária, a falta de infraestrutura e materiais adequados, a necessidade de maior capacitação docente e o menor envolvimento de alunos pouco familiarizados com jogos, reforçando a importância de diversificar estratégias pedagógicas.

Palavras-chave: gamificação; ensino e aprendizagem; língua Inglesa.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the relationship between interaction and gamification in the teaching and learning of English in middle school. It drew on interaction theories proposed by Vygotsky (2007) and Brown (2001), as well as on the concepts of gamification presented by McGonigal (2011), Kapp (2012), and other authors who discuss the application of this strategy on digital platforms, highlighting its potential and limitations. Methodologically, a qualitative study was conducted following the guidelines of Romanowski and Ens (2006), through a review of academic papers published in the last five years on Google Scholar. Data analysis followed the content analysis procedures of Moraes (1999). The results indicate that gamification promotes cooperation, healthy competition, and active student participation, fostering contextualized and meaningful language practices. Greater internalization of vocabulary and grammatical structures was observed, along with the development of socioemotional skills and exposure to cultural, historical, and contemporary topics. The strategy was effective in addressing different learning styles and engaging less motivated students, especially when combined with technological resources and playful activities. Among the limitations highlighted were time and schedule constraints, lack of adequate infrastructure and materials, the need for better teacher training, and lower engagement from students unfamiliar with games, reinforcing the importance of diversifying pedagogical strategies.

Keywords: gamification; teaching and learning; English language.

LISTA DE ABREVIÇÃO

LA	Língua-alvo
LI	Língua Inglesa
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
PIBID	Programa de Bolsa de Iniciação à Docência
SciELO	<i>Scientific Electronic Library Online</i>
L2	Segunda Língua

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Gamificação e interação no contexto de ensino e aprendizagem de línguas	11
2.2 Recursos de gamificação no ensino e aprendizagem de línguas	13
2.3 Gamificação e ensino de língua inglesa: potencial pedagógico e barreiras na prática	17
3 METODOLOGIA	20
3.1 Percurso metodológico	20
3.2 Processo de análise e interpretação dos dados	21
4 ANÁLISE DE DADOS	22
4.1 Caracterização geral	22
4.2 Formas de aplicação da gamificação	26
4.3 Perspectivas e configurações da gamificação na interação	32
4.4 Contribuições e desafios da gamificação	35
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

1 INTRODUÇÃO

As experiências vivenciadas nas aulas de Inglês nas escolas da rede pública muitas vezes encontram-se vinculadas a uma metodologia tradicional, com aulas expositivas, conteúdo gramatical descontextualizado, o que favorece a falta de interação e interesse dos estudantes na língua-alvo. No intuito de estudar sobre alternativas interativas em sala de aula, o presente trabalho trata sobre a influência da gamificação, estratégia que usa de recursos de jogos para fins pedagógicos, e sua influência na interação dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa (LI).

A gamificação, segundo Alves (2014), é a utilização de recursos de jogos, como desafios, missões e recompensas ao longo ou no final da atividade, em ambientes de não jogo para, de forma lúdica e interativa, motivar, encorajar os envolvidos para alcançar um objetivo. Para o autor, a escola deve englobar os avanços da sociedade, e como os estudantes vivem rodeados de tecnologia e jogos digitais, o uso de atividades gamificadas resgata o lúdico, podendo proporcionar o prazer e a vontade de aprender nas salas de aula.

Nesse mesmo contexto, o estudo de Fardo (2013) mostra que as gerações do século XXI cresceram em um ambiente composto de mídias sociais e tecnológicas, o que contribuiu para a popularização dos *games* no cotidiano da sociedade. Por isso, a gamificação torna o terreno educacional um ambiente fértil para utilizar a linguagem e a lógica dos jogos, possibilitando o resgate dos indivíduos desmotivados por práticas tradicionais e promovendo motivação e interação nas disciplinas escolares.

Sob outra perspectiva sobre o ensino de Língua Inglesa, Brown (2001) destaca que a interação é um dos princípios fundamentais no processo de ensino e aprendizagem de línguas, uma vez que aprender um idioma requer a troca de pensamentos, ideias e sentimentos entre duas ou mais pessoas. Nesse sentido, é essencial que o professor adote estratégias que favoreçam um ambiente dinâmico, como a gamificação, visando estimular a interação entre os estudantes, utilizando a língua-alvo como meio de comunicação.

Alinhada a essa compreensão, a escolha de estudar a relação entre interação e gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa surgiu a partir das reflexões desenvolvidas nas disciplinas de práticas de ensino, bem como

das experiências vivenciadas ao observar e ministrar aulas durante o estágio obrigatório, na Residência Pedagógica e, atualmente, no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A percepção da baixa interação e do desinteresse dos estudantes em aulas expositivas, centradas no professor, despertou uma inquietação quanto à busca por alternativas mais atrativas e significativas. Nesse contexto, as atividades gamificadas se apresentam como uma possibilidade de promover maior interação, engajamento e, conseqüentemente, uma aprendizagem mais significativa.

Diante dessa problemática e das reflexões que dela emergiram, este trabalho tem como objetivo geral analisar, a partir da literatura acadêmica, a relação entre interação e gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa. Como desdobramentos, definem-se os seguintes objetivos específicos: (a) Examinar como a gamificação tem sido abordada na literatura como estratégia pedagógica para o ensino de língua inglesa; (b) Identificar, em estudos acadêmicos, as diferentes concepções e formas de promoção da interação no ensino de língua inglesa; (c) Discutir as potencialidades e limitações da gamificação para favorecer a interação e o engajamento dos estudantes na aprendizagem da língua inglesa.

A seguir, esta pesquisa encontra-se dividida da seguinte forma: em um primeiro momento, será apresentado o referencial teórico do trabalho, com estudos anteriores referentes à gamificação e à influência dessa prática na interação na sala de aula de LI. Depois, será tratada a metodologia, incluindo a natureza, o tipo de pesquisa e os procedimentos e instrumentos utilizados para coleta de dados, além do processo de análise e interpretação das informações levantadas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Com a finalidade de amparar o estudo sobre gamificação e interação no ensino e aprendizagem de línguas, neste capítulo será apresentado, de início, a relação da gamificação e interação no contexto do ensino e aprendizagem, com o auxílio da teoria de aprendizagem e desenvolvimento sociocultural de Vygotsky (2007), dos estudos de ensino e aprendizagem de línguas de Brown (2001) e o conceito de gamificação como fenômeno emergente para Fardo (2013). Em seguida, serão tratados de algumas possibilidades de recursos da gamificação e como podem ser usados no contexto escolar, com o apoio de Kaap (2012) e McGonigal (2011). Por fim, serão destacadas algumas pesquisas que buscam analisar o impacto da gamificação no processo de ensino e aprendizagem de inglês.

2.1 Gamificação e interação no contexto de ensino e aprendizagem de línguas

Visando compreender como o ser humano aprende e se desenvolve, a teoria sociocultural da aprendizagem, proposta por Vygotsky (2007), defende que o desenvolvimento e a aprendizagem ocorrem por meio da interação social. Segundo o autor, tanto na infância, de forma informal, quanto no contexto escolar, ao terem acesso a conhecimentos sistematizados e científicos, as crianças se desenvolvem cognitivamente ao interagir com outras crianças e adultos, construindo saberes de maneira colaborativa.

Para isso, o teórico propõe a existência de dois níveis centrais do desenvolvimento, os quais mostram a relação com a capacidade de aprendizagem dos humanos. Inicialmente, o nível de desenvolvimento real se apresenta quando a criança realiza uma tarefa de forma independente, sem ajuda, explicação, influência ou assistência. Neste nível revela-se o conhecimento amadurecido no intelecto da criança, isto é o resultado final do processo de desenvolvimento. Por outro lado, o nível de desenvolvimento proximal, indica o conteúdo em processo de amadurecimento, dos quais, as crianças precisam da intervenção de outros, tanto do professor quanto dos colegas, para tornar o saber estudado em um conhecimento internalizado. Portanto, o nível de desenvolvimento proximal requer atenção maior, para que as crianças ao aprenderem com ajuda externa, possam ser independentes no futuro.

Nesse contexto, estratégias que promovem a interação social e o engajamento dos estudantes ganham ainda mais relevância, pois são essenciais para apoiar o desenvolvimento proximal, facilitando a construção coletiva do conhecimento e o avanço das habilidades cognitivas. Essas estratégias permitem que os alunos participem ativamente do processo de aprendizagem de línguas, trocando ideias, solucionando problemas em conjunto e recebendo suporte tanto dos colegas quanto do professor. Dessa forma, o ambiente educacional torna-se um espaço dinâmico, em que o aprendizado de inglês não é resultado de uma ação isolada, mas sim de uma interação contínua e colaborativa.

A gamificação surge como uma dessas estratégias inovadoras, pois, ao incorporar elementos lúdicos - como desafios, recompensas, missões e *feedback* imediato - ela estimula o interesse e a motivação dos estudantes, promovendo sua participação ativa. No ambiente escolar, a gamificação pode transformar conteúdos tradicionais em experiências interativas, tornando o aprendizado de línguas adicionais mais significativo e acessível, especialmente para aqueles alunos que se mostram desmotivados com metodologias convencionais. Assim, ao potencializar a colaboração e a motivação, a gamificação contribui diretamente para o desenvolvimento proximal, favorecendo a internalização dos saberes e a autonomia dos estudantes.

Segundo Fardo (2013) a gamificação é um fenômeno novo derivado da expansão dos *games* na sociedade, para solucionar problemas, ao motivar e favorecer a aprendizagem dos envolvidos na prática, no caso desta pesquisa, de língua inglesa. O surgimento da estratégia no meio educacional ocorre no emprego de elementos características dos jogos na tentativa de motivar e engajar os estudantes. Dessa forma, segundo o autor, a gamificação desponta como uma abordagem emergente com amplas possibilidades de uso em diferentes áreas da atuação humana. Isso se deve à popularidade e à familiaridade que as gerações atuais têm com a linguagem e a lógica dos jogos digitais, os quais se mostram eficientes na resolução de desafios - ao menos nos contextos virtuais. Assim, sua adoção pode ser compreendida a partir de uma perspectiva sociocultural.

Nesse sentido, a educação formal configura-se como:

uma área bastante fértil para [a aplicação da gamificação], pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os *games*. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez

estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (Fardo, 2013, p. 3)

Deste modo, a aplicação da gamificação em sala de aula, ao incluir estudantes desmotivados por metodologias tradicionais e passivas com foco centrado no professor, gera familiaridade à linguagem e metodologia dos jogos pelos estudantes que reconhecem que a possibilidade de aprender de forma ativa e interativa.

Essa abordagem dialoga com a perspectiva interativa de ensino defendida por Brown (2001), segundo a qual a interação é uma transferência comunicativa de pensamentos, sentimentos e ideias entre dois ou mais indivíduos, promovendo uma troca significativa entre eles. Assim, ao criar um ambiente gamificado, o professor também favorece a construção de um espaço no qual os estudantes ocupam um lugar ativo na produção do conhecimento, sendo incentivados a expressar suas potencialidades, opiniões e conhecimentos prévios. Ainda que erros ocorram durante a produção na língua-alvo, o foco permanece na comunicação autêntica, condição essencial para que o estudante coloque em prática aquilo que está aprendendo e, dessa forma, avance em seu processo de desenvolvimento linguístico e cognitivo.

Tirando como base as visões apresentadas, a interação por meio da gamificação em sala de aula, favorece a troca de saberes, emoções e opiniões, consolida o conteúdo, para que os estudantes posteriormente consigam sozinhos acessar o conhecimento internalizado. Em virtude disto, a gamificação, quando cria um ambiente acolhedor e dialoga com a realidade dos estudantes, surge como recurso lúdico, para engajar e motivar os estudantes, possibilitando a produção na língua-alvo e a interação com os saberes dos colegas, professores ou presente no sistema dos *games*.

2.2 Recursos de gamificação no ensino e aprendizagem de línguas

Kapp (2012) destaca a gamificação como uma estratégia didática que incorpora elementos típicos dos jogos com o objetivo de promover resultados positivos, como o engajamento e a aprendizagem. Segundo o autor, os *games* são atividades estruturadas dentro de um sistema composto por regras e desafios, nos quais os jogadores interagem constantemente e recebem feedback contínuo. Essa

dinâmica gera reações emocionais que impactam diretamente o desempenho e os resultados obtidos.

A fim de compreender melhor essa definição, o autor destaca algumas palavras-chaves para compreensão. Primeiro, o sistema é o conjunto de regras, ações e pontuações que formam o local onde o jogo está inserido. Já os jogadores são as pessoas envolvidas na atividade, interagem com o conteúdo ou com outros jogadores. Agora, a abstração é a parte do jogo que difere da realidade, ao falar de temas reais, de forma menos formal, gera criatividade e liberdade. O desafio é aquilo que motiva e envolve o jogador a continuar o jogo, de maneira que o nível de dificuldade seja balanceado, mostrando que o jogador é capaz da tarefa e do desafio na realização do jogo. Igualmente, as regras servem como régua para impor limites ao jogo, servem para dar sequência aos atos, demonstram o que é justo e quem conseguiu vencer o desafio.

A interatividade, por sua vez, faz os jogadores interagirem com outros jogadores, com o sistema e o conteúdo. O *feedback*, conforme o autor pontua, tem função de regular as ações dos jogadores, proporcionando a continuidade ou reformulação das ações, com a finalidade de alcançar o objetivo. Por fim, o resultado indica quem alcançou ou não o objetivo esperado, por meio de critérios como pontuação, níveis atingidos ou o estado de vencedor dos participantes. É fundamental que esse resultado seja apresentado de forma clara e transparente, para que todos os envolvidos possam reconhecer e compreender seu desempenho. Além disso, a reação emocional gerada - seja positiva ou negativa - revela o grau de envolvimento e a seriedade com que os participantes encaram a atividade.

Tendo visto isso, a gamificação no ambiente escolar é desenvolvida ao adaptar uma atividade para um ambiente de jogo, o qual em um sistema justo e transparente de regras e *feedback* norteiam as ações dos estudantes e possibilitam a reformulação para alcançar o objetivo da atividade. Dessa forma a gamificação em sala de aula, ao abstrair da realidade estimula o engajamento dos estudantes para resolver problemas com temáticas reais, mostrando aos envolvidos a sua real capacidade de aprender a língua de forma leve e criativa. Contudo o desafio e o sistema de pontuação e recompensa final, motiva a realização da tarefa, estimula a persistência e o sentimento de vitória ao alcançar a recompensa e por consequência o objetivo final da atividade sendo aprender o conteúdo trabalhado na aula.

A esse respeito, McGonigal (2011) entende que existem muitas variedades de jogos, mas afirma haver quatro características essenciais para algo ser um *game*: o objetivo, as regras, o sistema de *feedback* e a participação voluntária. O primeiro objetivo diz respeito à meta ser alcançada no final do jogo, exigindo que os participantes continuem firmes, preservando a atenção e a participação dos envolvidos ao realizar a atividade. Já as regras, agem como limitadores para alcançar o objetivo, fazem os jogadores usarem da criatividade e do pensamento estratégico para alcançar o propósito. Agora, o sistema de *feedback*, serve para comunicar aos jogadores a distância a ser alcançada para chegar ao objetivo, ilustrar aos envolvidos que a meta é alcançável, motivando os jogadores a concluir a atividade. Por último, a participação voluntária é quando o jogador tem consciência e aceita, o objetivo, as regras e o sistema de *feedback*, e com isso, por vontade própria, escolhe participar do jogo, o que influencia o prazer e participação dos envolvidos.

Com isso, para um contexto educacional a gamificação se encontra na escolha de um objetivo e das regras que limitam as ações dos estudantes, para que, ao final da atividade, eles alcancem o propósito esperado da aprendizagem de línguas. Contudo, o *feedback* nesse contexto é uma forma de avaliação do sistema de modo a orientar os estudantes se suas ações concordam com o objetivo ou necessitam de reformulação.

A exemplo disso, Gomes e Ramos (2022) citam diferentes atividades gamificadas utilizadas em sala de aula de LI. Destaca-se a experiência *Talking Verbs Board*, podendo ser aplicada no ensino online pela plataforma Seppo ou presencial, com o objetivo de aprender tempos verbais em inglês. Para isso, os estudantes divididos em grupos, e em turnos devem responder às questões do tabuleiro corretamente e forma rápida, para alcançar maior pontuação. Com isso a atividade é dividida em 4 níveis de dificuldades, os quais os jogadores desbloqueiam à medida que respondem corretamente às questões, com o objetivo de alcançar o objetivo final de ser o grupo com maior quantidade de pontos. Como sistema de *feedback*, de acordo com as perguntas os estudantes podem receber de forma simultânea ou com uma devolutiva mais profunda em outro momento, porém, o professor será responsável pela atualização do placar para que todos saibam o seu desenvolvimento na atividade

Há outras plataformas como Kahoot!, Wordwall e Quizlet. Segundo Pereira Filho e Franco (2021), o Kahoot! transforma a sala de aula em um ambiente de gamificação que favorece a participação ativa e permite avaliações diagnósticas em tempo real, com feedback imediato. O Wordwall, por sua vez, oferece uma ampla variedade de jogos interativos que podem ser utilizados de forma síncrona ou assíncrona, além de possibilitar a impressão das atividades para uso off-line, o que amplia sua aplicabilidade pedagógica. Já o Quizlet se destaca como uma plataforma eficaz no ensino de vocabulário, permitindo aos alunos o uso de cartões digitais, jogos e testes que favorecem tanto o reconhecimento quanto a produção lexical. Essas ferramentas, quando bem integradas à prática docente, favorecem a autonomia do aprendiz, a aprendizagem contextualizada e o desenvolvimento das habilidades comunicativas em língua inglesa.

Outra plataforma de gamificação é o Genially, que tem se demonstrado como uma estratégia significativa para tornar as aulas mais dinâmicas, participativas e atrativas. Segundo Azevedo *et al.* (2021), a plataforma oferece recursos interativos que favorecem o engajamento dos estudantes, promovem a construção do conhecimento de forma lúdica e fortalecem a relação entre professores e alunos, mesmo em contextos virtuais. A gamificação mediada pelo Genially permite explorar conteúdos acadêmicos com criatividade, possibilitando *feedback* imediatos, integração entre tecnologias do cotidiano dos alunos e estímulo à participação ativa, fatores essenciais para a aprendizagem significativa durante o ensino remoto.

No entanto, embora a literatura aponte os benefícios da gamificação no ensino, sua aplicação em sala de aula ainda esbarra em diversos desafios concretos. A realidade vivenciada pelos professores atualmente nas escolas da rede pública de ensino é um desafio para aplicação dessa estratégia na prática por vários motivos, como a falta de recursos tecnológicos (computadores, projetores, cabos, internet etc.), o que muitas vezes leva os docentes a utilizarem seus próprios equipamentos ou investirem recursos próprios. Soma-se a isso a resistência de alguns estudantes e colegas de trabalho diante de metodologias inovadoras, por estarem habituados a aulas expositivas tradicionais. Além disso, a superlotação das salas de aula dificulta a implementação de práticas ativas e interativas, comprometendo o potencial transformador das propostas baseadas em gamificação.

Apesar desses entraves, é importante considerar que, quando bem aplicadas, estratégias gamificadas podem causar um impacto significativo no processo de

ensino e aprendizagem - especialmente no ensino de língua inglesa, em que o engajamento e a participação ativa dos estudantes são essenciais para o desenvolvimento das habilidades linguísticas.

2.3 Gamificação e ensino de língua inglesa: potencial pedagógico e barreiras na prática

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), publicada em 2018, o ensino de língua inglesa deve ter como objetivo engajar os estudantes e promover sua participação ativa no mundo social. Ao aprender uma língua utilizada globalmente por diferentes pessoas, culturas e contextos, os alunos ampliam seus conhecimentos e possibilidades de atuação. A BNCC (2018) propõe que esse ensino ocorra por meio dos eixos da oralidade, leitura e escrita, de forma integrada e significativa.

Ademais, o documento ressalta a importância de que a formação linguística dos estudantes seja integrada e contextualizada, promovendo o aprendizado autêntico e significativo ao articular o uso da língua com recursos midiáticos visuais e textuais, estimulando a produção autônoma e relevante na escrita e na fala. Nesse sentido, a gamificação, como estratégia de ensino, pode incentivar a participação dos estudantes na sociedade ao proporcionar oportunidades de interação com as tecnologias e mídias contemporâneas, facilitando o acesso à língua autêntica de maneira contextualizada e significativa.

A gamificação como estratégia pedagógica propicia tanto a consolidação de conhecimentos linguísticos e culturais quanto o fortalecimento da autoestima dos estudantes ao perceberem seu progresso e sua capacidade de se comunicar em uma nova língua. Nesse sentido, ela se mostra com grande potencial ao promover um ambiente seguro, acolhedor e motivador para a prática comunicativa, reduzindo o medo de errar, estimulando a participação e reforçando o sentido de pertencimento à comunidade de aprendizagem.

Alguns estudos científicos mostram que a gamificação pode aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento de competências previstas na BNCC (2018), como comunicação, colaboração, resolução de problemas e liderança. Um exemplo deles é o de Santos *et al.* (2019), no qual os autores relatam que práticas gamificadas motivaram estudantes com

histórico de reprovação, alinhadas às competências gerais do documento curricular. Ademais, os resultados da pesquisa coletados mediante a observação do pesquisador e resposta de 21 questionários pelos estudantes, mostra a cooperação e colaboração dos estudantes na realização da atividade, porém, demonstra a dificuldade na tomada de liderança, na comunicação entre os membros das equipes e na resolução de conflitos. Outro estudo sobre leitura em inglês nos anos iniciais, de Silva (2023), concluiu que atividades gamificadas introduzem ludicidade, interação e motivação, promovendo aprendizagem mais significativa e atrativa.

Corroborando esses achados, Frazão e Nakamoto (2020), por meio de uma revisão sistemática da literatura sobre o uso da gamificação no Ensino Médio, evidenciam que a gamificação favorece um cenário educacional mais interativo e participativo, promovendo a aprendizagem significativa ao conectar os interesses dos estudantes com a cultura digital em que estão inseridos. A pesquisa destaca ainda que atividades gamificadas contribuem para o engajamento, a autonomia e o prazer de aprender, além de aproximar práticas pedagógicas das competências exigidas no século XXI.

No entanto, a gamificação no ensino de língua inglesa, conforme alinhada aos princípios da BNCC (2018), pode encontrar barreiras significativas na prática, especialmente no contexto da educação pública brasileira, como apontado no estudo do *British Council*, desenvolvido pelo Instituto de Pesquisas Plano CDE, de 2015. O documento destaca que a falta de recursos didáticos, como acesso à internet (disponível em apenas 24% das salas de aula) e materiais tecnológicos, limita a implementação de estratégias inovadoras, incluindo a gamificação. Essa escassez de recursos, combinada com a sobrecarga de trabalho dos professores - que lecionam, em média, para 6 a 10 turmas por semana (38%) e frequentemente outras disciplinas além do inglês (65%) -, dificulta a adoção de metodologias que exigem planejamento e acesso a ferramentas específicas. Assim, embora a gamificação tenha potencial para engajar alunos e promover aprendizagem significativa, sua aplicação prática enfrenta obstáculos estruturais no sistema educacional público.

Outrossim, a formação inadequada dos professores de inglês, conforme identificado no estudo do *British Council* (2015), representa outro desafio para a implementação da gamificação. Apenas 39% dos docentes possuem formação específica em língua inglesa, e muitos enfrentam dificuldades com a própria língua,

especialmente na comunicação oral (69% relatam limitações). Esse cenário, somado à falta de capacitações pedagógicas frequentes - apenas 30% dos professores na região Norte têm acesso a treinamentos contínuos, contra 71% na região Sul -, pode limitar a capacidade dos professores de integrar estratégias gamificadas de maneira eficaz. Segundo Warbach e Hunter (2012), a gamificação requer conhecimento técnico e pedagógico para criar experiências que sejam ao mesmo tempo motivadoras e alinhadas aos objetivos educacionais, algo que pode ser comprometido pela falta de formação específica e suporte institucional.

Para superar essas barreiras, é essencial investir em infraestrutura educacional, como acesso à internet e dispositivos tecnológicos nas escolas públicas. No entanto, também é necessário ampliar programas de formação continuada, com foco em capacitações que integrem conhecimentos linguísticos, pedagógicos e técnicos sobre gamificação. Paralelamente, a adoção de soluções de baixo custo, como aplicativos gratuitos ou plataformas offline pré-instaladas em computadores escolares, representa uma alternativa viável para contextos com recursos limitados. Nesses cenários, os professores podem ser incentivados a desenvolver atividades gamificadas simples, como quizzes digitais ou jogos de vocabulário com ferramentas acessíveis, como o Google Forms, que demandam menos infraestrutura (Bakla; Saricoban, 2015) e podem ser usados em celulares.

Para que essas propostas se concretizem de maneira significativa, é preciso ir além da simples implementação de recursos tecnológicos. A integração da gamificação no ensino de línguas em escolas públicas requer uma mudança de mentalidade institucional e, acima de tudo, governamental, que reconheça o papel ativo do professor como mediador das aprendizagens e promotor da inovação pedagógica. É fundamental que tais iniciativas estejam alinhadas às realidades socioculturais dos estudantes, evitando a reprodução de modelos descontextualizados ou excludentes.

Assim, ao mesmo tempo em que se buscam soluções viáveis e acessíveis, é necessário promover uma reflexão crítica sobre os objetivos da gamificação e seu potencial transformador. Somente com esse olhar reflexivo e comprometido com a equidade será possível construir práticas gamificadas sustentáveis, que realmente contribuam para a democratização do ensino de línguas no Brasil.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo, apresentam-se os procedimentos metodológicos que sustentam a investigação, conduzida dentro da abordagem qualitativa (Flick, 2009). Detalham-se os critérios utilizados para selecionar as produções examinadas, o recorte temporal definido, as etapas de busca e filtragem do material e a aplicação da Análise de Conteúdo (Moraes, 1999) como método para organizar e interpretar os dados reunidos durante a revisão. Finaliza-se com a descrição do processo de análise e interpretação das informações coletadas.

3.1 Percurso metodológico

Este estudo investigativo se ampara na abordagem qualitativa que, segundo a definição de Flick (2009), abrange os estudos que optam por retratar ou interpretar as práticas de indivíduos ao interagir socialmente, buscando observar, relatar e interpretar fenômenos emergentes no contexto das ciências humanas. Dessa forma, a escolha da pesquisa qualitativa para este estudo investigativo se justifica pela tentativa de entender o fenômeno emergente gamificação e influência na interação dos estudantes na sala de aula de língua inglesa.

Com o objetivo de estudar de que maneira o uso da gamificação influencia a interação no ensino e aprendizagem na sala de aula de Língua Inglesa, esta pesquisa será conduzida por meio de uma revisão bibliográfica. Segundo Romanowski e Ens (2006), a pesquisa bibliográfica é o estudo que investiga todo o arcabouço teórico de um assunto, em um fragmento temporal delimitado, ao examinar as ênfases e lacunas de uma área teórica, para, depois, propor possíveis intervenções e soluções de acordo com os achados na investigação metodológica.

Com isso, este trabalho buscou no Google Acadêmico artigos científicos, monografias, mestrado ou doutorado que incluem o objeto de estudo desta pesquisa, com o propósito de constituir um panorama amplo e atualizado sobre seu estado da arte.

O processo de busca foi orientado pelo uso de palavras-chave selecionadas - entre elas, “gamificação” e “ensino de língua inglesa” (no contexto presencial) -, com o intuito de identificar como a gamificação tem sido explorada no contexto do ensino de língua inglesa. A análise priorizou tanto a sistematização dos principais

resultados encontrados quanto a identificação de pontos fortes, fragilidades e lacunas que ainda persistem nas discussões teóricas e empíricas da área.

Somando a isso, foi adotado como critério de exclusão o recorte temporal que delimita a busca a publicações compreendidas entre os anos de 2020 e 2025, de modo a assegurar a contemporaneidade dos dados analisados, incluindo a presença das palavras-chave selecionadas ou no título, ou no texto do resumo. No caso de pesquisa com participantes, foram considerados do Ensino Fundamental II, uma vez que este é um dos públicos-alvo do curso de formação de professores de Letras-Inglês, que possui maior carga horária anual após a reforma do novo ensino médio. Essa delimitação temporal justifica-se pelo fato de que, a partir da última década, a gamificação consolidou-se como uma estratégia pedagógica mais discutida e aplicada em diferentes contextos educacionais, o que possibilita compreender tendências recentes e desafios atuais relacionados à sua utilização no ensino de línguas.

3.2 Processo de análise e interpretação dos dados

Em relação ao processo de análise e interpretação das informações levantadas, este estudo utilizou a Análise de Conteúdo para sistematizar e organizar cientificamente os achados da pesquisa bibliográfica. Para Morais (1999), essa abordagem metodológica descreve e interpreta os materiais a serem estudados seguindo cinco etapas de organização, descrição e interpretação. Inicialmente, a preparação das informações começa com a seleção dos dados relevantes, de acordo com os objetivos da pesquisa, para em seguida agrupá-los conforme temáticas semelhantes. Na segunda etapa, essas informações são fragmentadas em unidades menores e homogêneas. Em seguida, na terceira etapa, as unidades são classificadas em categorias, que serão posteriormente organizadas em capítulos. Por fim, o conteúdo estruturado nas etapas anteriores será apresentado em texto corrido, permitindo uma interpretação aprofundada e a elaboração das conclusões e resultados da pesquisa.

4 ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, é abordado o percurso de análise dos trabalhos achados na plataforma Google Acadêmico com a temática de gamificação e o ensino e aprendizado de língua inglesa. Para isso, inicialmente, apresenta-se a caracterização geral, de forma a demonstrar de maneira breve as principais características da literatura encontrada. Em seguida, são analisados os estudos encontrados com a intenção de responder aos seguintes questionamentos: Como a abordagem é utilizada? Qual concepção e formato a gamificação interfere na interação em sala de aula? E quais são as potencialidades e limitações dessa estratégia?

4.1 Caracterização geral

Os achados sobre a literatura recente a respeito da gamificação no ensino e aprendizagem de inglês foram obtidos a partir da análise de artigos, capítulos de livros, monografias, teses e dissertações disponíveis na plataforma Google Acadêmico, publicadas entre os anos de 2020 e 2025. Para o caso de pesquisas empíricas, vale ressaltar que foram considerados trabalhos científicos no âmbito do Ensino Fundamental II.

O levantamento do estado da arte revelou que a maior parte das produções analisadas corresponde a artigos científicos, representando cerca de 62,5% do total. Por outro lado, foram incluídas uma dissertação, publicada em 2024, uma tese, em 2025, e uma monografia em 2023 totalizando, oito trabalhos acadêmicos de naturezas diversas.

Entre os anos de 2020 a 2022, não foram identificados trabalhos que suprissem os critérios de inclusão/exclusão desta pesquisa. No ano de 2023 e 2024, por sua vez, foram obtidos cinco estudos, somando o total de três artigos, uma dissertação e uma monografia. Por fim, os trabalhos mais recentes, datados do ano de 2025, são compostos por dois artigos e uma tese.

Segue abaixo tabela com o levantamento dos trabalhos, separados de acordo com o ano, autor, títulos e os objetivos da pesquisa.

Tabela 01 - Caracterização geral

ANO	AUTOR	TÍTULO	GÊNERO	OBJETIVOS GERAL E ESPECÍFICO
2023	Barros e Cavalcanti	A gamificação como estratégia pedagógica para o aprimoramento do ensino-aprendizagem em inglês.	Artigo	Geral: Analisar criticamente o papel da gamificação no ensino da oralidade em inglês, considerando suas implicações pedagógicas, sua relação com a motivação para a aprendizagem e seus principais desafios no contexto escolar.
2023	Borges e Corrêa	Free Fire: gamificação como proposta de ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem em língua inglesa em uma escola de ensino fundamental do baixo Tocantins/Cametá/PA.	Artigo	Geral: Compreender a potencialidade de uso de jogos móveis online, especificamente por meio do objeto de estudo Free Fire, como proposta de ferramenta de apoio para o ensino-aprendizagem de língua inglesa, para tentar envolver os alunos e estimulá-los a partir de aulas que possibilitam aproximá-los de sua realidade tecnológica e de seus interesses, a fim de contribuímos com novas metodologias de ensino-aprendizagem.
2023	Araújo	O uso da gamificação no processo de ensino da língua inglesa para alunos do fundamental de uma escola pública em Teresina.	Monografia	Geral: Investigar se a utilização da gamificação provocou um maior interesse nas aulas de língua inglesa nos alunos do ensino fundamental de uma escola pública. Específicos: <ul style="list-style-type: none"> - Coletar informações acerca da motivação dos alunos nas aulas de língua inglesa antes e após a aplicação da gamificação; - Analisar os resultados coletados por meio de estudo documental; - Avaliar a eficiência da gamificação na motivação dos alunos nas aulas de língua inglesa.
2024	Dias e Puttin	A plataforma digital "Kahoot" na	Artigo	Geral: Compreender as possibilidades que essa ferramenta digital oferece para que os aprendizes possam interagir e participar de experiências sociais e culturais em sua

		Educação Básica brasileira: Multiletramentos em inglês – diversidade e multimodalidade em ambiente gamificado.		formação para a cidadania em relação especial com o Ensino Fundamental, anos finais.
2024	Borges	Replay: O uso da gamificação em aulas de língua inglesa como estratégia para aquisição vocabular	Dissertação	<p>Geral: Investigar se a gamificação propicia desenvolvimento na aprendizagem da língua inglesa em uma turma do 8º ano do ensino fundamental.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentar o conceito de gamificação; - Descrever como a gamificação pode ser usada no ensino de língua inglesa; - Relatar os resultados da gamificação no ensino de língua inglesa na turma do 8º ano do ensino fundamental.
2025	Leite e Filho	A adaptação de um livro didático de língua inglesa para os anos finais do ensino fundamental: A gamificação como estratégia de ensino.	Artigo	<p>Geral: Adaptar o livro didático de língua inglesa do 6º ano do Ensino Fundamental, utilizado em escolas públicas, por meio da estratégia de gamificação, de modo a torná-lo mais próximo da realidade dos alunos e favorecer a aprendizagem.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar as lacunas e necessidades em uma turma de 6º ano no que se refere ao aprendizado de inglês e ao uso do livro didático como principal recurso utilizado; - Propor a adaptação de atividades do livro que contemplem o contexto sociocultural dos estudantes; etc) estruturar, a partir disso, estratégias de gamificação que tornem o aprendizado mais acessível e motivador.
2025	Lima e Lima	A gamificação como metodologia ativa nas aulas de Língua Inglesa.	Artigo	<p>Geral: 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.</p>
2025	Pinto	Gamificação e DIPAC no ensino de inglês: estratégias para participação ativa	Tese	<p>Geral: Identificar indícios de participação ativa nas aulas de língua inglesa mediante a aplicação da metodologia ativa gamificação, intermediada pela DIPAC.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar os principais fatores de participação ativa que podem ser propiciados pela gamificação intermediada pela Dinâmica Interacional

		e aprendizagem na Educação Básica.		<p>Pedagógica Adaptativa Complexa;</p> <ul style="list-style-type: none">- Verificar se a utilização de jogos/plataformas gamificadas contribuiu para o desenvolvimento de competências linguísticas.- Investigar como a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa.
--	--	------------------------------------	--	--

A análise dos trabalhos reunidos evidencia que a gamificação tem sido amplamente empregada como estratégia para tornar o ensino de língua inglesa mais dinâmico, acessível e motivador, especialmente na Educação Básica. A maior parte das pesquisas concentra-se em contextos de escolas públicas e busca aproximar o aprendizado da realidade dos estudantes por meio da inserção de recursos tecnológicos e elementos lúdicos - como plataformas digitais como Kahoot, jogos eletrônicos e adaptações de materiais didáticos. Esses recursos são frequentemente associados à promoção do engajamento, da autonomia e da participação ativa dos alunos, configurando-se como instrumentos de mediação entre o conteúdo escolar e as práticas culturais cotidianas dos estudantes.

Também, os achados revelam que os estudos não se limitam a destacar os benefícios da gamificação, mas também problematizam suas limitações e desafios pedagógicos. Observa-se uma preocupação crescente em compreender de que forma as metodologias gamificadas contribuem para o desenvolvimento de competências linguísticas e socioemocionais, ao mesmo tempo em que apontam a necessidade de formação docente voltada ao uso crítico dessas ferramentas. Assim, a literatura recente indica que a gamificação, quando planejada pedagogicamente, não apenas amplia o interesse e o envolvimento dos alunos, mas também pode favorecer práticas mais contextualizadas e inclusivas no ensino de língua inglesa.

A seguir, tais dados serão mais bem detalhados conforme três categorias elaboradas, a saber: formas de aplicação da gamificação, perspectivas e configurações da gamificação na interação pedagógica e contribuições e desafios da gamificação:

4.2 Formas de aplicação da gamificação

Esta primeira categoria apresenta a análise dos trabalhos quanto à forma como a gamificação é abordada no ensino e na aprendizagem de língua inglesa nos estudos atuais. McGonigal (2011) destaca que, embora exista uma ampla diversidade de jogos, há elementos comuns que os caracterizam. Assim, diante dessa variedade, a criação ou implementação de um sistema que envolve regras, objetivo central, *feedback* e motivação intrínseca - fatores que estimulam a participação voluntária - oferece ao ensino e à aprendizagem de língua inglesa possibilidades diferenciadas e promissoras por meio da gamificação. O uso de plataformas gamificadas, como *Kahoot!*, *Quizlet* e *Wordwall*, ou ainda a criação de

um sistema gamificado a partir de atividades do livro didático, configura-se como uma estratégia potencialmente benéfica para promover a aprendizagem em sala de aula.

Na pesquisa de Borges e Corrêa (2023), observou-se o uso de um jogo *mobile* como instrumento para a aprendizagem autêntica da língua inglesa em uma turma do 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública do Tocantins. Nesse estudo, os pesquisadores desenvolveram a atividade utilizando o jogo *Free Fire*, seguindo uma sequência que envolveu a introdução da proposta, a explicação do vocabulário, a realização de exercícios de fixação e, por fim, a aplicação do vocabulário durante as interações na plataforma do jogo. Ao longo das etapas, foram alternados momentos de *feedback* entre os alunos e as atividades propostas, promovendo um processo dinâmico de aprendizagem.

Inicialmente, os pesquisadores apresentaram o jogo aos estudantes e, em seguida, realizaram um diálogo com a turma para compreender a relação dos participantes com a língua inglesa, a tecnologia e os jogos. Após essa etapa introdutória, os estudantes criaram uma conta no *Free Fire*, o que permitiu aos pesquisadores explicar as funcionalidades da interface inicial do aplicativo e o vocabulário presente nessa fase. Em continuidade, trabalharam com a turma expressões de ajuda e alerta necessárias à comunicação entre os jogadores durante as partidas.

Depois que os estudantes se familiarizaram com o novo vocabulário, passaram a praticar as frases enquanto jogavam. Concluída essa prática inicial, os pesquisadores solicitaram *feedback* à turma sobre a experiência, com o intuito de dar prosseguimento ao estudo do vocabulário, abordando saudações, despedidas e a formação de pequenos diálogos, que foram praticados em duplas. Ao final da atividade, os estudantes aplicaram o aprendizado em uma partida real em um servidor americano, interagindo com jogadores nativos.

Por outro lado, no estudo de Leite e Filho (2025), a abordagem adotada consistiu na adaptação de uma atividade sobre o vocabulário *Animals* do livro didático para uma turma do 6º ano de uma escola pública. Essa proposta apresentou um nível de complexidade menor em relação à anterior quanto ao uso da gamificação. Inicialmente, os pesquisadores introduziram a atividade por meio de uma imagem, contextualizando suas etapas e regras. Em seguida, a turma foi dividida em grupos, e, a cada rodada, os participantes deveriam discutir se o animal

projetado seria ou não um *pet*, elencar a resposta correta e justificá-la oralmente, utilizando uma estrutura simples da língua inglesa. Com o intuito de promover maior engajamento, o nível de dificuldade aumentava progressivamente a cada rodada, e os grupos que apresentavam justificativas orais na língua-alvo recebiam pontuação extra

Em contraste com essa proposta mais simples e centrada em uma atividade adaptada do livro didático, a gamificação mediada por plataformas digitais é explorada em estudos como o de Araújo (2023) e o de Borges (2024). Na monografia de Araujo (2023), o foco recai sobre o uso da plataforma Wordwall, enquanto a dissertação de Borges (2024) emprega diversas ferramentas - Quizlet, Kahoot!, Gimkit, Genially e Lycs Training -, cada uma desempenhando uma função específica no ensino de inglês.

No caso de Araujo (2023), a pesquisa foi conduzida no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) com turmas de 6º e 8º anos de uma escola pública. Foram aplicados dois testes: o primeiro, de caráter diagnóstico, avaliou os conhecimentos prévios dos estudantes; o segundo, aplicado após o uso do Wordwall, buscou mensurar a aprendizagem promovida pelas atividades gamificadas.

De forma complementar, Borges (2024) aplicou a gamificação em uma turma do 8º ano do ensino fundamental II, estruturando o estudo em três etapas principais. Primeiramente, aplicou um questionário inicial para identificar a relação dos estudantes com a internet, os jogos e o aprendizado de língua inglesa, além de realizar uma avaliação diagnóstica do vocabulário. Em seguida, com base no mapeamento dessa realidade, desenvolveu atividades no *Quizlet* para o estudo prévio de vocabulário, e nas plataformas Kahoot!, Gimkit, Genially e Lycs Training para a prática e consolidação dos conteúdos, sendo esta última voltada à aprendizagem por meio de músicas. Por fim, a pesquisadora analisou as percepções dos estudantes sobre a metodologia e avaliou o vocabulário adquirido por meio de um teste final.

De maneira semelhante, tanto a análise documental de Dias e Puttin (2024) quanto a tese de Pinto (2025) abordaram o uso da plataforma gamificada como meio de promover a aprendizagem por meio de alternativas gamificadas. A pesquisa de Dias e Puttin (2024) teve como objetivo compreender as potencialidades da plataforma para uma aprendizagem de inglês que contemplasse a diversidade

cultural e social nos anos finais do ensino fundamental. Para isso, os autores realizaram, inicialmente, uma análise do *layout* da plataforma e dos multitextos nela presentes. Em seguida, examinaram os conteúdos relacionados ao multiletramento e às temáticas decoloniais e emancipatórias nas atividades e exercícios disponibilizados pelo site. Por fim, investigaram como a geração atual interage com essas ferramentas e de que forma o professor pode incorporar tais características às práticas pedagógicas, alinhando-se a novas perspectivas de inovação no ensino de línguas.

Com base nessa análise, os autores observaram que a plataforma apresenta linguagem intuitiva e acessível, com textos integrados a recursos visuais, o que se mostra adequado ao público jovem. Identificaram, também, a presença de temáticas antirracistas e decoloniais articuladas ao conteúdo trabalhado.

De modo complementar, Pinto (2025) desenvolveu atividades gamificadas com o Kahoot! em quatro turmas do 9º ano, em um contexto de ensino híbrido. A pesquisadora iniciou o trabalho aplicando uma avaliação diagnóstica para mapear as formas de aprendizagem dos estudantes, bem como um teste de proficiência na língua-alvo. Nas aulas presenciais realizadas no laboratório de informática, os alunos participaram de atividades gamificadas, incluindo uma aula temática sobre *Halloween* e uma revisão de conteúdo para a avaliação bimestral. Ao final, a autora avaliou o método a partir dos resultados da prova bimestral, de uma autoavaliação dos estudantes e da avaliação da disciplina. Desta maneira, os autores notaram a eficácia da diversificação de metodologias através da gamificação por contemplar a variedade de estilos de aprendizagem dos estudantes. Conforme o resultado da avaliação bimestral final, constatou-se o ganho na aprendizagem dos alunos na língua inglesa.

Por sua vez, no estudo de Lima e Lima (2025), o objetivo foi investigar se a gamificação pode ser considerada uma ferramenta eficaz para o ensino de inglês. Para isso, os pesquisadores realizaram entrevistas com estudantes e com o professor do 9º ano de uma escola pública. Os dados revelaram que os alunos estão habituados ao uso de jogos e tecnologias em seu cotidiano fora da escola, principalmente com fins de entretenimento, socialização e redução do estresse. No entanto, durante o percurso escolar no ensino fundamental, relataram ter tido pouco contato com recursos gamificados nas aulas de inglês, limitando-se a atividades lúdicas como caça-palavras e associação de palavras a imagens. Ainda assim,

afirmaram que esse tipo de metodologia favorece a interação, o dinamismo e o engajamento nas aulas.

Na entrevista com o docente das turmas de 9º ano, observou-se que ele reconhece o potencial da gamificação para promover socialização e facilitar a aprendizagem, embora relate não utilizá-la em suas práticas devido a diferentes dificuldades enfrentadas no contexto escolar.

Seguindo outra direção, o artigo de Barros e Cavalcanti (2023) abordou o desenvolvimento da competência oral no ensino fundamental II por meio de uma análise bibliográfica sobre a gamificação. Nessa pesquisa, os autores examinaram criticamente diferentes referenciais teóricos, identificando vantagens, limitações e desafios na aplicação prática da gamificação no ensino de língua inglesa.

A partir dessas discussões, observa-se que o diálogo entre jogos e o estilo de linguagem característico da geração atual - com textos acompanhados de imagens, fontes coloridas e elementos visuais atrativos - pode atribuir novos significados à aprendizagem e motivar os estudantes a interagirem com as atividades, com os colegas e com o docente em sala de aula. Nesse sentido, Vygotsky (2007) ressalta que a construção do conhecimento autônomo ocorre por meio da interação entre os sujeitos durante o processo de aprendizagem. Assim, em atividades gamificadas, os estudantes, ao trabalhar em equipe, competir ou cooperar, desenvolvem habilidades linguísticas e cognitivas, seja em plataformas digitais e jogos como Free Fire, seja em jogos e dinâmicas criadas pelos próprios docentes, com o propósito de alcançar um objetivo comum.

Inclusive, os achados evidenciaram, nos estudos de Barros e Cavalcanti (2023) e de Lima e Lima (2025), a ausência ou a dificuldade de implementação da gamificação, atribuída à falta de domínio de novas metodologias e de recursos tecnológicos por parte dos docentes. Nesse contexto, o Instituto British Council (2015) aponta que a insuficiência de capacitação profissional e a sobrecarga de trabalho comprometem o acesso dos professores a práticas pedagógicas inovadoras. O relatório destaca que muitos docentes não possuem licenciatura ou formação específica na área em que atuam, o que limita a apropriação de abordagens baseadas em tecnologias educacionais.

Como exemplo, o estudo indica que cerca de 30% dos professores da região Norte e 70% da região Sul não receberam formação continuada adequada durante sua trajetória profissional. Além do mais, apenas 24% das escolas brasileiras

dispõem de acesso regular à internet, o que evidencia a escassez de infraestrutura tecnológica e as desigualdades estruturais presentes no sistema educacional do país. Dessa forma, embora a gamificação seja reconhecida como uma estratégia capaz de favorecer a aprendizagem, seu êxito depende de condições que ultrapassam o âmbito da sala de aula, envolvendo fatores institucionais, estruturais e formativos que possibilitem sua efetiva implementação.

É possível observar, portanto, que os recursos gamificados das plataformas digitais analisadas nas pesquisas - como demonstrado por Pereira Filho e Franco (2021) no uso de Kahoot!, Wordwall e Quizlet - oferecem uma variedade de atividades jogáveis que podem ser incorporadas às aulas. Esses recursos favorecem a interação entre os estudantes, contribuem para a aprendizagem de vocabulário, auxiliam na revisão de conteúdos, apoiam diferentes modalidades de avaliação (diagnóstica, processual e final) e possibilitam um retorno rápido. Para Azevedo et al. (2021), o uso de ferramentas digitais presentes no cotidiano dos estudantes, como a plataforma Genially, também amplia o caráter lúdico da aprendizagem e fomenta a interação entre estudantes e professores.

A análise das práticas relatadas por Leite e Filho (2025) reforça esse panorama ao evidenciar, à luz da estrutura de gamificação proposta por Kapp (2012), que a divisão dos grupos, a escolha consensual das respostas e a elaboração de justificativas constituem um sistema de regras e desafios que orienta o progresso em cada rodada da atividade. O caráter interativo manifesta-se tanto na colaboração interna dos grupos quanto na competição entre eles. O *feedback* contínuo aparece na pontuação das respostas corretas e na concessão de pontos extras para justificativas consistentes. Para mais, a organização da atividade em níveis progressivos buscou equilibrar desafio e engajamento, sustentando a participação dos estudantes até a conclusão da tarefa.

Apesar desses aspectos positivos, a análise evidencia que o potencial formativo da gamificação depende de escolhas pedagógicas cuidadosas. A presença de elementos competitivos, por exemplo, pode estimular o envolvimento, mas também corre o risco de ofuscar a reflexão sobre o conteúdo quando não acompanhada de momentos de retomada conceitual. Da mesma forma, o uso de pontuações e recompensas precisa ser articulado a oportunidades de compreensão mais profunda, para evitar que os estudantes foquem apenas no acúmulo de pontos. Desse modo, embora a experiência analisada demonstre que recursos gamificados

podem favorecer a participação e organizar a sequência de aprendizagem, sua efetividade está vinculada à intencionalidade docente e à integração desses elementos em práticas que promovam reflexão, diálogo e avanço conceitual.

4.3 Perspectivas e configurações da gamificação na interação

Segundo Brown (2001), a interação é fundamental para um ensino e aprendizagem de línguas que se aproximem de usos autênticos, pois possibilita que os estudantes comuniquem saberes, experiências e emoções entre si. Nesse sentido, práticas pedagógicas gamificadas que promovem interação por meio da cooperação podem contribuir para transformar a sala de aula em um ambiente mais acolhedor e familiar, favorecendo o percurso até o objetivo da atividade.

Nesta seção, portanto, apresentam-se diferentes formas de gamificação identificadas nos trabalhos analisados na pesquisa bibliográfica e discute-se como as distintas maneiras de estruturar essa estratégia influenciam a interação nas aulas de Língua Inglesa.

Nos estudos de Barros e Cavalcante (2023), Leite e Filho (2025), a gamificação é discutida como estratégia pedagógica articulada a outras práticas de ensino, ainda que cada pesquisa enfatiza aspectos distintos da mesma abordagem. Barros e Cavalcante (2023) argumentam que, quando associada a pedagogias sólidas e contextualizadas, a gamificação funciona como recurso de apoio ao mobilizar a lógica dos jogos para ampliar a diversidade metodológica. Além disso, os autores criticam concepções restritivas que tratam a gamificação como um modelo fixo, apontando a necessidade de compreendê-la como uma estratégia em constante atualização.

De forma convergente, Leite e Filho (2025) também apresentam a gamificação como prática que favorece o engajamento e a participação dos estudantes. Para os autores, trata-se de uma metodologia ativa que estimula o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem e a comunicação na língua-alvo. Eles observam ainda que, embora jogos e brincadeiras não configurem gamificação em sentido estrito pela ausência de elementos estruturantes, seu uso pode contribuir ao introduzir o lúdico no ambiente de aprendizagem. Desse modo, os três estudos apontam, em diferentes enfoques, que a gamificação tem potencial para enriquecer as práticas docentes e ampliar as oportunidades de interação na sala de aula.

Por sua vez, Araújo (2023) argumenta que os seres humanos são sociáveis e necessitam de companhia e motivação para atribuir sentido às próprias ações; nesse processo, os jogos assumem papel significativo ao orientar a busca por um objetivo. Assim, a incorporação de sistemas e mecânicas de jogos ao contexto educacional tende a tornar as atividades mais envolventes, estimulando o protagonismo do estudante, sua motivação na busca por recompensas e seu engajamento nas tarefas realizadas em sala.

As pesquisas de Pinto (2025), Dias e Puttin (2024) e Borges (2024) reforçam essa perspectiva ao mostrar que as plataformas gamificadas, ao integrarem textos escritos, imagens, símbolos e cores, ampliam as possibilidades de acesso aos conteúdos da língua inglesa e incorporam saberes artísticos e críticos que ultrapassam o ensino vocabular, gramatical ou estrutural. Para Pinto (2025), os jogos, em suas múltiplas formas e gêneros, não se restringem ao entretenimento: fazem parte da cultura humana, dialogando com arte, música, narrativas, história e tecnologia - elementos particularmente significativos para o público jovem. Na educação, portanto, o uso de plataformas e aplicativos pode abarcar essas dimensões, atendendo a diferentes modos de aprender.

Na mesma direção, Dias e Puttin (2024) destacam que o uso de plataformas gamificadas online, como o Kahoot!, amplia o contato dos estudantes com temáticas variadas e contribui para o enriquecimento de seus repertórios histórico-culturais. Os autores chamam atenção ainda para os elementos multimodais - imagens, *links* e cores vibrantes - presentes na interface dos quizzes, que tornam a experiência mais dinâmica.

Em perspectiva complementar, Borges (2024) enfatiza que a gamificação é especialmente relevante para o aprendizado de vocabulário, por permitir a associação entre palavras e significados por meio da combinação de textos e recursos multimídia. Inclusive, favorece a consolidação do conhecimento, uma vez que a aquisição lexical em língua adicional ocorre progressivamente, conforme os estudantes se expõem repetidamente às palavras até sua internalização.

No estudo de Borges e Corrêa (2023), os autores defendem que os jogos constituem, por si mesmos, um ambiente fértil para a aprendizagem, especialmente para o desenvolvimento de habilidades linguísticas. Isso ocorre porque promovem contato constante com vocabulário e usos autênticos da língua, além de possibilitarem interação entre os participantes. Nessa perspectiva, os jogos no

contexto escolar são vistos como ferramentas capazes de transformar a aprendizagem, favorecendo práticas comunicativas mais naturais na língua-alvo.

Somado a isso, Borges e Corrêa (2023), assim como Araújo (2023), Dias e Puttin (2024) e Borges (2024), compreendem a gamificação como estratégia que motiva e engaja os estudantes, sobretudo em um cenário no qual tecnologias digitais, jogos e mídias sociais fazem parte do cotidiano dos jovens. O alinhamento entre o ambiente escolar e essas práticas culturais tende a fortalecer a participação discente.

A pesquisa de Leite e Filho (2025) acrescenta que a dinâmica dos jogos e o uso de tecnologias em sala de aula podem aproximar os estudantes dos conteúdos escolares, justamente porque esse público está habituado ao meio digital. Diferentemente de estudos que tratam a gamificação como uma adaptação pontual de atividades já existentes, os autores defendem que sua aplicação demanda reconduzir a proposta pedagógica a partir da estrutura e da lógica dos jogos, orientando-a para a aprendizagem.

Em complemento, Borges e Corrêa (2023) ressaltam que a inserção de recursos imersivos e imaginativos - familiares aos estudantes em momentos de lazer - pode despertar prazer, interesse e curiosidade em alunos que se encontram desmotivados pelas práticas tradicionais de ensino. Esse deslocamento para um ambiente lúdico contribui para ampliar as oportunidades de participação e interação.

Em consonância com esses achados, Fardo (2013) também defende o uso de elementos dos jogos no ensino de línguas, observando que dispositivos tecnológicos, redes sociais e jogos digitais moldam a experiência contemporânea. Crianças e adolescentes, por terem contato precoce e contínuo com esse universo, desenvolvem habilidades específicas que favorecem o engajamento em atividades gamificadas, especialmente quando comparadas a aulas baseadas em metodologias mais tradicionais e descontextualizadas.

De modo alinhado a essas perspectivas, Silva (2023) apresenta evidências de que a gamificação, aplicada ao desenvolvimento da leitura em Língua Inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental, contribui para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo ao incorporar elementos lúdicos que despertam interesse e participação. Sua pesquisa mostra que a presença de imagens, símbolos e cores, associada a dinâmicas inspiradas em jogos, aproxima as atividades da linguagem visual e digital comum ao cotidiano das crianças, o que favorece o

envolvimento nas tarefas e a construção gradual de habilidades de leitura. Esses resultados dialogam com os estudos analisados ao indicar que a gamificação opera como estratégia que mobiliza diferentes modos de representação e amplia as possibilidades de engajamento dos estudantes, especialmente quando integrada a práticas pedagógicas que valorizam a interação e a experiência dos aprendizes.

4.4 Contribuições e desafios da gamificação

Para Santos et al. (2019), a gamificação favorece a colaboração entre os estudantes, estimulando a participação daqueles que se encontram menos envolvidos com as atividades escolares. Nesse sentido, os estudos aqui analisados apresentam contribuições e limites relacionados ao uso da gamificação no desenvolvimento da interação e do engajamento nas aulas de Língua Inglesa.

Nos achados, os aspectos positivos evidenciados relacionam-se ao aumento do engajamento e da participação ativa dos estudantes, o que contribui para ampliar conhecimentos linguísticos em inglês, desenvolver habilidades socioemocionais e cognitivas, interpretar multitextos e lidar com a linguagem tecnológica.

Em todos os trabalhos analisados, os pesquisadores registraram maior envolvimento discente em atividades gamificadas. Araújo (2023, p. 27) aponta, por exemplo, que turmas com baixa participação em aulas convencionais passaram a apresentar índices próximos de 50% quando engajadas em propostas baseadas em jogos. Esses dados sugerem que abordagens menos tradicionais despertam interesse nos estudantes, que se mostram motivados a interagir e construir conhecimento por meio de dinâmicas competitivas e colaborativas.

O estudo de Barros e Cavalcante (2023) também indica que a gamificação, articulada a outras metodologias, têm potencial para ampliar a participação em sala de aula, sobretudo pela proximidade dos estudantes com tecnologias no cotidiano. Nesse trabalho, durante uma atividade inspirada no jogo *Free Fire*, estudantes familiarizados com o jogo auxiliaram colegas que não dominavam sua lógica, o que gerou um episódio relevante de cooperação. A interação estabelecida promoveu não apenas o uso contextualizado da língua inglesa, mas também a construção conjunta de habilidades sociais e de resolução de problemas.

Além da melhora na interação em sala, os trabalhos de Pinto (2025), Lima e Lima (2025), Borges (2024) e Borges e Corrêa (2023) evidenciam avanços relevantes no desenvolvimento de habilidades e competências linguísticas. Nas

entrevistas conduzidas por Lima e Lima (2025) com estudantes e com o professor do 9º ano do ensino fundamental, os participantes relataram que a gamificação e outras atividades de caráter lúdico contribuem para o aprendizado da língua adicional mesmo quando o contato prévio com a metodologia é limitado. Eles também reconheceram a proximidade entre a gamificação e o uso cotidiano da língua em ambientes digitais e jogos, o que favorece a participação ativa no processo de aprendizagem.

A pesquisa de Pinto (2025) reforça esse resultado: a partir de autoavaliações, da prova final e das observações da pesquisadora, verificou-se progresso significativo no aprendizado dos estudantes. Os dados destacam que a metodologia amplia as formas de abordar o ensino de línguas e favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, comportamentais, sociais e emocionais, além do domínio de conteúdos da Língua Inglesa.

Borges (2024), com base em questionários avaliativos sobre vocabulário e nas percepções dos estudantes, aponta que o Kahoot! e o Quizlet se destacam como plataformas online eficazes para o aprendizado lexical, além de contribuir para aumentar a motivação dos alunos. Em consonância, Borges e Corrêa (2023) observaram melhora no desempenho dos participantes durante partidas do *Free Fire*, quando os estudantes aplicaram o vocabulário e as estruturas da língua presentes no jogo em interações reais com falantes nativos.

De forma complementar, os estudos de Dias e Puttin (2024) e de Leite e Filho (2025) mostram que o uso da gamificação amplia conhecimentos e habilidades que vão além do domínio linguístico. Dias e Puttin (2024) destacam que a metodologia proporciona contato com multitextos e introduz temas decoloniais e emancipatórios nos quizzes do Kahoot!, ampliando repertórios culturais. Leite e Filho (2025) relatam que a experiência contribuiu para transformar a percepção do professor regente sobre a incorporação de inovações pedagógicas e despertou interesse em recomendar a estratégia a outros docentes. Os autores também registram aumento da interação e participação estudantil durante as atividades, potencializando o aprendizado da língua.

Em contraste com as potencialidades discutidas anteriormente, a pesquisa crítica de Barros e Cavalcante (2023) evidencia que a gamificação pode apresentar limitações quando tratada como solução única, sem articulação com outras abordagens de ensino. Os autores destacam o risco de a prática perder apelo entre

os estudantes devido à repetição, reduzindo o entusiasmo inicial. Outro aspecto mencionado é a possibilidade de desinteresse por metodologias menos lúdicas, o que pode dificultar a implementação de propostas pedagógicas diversificadas. Também são apontadas limitações estruturais, como a falta de recursos físicos, equipamentos tecnológicos, acesso à internet e profissionais capacitados, fatores que restringem a adoção de atividades gamificadas em diversas realidades escolares brasileiras.

Em consonância com esses limites, as pesquisas de Borges e Corrêa (2023), Pinto (2025) e Borges (2024) indicam que a escassez de recursos tecnológicos pode inviabilizar a prática. A dificuldade de acesso ou falhas na conexão com a internet comprometem o planejamento e exigem mais tempo para resolver problemas durante as atividades. Borges e Corrêa (2023) relatam, inclusive, que todos os participantes da pesquisa tinham acesso à internet e celular, condição que não se reproduz em escolas onde tais dispositivos não estão disponíveis, o que impediria, por exemplo, o uso do *Free Fire* como recurso pedagógico.

Outras limitações relacionam-se à falta de compreensão sobre a gamificação ou à ausência de formação adequada. Nos estudos de Pinto (2025) e de Lima e Lima (2025), aparecem relatos de dificuldades institucionais e pedagógicas que interferem na implementação da metodologia. Pinto (2025) menciona o veto da direção escolar ao uso de celulares, sob a justificativa de que isso poderia atrapalhar outras aulas, além de interferências sobre como a proposta deveria ser conduzida, restringindo a autonomia docente. Já no estudo de Lima e Lima (2025), o professor entrevistado afirmou não utilizar gamificação pela ausência de ferramentas adequadas, o que revela desconhecimento sobre plataformas e tecnologias acessíveis. O docente também menciona a falta de planejamento coletivo e a sobrecarga de trabalho como fatores que afastam o uso da metodologia em sua prática.

Além desses fatores, alguns trabalhos registram falta de interesse de parte dos estudantes em atividades gamificadas. Borges (2024) relata que alguns participantes demonstraram preferência por conteúdos considerados “de verdade”, percebendo metodologias lúdicas como menos produtivas quando comparadas ao ensino tradicional. Na pesquisa de Borges e Corrêa (2023), uma estudante desmotivou-se por não gostar de jogos, o que evidencia que a gamificação não contempla automaticamente todos os perfis. Nesse cenário, os autores defendem

que a estratégia seja combinada com outros métodos para integrar diferentes estilos de aprendizagem.

Apesar desses limites, Frazão e Nakamoto (2020), em revisão de literatura sobre o ensino médio, identificaram avanços no desenvolvimento da autonomia e participação estudantil quando a prática se articula às preferências e vivências dos jovens. Contudo, Borges (2024) e Borges e Corrêa (2023) mostram que nem todos os estudantes mantêm vínculo estreito com jogos ou mídias digitais, o que pode reduzir a motivação. Assim, conforme apontam Barros e Cavalcante (2023), a adoção da gamificação em conjunto com outras estratégias amplia as chances de incluir todos os estudantes.

Por fim, Werbach e Hunter (2012) ressaltam a importância de o professor refletir sobre sua prática, considerar fatores culturais e sociais dos estudantes e buscar aprimorar continuamente seu trabalho. Embora o cenário de escassez de recursos, tanto tecnológicos quanto materiais, e a falta de tempo para planejar e aplicar a metodologia representem desafios, o docente reflexivo tende a encontrar alternativas viáveis. Nesse sentido, Filho e Franco (2021) recomendam o uso de plataformas com modelos prontos, como Kahoot!, Wordwall e Quizlet, e Azevedo *et al.* (2021) destacam o potencial do Genially. Bakla e Saricoban (2015), por sua vez, sugerem ainda a simplificação das atividades gamificadas, adaptando-as ao contexto escolar por meio de plataformas on-line acessíveis ou até de formulários simples criados no Google Forms.

À luz dos estudos apresentados, torna-se necessário reconhecer que a adoção da gamificação não se sustenta apenas em seu potencial motivador, mas sobretudo na capacidade do professor de interpretar criticamente sua realidade e agir de forma responsiva diante dela. O conjunto das pesquisas evidencia que, quando pensada de maneira contextualizada, dialogando com as condições concretas da escola e com as características dos estudantes, a gamificação pode ampliar formas de participação, fortalecer vínculos com a aprendizagem e favorecer o desenvolvimento de competências linguísticas e sociocognitivas. Entretanto, seus limites reforçam que a estratégia não substitui o planejamento pedagógico consistente nem dispensa acompanhamento constante por parte do docente. Assim, compreende-se que a gamificação apresenta contribuições relevantes para o ensino de Língua Inglesa, desde que integrada a práticas diversificadas e sustentada por

reflexão contínua, sensibilidade ao contexto e compromisso com a construção de ambientes de aprendizagem mais participativos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário atual do ensino e aprendizagem de inglês ainda é marcado por metodologias tradicionais, pouco engajadoras e interativas, nas quais os estudantes são expostos a conteúdos gramaticais desconectados do uso real da língua, o que dificulta a produção genuína na língua-alvo. Diante disso, estratégias lúdicas e tecnológicas, como a gamificação, têm sido cada vez mais estudadas por favorecerem a participação ativa dos alunos e contribuírem para a melhoria da aprendizagem em sala de aula. A partir dessa problemática, este trabalho buscou analisar a relação entre interação e gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa, conforme discutido na literatura acadêmica dos últimos cinco anos, no contexto do Ensino Fundamental II.

Conforme esse objetivo, inicialmente examinou-se como a gamificação tem sido abordada na literatura como estratégia pedagógica. Os achados mostram que, nas análises de atividades desenvolvidas em plataformas online e no jogo *Free Fire*, os estudantes estabelecem relações significativas com a língua inglesa ao desenvolver conhecimentos e habilidades socioemocionais, culturais e históricas, articulando tais aprendizagens ao seu conhecimento prévio e ao ambiente digital e tecnológico em que estão inseridos.

Da mesma forma, os estudos evidenciam que muitos professores optam por atividades menos complexas e de caráter tradicional, que demandam menor autonomia por parte dos estudantes. Essa preferência revela fatores como a falta de capacitação e de interesse de alguns profissionais da educação por estratégias inovadoras, o tempo reduzido destinado ao planejamento pedagógico e a limitação de recursos disponíveis nas escolas.

Em seguida buscou-se identificar as diferentes concepções e formas de promoção da interação com a estratégia no ensino de línguas. Para isso, a análise dos trabalhos revelou que a interação nas atividades gamificadas ocorreu principalmente por meio da cooperação e da competição entre os estudantes. Tal dinâmica, conforme defendem Vygotsky (2007) e Brown (2001), favorece o processo de ensino e aprendizagem ao promover a troca de saberes, emoções e experiências, possibilitando a construção e a consolidação conjunta do conhecimento. Um exemplo disso aparece na aplicação do jogo *Free Fire* em sala de aula, na qual os estudantes interagiram ativamente, auxiliando-se mutuamente

para compreender a mecânica do jogo digital. De forma semelhante, a adaptação de um exercício do livro didático para uma atividade mais lúdica -realizada em grupos e com elementos de competição - gerou maior engajamento dos alunos. Ao incorporar à aula de inglês uma linguagem e uma dinâmica já familiares aos estudantes, a competição saudável entre os grupos os motivou a transformar o uso da língua em conhecimento internalizado.

Além disso, a familiaridade dos estudantes com jogos e recursos digitais tornou o ambiente escolar ainda mais propício ao engajamento e à participação. Essa aproximação permitiu que eles relacionassem a aprendizagem de inglês às formas de comunicação presentes em seu cotidiano digital - como jogos, mídias sociais, aplicativos e sites - reforçando, assim, os efeitos positivos observados tanto no uso do *Free Fire* quanto na adaptação lúdica das atividades do livro didático.

Por fim, buscou-se discutir as potencialidades e limitações da gamificação no favorecimento da interação e do engajamento dos estudantes na aprendizagem da língua inglesa. Os estudos analisados destacam que essa abordagem contribui para o aumento da participação em sala de aula e para o desenvolvimento de conhecimentos de vocabulário e gramática na língua-alvo. Outrossim, a gamificação estimula habilidades comunicativas - leitura, fala, escrita e escuta - ao colocar os estudantes em contato com elementos culturais, históricos e com temáticas contemporâneas pertinentes ao seu contexto.

Entretanto, algumas pesquisas apontaram limitações quanto à confiabilidade dos resultados, sobretudo devido ao número reduzido de participantes e à pouca repetição das intervenções. Esses fatores estão relacionados à restrição do tempo de implementação, à ocorrência de eventos escolares e à carga horária limitada da disciplina, que dificultam a aplicação contínua da estratégia. Somam-se a isso a falta de recursos - como acesso adequado à internet, materiais didáticos e equipamentos tecnológicos - e a escassez de profissionais capacitados e abertos às inovações no ensino, conforme também ilustrado nos dados apresentados pelo British Council.

Observa-se, contudo, que em alguns estudos a gamificação não contempla uma parcela minoritária dos alunos, seja pela falta de familiaridade com jogos em seu cotidiano, seja por preferência pessoal. Todavia, esse problema pode ser minimizado por meio da diversificação de recursos e atividades pedagógicas, evitando o uso exclusivo ou obrigatório da gamificação em todas as etapas do ensino de língua inglesa.

No decorrer da produção desta pesquisa, alguns desafios se destacaram. As demandas acadêmicas do final do curso - como o estágio supervisionado, a participação no PIBID e as atividades de outras disciplinas - limitaram o tempo disponível para leitura, análise e elaboração desta monografia. Ainda por cima, houve a dificuldade de estruturar uma organização temporal que permitisse o estudo aprofundado e a sistematização das leituras de todo o referencial bibliográfico levantado, bem como o estabelecimento de relações consistentes entre essas teorias e os achados do estudo.

No contexto da busca crescente por estratégias que introduzem inovações no ensino e aprendizagem de línguas, esta pesquisa oferece contribuições relevantes para o campo da Linguística Aplicada ao reunir, analisar e discutir produções acadêmicas sobre gamificação. A revisão bibliográfica evidencia a diversidade de atividades gamificadas apresentadas na área, ampliando a compreensão sobre como essas práticas são concebidas e implementadas em diferentes contextos educacionais.

Em síntese, a presente pesquisa identificou a gamificação como uma estratégia capaz de promover a interação em sala de aula, especialmente por mobilizar dinâmicas e linguagens próprias dos jogos, já presentes na rotina dos alunos. Assim, quando o contexto de aprendizagem dispõe de recursos tecnológicos, tempo adequado e profissionais preparados para sua implementação, a gamificação - utilizada em conjunto com outras metodologias - consegue contemplar diferentes gostos, estilos de aprendizagem e realidades sociais.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. R. G. A cultura lúdica e cultura digital: interfaces possíveis. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 101-112, jul./dez. 2014.

ARAÚJO, Whayron Ramon de Souza. **O uso da gamificação no processo de ensino da língua inglesa para alunos de ensino fundamental de uma escola pública de Teresina**. 2023. 52 f. Monografia (Licenciatura Plena em Letras – Inglês) - Universidade Estadual do Piauí, Teresina, 2023.

AZEVEDO, C. de A.; SILVA, A. dos A.; CUNHA, M. E. da; SILVA JUNIOR, C. Antônio B.. Genially: gamificação como ferramenta didática no ensino remoto emergencial. In: VII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), 2021. **Anais ...** [S.l.]: Realize Editora, 2021.

BAKLA, A.; SARICOBAN, A. Interactive puzzles in vocabulary instruction: teachers and learners as designers. **Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Erzurum, v. 19, n. 1, p. 129-143, 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/321153470>. Acesso em: 19 jul. 2025.

BARROS, R. T.; CAVALCANTI, H. P. R. A gamificação como estratégia pedagógica para o aprimoramento do ensino-aprendizagem de inglês. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 11, p. 223–234, dez. 2023.

BORGES, J. O. R. **Replay: o uso da gamificação em aulas de língua inglesa como estratégia para aquisição vocabular**. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística e Ensino) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2024.

BORGES, K. DE S.; CORRÊA, R. E. C. Free Fire: gamificação como proposta de ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem de língua inglesa em uma escola de ensino fundamental do baixo Tocantins/Cametá/PA. **Revista Campo do Saber**, v. 9, n. 1, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: 2018. Disponível em: [Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base](#). Acesso em: 16 jul. 2025.

BROWN, H. D **Teaching by Principles An Interactive Approach to Language Pedagogy**. 2. ed. Nova York: Longman, 2001.

DIAS, R.; PUTTIN, A. B. Plataforma digital “Kahoot” na Educação Básica brasileira. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 31, n. 4, p. 1866–1890, 11 out. 2024.

FARDO, M. L. **A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem**. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629> . Acesso em: 2 jul. 2025.

FRAZÃO, L. V. V. D.; NAKAMOTO, P. T. Gamificação e sua aplicabilidade no Ensino Médio: uma revisão sistemática da literatura. **Research, Society and Development**,

v. 9, n. 8, e141985235, 2020.

FLICK, U. **Desenho da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GOMES, G. K.; RAMOS, A. L. Ol. (Orgs.). **Gamificação no ensino de línguas: criando possibilidades para aprendizagens mais engajadoras**. Curitiba-PR: Editora Bagai, 2022.

INSTITUTO DE PESQUISAS PLANO CDE. **O ensino de inglês na educação pública brasileira**. São Paulo: British Council Brasil, 2015.

KAPP, M. K. **The Gamification of Learning and Instruction Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. 1 ed. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

LEITE, A. G., FILHO, J. A. R. **A adaptação de um livro didático de língua inglesa para os anos finais do Ensino Fundamental: a gamificação como estratégia de ensino**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras-Inglês) - Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Caraúbas, 2025.

LIMA, J. R.; LIMA, P. R. A gamificação como metodologia ativa nas aulas de língua inglesa. *Práticas Educativas, Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo*, [S. l.], v. 7, p. e15452, 2025.

MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. 1 ed New York: The Penguin Press, 2011.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. *Revista Educação*, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

PEREIRA FILHO, S. A.; FRANCO, B. A. da R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall. *Brazilian Journal of Development*, Curitiba, v. 7, n. 4, p. 35083–35102, abr. 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n4-121.

PINTO, Adriana Alves. **Gamificação e DIPAC no ensino de Inglês: estratégias para participação ativa e aprendizagem na Educação Básica**. 2025. Tese (Doutorado em Estudos de Linguagem). Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu - POSLING, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2025.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo “estado da arte” em educação. *Diálogo Educ.*, Curitiba, v. 6, n. 19, p. 37-50, set./dez. 2006.

SANTOS, J. G.; OLIVEIRA, C.; SOUSA, C.; MADEIRA, C.; ROSA, J. G. S. A Gamificação como Metodologia para o Desenvolvimento de Competências Gerais da BNCC. In: *WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE)*, 2019, Brasília. **Anais...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 812–821.

SILVA, A. C. C. M. da. **A gamificação no ensino de leitura em língua inglesa:**

contribuições e aplicações. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-graduação lato sensu em Metodologias do Ensino de Línguas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, Salgueiro, 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WARBACH, K.; HUNTER, D. **For the win:** how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.