



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

AMANDA LELIS FERREIRA SANTOS

**A GAMIFICAÇÃO COMO CAMINHO FACILITADOR PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DO INGLÊS NA INFÂNCIA**

Brasília
2025

Santos, Amanda Lelis Ferreira.

A gamificação como caminho facilitador para o processo de aprendizagem do inglês na infância / Amanda Lelis Ferreira Santos ; orientação Berttoni Licarião. — Riacho Fundo, DF: 2025.

21 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): Berttoni Licarião.

1. Gamificação. 2. Infância. 3. Língua inglesa. 4. Metodologia ativa. I. Licarião, Berttoni, orient. II. Instituto Federal de Brasília. III. Título.

AMANDA LELIS FERREIRA SANTOS

**A GAMIFICAÇÃO COMO CAMINHO FACILITADOR PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DO INGLÊS NA INFÂNCIA**

Trabalho 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 Letras-Inglês

Orientador(a): Prof. Dr. Berttoni Cláudio Licarião

Brasília
2025

RESUMO

O presente trabalho pretende compreender qual é a contribuição da gamificação para o âmbito educacional e como essa metodologia pode ser um caminho facilitador para o ensino da língua inglesa na infância. Foi realizada uma pesquisa qualitativa exploratória, baseada em uma revisão bibliográfica sobre artigos e livros relacionados ao assunto, visando obter uma visão mais aprofundada e abrangente do tema escolhido. O objetivo desta pesquisa decorreu de um questionamento sobre como as metodologias ativas podem ser mais eficazes do que as metodologias tradicionais no que diz respeito ao ensino de um idioma para crianças. É feita uma contextualização acerca do termo gamificação e seu surgimento, de acordo com importantes pensadores que são referência na área, seguido de sessões que abordam melhor sobre a importância de aprender o inglês desde a infância, o uso da gamificação no ambiente escolar, sua sistematização, bem como suas vantagens e aspectos negativos que cercam a aplicação desta metodologia.

Palavras-chave: Gamificação; infância; Inglês; metodologia ativa.

ABSTRACT

This study aims to understand the contribution of gamification to the educational sphere and how this methodology can be a facilitating path for teaching the English language in childhood. An exploratory qualitative research was carried out, based on a bibliographical review of articles and books related to the subject, with the aim of obtaining a more in-depth and comprehensive view of the chosen topic. The objective of this research resulted from a question about how active methodologies can be more effective than traditional methodologies in teaching a language to children. A contextualization of the term gamification and its emergence is made, according to important thinkers and references in the area, followed by sessions that better address the importance of learning English from childhood, the use of gamification in the school environment, its systematization based on studies by Busarello (2016), as well as its advantages and negative aspects involving the application of this methodology.

Keywords: Gamification; childhood; english; active methodology.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 OBJETIVOS.....	9
2.1 OBJETIVO GERAL.....	9
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
3 METODOLOGIA.....	9
3.1 ABORDAGEM QUALITATIVA.....	9
3.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA.....	10
3.3 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	10
4 O QUE É A GAMIFICAÇÃO?.....	11
5 A IMPORTÂNCIA DE APRENDER O INGLÊS NA INFÂNCIA.....	12
6 O USO DA GAMIFICAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR.....	13
7 O SISTEMA DA GAMIFICAÇÃO E PRINCIPAIS ELEMENTOS.....	14
8 VANTAGENS E ASPECTOS NEGATIVOS DA GAMIFICAÇÃO NO ÂMBITO EDUCACIONAL.....	16
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
REFERÊNCIAS.....	20

1 INTRODUÇÃO

No que se refere ao ensino de inglês, é de extrema importância que os docentes estejam sempre em formação continuada, adaptando e melhorando suas metodologias para atender às necessidades de seus alunos, além de aprimorar sua prática como educador. Desse modo, uma metodologia mais lúdica tem se mostrado fundamental, uma vez que os métodos tradicionais estão se revelando cada vez menos eficazes para engajar os alunos e mantê-los focados nos estudos. Na década de 1990, Paulo Freire (1996) já afirmava que ensinar não deve ser apenas uma transferência de conhecimentos de professor para aluno, mas sim uma criação de possibilidades para que o estudante possa construir e produzir seu próprio conhecimento e entendimento.

A utilização de metodologias ativas¹ em que o aluno é protagonista de seu próprio processo de aprendizagem tem sido vista muito necessária no ensino e aquisição de um idioma, pois incentiva a participação e autonomia dos alunos, aprimorando não só suas habilidades linguísticas, mas também suas habilidades cognitivas, auditivas e comunicativas. Conforme é dito na BNCC (BRASIL, 2018), o estudo do inglês pode possibilitar a todos o acesso aos conhecimentos linguísticos indispensáveis para o engajamento e envolvimento dos estudantes, cooperando para a análise crítica dos estudantes e para a prática da cidadania ativa, expandindo as possibilidades de interação e mobilidade, e promovendo a abertura de novos caminhos para a construção de conhecimentos e progresso nos estudos.

Ao ensinar uma segunda língua para crianças, é importante que o foco seja não só no vocabulário do idioma, pois não é suficiente para um aprendizado eficiente. Há também fatores externos e internos que precisam ser considerados para que, assim, torne esse momento de aprendizagem mais significativo e com melhores resultados. Com base nisso, pode-se afirmar que a gamificação tem um papel fundamental no apoio aos educadores que a aplicam, visto que é uma metodologia lúdica que vem se mostrando promissora no âmbito educacional,

¹ Metodologias ativas englobam uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo (Bacich e Moran, 2017, p. 23).

principalmente por proporcionar um aprendizado mais dinâmico e imersivo, muito importante na infância.

Para compreender o conceito da gamificação, e o quanto essa metodologia vem ganhando espaço em diversos contextos, é importante considerar a perspectiva de Yu-Kai Chou, um pioneiro no assunto. Chou (2015) define a gamificação como o uso de elementos lúdicos em tarefas cotidianas e em ambientes não relacionados a jogos, para criar experiências mais envolventes e produtivas, como, por exemplo, no ambiente educacional que será abordado nesta pesquisa.

Outra perspectiva a ser considerada é a de Brian Burke, vice-presidente da Gartner, uma empresa que faz pesquisas sobre tendências tecnológicas. Burke (2015) afirma que conheceu a gamificação por acaso, enquanto pesquisava sobre inovação; sendo assim, suas pesquisas passaram a se concentrar no uso da estrutura dos jogos para o engajamento dos indivíduos no processo de inovação, estudando o tema desde então e contribuindo significativamente para o assunto. Ele afirma que ficou claro que essa tendência tem sido, e vem sendo aplicada para envolver pessoas em algum objetivo, podendo ser usada para desenvolver diversas habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida de qualquer pessoa, além da gamificação ser um instrumento motivacional, no qual todos os jogadores são motivados a atingir seus objetivos, objetivos esses que até mesmo eles podem desconhecer.

O presente trabalho tem como foco a gamificação. Tratando dessa temática especificamente na infância e em um âmbito educacional, buscou-se explorar como esta metodologia pode ser um caminho facilitador no aprendizado da língua inglesa, ao analisar principalmente suas contribuições e sua aplicabilidade neste contexto, além de abordar pesquisas bibliográficas relevantes sobre o tema para o enriquecimento e desenvolvimento deste estudo final de curso.

Em minhas vivências na escola em que tive oportunidade de trabalhar na educação infantil, pude acompanhar algumas aulas de Inglês e tive um questionamento que perdurou por um longo período: de que maneira a gamificação pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa na infância, por ser uma metodologia que a professora utilizava constantemente. Percebi que, não só na infância, mas em diversas fases da vida, o lúdico é muito necessário para chamar a atenção de todos os públicos.

Com base nessas concepções, é possível compreender o quão relevante a gamificação vem se tornando ao longo desses anos. Nesse sentido, baseado no ensino da língua inglesa para crianças, é essencial esmiuçar de que forma a utilização de elementos de jogos pode favorecer e aprimorar tanto o desenvolvimento linguístico, quanto o coeficiente motivacional das crianças ao aprenderem inglês.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Compreender como a gamificação pode atuar como caminho facilitador para auxiliar crianças no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Explorar os conceitos de gamificação propostos por autores que são referência na área;
- 2) Identificar os principais elementos de gamificação que são eficazes no ensino de um idioma;
- 3) Relatar como a aplicação da gamificação no âmbito educacional pode aumentar a participação e o engajamento dos alunos, bem como suas vantagens e desvantagens.

3 METODOLOGIA

De acordo com Almeida (2024), pode-se afirmar que o estudo é considerado científico quando se faz o uso de métodos. A metodologia é baseada no uso de procedimentos padronizados e que possuem uma boa descrição, para que outras pessoas possam chegar a resultados semelhantes se seguirem os mesmos passos.

3.1 ABORDAGEM QUALITATIVA

Para abordar o tema proposto, a metodologia deste TCC será de natureza qualitativa, com uma abordagem exploratória e bibliográfica, e incluirá uma pesquisa

detalhada dos materiais bibliográficos com o propósito de identificar aspectos relacionados à aplicação da gamificação no ensino de inglês na infância.

Segundo Flick (2008), a pesquisa qualitativa trabalha principalmente com textos. Ele destaca que, os aspectos essenciais desse tipo de pesquisa consistem principalmente em escolher de forma adequada os métodos e teorias convenientes, reconhecer e analisar diferentes pontos de vista na reflexão dos pesquisadores acerca de suas próprias pesquisas como parte do processo de produção do conhecimento e na variedade de abordagens e métodos.

3.2 PESQUISA EXPLORATÓRIA

Este trabalho será caracterizado como uma pesquisa exploratória, conforme o pressuposto de Gil (2022), que afirma:

As pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado (Gil, 2022, p. 41)

A escolha da pesquisa exploratória justifica-se pela necessidade de pesquisar e relatar como a gamificação vem sendo, e tem sido usada como um caminho facilitador na aprendizagem de inglês no contexto da educação infantil, área e tema ainda poucos explorados em pesquisas acadêmicas quando se trata de aprender um novo idioma aplicando a metodologia mencionada.

3.3 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Será feita uma pesquisa bibliográfica que se baseia a partir dos registros já existentes, decorrente de pesquisas anteriores, como é citado por Gil (2022):

A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, essa modalidade de pesquisa inclui ampla variedade de material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos. Todavia, em virtude da disseminação das novas tecnologias de comunicação e informação, passaram a incluir materiais em outros formatos, como discos, fitas magnéticas, microfiches, CDs, bem como o material disponibilizado pela Internet. (Gil, 2022, p. 43)

O objetivo de utilizar este tipo de pesquisa, será fazer um levantamento bibliográfico de fontes acadêmicas acerca do tema escolhido, mais especificamente, centradas no estudo de artigos, livros e outros materiais relevantes que possuem a data de publicação a partir de 2000. Por se tratar de um tema atual, faz-se necessário o embasamento em pesquisas também atuais, incluindo principalmente artigos que tiveram como estudo o uso da gamificação no âmbito escolar, além de pesquisas que explicam como esta metodologia está sendo aplicada na educação infantil, e quais os resultados alcançados neste contexto específico.

4 O QUE É A GAMIFICAÇÃO?

Inicialmente, aponta-se que a gamificação pode ser compreendida como a aplicação da mecânica de jogos em ambientes não relacionados a isso, que envolve os usuários e ajuda na resolução de problemas (Zichermann e Cunningham, 2011). Segundo Vianna et al. (2013), o termo "*gamification*" surgiu quando foi usado pela primeira vez pelo programador britânico Nick Pelling em 2002, no entanto, foi com Jane McGonigal, 8 anos depois, que o termo foi adotado e se tornou popular.

Em 2010, McGonigal esteve presente em um *TED Talk*² onde relatou como os jogos são excepcionais e podem ajudar a motivar o público a superarem problemas da realidade e do mundo físico. Ela ainda menciona que existem indivíduos que dedicam mais tempo jogando do que fazendo qualquer outra coisa, já que conseguem alcançar seus objetivos com mais eficácia no mundo virtual do que no mundo real, onde podem se tornar personagens diferentes e mais fortes, recebendo, portanto, um melhor feedback e se sentindo mais recompensados e motivados, o que, na visão dela, configura uma ação positiva.

McGonigal afirma que temos que tornar o mundo real mais parecido com os jogos e com base nisso, também concordo que devemos ter essa atitude visto que esta ideia possui um grande potencial para transformar diversas atividades do cotidiano, por meio da capacidade de incentivo de melhoria em diversos aspectos que necessitam de transformação na sociedade, justamente pelo fato de mudar o nosso pensamento e como nos relacionamos com afazeres do dia a dia, tornando-os mais prazerosos e desafiadores.

² *TED Talks* são apresentações poderosas e inspiradoras que abordam uma vasta gama de temas, desde ciência e tecnologia até arte, design e questões globais.

Apesar de ser um termo popularizado atualmente, na verdade, o conceito desta metodologia tem uma origem antiga. Essa estrutura de aplicar elementos de jogos em certas situações, na verdade, já estava presente em inúmeros momentos da história ao longo dos séculos. Segundo Vianna et al. (2013), os seres humanos são atraídos principalmente por jogos. Para contextualizar, no decorrer dos séculos, é dito que praticamente todas as civilizações conhecidas estiveram associadas a algum tipo de competição importante para a estruturação social da comunidade a que pertenciam.

Quem inovou o estudo da gamificação foi Yu-Kai Chou, palestrante internacional de Gamificação e Design Comportamental, especialista em *Behavioral Design* e fundador da metodologia *Catalysis Framework*. Em seu livro "Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboard", Chou afirma que a gamificação, ou o ato de criar algo parecido com um jogo, não é uma prática atual, apesar de ser um termo que ganhou mais força e conhecimento nos anos 2000. No decorrer dos anos, os seres humanos sempre buscaram realizar tarefas motivadoras e divertidas que envolvessem os indivíduos, e essas tarefas envolviam a incorporação de conceitos que hoje em dia são comuns nos jogos modernos e que tornavam as tarefas mais atrativas e envolventes.

Chou aborda a metodologia de gamificação *Catalysis Framework* que foi desenvolvida após quase 20 anos de pesquisa. Identificando e explorando os oito principais motivadores que impulsionam o comportamento humano em ambientes de jogos, essa estrutura foi criada para analisar estratégias em torno dos vários sistemas que tornam os jogos envolventes, bem como compreender de que forma essas motivações podem ser usadas em contextos não relacionados a jogos, mostrando que a gamificação é muito mais do que só "PBL" (*Points, Badges and Leaderboard*), ou seja, as principais mecânicas presentes nos jogos.

5 A IMPORTÂNCIA DE APRENDER O INGLÊS NA INFÂNCIA

Na contemporaneidade, conhecer, estudar e até mesmo ter domínio do inglês se tornou de extrema importância, visto que atualmente é a língua mais falada do mundo, além de ser uma língua franca. Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), uma língua franca é uma língua utilizada no mundo todo para que pessoas que não compartilham o mesmo idioma, possam se comunicar. Após se tornar uma língua

franca, o inglês não é mais visto como um idioma que pertence apenas a um determinado lugar, mas sim como um idioma global pertencente a todos os seus falantes.

Conforme a BNCC (BRASIL, 2018), aprender a língua inglesa favorece novas formas de engajamento, além da participação dos alunos e envolvimento em um mundo globalizado. Somado a isso, também possibilita a todos o exercício da cidadania ativa, ampliando as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo caminhos para a aquisição de saberes e continuidade nos estudos.

Desde a infância, as crianças no Brasil são expostas à língua inglesa, seja por meio de novas tecnologias, brinquedos, músicas, propagandas, filmes ou até mesmo termos utilizados vindos do idioma. Com base nisso, pode-se afirmar que o inglês é uma língua bastante presente e valorizada na atualidade, e que garantidamente estará presente também no cotidiano da criança, facilitando a aquisição do idioma de forma mais natural.

De acordo com Lima e Margonari (2012), a aprendizagem de uma nova língua pode contribuir para a formação global da criança, desde que o ensino respeite as especificidades dessa faixa etária. Elas ainda destacam que o brincar faz parte da infância e é fundamental respeitar este momento, sendo crucial incluir atividades lúdicas a fim de tornar o ensino da língua mais atrativo e relevante.

Como uma forma de ensinar o idioma de maneira lúdica na infância, a gamificação é fulcral no que tange à criação de aulas mais dinâmicas e interativas por parte dos docentes. À medida que o mundo avança, as crianças possuem mais contato com uma pluralidade de tecnologias como, por exemplo, videogames, jogos virtuais, celulares, internet, e isso impacta diretamente o aprendizado da criança, uma vez que está cada vez mais complicado motivar os alunos e prender sua atenção em uma sala de aula. Dessa forma, incorporar elementos de jogos ao ambiente escolar torna a aquisição do idioma muito mais assertiva.

6 O USO DA GAMIFICAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR

De acordo com Albuquerque, Silva e Santos (2022), os jogos estão presentes em nossas vidas desde a infância, além de estarem entre os passatempos preferidos das crianças e adolescentes na atualidade. Os autores citados mencionam pesquisas e observações que sugerem que a gamificação oferece

enormes benefícios quando usada de forma adequada. Com isso, compete aos docentes estudar qual a maneira mais correta de aplicá-la, em que local deve ser inserida, e se o contexto é adequado.

Partindo da pesquisa de Moraes e Coelho (2021), pode-se afirmar que brincar de forma educativa com um propósito pedagógico incorpora um rendimento maior na escola. Sendo assim, é de extrema importância aplicar elementos de jogos em atividades na infância, pois a criança aprende ainda mais em seu contexto escolar, já que encontra mais facilidade de aprender quando está integrada a um ambiente mais dinâmico e ativo e, conseqüentemente, mais estimulante.

Quando se trata da gamificação e sua utilização no ensino de línguas, pode-se dizer que esse método possui várias características, mecânicas, e elementos que, juntos, alteram a forma, para melhor, de como alguém ensina e aprende o idioma. Darolt et al. (2022) afirmam que a gamificação pode ser útil quando se trata de ensinar algo às crianças, mas que para utilizar essa metodologia é necessário entender sobre o tema, ter organização, além de estudar mais sobre este assunto, para que a aprendizagem seja significativa e não somente prazerosa.

Como resultado, é possível perceber, junto aos autores citados, que a gamificação aumenta a motivação dos alunos e torna a aquisição do conteúdo mais divertida. Sendo assim, pode-se afirmar que a gamificação é um método importante e necessário para o ensino de línguas na educação infantil, se aplicada da forma adequada e no contexto correto.

7 O SISTEMA DA GAMIFICAÇÃO E PRINCIPAIS ELEMENTOS

Busarello (2016) se empenhou em explorar e debater o significado de gamificação, apontando direções para a utilização dessa metodologia na área corporativa, mercadológica e instrucional. O autor afirma que a gamificação identifica os jogos como mídias capazes de motivar os indivíduos, apresentando-se como alternativa eficaz no processo de promoção do aprendizado. A partir disso, a gamificação abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Ele ainda enfatiza que:

Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de

estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos (Busarello, 2016, p. 18).

Em seu livro, Busarello cita diversos elementos que devem ser aplicados por meio desta metodologia, os quais se tornam fundamentais para estimular os objetivos intrínsecos do indivíduo. Os elementos citados devem ser aplicados de forma cuidadosa, com a intenção de resolver problemas e encorajar a aprendizagem, usando-os, para isso, todos os elementos de jogos que forem apropriados à prática determinada.

Segundo o autor, a gamificação é vista como um sistema, um conjunto articulado de elementos utilizados para a resolução de problemas por meio da elevação e manutenção dos níveis de engajamento, estimulando a motivação intrínseca do indivíduo. Sendo assim, esse sistema pode ser organizado de variadas maneiras para se tornar mais eficaz conforme o cenário, pois é composto por diversos elementos que interagem entre si para alcançar um objetivo específico.

Neste sistema, é citada a “resolução de problemas”, que são métodos para encontrar a solução para uma ou várias questões. Os “estímulos” também são citados; eles são agentes que, a partir de uma ação, irão desencadear uma reação e impactar todo o sistema. A “motivação intrínseca”, que é aquele desejo totalmente exclusivo do indivíduo, algo que está dentro dele, e que o autor entende que o objetivo efetivo da gamificação é estimular esses níveis de motivação do indivíduo, podendo, para isso, se utilizar da motivação extrínseca, que são aqueles motivos externos à prática. E os “elementos”, que são componentes que, juntos, incentivam e engajam o comportamento desejado.

Os “cenários lúdicos” são vistos como um dos elementos mais importantes e necessários neste sistema, pois é o lugar onde acontece toda a ação, onde o indivíduo interage com o ambiente, sendo um fenômeno que também interfere na interação entre os sujeitos. É um cenário que deve ser estudado com cautela para a aplicação das estratégias, visto que, com crianças, faz-se necessário o uso de estímulos constantes para se manterem motivadas, e o ambiente influencia muito nesse quesito.

Ao abordar o cenário lúdico, com isso, vem os elementos gamificados a serem aplicados neste ambiente. Quem estiver aplicando esta metodologia, deve se atentar às quatro características de mecânicas dos jogos que Busarello cita, pois

elas funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo no processo de engajamento nos mais variados aspectos e ambientes.

Como característica, é citada a “meta”, que é o motivo pelo qual o indivíduo estará fazendo aquela atividade. Outra característica são as “regras” que possuem a função de determinar como o sujeito deve se comportar e agir diante da dinâmica, ajudando na liberação de criatividade e pensamentos estratégicos. A “participação voluntária” também é importante, pois a real interação entre o indivíduo e o sistema se dá quando ele aceita a meta, as regras e o sistema de feedback propostos pelo ambiente.

Outra característica importante é o “sistema de feedback” que é essencial, pois se trata de um reforço positivo que será dado ao indivíduo. É por este sistema que o sujeito sabe se está no caminho certo ou errado, para que falhas sejam evitadas e comportamentos positivos sejam reforçados. Com fundamento nisso, convém mencionar o condicionamento operante de Skinner (2011), um importante teórico e pesquisador que estudou e analisou o comportamento humano. Skinner argumenta em seu livro “Sobre o behaviorismo” que, quando um comportamento é reforçado, há mais chances de que aconteça novamente e mais vezes, sendo assim, um reforçador positivo fortifica qualquer tipo de comportamento desejado.³

Durante o ensino de inglês, é importante criar um ambiente que seja condizente com os elementos e características descritos por Busarello (2016). Exemplos incluem salas temáticas, jogos interativos em inglês, e atividades lúdicas que contextualizam o aprendizado, utilizando o idioma para manter o interesse entre os alunos. É importante que as metas, as regras e objetivos estejam bem alinhados para ocorrer uma aplicação eficiente da metodologia. O ensino de um idioma pode ser leve e envolvente quando usada a prática adequada ao contexto.

8 VANTAGENS E ASPECTOS NEGATIVOS DA GAMIFICAÇÃO NO ÂMBITO EDUCACIONAL

³ Durante minhas vivências como estagiária em um ambiente escolar com crianças, percebi que este tipo de condicionamento é totalmente necessário no ensino de inglês, visto que os estudantes precisam de validação pois ainda não sabem se aquilo que dizem ou fazem é certo ou errado; isso influencia os alunos a se sentirem mais confiantes. A falta de validação e condicionamento poderá reforçar um comportamento indesejado que, por sua vez, pode ser difícil de ser revertido.

A gamificação pode oferecer diversos benefícios, sendo, portanto, um ótimo método para ser utilizado no ambiente educacional. No contexto do ensino da língua inglesa, pode-se dizer que esta metodologia tende a ser um ótimo exemplo de como motivar os alunos a aprender uma nova língua.

Em minha infância, lembro-me de ter um quadro em sala de aula, onde havia a foto de cada aluno, e quando os alunos faziam determinada atividade de forma correta, recebiam adesivos de estrela. No final do bimestre, os alunos com mais adesivos ganhavam um prêmio e, com essa atitude dos professores, os outros alunos se dedicavam mais, reforçando certos tipos de comportamentos. Já durante o meu estágio na educação infantil, observei o quão importante foi adicionar componentes e mecânicas da gamificação nas aulas de inglês, o que resultava em um maior envolvimento dos alunos. A professora fazia frequentemente o uso de recompensas (elogios e prêmios), fazendo com que comportamentos fossem reforçados, o que promovia a animação e participação das crianças que davam o seu melhor nas atividades propostas. Este método, portanto, exige que seja usado com cautela para que as crianças não façam as atividades somente por esperar algo em troca, e, sabendo disso, essas recompensas também eram oferecidas de outras formas; a professora oferecia feedback constante e elogiava não só os resultados, mas também os esforços individuais de cada aluno.

A escritora Flora Alves (2015) em seu livro, cita que a gamificação ajuda alcançar objetivos que são estabelecidos de uma forma divertida e segura. Ela ainda afirma que:

Entre todas as espécies, somos os maiores “jogadores” de todos, uma vez que crescemos brincando e aprendemos muito com isso. Brincar faz parte de nosso aprendizado e de nosso processo de educação (Alves, 2015, p. 95).

Com base nisso, ela afirma que jogar é uma prática muito prazerosa, além de ser algo que está presente desde a nossa infância. Essa metodologia pode ser capaz de engajar diferentes públicos e gerações, nos quais o aluno passa a ter um papel mais ativo em seu aprendizado dentro de sala de aula, deixando de lado o comportamento presente no modelo de ensino tradicional em que o docente é o detentor do conhecimento, e o aluno acaba sendo apenas um espectador passivo dentro de sala de aula.

Executar esta metodologia, no entanto, requer muito mais do que a vontade do docente e, por ser mais dinâmica, há exigências para que os professores utilizem

um tempo maior para preparar aulas interativas, nas quais a faixa etária do aluno, as necessidades e o contexto em que o mesmo está inserido devem ser considerados, além de demandar investimentos em áreas como tecnologia, treinamento dos professores, prêmios, recursos lúdicos, entre outros.

Um ponto importante a ser considerado é que esta metodologia não necessariamente precisa estar envolvida com recursos tecnológicos, uma vez que todos os elementos abordados por Busarello (2016) dispensam a tecnologia, embora possam estar relacionados a ela em determinados aspectos. A gamificação é uma metodologia que pode ser modificada e aplicada de maneira que favoreçam todos os envolvidos, e em relação a isso, é importante ressaltar que recursos e investimentos são importantes, mas não são imprescindíveis, dado que, no âmbito educacional docentes podem estar expostos a diversos ambientes, com realidades distintas, e dependendo de seu local de trabalho, podem não ter acesso a recursos o suficiente, mas que isso não deve ser considerado como um empecilho.

Baseado nas pesquisas, compreende-se que a gamificação é a utilização dos elementos mais funcionais para garantir os mesmos benefícios que o ato de jogar proporciona, podendo contribuir significativamente para a melhoria e eficácia do ensino-aprendizagem da língua inglesa na infância, e que também possui um grande potencial quando aplicada da maneira correta, com os elementos corretos e principalmente, que estejam alinhados para uma boa aplicabilidade.

Moraes e Nakamoto (2024) afirmam que a gamificação não é para todos, pois é preciso existir um bom planejamento por parte do docente, além de estudar os possíveis obstáculos que poderão surgir com a aplicação incorreta dessa metodologia. As autoras acreditam que o melhor e mais adequado uso desta prática é o uso moderado, em que há um incentivo da aprendizagem colaborativa, sem incentivar somente a competição, considerando que seu uso deve ser intencional e planejado cautelosamente. Posto que a gamificação tem muitos benefícios e vantagens, como apontados até aqui, é crucial que docentes ao aplicarem essa metodologia, levem em conta também os desafios que poderão enfrentar ao longo de sua aplicabilidade. Esta metodologia deve ser considerada como um caminho facilitador para complementar o ensino da língua inglesa, e não como uma exclusiva alternativa disponível para solucionar todos os desafios que surgem com o ensino de um idioma.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente trabalho possibilitou o estudo sobre a aplicação da gamificação no ensino de inglês na infância, evidenciando sua importância como metodologia ativa. Esta pesquisa permitiu a compreensão de como a utilização desta metodologia lúdica pode ajudar a melhorar o processo de ensino-aprendizagem no que tange ao ensino de um idioma, transformando-o em um processo mais dinamizado e envolvente. Foram abordados tópicos importantes para a triangulação dos dados, tendo como base teórica livros e artigos recentes de autores que estudaram sobre o tema, considerando que é uma metodologia que se tornou mais conhecida há poucos anos.

Com base na fundamentação teórica apresentada sobre a gamificação, foi possível notar que apesar de ser considerada uma metodologia que pode contribuir muito para a melhoria da aquisição de um idioma, quando estudada e aplicada adequadamente, todavia, sua implementação enfrenta aspectos negativos que precisam ser considerados antes de sua implementação. Portanto, é importante salientar que, apesar dos desafios que a cercam, é uma metodologia que precisa ser executada de forma alinhada e intencionalmente, para o enriquecimento e avanço do ensino de inglês.

Constatou-se que a aplicação da gamificação não depende exclusivamente do professor, mas também da participação ativa de seus alunos. Com base nisso, o ponto de partida deve ser iniciado pelo docente, que preza por um ambiente lúdico e motivador que estimule o engajamento das crianças para aprender o idioma de forma mais cativante. Com o intuito de atingir esse objetivo, o docente deve empregar estratégias que estejam ao seu alcance e que precisam estar compatíveis com o espaço, idade dos alunos, e com as particularidades relacionadas ao ensino da língua inglesa. Com isso, desafios podem surgir, e apesar disso, conclui-se que as vantagens superam os possíveis aspectos negativos, visto que as pesquisas sobre a sua relevância se destacam, em sua maioria, por enaltece-la, e afirmam que a gamificação é uma metodologia promissora no mundo educacional.

Em minhas pesquisas, notei que livros e artigos referentes ao tema, abordam, principalmente, a gamificação em um contexto corporativo e em um cenário empresarial, principalmente, e, embora o contexto instrucional também seja citado

em alguns estudos, pouco se fala exclusivamente sobre isto. Em razão das informações limitadas, e das dificuldades de localizar suporte teórico sobre a gamificação especificamente no contexto educacional, surge uma oportunidade para conduzir e explorar novas pesquisas, para que os conhecimentos sobre esta metodologia neste ambiente cresçam cada vez mais. Além disso, deve-se citar a possibilidade de pesquisas focadas em propostas para melhorar a sua aplicabilidade no ensino de um idioma, especificamente na infância.

Em síntese, todo o processo de pesquisa agregou um aprofundamento teórico sobre a metodologia em estudo. O estudo realizado permitiu compreender como o uso de elementos gamificados pode transformar para melhor o ambiente educacional infantil, compreendendo também a necessidade de superação dos desafios relacionados à sua aplicabilidade. Dessa forma, conclui-se que, ao lidar com as adversidades, e superar os obstáculos sobre a aplicação da Gamificação, os professores podem usá-la como uma ferramenta valiosa que aprimora o ensino de inglês, sendo um caminho facilitador para todos que a utilizarem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. São Paulo. DVS EDITORA, 2015.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

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

BURKE, B. **Gamificar**: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. [s.l.] DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, Raul. **Gamification**: Princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CHOU, Y.-K. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards**. *Octalysis Media*, 2015, 512 p.

DAROLT, Viviani et al. GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL.

REVISTA FOCO, [S. l.], v. 15, n. 1, p. e307, 2022. DOI:

10.54751/revistafoco.v15n1-024. Disponível em:

<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/307>. Acesso em: 10 set. 2024.

Flick, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Disponível em: Minha Biblioteca, (3rd edição). Grupo A, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo. Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2022. *E-book*. ISBN 9786559771653. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>. Acesso em: 14 set. 2024.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE BRASÍLIA.

Normaliza: Guia para Normalização de Trabalhos Acadêmicos. Disponível em: https://normaliza.ifb.edu.br_ Acesso em: 16 ago. 2024.

JANE McGonigal: **Jogando por um mundo melhor**. Gravado por Jane McGonigal. [Nova York], 17 de mar. 2010. 1 vídeo (20:31 min.). Publicado pelo canal TED.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM&t=42s>. Acesso em: 15 dez. 2024.

LIMA, Ana Paula de; MARGONARI, Denise Maria. Materiais didáticos para o ensino de língua estrangeira: Inglês para crianças. **Práxis Educacional**, v. 8, n. 12, p.

129-139, 2012. ROJO, Roxane Helena R. (Roxane Helena Rodrigues)

Multiletramentos na escola / Roxane Rojo, Eduardo Moura [orgs.]. - São Paulo : Parábola Editorial, 2012.

MORAES, G. S. C.; COELHO, H. G.; DE AZEVEDO, G. X. A importância do lúdico na Educação Infantil. **REEDUC - Revista de Estudos em Educação** (2675-4681), v. 7, n. 2, p. 96–125, 2021.24.

MORAES, T. N.; NAKAMOTO, P. T. Educação em Jogo: Os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica. **Educação**, [S. l.], v. 49, n. 1, p. e20/1–23, 2024. DOI:

10.5902/1984644470598. Disponível em:

<https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/70598>. Acesso em: 15 dez. 2024.

SILVA, Débora Cristina Pardini de Oliveira; ALBUQUERQUE, Grazielli Alves do Carmo Silva; SANTOS, Magali Maciel dos. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 8, n. 7, p. 1041–1046, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i7.6391. Disponível em:

<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6391>. Acesso em: 29 ago. 2024.

SKINNER, B. F. **Sobre o Behaviorismo**. São Paulo. Editora Cultrix, 2011.

VIANNA, Ysmar et al. **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011, 182 p.