



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS – UAL
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES – CFP
CURSO DE LETRAS – LÍNGUA INGLESA

MARTHA MORIAS DANTAS

**A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA DE METODOLOGIA
ATIVA NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: UMA ANÁLISE DO ESTADO DO
CONHECIMENTO**

CAJAZEIRAS-PB
2023

MARTHA MORAIS DANTAS

**GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA DE METODOLOGIA
ATIVA NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: UMA ANÁLISE DO ESTADO DO
CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras/Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – Campus Cajazeiras como requisito de avaliação para obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Fabiane Gomes da Silva

CAJAZEIRAS-PB
2023

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

| | | |
|-------|---|---------------|
| D192g | <p>Dantas, Martha Morais. Gamificação como abordagem pedagógica de metodologia ativa nas aulas de Língua Inglesa: uma análise do estado do conhecimento / Martha Morais Dantas. – Cajazeiras, 2023. 40f. : il. Color. Bibliografia.</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Fabione Gomes da Silva. Monografia (Licenciatura em Letras Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2023.</p> <p>1. Ensino de Língua Inglesa. 2. Metodologias ativas. 3. Gamificação. 4. Tecnologias digitais. I. Silva, Fabione Gomes da. II. Título.</p> <p>UFCG/CFP/BS</p> | CDU – 811.111 |
|-------|---|---------------|

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

MARTHA MORAIS DANTAS

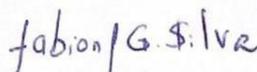
**A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA DE METODOLOGIA
ATIVA NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA: UMA ANÁLISE DO ESTADO DO
CONHECIMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras/Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – Campus de Cajazeiras – como requisito de avaliação para obtenção do título de Licenciada em Letras.

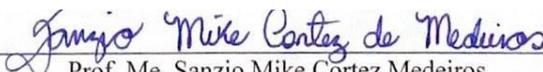
Orientador: Prof. Dr. Fabione Gomes da Silva.

Aprovado em: 14 / 11 / 2023.

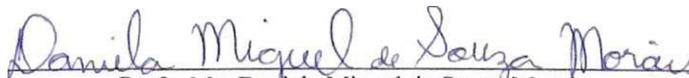
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Fabione Gomes da Silva
(Orientador/UFCG)



Prof. Me. Sanzio Mike Cortez Medeiros
(Examinador Interno / UFCG)



Profa. Ma. Daniela Miguel de Souza Moraes
(Examinadora Externa / IFPB)

AGRADECIMENTOS

Quero expressar minha verdadeira gratidão a Deus, minha família, às sinceras amizades que construí e aos professores que tive ao longo da minha graduação.

RESUMO

A proficiência em inglês tem se tornado cada vez mais importante no contexto do mercado de trabalho e no processo de ensino e aprendizagem. Porém, as abordagens tradicionais de ensino podem desmotivar os alunos. Tendo isso em vista, esse trabalho aborda Metodologias Ativas que podem tornar o aprendizado de inglês mais envolvente e prático, dando destaque para a gamificação, uma MA que utiliza elementos de jogos para tornar as aulas mais divertidas e eficazes. Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é promover reflexões críticas a respeito da gamificação como abordagem pedagógica de Metodologia Ativa para uma aprendizagem significativa em Língua Inglesa na era das tecnologias digitais. Para atender tal objetivo, desenvolveu-se uma pesquisa de cunho bibliográfico e qualitativo, apoiada na metodologia de Estado do Conhecimento, que se trata de uma atividade acadêmica que tem como objetivo explorar, organizar e examinar a produção acadêmica relacionada a uma área específica de estudo. E após a análise de sete produções acadêmicas que tem a aplicação da gamificação como centro, concluiu-se que a gamificação é uma abordagem inovadora e tem grande relevância no contexto de ensino da língua inglesa, porém, diversos elementos devem ser considerados para que a sua aplicação seja, de fato, significativa.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa. Metodologias Ativas. Gamificação. Tecnologias digitais.

ABSTRACT

English Language Proficiency has become increasingly important in the job market and in the teaching and learning process. However, traditional teaching approaches can demotivate students. Taking this into consideration, this work addresses Active Methodologies that can make learning English more engaging and practical, highlighting gamification, an AM that uses game elements to make lessons more fun and effective. In this context, the objective of this work is to promote critical reflections regarding gamification as an Active Methodology pedagogical approach for meaningful learning in the English Language in the era of digital technologies. To meet this objective, a bibliographic and qualitative research was developed, supported by the State of Knowledge methodology, which is an academic activity that aims to explore, organize and examine academic production related to a specific area of study. Thus, after analyzing seven academic productions that have the application of gamification at their core, it was concluded that gamification is an innovative approach and has great relevance in the context of teaching the English language. However, several elements must be considered so that its application is, in fact, meaningful.

Keywords: English Language Teaching. Active Methodologies. Gamification. Digital technologies.

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 9 |
| 2 | REVISÃO DE LITERATURA | 11 |
| 2.1 | EXPLORANDO O PODER DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA..... | 11 |
| 2.1.1 | <i>As tecnologias e as novas configurações de mundo</i> | 11 |
| 2.1.2 | <i>As tecnologias digitais e o processo educacional.....</i> | 12 |
| 2.1.3 | <i>As tecnologias digitais e o ensino e aprendizagem de Língua Inglesa.....</i> | 12 |
| 2.2 | DESVENDANDO AS METODOLOGIAS ATIVAS NO UNIVERSO DO INGLÊS .. | 14 |
| 2.2.1 | <i>Conceito de Metodologias Ativas</i> | 14 |
| 2.2.2 | <i>As metodologias ativas quanto à sua classificação</i> | 18 |
| 2.2.2 | <i>As metodologias ativas no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa.....</i> | 19 |
| 2.3 | JOGANDO E APRENDENDO: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS..... | 21 |
| 2.3.1 | <i>Conceito de gamificação</i> | 21 |
| 2.3.2 | <i>A gamificação no contexto educacional.....</i> | 21 |
| 2.3.3 | <i>A gamificação como Metodologia ativa no ensino de Língua Inglesa</i> | 23 |
| 3 | METODOLOGIA E MÉTODOS DA PESQUISA | 25 |
| 4 | ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS..... | 29 |
| 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 35 |
| 6 | REFERÊNCIAS | 37 |

1 INTRODUÇÃO

A importância da proficiência em Língua Inglesa tem crescido significativamente no contexto do mercado de trabalho e na educação dos estudantes. No entanto, mesmo sendo amplamente reconhecida como fundamental, a abordagem da língua estrangeira no ambiente escolar, em certos casos, pode provocar desinteresse ou resistência por parte dos alunos. Alguns autores, como Dantas Júnior (2020) consideram que o processo educacional tem sido desmotivador, sobretudo devido às Metodologias de Ensino que não têm sido atrativas para os alunos.

Os estudantes que estão adquirindo conhecimento em uma língua estrangeira muitas vezes são submetidos a metodologias que não oferecem oportunidades autênticas de prática em diálogos. Essas metodologias, muitas vezes encontradas em instituições de ensino, especialmente as públicas, baseiam-se em uma prática exaustiva de exercícios gramaticais de memorização, apresentando sentenças desconexas e sem aplicação prática no mundo real (BONATI; GABINI, 2020). Como resultado, os estudantes se sentem desmotivados e entediados ao aprender a língua estrangeira, uma vez que não conseguem identificar sua relevância e aplicabilidade no dia a dia.

Nesse contexto, na área de ensino de línguas, as Metodologias Ativas (MA) têm sido amplamente adotadas para tornar o aprendizado de Língua Inglesa mais dinâmico e eficaz, podendo ser definidas como estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida (MÓRAN, 2015). De forma complementar, Borges e Alencar (2014), entendem as metodologias ativas como formas de desenvolver o processo de aprendizagem que os professores utilizam para conduzir a formação crítica dos alunos.

A aplicação das metodologias ativas de ensino na aprendizagem de Língua Inglesa pode incluir estratégias como o uso de jogos educativos, simulações, debates, trabalhos em grupo, entre outras atividades que envolvam a participação ativa dos alunos. A utilização dessas metodologias pode favorecer a autonomia do discente, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas, advindos das atividades essenciais da prática social e em contextos do estudante (VEIT, 2019).

Nesse sentido, a partir dos estudos de Leffa (2020), os jogos surgem como uma nova possibilidade de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, ampliando os recursos tradicionais, como literatura, cinema e programas de televisão. Apesar da disponibilidade de recursos tecnológicos avançados, a abordagem tradicional continua sendo adotada, pois as novas tecnologias conferem uma nova

relevância e significado a esses recursos. Nesse sentido, a introdução das novas tecnologias abre espaço para a exploração de jogos em sala de aula, complementando as possibilidades já existentes, sem invalidá-las.

De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação é uma MA que consiste em utilizar elementos de jogos para solucionar problemas, tornando as atividades diárias mais divertidas e aplicando esses conceitos na realização de tarefas operacionais. Portanto, refere-se à aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, como a sala de aula, com o objetivo de aumentar o engajamento, a participação e o aprendizado dos alunos.

Diante disso, esta monografia busca responder à seguinte questão: como a gamificação vem sendo aplicada nos processos de ensino e aprendizagem, e quais impactos tem causado?

Nesse contexto, o objetivo geral deste trabalho é promover reflexões críticas a respeito da gamificação como abordagem pedagógica de Metodologia Ativa para uma aprendizagem significativa em Língua Inglesa na era das tecnologias digitais. Para isso, foram traçados os seguintes objetivos específicos: destacar as tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa; conceituar Metodologias Ativas; fazer reflexões a respeito da gamificação como abordagem pedagógica nas aulas de Língua Inglesa.

Dessa forma, a pesquisa desenvolvida justifica-se pela crescente utilização de metodologias ativas, entre elas a gamificação, como parte do processo de ensino e aprendizagem, e visa apresentar contribuição relevante para o tema e os professores que desejem aderir à aplicação da gamificação na sala de aula.

Este trabalho apresenta uma contribuição relevante tanto para o campo social quanto acadêmico. No âmbito social, busca-se incentivar a adoção de abordagens inovadoras, como a gamificação, no ensino de Língua Inglesa. No campo acadêmico, a pesquisa busca fornecer subsídios importantes sobre a aplicação da gamificação no ensino de línguas estrangeiras, ampliando o conhecimento e fornecendo subsídios teóricos e práticos para educadores e pesquisadores interessados na temática.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Nesse capítulo serão exemplificados os conceitos e questões que fundamentam e dão norte a esta pesquisa.

2.1 EXPLORANDO O PODER DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

2.1.1 *As tecnologias e as novas configurações de mundo*

Com o advento da globalização, que consiste em um fenômeno que aumentou as relações sociais e econômicas internacionalmente, as tecnologias cresceram exponencialmente a fim de servir como ponte entre os países e os mercados. Ocorre que, associado a isso, surgiu a Terceira Revolução Industrial, conhecida também como Técnico-Científica-Informacional, que expandiu o alcance da internet e de diversos meios de tecnologia e informação (SANTOS; CASTELETTO, 2019).

No âmbito social, as tecnologias influenciaram a forma como as pessoas se relacionam, comunicam e até mesmo se identificam. As redes sociais e as plataformas de mensagens instantâneas alteraram a maneira como as conexões interpessoais são estabelecidas, proporcionando oportunidades de interação global, mas também levantando questões sobre privacidade e segurança online. Além disso, as novas formas de entretenimento digital, como *streaming* de vídeo e jogos *online*, redefiniram as experiências de lazer.

A internet, os computadores e os smartphones estão profundamente presentes na sociedade globalizada do século XXI, alcançando grande parte dos ambientes sociais como empresas, residências, carros modernos e até mesmo bolsos de pessoas de todas as idades e classes sociais. Dessa maneira, é perceptível que parte de processos sociais dependam do funcionamento desses instrumentos (DE ALMEIDA, 2021). Como consequência, as tecnologias trouxeram novas configurações de mundo, afetando praticamente todas as áreas da sociedade.

Em resumo, as tecnologias desempenham um papel central nas novas configurações do mundo globalizado do século XXI. Elas representam oportunidades e desafios significativos, moldando a forma como vivemos, trabalhamos, nos relacionamos e nos envolvemos politicamente. Portanto, é crucial entender e acompanhar essas mudanças em constante evolução para aproveitar ao máximo as oportunidades que as tecnologias oferecem e enfrentar os desafios que elas apresentam.

2.1.2 As tecnologias digitais e o processo educacional

A educação formal enfrenta um grande desafio diante das constantes mudanças. O avanço tecnológico, as transformações econômicas, as demandas sociais e os novos paradigmas de comunicação forçaram a educação a se transformar para garantir que todos os alunos sejam capazes não apenas de adquirir conhecimento, mas também de desenvolver habilidades que lhes permitam enfrentar os desafios contemporâneos e exercer plenamente sua cidadania (MORÁN, 2015).

Nesse contexto desafiador, é evidente a necessidade de um diálogo estreito entre a educação formal e as tecnologias. A literatura ressalta que o modelo tradicional de ensino, centrado na transmissão de informações e instrução, não é mais suficiente para a educação moderna, em vez disso, busca-se uma mudança pedagógica que promova a transição para ambientes de aprendizagem em que o aluno seja o protagonista na construção de seu próprio conhecimento, por meio de atividades práticas e interativas (VALENTE, 1999).

Ao estabelecer uma conexão sólida e significativa entre a educação formal e as tecnologias, é possível criar um ambiente educacional dinâmico, inovador e alinhado às necessidades e demandas atuais. Nesse sentido, é fundamental reconhecer que o livro didático continua relevante no contexto da instrução. No entanto, para enriquecer o processo educacional, é crucial ampliar perspectivas e explorar a utilização de outros recursos pedagógicos, como os *softwares* educativos e a *internet* (MARTINS, 2012). Ao fazer isso, compreendemos que essas ferramentas têm o potencial de agregar valor ao processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e envolvente.

A utilização adequada das tecnologias na educação pode promover a colaboração, a criatividade e a resolução de problemas, preparando os alunos para se tornarem cidadãos críticos e atuantes na sociedade.

As instituições de ensino estão cada vez mais empenhadas em utilizar recursos e estratégias que facilitem a aprendizagem dos alunos, uma vez que estes demonstram uma rejeição ao modelo tradicional de ensino. De acordo com Duminelli *et al.* (2019), é possível afirmar que a falta de interesse dos estudantes pode ser atribuída aos métodos de aprendizagem passiva, tornando a adoção de novas metodologias de ensino uma alternativa para promover maior engajamento e interesse no processo de aprendizagem.

2.1.3 As tecnologias digitais e o ensino e aprendizagem de Língua Inglesa

As tecnologias digitais são elementos essenciais que moldam as realidades tanto dentro como fora das salas de aula. Elas desempenham um papel fundamental na forma

como interagimos com o mundo e, particularmente, no processo de ensino e aprendizagem. Dentro das instituições educacionais, as tecnologias digitais oferecem ferramentas que enriquecem a experiência de ensino, tornando-a mais dinâmica, envolvente e personalizada. Além disso, fora do ambiente escolar, essas tecnologias permeiam nosso cotidiano, influenciando a maneira como nos comunicamos, consumimos informações e participamos de diversas esferas da sociedade.

Além das novas linguagens, as tecnologias digitais também dão origem a novas culturas que muitas vezes transcendem fronteiras geográficas e culturais. Com a capacidade de se conectar com pessoas de todo o mundo, os estudantes de língua inglesa têm a oportunidade de mergulhar em culturas diversas e explorar perspectivas globais. No entanto, essa interconexão cultural também exige sensibilidade e compreensão intercultural para promover uma comunicação eficaz e respeitosa. A transformação tecnológica está intimamente ligada ao surgimento de novas abordagens de ensino e aprendizagem, que incluem a aprendizagem online, a gamificação, as plataformas de ensino interativas e a inteligência artificial. Essas inovações têm o potencial de tornar o ensino de língua inglesa mais acessível, adaptável e eficaz, ao mesmo tempo em que desafiam os métodos tradicionais de ensino.

Diante do cenário educacional atual, faz-se necessário pesquisar técnicas e estratégias inovadoras para engajar e motivar os alunos na sala de aula e demais atividades acadêmicas, no intuito de promover uma aprendizagem satisfatória. Com a constante influência das tecnologias digitais impactando diretamente na cultura e na sociedade, a informação e o conhecimento estão se tornando cada vez mais rápidos para acessar (GONÇALVES; FARIA FILHO, 2021).

Para Gonçalves e Faria Filho (2021), proporcionar o engajamento dos alunos dentro da sala de aula é um desafio nos dias de hoje, considerando os potenciais aspectos e insumos disponíveis, que causam distrações nos alunos. Assim, cabe à educação incorporar novas metodologias dentro da escola e nas ações pedagógicas para estimular a participação ativa dos alunos. Segundo Fardo (2014) a educação deve se aproximar das tecnologias e das transformações que elas podem promover na sociedade e nos indivíduos, mas não se pautar exclusivamente nelas.

Por sua vez, essas tecnologias possuem um grande potencial no campo educacional, podendo ser utilizadas para criar um espaço criativo e motivador para os estudantes, estabelecendo assim uma interação com os dispositivos e aparelhos eletrônicos, como também uma ponte entre as ações humanas e a cultura digital (PRETTO; PINTO, 2006).

Trazendo este contexto para o ensino da língua inglesa adentra-se em uma demanda de novas fronteiras, gerando novas prioridades, e para isso é preciso que as abordagens pedagógicas estejam adaptadas para esta realidade. Dessa forma, é indispensável reconhecer a importância dos recursos tecnológicos, nos dias atuais, para o ensinamento e a aprendizagem das línguas (SILVA et al., 2019; GOMES JÚNIOR; SILVA; PAIVA, 2022).

O professor desempenha um papel crucial na orientação didática, no acompanhamento do aluno e na motivação para aprender. A incorporação das tecnologias digitais no ensino de língua inglesa requer uma abordagem cuidadosa, evitando sua adoção indiscriminada, devido aos desafios relacionados à falta de formação específica e à resistência em abandonar as metodologias tradicionais. Embora as TDIC's tenham o potencial de enriquecer as aulas e facilitar o processo de ensino e aprendizagem, muitos professores ainda se baseiam no uso do quadro branco e da oralidade como práticas pedagógicas.

Portanto, é fundamental capacitar os professores para utilizar as TDIC's de forma crítica e responsável, incorporando-as como ferramentas que podem potencializar as práticas pedagógicas e contribuir para o desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos no aprendizado da língua inglesa (SANTOS, COSTAS, SANTOS, 2020).

2.2 DESVENDANDO AS METODOLOGIAS ATIVAS NO UNIVERSO DO INGLÊS

2.2.1 *Conceito de Metodologias Ativas*

De acordo com Morán (2015), as metodologias ativas de aprendizagem são consideradas como pontos de partida para reflexão, integração cognitiva, generalização e desenvolvimento de novas práticas. Essa abordagem está alinhada à visão de educação libertadora proposta por Paulo Freire, que defende que a educação deve ir além da mera transmissão de conhecimentos e habilidades técnicas, buscando despertar a consciência crítica dos alunos em relação à sua realidade social e encorajá-los a agir de forma transformadora (FREIRE, 2019).

É possível inferir que diferentemente do modelo tradicional de ensino, em que o professor desempenha um papel central na transmissão de informações, as metodologias ativas envolvem os alunos de maneira ativa e engajada, estimulando sua participação ativa na construção do conhecimento.

Tais métodos de ensino estimulam os estudantes a participarem ativamente das aulas, por meio de trabalhos em grupo e discussão de problemas. Isso implica em sair de

uma posição passiva, na qual apenas recebem informações, e assumir um papel central no processo de ensino-aprendizagem, possibilitando o desenvolvimento de novas competências (BORGES; ALENCAR, 2014). Essas abordagens enfatizam a aprendizagem prática, a resolução de problemas reais e a aplicação do conhecimento em situações do cotidiano, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e envolvente para os estudantes.

As metodologias ativas oferecem recursos valiosos para promover a formação crítica e reflexiva dos alunos por meio do processo de ensino e aprendizagem. Nessas abordagens, ocorre uma interação ativa entre os alunos, permitindo a realização de hipóteses e a construção do conhecimento de forma participativa, em contrapartida a um modelo de aprendizado passivo (DO NASCIMENTO; FEITOSA, 2020). Ao aproximar a aprendizagem da vida real, as metodologias ativas possibilitam que os alunos se tornem agentes ativos na construção do conhecimento, fortalecendo seu papel como sujeitos críticos e capazes de transformar a realidade em que estão inseridos.

Os princípios fundamentais das metodologias ativas de ensino são baseados em teorias educacionais que enfatizam a aprendizagem significativa, a colaboração e a contextualização do conhecimento. No intuito de fornecer uma compreensão clara sobre uma abordagem baseada em metodologias ativas de ensino, Diesel, Baldez e Martins (2017) resumem os princípios-chave desses métodos de ensino em 7 principais, sendo o aluno o centro do ensino e aprendizagem, e o professor um mediador, facilitador e ativador das práticas na sala de aula, e os outros princípios como ligação direta desses dois, como de melhor compreensão, abaixo:

Fluxograma 1 – Princípios-chave das metodologias ativas.



Fonte: Adaptado de Diesel; Baldez; Martins, 2017.

No trabalho, os autores enfatizam a importância de colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem. Essa mudança de perspectiva é fundamental, pois permite que o estudante deixe de ser um mero espectador passivo e assume um papel ativo na construção do conhecimento. Dessa forma, ele se torna protagonista do seu próprio aprendizado, participando ativamente das atividades e interagindo com o conteúdo.

Além disso, as Metodologias Ativas valorizam a autonomia do aluno, incentivando-o a ser crítico, construtivo e responsável pela sua aprendizagem. Ao contrário do modelo tradicional, no qual o estudante apenas recebe informações, ela estimula o aluno a pensar de forma autônoma, expressar suas ideias e tomar decisões fundamentadas, dessa forma, ele é encorajado a ser mais crítico, construtivo e responsável pelo seu próprio aprendizado.

Outro princípio fundamental é a problematização da realidade e a reflexão. A problematização envolve a análise crítica da realidade, enquanto a reflexão incentiva a tomada de consciência e a compreensão da realidade. Esses princípios estão interligados, pois ao problematizar a realidade, o aluno é levado a refletir criticamente sobre ela. A metodologia ativa busca engajar o aluno na reflexão crítica e na análise da realidade, permitindo que ele relacione o conhecimento teórico com situações reais.

O trabalho em equipe também é valorizado. Ao promover a interação e a colaboração entre os alunos, em vez de aulas expositivas tradicionais, os estudantes são incentivados a discutir e trocar ideias, promovendo a construção coletiva do conhecimento. Dessa forma, os estudantes constroem coletivamente o conhecimento, enriquecendo o aprendizado através da diversidade de perspectivas e experiências.

A inovação é outro princípio defendido pelo autor. A metodologia ativa busca romper com o modelo tradicional de ensino, introduzindo novidades e renovando as práticas pedagógicas. Os professores são incentivados a experimentar abordagens diferentes, explorar metodologias inovadoras e criar um ambiente de ensino mais dinâmico e significativo.

Por fim, o professor desempenha um papel fundamental como mediador, facilitador e ativador na metodologia ativa. Ele estimula a autonomia dos alunos, promove a reflexão, orienta as atividades e cria um ambiente propício para a construção do conhecimento. O professor é visto como um parceiro no processo de ensino-aprendizagem, aprendendo junto com os alunos e auxiliando-os no desenvolvimento de suas habilidades e competências.

Esses princípios-chave das metodologias ativas visam criar um ambiente educacional mais participativo, significativo e eficaz. Ao colocar o aluno como protagonista de seu próprio processo de aprendizagem, promovendo sua autonomia, estimulando a reflexão crítica, valorizando o trabalho em equipe e buscando a inovação, as metodologias ativas buscam oferecer uma educação mais alinhada com as necessidades e demandas da sociedade contemporânea.

Ao colocarem o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, trazem consigo um princípio central: a aprendizagem significativa. Essa abordagem está fundamentada na teoria construtivista, que postula que a aprendizagem ocorre quando o novo conhecimento é relacionado e integrado aos conhecimentos prévios dos alunos (SILVA-PIRES; TRAJANO; ARAÚJO-JORGE, 2020). Assim, as metodologias ativas têm como objetivo conectar os conteúdos ensinados com a vida dos alunos, tornando-os mais relevantes e aplicáveis.

Além disso, ao promover a aprendizagem significativa, as metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas, trabalho em equipe e autonomia. Os alunos são desafiados a buscar soluções, a tomar decisões e a aplicar o conhecimento adquirido em diferentes contextos. Essas habilidades são fundamentais para preparar os estudantes não apenas para a vida acadêmica, mas também para os desafios do mundo real.

A aprendizagem significativa é favorecida quando os conteúdos são apresentados em um contexto autêntico e relevante para os alunos. As novas técnicas, tecnologias e abordagens teóricas contribuem para as teorias de aprendizagem e são beneficiadas por elas, permitindo uma interação diferente com o conhecimento (TRENTIN, 2005). Isso pode ser alcançado por meio da aplicação prática do conhecimento, da resolução de problemas reais ou da exploração de situações do mundo real.

Esse tipo de metodologia, que destoa do tradicional, tem como forte característica a interação do aluno, onde ele é incentivado a participar das atividades não só como ouvinte, mas contribuir de maneira ativa, através de trabalhos em grupo, discussões, rodas de conversa, e trabalhos manuais (BORGES; ALENCAR, 2014). Nesse sentido, as metodologias ativas propõem estratégias que incentivam a participação ativa dos alunos, como debates, estudos de caso, projetos e atividades práticas.

Por meio dessas abordagens, os estudantes são estimulados a refletir, questionar, investigar e construir seu próprio conhecimento. Essa interação entre teoria e prática, aliada à conexão com a realidade dos alunos, torna o processo de aprendizagem mais

dinâmico, envolvente e significativo. Com isso, ao promover a aprendizagem significativa, as metodologias ativas buscam ir além da mera transmissão de informações, elas procuram estabelecer uma ligação entre os conceitos abordados em sala de aula e as experiências, conhecimentos e vivências dos estudantes.

2.2.2. *As metodologias ativas quanto à sua classificação*

Lovato, Michelotti e Loreto (2018), de uma maneira geral, classificam as metodologias ativas em:

- a) **Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem-Based Learning – PBL):** Nessa metodologia os alunos são apresentados a um problema complexo e desafiador relacionado ao conteúdo a ser aprendido. Eles trabalham em grupos para analisar, investigar e buscar soluções para o problema, aplicando seus conhecimentos prévios e realizando pesquisas adicionais. O foco está na construção ativa do conhecimento, na reflexão, na colaboração e na aplicação prática dos conceitos aprendidos.
- b) **Problematização:** Consiste na identificação e discussão de problemas reais que ocorrem na sociedade ou na realidade dos alunos. Os estudantes são incentivados a refletir sobre esses problemas, investigar suas causas e consequências, levantar questionamentos e buscar soluções por meio de pesquisa e trabalho colaborativo. O objetivo é desenvolver o pensamento crítico, a autonomia e a capacidade de resolver problemas complexos.
- c) **Aprendizagem Baseada em Projetos (Project-Based Learning):** Nesse caso, os alunos são desafiados a realizar um projeto que envolve a investigação, a aplicação e a criação de conhecimentos relacionados a um tema ou problema específico. Eles trabalham em equipe, definem objetivos, planejam, pesquisam, colaboram, elaboram produtos ou apresentações e refletem sobre o processo e os resultados alcançados. O foco está na aplicação prática do conhecimento, na resolução de problemas reais e no desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe.
- d) **Aprendizagem Baseada em Times (Team-Based Learning – TBL):** Os alunos são organizados em equipes heterogêneas e trabalham juntos para resolver problemas, discutir conceitos e aplicar o conhecimento. As equipes são responsáveis por colaborar, debater, tomar decisões e compartilhar responsabilidades. A metodologia envolve atividades estruturadas, como leituras prévias, testes individuais e discussões em equipe, incentivando a participação ativa e o

aprendizado colaborativo.

- e) Instrução por Pares (Peer-Instruction): Os alunos são incentivados a se envolverem ativamente no processo de ensino e aprendizagem, ensinando e ajudando seus colegas. Os alunos trabalham em pares, discutindo conceitos, resolvendo problemas e explicando ideias uns aos outros. Essa abordagem promove a participação ativa, a compreensão aprofundada e a construção de conhecimento por meio da interação entre os estudantes.
- f) Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom): Os alunos estudam o conteúdo teórico fora da sala de aula, por meio de materiais prévios disponibilizados pelo professor, como vídeos, textos ou atividades online. O tempo em sala de aula é dedicado a atividades práticas, discussões em grupo, esclarecimento de dúvidas e aplicação do conhecimento em situações reais. Essa abordagem permite que os alunos se envolvam de forma mais ativa e individualizada no processo de aprendizagem.
- g) Jigsaw: O método Jigsaw é uma estratégia cooperativa em que os alunos são divididos em grupos pequenos e heterogêneos. Cada membro do grupo se torna especialista em um tópico específico e, em seguida, compartilha seu conhecimento com os colegas de outros grupos. O objetivo é promover a interdependência positiva entre os alunos, incentivando a colaboração, a troca de informações e a responsabilidade mútua.
- h) Divisão dos Alunos em Equipes para o Sucesso (Student-Teams-Achievement Divisions – STAD): No método STAD, os alunos são divididos em equipes heterogêneas e trabalham juntos para realizar atividades propostas pelo professor. Cada aluno tem responsabilidades individuais e é avaliado com base no desempenho de sua equipe. O método visa promover a cooperação, a responsabilidade individual, a interação positiva entre os membros da equipe e o sucesso coletivo.
- i) Torneios de Jogos em Equipes (Team-Games-Tournament – TGT): O TGT é um método que combina aprendizagem cooperativa com jogos competitivos. Os alunos são divididos em equipes e participam de torneios de jogos educativos relacionados ao conteúdo a ser aprendido. As equipes competem entre si, respondendo a perguntas ou resolvendo problemas para ganhar pontos. O método incentiva a cooperação entre os membros da equipe, a motivação intrínseca e o engajamento dos alunos.

2.2.2 *As metodologias ativas no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa*

No que diz respeito à língua inglesa, pode-se inferir que ela assume um papel cada vez mais importante tanto na integração do aluno na sociedade quanto no seu desenvolvimento crítico, sendo ela considerada universal. Dessa forma, é essencial que técnicas de ensino modernas sejam aplicadas para sua aprendizagem. Posto isto, as metodologias ativas apresentam-se como boa estratégia a ser aplicada pelos professores.

Deste modo, a incorporação de metodologias ativas tem se tornado cada vez mais atrativa, uma vez que são caracterizadas por promoverem uma abordagem mais dinâmica e flexível, permitindo maior participação dos alunos, autonomia e colaboração. Conforme mencionado por Vieira, de Oliveira e Mendes (2019), esta técnica tem como objetivo central posicionar os estudantes como protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem.

Nessa mesma conjuntura, Zeferino e dos Santos (2022, p.17) dizem que:

É preciso reinventar a educação, analisar as contribuições, os riscos e as mudanças advindas da interação com a cultura digital, da integração das TDIC, dos recursos, das interfaces e das linguagens midiáticas à prática pedagógica. Além, da exploração do potencial de integração entre espaços profissionais, culturais e educativos para a criação de contextos autênticos de aprendizagem mediados pelas tecnologias.

No ensino de língua inglesa, as Metodologias Ativas mais comumente utilizadas são a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) e a Aprendizagem Baseada em Projetos (Project-Based Learning). A PBL apresenta problemas desafiadores relacionados ao conteúdo, incentivando os alunos a buscarem soluções e aplicar os conhecimentos de forma prática. Já a metodologia de Projetos envolve a realização de projetos que promovem a pesquisa, colaboração e aplicação de conhecimentos em situações reais. Essas abordagens têm benefícios específicos e se adaptam a diferentes contextos, tornando o aprendizado de inglês mais envolvente, contextualizado e significativo para os estudantes.

Lovato *et al.* (2018) distinguem claramente duas abordagens fundamentais em metodologias ativas de ensino de língua inglesa: aprendizagem cooperativa e aprendizagem colaborativa. Ambas visam ativamente envolver os alunos no processo de aprendizagem, promovendo a interação e o desenvolvimento de habilidades comunicativas em inglês. Na aprendizagem cooperativa, os alunos formam grupos heterogêneos e pequenos, colaborando uns com os outros, compartilhando ideias e fortalecendo a coesão do grupo. Por outro lado, na aprendizagem colaborativa, os participantes estabelecem parcerias para enfrentar desafios, enfatizando a interdependência, a coexistência harmoniosa e o respeito dentro do ambiente de aprendizagem.

2.3 JOGANDO E APRENDENDO: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS

2.3.1 Conceito de gamificação

Recentemente, a abordagem denominada gamificação, terminologia popularizada no ano de 2010, vem criando um destaque no cenário educacional como uma nova estratégia pedagógica eficaz para motivar e engajar os alunos na sala de aula. Diante dessa aproximação da educação com a gamificação, torna-se necessário diferenciar o conceito de *games* para gamificação (MARTINS; PIMENTEL, 2017).

Compreende-se que *games* é um módulo que possui regras e objetivos definidos, no qual existe uma possibilidade de ganhar ou perder o jogo e o conteúdo é geralmente condicionado para ser preenchido dentro da história dos jogos. Estes, por sua vez, são criados em espaços virtuais, e não precisam necessariamente de uma ligação direta com o mundo real. Já a gamificação tem conexão direta com a realidade, para desenvolver conceitos determinados, a solução de problemas e um aprendizado eficaz (MARTINS; PIMENTEL, 2017).

Em princípio, a gamificação, como uma abordagem de Metodologia Ativa, utiliza vários aspectos dos *games*, visto que apresenta similaridades nos mecanismos e técnicas de jogos. Por definição, um jogo é uma prática na qual os jogadores se submetem a uma atividade, composta por regras, e ao concluir existe um resultado final. Ou seja, um resultado variável e quantificável, com um valor predefinido atribuído a um jogador (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

Destaca-se que, quatro elementos são necessários para a gamificação: a voluntariedade, regras, objetivos e feedbacks. Esse sistema típico de jogos consiste em desafios a serem superados, motivando ações e potencializando a aprendizagem do aluno, proporcionando ao jogador concentrar -se na realização do jogo (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

Partindo deste pressuposto, o que afinal seria gamificação? É justamente a aplicação de ferramentas que estão inseridas dentro do jogo em ações desenvolvidas dentro do grupo de pessoas da sala de aula. Ou seja, o uso do mecanismo de recompensa e satisfação ao realizar as atividades para relacionar essas emoções dos jogos com a aula em si. Abre portas para os alunos se sentirem jogadores atuando efetivamente no seu próprio ensino (MOTA; SANTOS; NASCIMENTO, 2021).

2.3.2 A gamificação no contexto educacional

À luz do que já foi exposto, a gamificação pode ser considerada uma abordagem educacional com o intuito de renovar e dinamizar o aprendizado. Essa metodologia incorpora elementos do jogo trazendo para sala de aula os desafios e toda dinâmica motivadora que os estrutura, criando um ambiente pedagógico motivador para os alunos (SILVA, 2019).

Ou seja, consegue não só otimizar a eficiência do processo de aprendizagem, de maneira mais envolvente como também potencializa o nível de concentração dos alunos, principalmente em um momento no qual a tecnologia torna-se indispensável em todas as áreas de conhecimento. Assim, passando a utilizar os jogos como aliados na sala de aula, transforma-se atividades repetitivas em tarefas mais atrativas (NEIDENBACH; CEPellos; PEREIRA, 2020).

Uma das principais vantagens que a abordagem da gamificação pode trazer para as aulas traduz-se em dois fatores intrínsecos e de grande desafio para os professores, atualmente, a motivação e o engajamento dos alunos, uma vez que implementa em sua prática desafios, técnicas de recompensas e técnicas de aprendizagem ativa. (PAIVA, *et al.*, 2019).

Enfrentar a desmotivação e o desinteresse dos alunos no aprendizado é um objetivo que precisa ser solucionado. Sendo assim, é importante o desenvolvimento de novas habilidades focada na resolução de problemas, colaboração entre colegas e tomadas de decisões, com desafios a serem superados em equipe. Além disso, estimular o pensamento e a comunicação engajadora entre os estudantes (KNUPPE, 2006).

Dentro desse inovador contexto educacional, considerando seus desafios e limitações, pode-se perceber que a gamificação pode contribuir como uma ferramenta eficaz para desenvolver aspectos cognitivos e sócio emocionais do aluno, dentro da sala de aula. Ao aplicar na hora dos jogos o que foi aprendido durante a aula, gera-se um ciclo de aprendizagem contínua (SILVA., 2019; PIMENTEL, NUNES, JÚNIOR, 2020).

À medida que percebemos a importância da implementação de atividades imersivas, considerando a evolução necessária dentro do campo da educação, desenvolve-se uma gama de mecanismos e técnicas valiosas para promover o engajamento do aluno e o desenvolvimento de novas habilidades dentro da sala de aula (SANTOS; MOITA, 2011).

Como estratégia da metodologia ativa, a gamificação precisa ser apropriada e adaptada a cada turma, área de conhecimento e nível de desenvolvimento, dentre outros aspectos em que for utilizada. É preciso também que o professor reconheça o seu

background e a sua crença a respeito do que é ensinar e aprender para então aplicar as estratégias dessa técnica (QUAST, 2020).

2.3.3 A gamificação como Metodologia ativa no ensino de Língua Inglesa

Considerando o que explanado acerca da dificuldade de engajar e motivar os alunos dentro da sala de aula, sabe-se que o ensino da língua inglesa também pode ser cercado de vários outros desafios nesse contexto. Geralmente, a abordagem tradicional não consegue aproximar o aluno do ensino, sendo necessário partir para novas abordagens (MARQUES, *et al.*, 2021).

O ensino de outras línguas por si só já é um campo desafiador para muitos professores. De certa forma, é preciso dominar várias habilidades como estudante para tornar o processo de aprendizado do inglês efetivo, como o domínio da fala, escuta, audição e escrita. Somando-se isso à falta de motivação e concentração dos alunos e as dificuldades e empecilhos para aprender na abordagem tradicional, encontra-se um desafio que precisa ser superado (KNÜPPE, 2006; SERAFIM, SOUSA 2011; SILVA, 2019).

Na abordagem tradicional, as aulas possuem um caráter expositivo com atividades repetitivas e avaliação final do conteúdo. Embora essas técnicas possuam seu lugar de mérito para a educação, podem não ser suficientes na atualidade, para inspirar um aprendizado eficiente e um envolvimento maior do estudante com a língua inglesa (KNÜPPE, 2006).

Sendo assim, observa-se a importância de utilizar-se de metodologias ativas para desenvolver um maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizado no contexto escolar. Como a abordagem da gamificação objetiva proporcionar ao aluno sair de uma posição cômoda de ouvinte passivo na sala de aula, para se tornar um ativador protagonista da sua aprendizagem, transformando também o papel do professor de transmissor para mediador desse processo, entende-se que esta estratégia contribui para esse desenvolvimento (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

Dentre os atributos pedagógicos promovidos pela prática da gamificação, enquanto metodologia pode-se destacar a retroalimentação das aprendizagens assimiladas, a constante motivação intrínseca para novas aprendizagens. Além disso, também promove um feedback rápido para a avaliação dos resultados dos alunos (SILVA, SALES; CASTRO, 2019).

Considerando que os jogos educacionais em sua maioria são realizados

coletivamente, pode-se aprimorar, nesse momento, as habilidades sociais, as habilidades de escuta e fala em inglês, por meio da conversação entre os alunos. Por fim, é necessário destacar que a gamificação como uma abordagem ativa no ensino de língua inglesa pode trazer o aluno para o centro do seu aprendizado e contribuir para a superação das dificuldades culturais e cotidianas na aprendizagem de uma língua diferente de sua língua nativa, desenvolvendo um ensino prático e motivador para a aquisição de novas habilidades linguísticas necessárias (QUAST, 2020).

3 METODOLOGIA E MÉTODOS DA PESQUISA

A metodologia do presente trabalho tem como abordagem inicial a revisão bibliográfica, onde foram coletados e revisados trabalhos de autores que apresentaram contribuições relevantes nas áreas de tecnologias digitais, metodologias ativas e gamificação, dentro do contexto de ensino e aprendizagem da língua inglesa. De acordo com Gil (2002) “a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla”.

Seguindo nessa perspectiva de revisão, o presente estudo é qualitativo em sua natureza, classificado por Apollinário (2004) como aquele que se preocupa em entender as nuances, os contextos e os aspectos subjetivos dos fenômenos estudados e em seguida os relacionando para atingir os objetivos da pesquisa, objetivos estes que possuem caráter exploratório, pois buscam explicitar e se aprofundar nos aspectos estudados (MARCONI; LAKATOS, 2007).

Para investigar as questões de pesquisa, realizou-se uma revisão abrangente de estudos conduzidos no Brasil no ano de 2023, que exploram a conexão entre o uso de Metodologias Ativas e a gamificação como ferramentas pedagógicas para promover uma aprendizagem significativa no contexto das aulas de Língua Inglesa.

Essa revisão foi conduzida por meio de uma pesquisa no Catálogo da Plataforma Capes, utilizando o método do Estado do Conhecimento, que para Morosini, Nascimento e Nez (2021) trata-se de uma atividade acadêmica que tem como objetivo explorar, organizar e examinar a produção acadêmica relacionada a uma área específica de estudo.

Para critério de seleção dos trabalhos, foi utilizado o recurso de busca avançada, onde os descritores foram organizados de uma forma em que as pesquisas deveriam conter (gamificação AND língua inglesa) OR (gamificação AND inglês), visto que utilizando apenas o descritor de gamificação, muitas áreas além das objetivadas nesse trabalho seriam contempladas. Além disso, a data de publicação foi restrita entre os anos de 2019 e 2023.

Dessa forma, foram encontrados 33 resultados, sendo 32 artigos e uma tese de mestrado. Descartando os trabalhos duplicados e após a leitura do título e resumo restaram 20, visto que foram desconsiderados aqueles que não se relacionavam com a área de estudo, em seguida e tendo sido feita a leitura dos resumos, 7 artigos restaram, foi elaborado, então, a partir dessa coleta, um quadro contendo o título do trabalho, o ano de publicação, os autores, objetivo principal, área de conhecimento e principais resultados, como consta abaixo.

Quadro 1 – Trabalhos sobre a percepção de alunos e professores no processo de aplicação da gamificação como metodologia de ensino e aprendizagem.

| NÚMERO, TÍTULO E ANO DE PUBLICAÇÃO | AUTOR(ES) | OBJETIVO | ÁREA DE CONHECIMENTO | PRINCIPAIS RESULTADOS |
|--|---|---|--|---|
| 1 - Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa (2019) | OLIVEIRA, Andersen Caribe; SILVA, Carmen Alice, NEVES, Gilvânia; OLIVEIRA, Uéverson Mendes. | “Analisar e mostrar como a gamificação pode contribuir para o aprendizado de língua inglesa”. | Gamificação. QR Code. Língua Inglesa. | Os autores destacam que não é possível continuar utilizando as mesmas formas de ensino de anos atrás, visto que as novas gerações têm interesses diferentes do passado. Concluiu-se também que a combinação do professor, da gamificação e das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) deve ser uma presença constante nas aulas de Língua Inglesa, uma vez que essa integração torna o aprendizado ainda mais efetivo. |
| 2 – Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e <i>Feedback</i> (2019) | DUARTE, Gabriela Bohlmann | “apresentar uma análise sobre a inserção da gamificação em Recursos Educacionais Abertos (REA) para a aprendizagem de inglês a partir das definições de motivação e feedback, a fim de problematizar o uso da gamificação em tais REA”. | Gamificação. Motivação. <i>Feedback</i> . Recursos Educacionais Abertos (REA). Aprendizagem de Inglês. | A pesquisa aponta, principalmente, que apesar da gamificação ter a possibilidade de atuar positivamente na motivação dos alunos, é necessário considerar outros aspectos envolvidos, como: a maneira de repassar o <i>feedback</i> , a construção de atividades que possam ser realizadas pelos alunos sem o professor e o <i>design</i> gamificado. |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| 3 – Gamificação no Ensino de Línguas (2020) | LEFFA, Vilson Jose | “investigar a influência da gamificação na aprendizagem de línguas, considerando a reação e o engajamento do aluno”. | Gamificação. PBL. Letramentos Digitais. | O estudo evidenciou que a gamificação é mais um dos recursos que surgem para intensificar a aprendizagem, porém, tem mais efeito sobre os alunos quando consideradas duas questões principais: o tema da atividade e o <i>design</i> didático. |
| 4 - Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL IBT Produção Oral (2020) | MELLO, Diene Eire; RAMOS, Samantha; CARLOS, Raquel; MOLLERO, Giovanna. | “Analisar o potencial impacto da gamificação e da introdução de jogos educacionais na motivação e na proficiência linguística de estudantes de Língua Inglesa no decorrer de um curso de 16 horas de TOEFL iBT: Produção Oral em uma universidade pública do Estado do Paraná” | Ensino de línguas. Língua Inglesa; Gamificação. Produção Oral. | Os resultados apontam que os alunos percebem que as aulas gamificadas e o uso de jogos educacionais tiveram um efeito positivo em sua motivação, engajamento e autoconfiança durante o processo de aprendizagem. No entanto, ao analisar as gravações, não foram encontrados avanços significativos no desenvolvimento da produção oral dos alunos em relação à língua estrangeira estudada. |
| 5 – Práticas Inovadoras de Ensino Aplicadas nas Aulas de Língua Inglesa (2020) | SILVA, Ângelo Mendes da Silva; BOTELHO, Patrícia Pedrosa | “apresentar um site desenvolvido para ensinar Língua Inglesa que contemple uma abordagem como conjunto coerente de princípios e hipóteses linguísticas e pedagógicas que respondam a objetivos sociointeracionistas”. | Língua Inglesa. Ensino. Gamificação. | Com o site desenvolvido, os autores avaliaram o desempenho dos alunos com e sem o uso da gamificação e o resultado foi que conteúdos mais contextualizados, interativos, com exercícios e competições melhora o processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa, e instrumentos, como o site, são de considerável potencial na área da educação. |

| | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <p>6 - PIBID inglês em ação: uma experiência de gamificação em uma escola pública. (2021)</p> | <p>MOTA, Mylena de Andrade; SANTOS, Thiago de Melo Cardoso; NASCIMENTO, Ana Karina de Oliveira.</p> | <p>“apresentar reflexões acerca da inserção de práticas de gamificação na realidade da escola pública”.</p> | <p>Gamificação. PIBID. Inglês. Escola Pública.</p> | <p>A pesquisa buscou uma observação prévia à aplicação das atividades gamificadas, evidenciando que os alunos já pediam por maior dinâmica nas aulas, e com a aplicação da gamificação através de uma gincana, não só o dinamismo foi alcançado, mas a interação entre aluno-aluno e aluno-professor aumentou, bem como a autonomia, engajamento e o processo de resolução das atividades.</p> |
| <p>7 - Jogos de aprendizagem de línguas ao ensinar inglês para estudantes jovens. (2022)</p> | <p>PUSHKINA, Anna; KRIVOSHLYKOVA, Liudmila.</p> | <p>“desenvolver um modelo de aula de inglês gamificada, com base na qual seja possível realizar aulas com alunos mais jovens.”</p> | <p>Jogos de aprendizagem de línguas. Técnicas baseadas em jogos. Ensinando jovens aprendizes. Ambiente voltado para o aluno. Educação gamificada.</p> | <p>Investigando o uso da gamificação no ensino e aprendizagem do inglês para crianças, o estudo mostrou que elas se sentiram mais motivadas, menos distraídas e com menos medo de errar, em comparação aos métodos tradicionais de ensino.</p> |

Fonte: Autora, 2023

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Para compreender a gamificação além do viés teórico e refletir sobre a sua viabilidade real, fez-se necessária a reunião de pesquisas que demonstrassem a aplicação dessa metodologia nas salas de aula, por isso, todos os sete estudos selecionados possuem pelo menos uma vertente prática no seu processo metodológico.

O trabalho 5, de Botelho e Silva (2020), discute sobre práticas inovadoras de ensino aplicadas na aula de língua inglesa e expõe que a gamificação é uma metodologia de ensino que foge do tradicional, e tem ganhado espaço porque os docentes começaram a perceber que é necessário repensar o ensino, visto que os alunos se apresentam desmotivados ao ter que aprender regras em abordagens tradicionais e parecem despertar mais quando a interatividade e as tecnologias são envolvidas no processo.

A influência das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem sido ponto de partida para os questionamentos e investigações que envolvem a gamificação. No estudo 1, por exemplo, Oliveira et al. (2019) apontam que elas “vêm sendo incorporadas ao ensino de línguas, promovendo uma revolução do processo de ensino e aprendizagem”, em consonância a isso, no trabalho 3, Leffa (2019) defende que a internet foi um divisor de águas no processo de incorporação das tecnologias no ensino de línguas e criou possibilidades capazes de diversificar e divertir as aulas.

Mas por que a internet e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) tem ganhado cada vez mais destaque no âmbito da educação? Mello *et al.* (2020) apoiados nos estudos de Prensky (2001) defendem que o uso de recursos tecnológicos tem papel importante no ensino de línguas direcionado às novas gerações, composta por Nativos Digitais, aqueles que segundo os autores do estudo 4 “são estimulados por meio dos dispositivos, aplicativos e interfaces”.

Surge assim, metodologias que envolvem tecnologias ou recursos que remetam aos aspectos de conteúdos que chamam atenção dos alunos, como é o caso da gamificação. Como em outras metodologias ativas, a gamificação coloca o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, explicam os autores do estudo 1, o que é importante para desenvolver motivação, autonomia e confiança, justificam Mota, Santos e Nascimento (2021) no trabalho 6.

Ao contrário do que o nome gamificação pode sugerir para algumas pessoas, o objetivo dos games inseridos em sala de aula não é sua utilização como jogo, mas como ensino, aplicando algo chamado de *Repurposing*, que segundo o trabalho 3 é uma forma de fazer com que uma coisa assuma uma função diferente. É fácil notar isso observando, por

exemplo, como a gamificação foi tratada no estudo 6, onde uma gincana foi promovida a fim de compreender como os alunos reagiriam a uma ação pedagógica em que 7 atividades gamificadas diferentes seriam aplicadas, nesse caso os discentes não encararam tudo como um jogo, mas reconheceram a dinamicidade no processo.

O estudo 3 relembra que as atividades gamificadas possuem 3 elementos principais: escores, troféus e quadros, mas em contrapartida, após aplicar atividades não gamificadas e atividades gamificadas e chegarem à conclusão que os alunos não notaram efetiva diferença e se mostraram engajados das duas formas, ressaltaram que a gamificação “pura e simples” não surte tanto efeito, é preciso adicionar elementos que despertem prazer, persistência e superação.

Observando por uma perspectiva semelhante, Duarte (2019), autora do trabalho 2, defende que uma mesma tarefa gamificada pode despertar interesse em um grupo de pessoas e em outro não, e relembra as afirmações de Werbach e Hunter (2012) onde eles diferenciam a motivação intrínseca da extrínseca, a primeira sendo a livre vontade de realizar algo, e a segunda a necessidade de fazer uma coisa para receber outra.

Pushkina e Krivoshlykova (2022), autoras do sétimo trabalho, justificam que a implantação da gamificação é importante porque pode atuar de forma efetiva para a resolução de peculiaridades de escolares, principalmente dos mais jovens, sendo elas: “problemas de concentração, imaginação aguçada, necessidade de motivação e estímulo”, porém, precisa ser pensada de uma forma assertiva e planejada.

E é nesse ponto em que todos os estudos utilizados nesse trabalho se correlacionam: o olhar para a gamificação além do game.

O estudo 1 defende que as tecnologias devem ser utilizadas de forma consciente para maximizar os recursos educacionais, tendo como base três vertentes principais: o professor, a gamificação e as Tecnologias da Informação (TI). Para os autores, aplicar atividades gamificadas não é o suficiente, existe todo um processo que deve se desenrolar de forma estratégica, é necessário: quebrar a crença de que os celulares, por exemplo, são vilões e utilizá-los como aliados e os professores devem dar sentido às práticas gamificadas.

O trabalho 2, após analisar estudos com 12 alunos, traz conclusões ainda mais abrangentes. Segundo o autor, a gamificação não pode ser “uma fuga da realidade”, ou seja, as atividades que utilizam esse tipo de metodologia como base precisam ser condizentes com as vivências dos alunos, além disso, as atividades gamificadas necessitam estar acompanhadas de um feedback para aumentar a motivação dos alunos, conclusão que

foi tomada quando mais de 60% dos alunos submetidos a uma atividade que utilizada gamificação relataram sentir falta de um retorno a respeito de seus progressos.

O trabalho 3 também confirma a sentença de que um feedback é importante, e mais do que isso, ressalta que ele deve ser ofertado para o discente o mais rápido possível, pois assim gera uma possibilidade de autocorreção maior, por parte do aluno, ajudando-o a desenvolver autonomia e senso crítico. Além disso, o autor destaca que o tema apresentado de forma clara e o design que possibilite maior usabilidade prendem mais a atenção do aluno.

O trabalho 4 foi o único que discutiu sobre a “ausência de uma metodologia universal para a gamificação”, o que pode ser encarado de forma positiva ou negativa, mas traz à tona o fato de que a gamificação é uma metodologia ativa recente, e por isso precisa passar ainda por processos de aperfeiçoamento. Corroborando com os estudos 2 e 3, esse trabalho também citou que o feedback é um dos responsáveis principais pelo engajamento dos alunos no processo.

Avaliando as ferramentas digitais disponíveis no mercado, como Duolingo e Kahoot, os autores do estudo 5 identificaram que os aplicativos mais populares entre alunos têm deficiência, como: “abordagem excessivamente tradicionalista, falta de recursos estruturais e limitação de *feedbacks*”, e quando existem feedbacks eles são direcionados apenas aos alunos, não tendo os professores como avaliarem o desempenho dos discentes. Além disso, a maioria das ferramentas, dentro dos aplicativos, que apresentam mais recursos didáticos, só estão disponíveis na versão paga.

Para os autores do sexto trabalho, é necessário trabalhar os games deixando claro que o esforço do jogador está atrelado ao seu resultado final, seja a partir de pontos, medalhas ou rankings. Para os autores, que trabalharam com uma gincana como base de observação para pesquisa, regras fixas, resultados que podiam variar e feedback instantâneo foram os pontos que ganharam maior destaque positivo na aplicação das atividades propostas.

As autoras do sétimo trabalho defendem uma abordagem interessante, em que os jogos podem ser utilizados tanto no início da aula para atrair a atenção e promover a concentração, como no fim para aliviar a tensão dos alunos. É, também, preciso levar em consideração as individualidades dos alunos e os seus potenciais criativos no momento de elaborar as atividades gamificadas,

Apesar de todos os trabalhos terem observações que se complementam, cada um deles aplicou e/ou investigou a aplicação da gamificação de uma forma diferente, e esses

olhares por diversos ângulos são essenciais para que se obtenha uma percepção geral acerca do tema.

Os estudos 1 e 4 avaliaram a percepção de alunos, o primeiro teve como amostra alunos do ensino fundamental II de 3 escolas, já no segundo, a postura de dois alunos, pós graduandos e participantes de um curso de inglês de 16 horas foi avaliada após a aplicação das atividades gamificadas. O estudo 1 foi conduzido a partir da utilização de um Quick Response (QR), já o estudo 4 utilizou de “elementos diversificados de educação e jogos educacionais que contemplaram trabalho em grupo, competição e desenvolvimento da habilidade oral”.

O estudo realizado com alunos do ensino fundamental obteve resultados positivos, visto que os discentes relataram que se divertiram, se sentiram mais motivados e concentrados, e os professores confirmaram, ressaltando que as atividades também combateram a falta de interesse e a dispersão. Em contrapartida, os depoimentos dos alunos de pós-graduação que participaram da experiência, demonstraram que a gamificação não teve relação direta com a gamificação, mas os alunos sentiram-se mais seguros.

Apesar de amostras e resultados distintos, os dois trabalhos citados apresentaram uma perspectiva em comum, e que não apareceu nos outros trabalhos, a do professor. Oliveira et al. (2019) concluíram que para a gamificação existir é necessário recursos estruturais, professores capacitados e dispostos a aplicar metodologias ativas e a adequação pedagógica. Corroborando com isso, Mello et al. (2020) chegaram a conclusão que “as atividades gamificadas tem potencial motivador, mas podem sobrecarregar o professor”, justamente porque é necessário, além do planejamento, recursos que nem sempre estão disponíveis.

Duarte (2019), autora do segundo trabalho, realizou uma discussão teórica e análise de dados a partir de dois estudos que envolveram, respectivamente, 4 e 8 alunos do ensino fundamental e o Ensino de Línguas Online (ELO), que “transforma a atividade em gamificada e permite o feedback do professor”. A pesquisa concluiu que a influência da gamificação, pelo menos nesse grupo, não pode ser generalizada, mesmo com, no estudo 2, 5/8 alunos terem apresentado melhor desempenho, visto que só 3/8 alunos se sentiram mais motivados e eles não terem conseguido identificar que as atividades eram gamificadas.

Concluiu-se também que sem feedback os alunos se sentiram mais “perdidos”, e que é necessário, antes de aplicar a atividade, entender a relação entre o contexto de

interação, a situação, o aluno e a motivação que ele tem. Por fim, a autora defendeu que um design gamificado provavelmente seria mais efetivo que apenas a gamificação nas atividades e que o tipo de atividade e o tema são condições importantíssimas para determinar o engajamento inicial ou não do aluno.

Ainda tendo como foco o Ensino de Línguas Online (ELO), o trabalho 5, de Silva e Botelho (2020), que consistiu na criação de uma plataforma que integra práticas de gamificação, trouxe relevantes constatações para, principalmente, a comunidade de docentes da língua inglesa. Em complemento, e ratificando uma das conclusões do trabalho 2, os autores atestaram que a forma de ensinar Língua Inglesa é potencializada quando o conteúdo apresenta contextualização, exercícios dinâmicos e temas que despertam interesse.

De acordo com os autores, diferente das outras plataformas e aplicativos comercializados, a estrutura desenvolvida e descrita no artigo traz uma integração entre alunos e professores. Visto que é essencial no processo de ensino e aprendizagem porque apesar do aluno ser o centro do processo, nesse tipo de metodologia, a orientação do professor é essencial para que se possa entender como está o seu desempenho.

O trabalho 6 abordou a percepção de alunos e professores após a aplicação de 7 atividades gamificadas, em forma de gincana, em turmas do ensino fundamental – anos finais. O resultado foi: discentes mais comunicativos, seguros e trabalhando em equipe e docentes atestando que a gamificação “demonstrou ser eficiente no processo de ensino e aprendizagem”. Uma informação relevante e que chamou a atenção foi que alunos e professores reconheceram que a maior recompensa no processo não foram as pontuações ou os títulos, mas a aprendizagem de fato.

Por fim, o estudo 7 consistiu na concepção e aplicação de um modelo de aula de inglês gamificada para alunos dos anos iniciais de ensino. A aula de 45 minutos foi dividida em 7 estágios, onde foram idealizados: um jogo de linguagem ortográfico, um jogo fonético, um jogo de linguagem gramatical, um jogo de linguagem lexical e um criativo de linguagem auditiva.

As autoras ressaltaram que os jogos não podem se basear em uma só habilidade ou modalidade porque os alunos que já a conhecem sempre estarão em vantagem e os outros tendem a ficar mais dispersos. Além disso, os jogos em grupo despertam mais o interesse e diminuem a introspecção dos alunos. Como resultado, os alunos aparentaram utilizar mais o seu pensamento crítico, espírito em equipe e superaram barreiras psicológicas, aceitando os erros de maneira menos dramática.

Diante dos sete estudos analisados sobre a gamificação como metodologia de ensino da língua inglesa, é possível traçar uma conclusão que ressalta a importância da gamificação no contexto educacional, mas também enfatiza a complexidade de sua implementação eficaz. Cada estudo contribui com perspectivas diversas, mas todos convergem para alguns pontos-chave, sendo eles: a motivação dos alunos, a necessidade de feedback, a importância do professor, a necessidade de contextualização e atividades interessantes, a diversificação de atividades, a consciência tecnológica e o aprendizado além do jogo.

Em resumo, os sete estudos mostram que a gamificação pode ser uma metodologia valiosa para o ensino da língua inglesa, desde que seja aplicada com estratégia, feedback, e envolva tanto professores quanto alunos de forma ativa. A motivação dos alunos, a contextualização dos conteúdos e a diversificação das atividades são elementos-chave para o sucesso da gamificação no ensino de línguas. No entanto, a implementação precisa ser cuidadosa e adaptada às necessidades específicas de cada grupo de alunos, considerando seu nível de motivação intrínseca e extrínseca.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo se dedicou a investigar a aplicação da gamificação como uma metodologia ativa no ensino e aprendizado da língua inglesa, analisando seus efeitos com base em uma revisão de sete estudos selecionados. A pesquisa evidenciou o crescente valor de abordagens inovadoras e a promissora relevância da gamificação no contexto educacional.

A análise dos estudos enfatizou vários aspectos cruciais para a compreensão da gamificação no ensino de idiomas. Em primeiro lugar, a motivação dos alunos emergiu como um elemento essencial. A gamificação se mostrou eficaz em estimular o interesse e o engajamento dos alunos, afastando o desinteresse muitas vezes associado aos métodos tradicionais, criando um ambiente de aprendizado dinâmico e participativo.

Outro ponto relevante é a importância do feedback adequado. Os estudos destacaram que o feedback desempenha um papel fundamental no processo de gamificação. Ele não apenas aumenta a motivação dos alunos, mas também fomenta o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico. Assim, a gamificação não deve ser vista apenas como um jogo, mas como uma estratégia que exige orientação e retorno constante para otimizar seus benefícios.

A figura do professor também se destacou como um elemento-chave. Professores competentes e dispostos a implementar metodologias ativas desempenham um papel fundamental para o sucesso da gamificação. A adaptação pedagógica, a superação de paradigmas tradicionais e a habilidade de integrar a gamificação de forma estratégica são essenciais para aproveitar ao máximo essa metodologia.

Além disso, a contextualização dos conteúdos e a diversificação das atividades foram consideradas fatores decisivos no processo de gamificação. As atividades gamificadas precisam estar alinhadas com as experiências dos alunos e oferecer temas cativantes. A variedade de abordagens e a integração de diferentes habilidades e modalidades de jogo são cruciais para manter o engajamento dos alunos.

A conscientização tecnológica também foi destacada, pois a incorporação de tecnologias digitais e recursos interativos contribui para a eficácia da gamificação. As tecnologias desempenham um papel significativo na promoção de práticas inovadoras no ensino de idiomas.

Em resumo, a gamificação pode ser uma metodologia valiosa para o ensino de idiomas, desde que seja aplicada com estratégia, feedback constante e envolvimento ativo de professores e alunos. A motivação dos alunos, a contextualização dos conteúdos e a

diversificação das atividades são elementos-chave para o sucesso da gamificação no ensino de idiomas. No entanto, a implementação deve ser cuidadosa e adaptada às necessidades específicas de cada grupo de alunos, levando em consideração seu nível de motivação intrínseca e extrínseca.

Diante do panorama apresentado, é fundamental reconhecer a gamificação como uma ferramenta promissora que pode revolucionar o processo de ensino e aprendizado da língua inglesa. Os professores e educadores desempenham um papel crucial na adoção e implementação eficaz dessa metodologia. A gamificação oferece a oportunidade de tornar o ensino de idiomas mais atrativo, envolvente e eficaz, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e a formação de alunos mais motivados e autônomos.

Portanto, esta pesquisa contribui para a compreensão da gamificação como uma abordagem inovadora e sua aplicação no contexto do ensino de língua inglesa. No âmbito social, a gamificação pode estimular a adoção de abordagens inovadoras no ensino de língua inglesa, enquanto no campo acadêmico, fornece subsídios teóricos e práticos para o avanço do conhecimento nessa área. A pesquisa demonstra que, ao explorar o potencial da gamificação, podemos abrir caminhos para um ensino mais eficaz, envolvente e motivador da língua inglesa.

6 REFERÊNCIAS

APOLLINÁRIO, F. **Dicionário de metodologia científica: um guia para a Produção do Conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2004.

BONATI, G. O.; GABINI, W. S. **OS JOGOS E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**. Revista Eletrônica da Educação, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 23-38, dec. 2020. ISSN 2595-0401. Disponível em: http://revista.fundacaojau.edu.br:8078/journal/index.php/revista_educacao/article/view/230. Acesso em: 30 abr. 2023.

BORGES, T. S.; ALENCAR, G. **Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior**. Cairu em revista, v. 3, n. 4, p. 119-143, 2014.

DANTAS JÚNIOR, J. R. M. **Gamificação na sala de aula de língua inglesa. São Cristóvão, 2020**. Monografia (licenciatura em Letras Português-Inglês) – Departamento de Letras Estrangeiras, Centro de Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2020. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/13742>. Acesso em: 29 abr. 2023.

DE ALMEIDA, E. V.; CANTUÁRIA, L. L. S.; GOULART, Joana Correa. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação (2675-4681)**, v. 7, n. 2, p. 296-322, 2021.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica**. Revista Thema, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

DO NASCIMENTO, J. L.; FEITOSA, R. A. **Metodologias ativas, com foco nos processos de ensino e aprendizagem**. Research, Society and Development, v. 9, n. 9, p. e622997551-e622997551, 2020.

DUARTE, G. B. Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e o Feedback. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 22, n. 4, p. 1040-1062, 2019.

DUMINELLI, M. V.; REDIVO, T. S.; BARDINI, C.; YAMAGUCHI, C. K. **Metodologias ativas e a inovação na aprendizagem no ensino superior/Active methodologies and innovation in learning in higher education**. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 5, p. 3965-3980, 2019.

FARDO, M. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de 26 elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação. Mestrado em Educação. Universidade de Caxias do Sul, p.106, 2014.

FREIRE, P. **Direitos humanos e educação libertadora: gestão democrática da educação pública na cidade de São Paulo**. Editora Paz e Terra, 2019.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES JUNIOR, R.; SILVA, L.; PAIVA, V. Tecnologias digitais para aprender e ensinar inglês no Brasil. **Texto Livre**, v. 15, p. e38008, 2022.

GONÇALVES, I.; FARIA FILHO, L. Tecnologias E Educação Escolar: A Escola Pode Ser Contemporânea Do Seu Tempo? **Educação & Sociedade**, v. 42, p. e252589, 2021

LEFFA, V. J. **Gamificação no ensino de línguas**. *Perspectiva*, v. 38, n. 2, p. 1-14, 2020.

KNÜPPE, L. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. **Educar em Revista**, n. 27, p. 277–290, jan. 2006.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; LORETO, E. L. S. **Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão**. *Acta Scientiae*, v. 20, n. 2, 2018.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. Atlas, 2007.

MARQUES, H. R.; CAMPOS, A. C.; ANDRADE, D. M.; ZAMBALDE, A. L. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Avaliação: **Revista da Avaliação da Educação Superior** (Campinas), v. 26, n. 3, p. 718–741, set. 2021.

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. **Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação**. *ETD Educação Temática Digital*, v. 20, n. 1, p. 5-26, 2018.

MARTINS, J.; PIMENTEL, F. Gamificação, ensino híbrido e aprendizagem significativa no ensino superior. *Nuevas Ideas em Informática Educativa*, v. 13, pp. 116-123, 2017. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1xtr1aTVXeR9hOTL6JRtG6J4HJZnp6wev/view>. Acesso em: 28 set. 2023.

MELLO, D. E.; RAMOS, S.; CARLOS, R.; MOLLERO, G. **Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT Produção Oral**. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, v. 13, n. 3, p. 316-333, 2020.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção mídias contemporâneas**. *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

MOTA, A. K. D.; SANTOS, T. M. C.; NASCIMENTO, M. O.; Pibid Inglês Em Ação: Uma Experiência De Gamificação Em Uma Escola Pública. **PERcursos Linguísticos**, v. 11, n. 27, p. 99-111, 2021.

MOROSINI, M. C.; NASCIMENTO, L. M.; NEZ, E. Estado de conhecimento: a metodologia na prática. **Humanidades & Inovação, Palmas**, v. 8, n. 55, p. 69-81, 2021.

NEIDENBACH, S.; CEPellos, V.; PEREIRA, J. Gamificação nas organizações: processos de aprendizado e construção de sentido. **Cadernos EBAPE.BR**, v. 18, n. spe, p. 729–741, nov. 2020.

OLIVEIRA, A. C.; SILVA, C. A.; NEVES, G.; OLIVEIRA, U. M. **Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa**. *Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas*

Estrangeiras, Alagoinhas, BA, v. 9, n. 2, p. 18–32, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/babel/article/view/6390>. Acesso em: 29 abr. 2023.

PAIVA, J.; BARROS, L. C. M.; CUNHA, S. F.; ANDRADE, T. H. S.; CASTRO, D. B. O Uso da Estratégia Gamificação na Educação Médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 43, n. 1, p. 147–156, jan. 2019.

PRETTO, N.; PINTO, C. C. Tecnologias e novas educações. **Revista Brasileira de Educação**, v. 11, n. 31, p. 19–30, jan. 2006.

PIMENTEL, F.; NUNES, A.; SALES JÚNIOR, V. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. **Educar em Revista**, v. 36, p. e76125, 2020.

PUSHKINA, A.; KRIVOSHLYKOVA, L. **Jogos de aprendizagem de línguas ao ensinar inglês para estudantes jovens**. *EntreLínguas*, v. 8, n. 2, p. 1, 2022.

QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 20, n. 4, p. 787–820, set. 2020.

SANTOS, D. M.; FAGUNDES DA COSTA, M. C. ; MARQUES DOS SANTOS, D. **UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA E SEUS DESAFIOS NA FORMAÇÃO DOCENTE**. *Práxis Educacional, Vitória da Conquista*, v. 16, n. 41, p. 787-801, 2020. DOI: 10.22481/praxisedu.v16i41.6483. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/6483>. Acesso em: 15 jul. 2023.

SANTOS, E. J.; CASTELETTO, H. S. A globalização e seus efeitos na sociedade. In. **Encontro Internacional De Produção Científica**, 12, 2019, Paraná. Anais Eletrônicos. Maringá: Unicesumar, 2019. Disponível em: <https://rdu.unicesumar.edu.br/bitstream/123456789/3555/1/HUGO%20SANTANA%20CASTELETTO.pdf>. Acesso em: 23 de abr. de 2023.

SANTOS, N.; MOITA, F. **Os jogos como contextos curriculares: um estudo das construções de gênero no “The SIMS”** In: SOUSA, R.; MOITA, F.; CARVALHO, A. (org) *Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande: EDUEPB, 2011, pp.103-129. Disponível em: <<https://static.scielo.org/scielobooks/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247.pdf>> Acesso em: 29 de set. 2023.

SERAFIM, M.; SOUSA, R. **Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar** In: SOUSA, R.; MOITA, F.; CARVALHO, A. (org) *Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande: EDUEPB, 2011, pp.103-129. Disponível em: <<https://static.scielo.org/scielobooks/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247.pdf>> Acesso em: 29 de set. 2023.

SILVA, Â. C. M.; BOTELHO, P. P. Práticas inovadoras de ensino aplicadas nas aulas de língua inglesa. **Revista Educação e Linguagens**, v. 9, n. 18, p. 349-368, 2020.

SILVA, F. O ensino de língua inglesa sob uma perspectiva intercultural: caminhos e desafios. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 58, n. 1, p. 158–176, jan. 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/tla/a/4xfG8MrF5LPr6bP78G5z65h/#>>. Acesso em: 28 de set. 2023.

SILVA, J.; SALES, G.; CASTRO, J. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, p. e20180309, 2019.

SILVA-PIRES, F. E. S.; TRAJANO, V. S.; ARAÚJO-JORGE, T. C. **A Teoria da Aprendizagem Significativa e o jogo**. Rev. Educ. Questão, Natal, v. 58, n. 57, E-21088, jul. 2020. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-77352020000300018&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 23 maio 2023. Epub 12-Ago-2021. <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2020v58n57id21088>.

TRENTIN, M. A. S.; PÉREZ, C. A. S.; ZORTEA, T.; SCHIMDT, R. O.. TRAOUCO, L. M. R.; CARVALHO, M. J. S. **Ambiente de Apoio a um Laboratório Virtual: uma percepção dos alunos sobre a sua importância no processo aprendizagem**. In: XI Congresso Argentino de Ciencias de la Computación. 2005.

VALENTE, J. A.; FREIRE, F. M. P.; ROCHA, H. V.; D'ABREU, J. V.; BARANAUSKAS, M. C. C.; MARTINS, M. C.; PRADO, M. E. B. B. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/NIED, v. 6, 1999.

VEIT, S. C. H. **A Gamificação como Estratégia de Ensino e Aprendizagem: Uma Análise da Percepção dos Alunos do Curso de Administração da UNIJUÍ**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, Brasil. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/4273/Simon%20C3%A4%20Claudete%20Hirschmann%20Veit.pdf?sequence=>. Acesso em: 29 abr. 2023.

VIEIRA, M. A. L.; DE OLIVEIRA, Lara Leite; MENDES, Igor Cordeiro. **Metodologia ativa/aprendizagem baseada em equipes (team-based learning): um relato de experiência**. Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica (EEDIC), v. 6, 2019.

ZEFERINO, L.; DOS SANTOS, F. **Métodos Ativos e o Ensino de Língua Inglesa: Revisão da Literatura e Perspectivas Atuais**. 2022. Disponível em: <https://repositorio.unisagrado.edu.br/bitstream/handle/1317/1/MET%20c3%93DOS%20ATIVOS%20E%20O%20ENSINO%20DE%20L%20c3%8dNGUA%20INGLESA.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2023.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media, Inc. 2011.