



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

## O POTENCIAL DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: um relato de experiência do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)

THAIS REIS SILVA<sup>1</sup>

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA / UESB

### Resumo

Este relato origina-se de reflexões decorrentes da participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A partir dele, objetivamos abordar a influência da gamificação como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Inglesa, destacando seu potencial para o engajamento discente e a assimilação de conteúdos. Para tanto, contamos com uma metodologia qualitativa de análise, baseada nas observações obtidas através da imersão do pesquisador no âmbito de pesquisa. O aporte teórico para este estudo emerge dos postulados do pedagogo Paulo Freire (1996), acerca da necessidade de uma educação que considere o protagonismo estudantil na construção de conhecimento, das reflexões feitas por Kapp (2012) e Fardo (2013), em relação ao potencial da gamificação no ensino, bem como os estudos de Silva (2021) sobre a importância do uso de metodologias ativas em sala de aula. A partir da análise dos dados gerados neste estudo, constatamos o impacto positivo do uso da gamificação, uma metodologia ativa, no ensino da língua inglesa em uma escola pública da cidade de Vitória da Conquista, Bahia.

Palavras-chave: Docência. Gamificação. Inglês.

### Introdução

Os métodos de ensino precisam ser modificados, testados e aprimorados para que as instituições escolares cumpram o papel de, mais do que ministrar os conteúdos, permitir que os alunos de fato construam conhecimento. Considerando isto, a partir da participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), desenvolvemos um estudo sobre o potencial da gamificação no ensino da língua inglesa, disciplina que carece de novas práticas metodológicas.

Este experimento didático foi desenvolvido em uma escola municipal de Vitória da Conquista, Bahia, no período de um ano (2023-2024). Para sua realização, contamos com o apoio de toda a equipe do Núcleo de Língua Inglesa do projeto, concentrado na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), além da própria instituição escolar.

A metodologia aplicada neste estudo consistiu na qualitativa. Dentre os métodos qualitativos existentes, adotamos a pesquisa-ação, uma vez que por meio dele podemos analisar informações decorrentes de ações coletivas e concretas, que seriam inviáveis em contextos de observação passiva (Thiollent, 1986).

O aporte teórico para esta pesquisa provém dos estudos de Freire (1996), sobre a

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Letras Modernas na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB); campus Vitória da Conquista - Ba. Email: thaisreis2806@gmail.com.



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

necessidade de um ensino que estimule o protagonismo docente na construção de conhecimento, das pesquisas sobre o potencial, desafios e características da gamificação realizados por Kapp (2012) e Fardo (2013), assim como as perspectivas de Silva (2021), no que tange a necessidade do desenvolvimento de metodologias ativas no ensino.

Em suma, considerando que a gamificação no ensino é uma metodologia que ainda necessita de estudos sobre, este relato visa discutir de que maneira a gamificação pode transformar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Inglesa.

## Referencial teórico

O ensino da língua inglesa na maioria das escolas públicas brasileiras ainda é marcado por abordagens limitantes, centradas predominantemente em regras gramaticais descontextualizadas e desvinculadas da prática comunicativa. Considerando que o conhecimento se constitui por meio da interação ativa entre sujeitos (Freire, 1996), essa fragmentação dificulta a construção de um aprendizado significativo e eficaz. Assim, urge a implementação de metodologias ativas no ensino dessa disciplina que, ao priorizarem as reais necessidades dos estudantes, promovam uma imersão na aprendizagem do idioma.

Nesse contexto, a gamificação, a aplicação de elementos típicos de games fora do contexto de jogos, objetivando o desenvolvimento de atividades e aprendizagens Kapp (2012), surge como uma estratégia promissora. Embora não seja exclusiva do ambiente educacional, essa metodologia pode se tornar uma valiosa aliada ao ensino. Isso porque ela viabiliza a construção de uma ponte entre a realidade vivenciada pelos os estudantes e o conhecimento sistematizado nas instituições de ensino, potencializando, assim, o engajamento e o interesse dos alunos em relação ao conteúdo abordado, como explica Fardo (2013)

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas. (Fardo, 2013, p. 3)

Para tanto, a gamificação trabalha com elementos estimuladores encontrados em jogos, como, por exemplo, a contextualização, a cooperação e o sistema de feedback imediato. Estes elementos possuem a finalidade de “tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.” (Fardo,



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

2013, P.2). Deste modo, esta metodologia pode transformar o ensino em algo mais concreto e interessante para os alunos.

De acordo com Silva (2021), metodologias ativas são fundamentais no ensino, uma vez que elas colocam mais “ênfase no que o aluno aprende do que no que o professor ensina, e isso resulta em maior entendimento, motivação e participação do aluno no processo de aprendizagem” (291). Assim, a partir do uso da gamificação, uma metodologia ativa, podemos explorar a elaboração de aulas contextualizadas, estimulantes e propícias à prática das nuances que envolvem a aprendizagem do idioma.

## Metodologia

As ações descritas neste relato foram desenvolvidas por integrantes do núcleo de Língua Inglesa do PIBID de 2023 até 2024 em uma escola municipal de Vitória da Conquista, Bahia. Durante esse período, os bolsistas do projeto discutiram a aplicação de elementos de gamificação no ensino de inglês e, em duplas, elaboraram atividades gamificadas alinhadas aos conteúdos ministrados pelos professores supervisores da instituição.

Para a realização desta pesquisa, aplicamos o método qualitativo de estudo, mais especificamente, a pesquisa-ação, que segundo Thiollent (1986), é uma forma de pesquisa de base empírica “[...] concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo” (p. 14).

Antes de implementar a proposta do projeto, adotamos medidas preparatórias para garantir sua eficácia. Inicialmente, discutimos as potencialidades e os desafios inerentes ao uso da gamificação como metodologia de ensino, visando aplicá-la de forma estratégica e contextualizada. Em seguida, visitamos as turmas selecionadas para a realização do projeto, a fim de observar a dinâmica da sala de aula, o nível de domínio dos conteúdos e o engajamento dos alunos na disciplina. Essas observações foram essenciais para adaptar as atividades às necessidades específicas dos alunos.

Depois disso, confeccionamos, mediante ao uso de materiais recicláveis e impressos, atividades gamificadas sobre os assuntos da disciplina em questão. Para a produção delas, dedicamos especial atenção ao equilíbrio entre os elementos da gamificação e os conteúdos disciplinares nas atividades desenvolvidas, garantindo que os da gamificação servisse como ferramenta efetiva para a construção do conhecimento, um dos principais desafios dessa prática em contextos educacionais. Paralelamente, adaptamos o nível de dificuldade das atividades ao



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

conhecimento prévio demonstrado pelos alunos, assegurando que as tarefas fossem desafiadoras, mas acessíveis, de modo a promover a participação ativa e a aprendizagem inclusiva de todos os estudantes.

Por fim, os materiais produzidos foram implementados em algumas aulas como ferramenta de revisão, reforçando tópicos já trabalhados em sala de aula, além de temáticas de séries anteriores que careciam de discussões para o aprimoramento da aprendizagem dos estudantes. Após a aplicação deles, discutimos semanalmente, por meio de reuniões com o núcleo, os desafios e as possibilidades decorrentes da nossa prática.

## **Análise dos dados e discussões**

Ao analisarmos a realidade da escola em questão, percebemos que muitos alunos apresentavam defasagens em relação a disciplina de língua inglesa, além de demonstrarem desinteresse pelos conteúdos abordados em sala de aula. Diante desse cenário, a incorporação da gamificação no ensino da disciplina em questão, configurou-se uma experiência tanto rica, quanto desafiadora.

As primeiras aplicações das atividades gamificadas revelaram um crescente interesse e engajamento dos alunos em relação aos temas abordados em sala de aula. Esse fenômeno ocorre porque a gamificação coloca o estudante no centro do processo de aprendizagem, bem como os conectam através da diversão proporcionada pelos games (Fardo, 2013). Dessa forma, os alunos encontram significado no que aprendem e são convidados a construir conhecimento coletivamente, o que é fundamental, visto que não há aprendizagem sem diálogo e partilha (Freire, 1996).

Para além de fomentar o trabalho em equipe e o interesse dos alunos, a gamificação demonstrou ser uma ferramenta eficaz no processo de aprendizagem da disciplina. Na atividade "What is the proposition?", um jogo de tabuleiro adaptado para uma turma do 9º ano do ensino fundamental, por exemplo, a aplicação do ciclo de feedback imediato, um elemento que permite um aprimoramento constante e visualizável de erros cometidos em atividades gamificadas (Fardo, 2013), permitiu que os discentes identificassem e sanarem suas dúvidas na aprendizagem da língua de forma ativa, por meio de dicas e comandos presentes nas cartas de apoio do jogo.

Dentre os benefícios observados enquanto ao uso da gamificação para o desenvolvimento das habilidades relacionadas ao ensino da língua inglesa, destacou-se a possibilidade de criar atividades contextualizadas. A atividade mencionada anteriormente, tinha como finalidade a aplicação das preposições em língua inglesa em situações reais do dia a dia, ou seja, ao invés do



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colégio de Pedagogia  
Vitória da Conquista

que presenciamos em diversas escolas do país, incorporamos a gramática da língua ao seu uso, o que, segundo Silva (2021), é fundamental para o ensino de línguas, uma vez que “permite que o aluno enfrente problemas reais, com um nível de dificuldade e complexidade semelhantes aos encontrados na prática profissional” (291).

Além disso, constatamos que a gamificação propiciou um maior exercício discente das habilidades da língua inglesa, listening (compreensão auditiva), speaking (expressão oral), reading (leitura) e writing (escrita), o que é comumente negligenciado em muitas instituições de ensino. Esse resultado deve-se à dinamicidade das atividades, tais como quizzes, tarefas de imitação, role-playing games e competições em grupo, as quais fomentaram intencionalmente o uso ativo do idioma, essencial para a aquisição de uma segunda língua (Silva, 2021).

Outro aspecto relevante observado na experimentação foi a comprovação de que, mesmo com poucos recursos, é possível criar atividades capazes de despertar o interesse dos estudantes. A gamificação, vale destacar, não depende necessariamente de tecnologia. Dessa forma, diante da escassez recorrente de recursos para inovação nas escolas públicas do país, essa metodologia mostra-se como uma alternativa viável e acessível, uma vez que suas atividades demandam essencialmente reflexões críticas sobre o método e a criatividade dos envolvidos.

É importante ressaltar que algumas atividades aplicadas, sobretudo as primeiras, não alcançaram um grau satisfatório de desenvolvimento em sala de aula. Ao analisarmos esse resultado, percebemos uma relação direta com o perfil da turma, que demonstrou preferência por exercícios em grupo, como a atividade “What is the preposition?”, em detrimento de jogos competitivos entre duplas. Dessa forma, a boa execução dessa metodologia também irá depender de um estudo constante sobre o recebimento dessas atividades pelos alunos.

Em suma, a metodologia aqui discutida, durante o período de aplicação, não foi capaz de solucionar todos os desafios educacionais relacionados ao aprendizado de língua inglesa, uma vez que se trata de um problema estrutural complexo, que demanda ações diversificadas e contínuas para ser adequadamente enfrentado. Contudo, a partir da análise dos dados observados, confirmamos que ela é uma estratégia benéfica, promissora e viável para o aprimoramento do ensino da língua inglesa em escolas públicas do país.

## Considerações finais

A partir da análise dos dados observados, podemos concluir que a gamificação, quando estrategicamente implantada, revela-se como uma ferramenta poderosa no ensino da Língua Inglesa. Seus elementos fundamentais, incluindo contextualização, sistemas de feedback



# III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,  
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP  
Colegiado de Pedagogia  
Vitória da Conquista

imediate, mecanismos de engajamento e, especialmente, a exigência de participação ativa dos estudantes, criam um ambiente propício para a imersão no idioma.

Deste modo, esta metodologia eleva a qualidade das aulas, tornando-as não apenas mais atraentes e dinâmicas, como também pedagogicamente mais ricas. As atividades gamificadas, ao integrarem princípios de aprendizagem ativa, reposicionam o estudante como protagonista do processo educativo, promovendo uma assimilação mais profunda e duradoura dos conteúdos estudados.

## Referências

FARDO, Marcelo Luis. A Gamificação Aplicada Em Ambientes De Aprendizagem. **Novas Tecnologias na Educação**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 1-9, jul. 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>. Acesso em: 5 ago. 2025.

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

KAPP, K.M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

SILVA, R. A. da. Metodologias Ativas no Ensino de Língua Inglesa: Projeto Litera Books. **Fórum de Metodologias Ativas**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 294–301, 2021. Disponível em: <https://publicacoescesu.cps.sp.gov.br/fma/article/view/38>. Acesso em: 5 ago. 2025.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1986