

## **GAMEFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA**

Izabel Silva Souza D'Ambrosio <sup>1</sup>  
Luanne Michella Bispo Nascimento <sup>2</sup>

### **RESUMO**

A presente pesquisa tem por objetivo compreender o olhar do alunado diante do aprendizado da Língua Inglesa I e II em turmas da 2ª e 3ª séries do Integrado do Instituto Federal de Sergipe (IFS) / Campus Itabaiana diante da estratégia pedagógica, a Gameficação. A escolha por analisar a presença da gameficação, é a de compreender a sua influência no aprendizado e seus reflexos neste. Analisa-se também a importância de atividades ativas e significativas para o processo de ensino-aprendizagem e as dificuldades diante das habilidades lingüísticas no processo de aprender inglês. Seguindo o rigor metodológico, o presente artigo se enquadra em uma abordagem qualitativa cuja proposta está fundada em um relato de experiência baseado em uma investigação de estudo cujo cenário natural é o escolar. Para a coleta de dados foi aplicado o questionário online e a análise dos dados busca confrontar a teoria com a prática. Como síntese de resultado a partir da análise do questionário observou-se que a presença de gameficação nas aulas de inglês apresentou resultado positivo quanto a participação ativa dos alunos, entusiasmo, engajamento e resultado satisfatório quanto ao aprendizado. Destacou-se o *Kahoot*, dentre as atividades desenvolvidas em aula, como a atividade de gameficação mais interessante para os alunos. Quanto à análise da Língua Inglesa, de acordo com os apontamentos realizados pelos alunos, foi relatado que as habilidades de *speaking* (fala) e *listening* (audição) são as mais desafiantes para aprender inglês no ensino médio, contudo destacam que saber inglês contribui para a vida profissional, amplia o conhecimento de mundo e contribui para o currículo. Sendo assim, é importante ressaltar a reflexão dos participantes diante de seu processo de construção de seu conhecimento que contribui para a formação integral do aluno tirando-o do lugar comum de passividade e colocando-o no lugar de participante ativo.

**Palavras-chave:** Aprendizagem ativa e significativa, Gameficação, Língua Inglesa.

### **INTRODUÇÃO**

A Língua Inglesa (doravante LI) faz parte do componente curricular no Ensino Médio é vista como aprendizado essencial de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) diante da realidade globalizada, pluralizada e interconectada vivenciada na contemporaneidade. A Língua Inglesa (doravante LI) possui papel fundamental na comunicação global com a quebra de fronteiras geográficas devido à interconectividade presente nas relações humanas.

O ensino da LI evoluiu significativamente ao longo dos anos, e uma das abordagens mais inovadoras e eficazes que emergiram é a gamificação. A Gamificação

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) pela Universidade Federal de Sergipe (UFS), Professora efetiva SEED/SE, [beldambrosio66@gmail.com](mailto:beldambrosio66@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGED) pela Universidade Federal de Sergipe (UFS), Professora efetiva SEED/SE, [luanne\\_12@hotmail.com](mailto:luanne_12@hotmail.com).

combina elementos de jogos com objetivos pedagógicos, tornando o aprendizado de inglês mais envolvente e atraente para os alunos.

Neste artigo, explora-se os benefícios da gamificação no ensino de LI e como os educadores podem implementar esta estratégia pedagógica de maneira eficaz e estando na esfera educacional, o presente trabalho tem por objetivo retratar o olhar do alunado diante do aprendizado da LI I e II em turmas da 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> séries do Integrado do Instituto Federal de Sergipe (IFS) / Campus Itabaiana.

Discute-se no artigo sobre o processo de aprendizagem na realidade de ensino atual, que tem por premissa tornar a aprendizagem significativa e ativa que está neste trabalho baseada na perspectiva de Bacich & Moran (2018) e Ausubel (1978) para o educando de forma a inseri-lo em um contexto de aula mais interacional e dinâmica. De acordo com Ausubel (1978), para que o aprendizado ocorra, são necessárias duas principais condições: o aluno precisa ter engajamento para aprender e o conteúdo escolar precisa ser potencialmente significativo, ou seja, articulado com a vida e as hipóteses do estudante. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) assevera tais práticas como importantes na construção do conhecimento. Sendo assim, a proposta do trabalho é a de avaliar a percepção dos alunos quanto ao aprender inglês com a estratégia pedagógica de gameficação, que utiliza de dinâmicas e mecanismos de jogos e foram vivenciados em sala de aula no 1º semestre de 2023.1

Diante deste fator, faz-se necessário apresentar o conceito de gameficação (Kapp, 2012; Azevedo, 2019; Vianna, 2013) para melhor compreender os resultados. Em seguida, discute-se o aprendizado dos alunos na disciplina e o seu desenvolvimento neste período, além de observar o contato e desenvolvimento das habilidades linguísticas (UR, 1999; Scrivener, 2005) diante da concepção dos alunos.

A escolha por compreender a presença da gameficação, é a de analisar a sua influência na formação integral, no aprendizado do inglês e engajamento dos alunos neste processo. Como síntese de resultado, observou-se que a presença de gameficação nas aulas de inglês apresentou resultado positivo quanto à participação ativa dos alunos, entusiasmo, engajamento e resultado satisfatório quanto ao conhecimento.

## **METODODLOGIA**

Seguindo o rigor metodológico, o presente artigo se enquadra em uma abordagem qualitativa, e de acordo com Bögdan e Biklen (1994, p. 51) “os

investigadores qualitativos estabelecem estratégias e procedimentos que lhes permitam tomar em consideração as experiências, ponto de vista do informador”. Desse modo, a pesquisa se enquadra na referida concepção, pois entende-se que este método se aplica a presente proposta por se fundar na análise de experiências baseadas em investigação de estudo cujo cenário natural é o escolar, onde foi realizada a vivência de atividades de gamificação elaboradas pela docente e vivenciada pelos aprendizes.

Pretende-se verificar o olhar discente e sua reflexão diante do processo de ensino-aprendizagem da LI quanto a tal estratégia pedagógica. Sendo assim, para a coleta de dados foi aplicado o questionário online que foi respondido por 91 alunos de 5 turmas do ensino médio: 3 turmas de Manutenção de Suporte de Informática (MSI) e 2 turmas de Curso Técnico Integrado em Agronegócio (CTIA).

O questionário aplicado está no formato online, elaborado pelo *google*<sup>3</sup> formulário (*Google forms*) que faz parte da plataforma *google*, constituída por um pacote de variados aplicativos (*google Apps*) ao qual o *google forms* faz parte. Logo, informações podem ser coletadas e organizadas, podendo atribuir resultados em forma de gráficos que auxiliam na compilação de dados. A análise dos dados busca confrontar a teoria com a prática.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Inicia-se a discussão com a conceituação de aprendizagem significativa que para Ausubel (1982),

uma aprendizagem realmente significativa implica em ampliar e reconfigurar ideias já existentes na estrutura mental e relacioná-las a novos conteúdos. Em outras palavras, organizar e integrar as informações na estrutura cognitiva do aluno..

A definição discutida por Ausubel (1982) ressalta a organização cerebral ressaltando a importância e influência do cognitivo no processo de aprendizagem que é estimulado a medida do interesse do aprendiz é ativado. O referido pensamento é asseverado por Bacich e Moran (2018, p.2) ao afirmarem que a aprendizagem é “[...] ativa e significativa quando avançamos em espiral, de níveis mais simples para mais complexos de conhecimento [...]” que nos levam a aprender o que nos interessa, e dessa

---

<sup>3</sup> A plataforma *google* sofreu atualização passando de *Google Gsuite* a ser acessada como *Google Workspace for Education* e oferece ferramentas de colaboração e comunicação para empresas

forma nos movimentamos com motivação ao processo de aprender de forma ativa. Bacich e Moran (2018) afirmam que “[...] em um sentido amplo, toda a aprendizagem é ativa em algum grau, porque exige do aprendiz e do docente formas diferentes de motivação interna e externa, motivação, seleção, interpretação [...]. (Bacich; Moran, 2018, p.3)

Para os teóricos (2018) a aprendizagem ativa e significativa precisa ser reflexiva, e conduza o alunado a realizar operações mentais que os levem a despertar e refletir sobre o aprendizado. O aluno precisa estar inserido no processo de forma participativa a ser proporcionada pelo docente, que por meio de atividades que os estimulem, movimentem a criatividade e que haja predisposição por parte do alunado.

Fazendo uma correlação entre os pressupostos da aprendizagem significativa, discute-se sobre a gameficação, lançando a sua conceituação que de acordo com Kapp (2012, p.32) é definida como “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. Corroborando com a mesma linha de pensamento, Vianna et al. (2013) apud Busarello et al. (2014) defendem a ideia de resolução de problemas e de engajamento como parte integrante da gamification. De tal forma, segundo Beavis (2015) apud Azevedo (2019, p.204) “reforça a ideia de que aproveitar a mecânica dos jogos no contexto escolar significa utilizar a prática social com a qual muitos alunos já se envolvem para potencializar a aprendizagem”. Portanto, a gameficação está intrinsecamente ligada à aprendizagem, trazendo por meio da resolução de problemas a ativação do processo cognitivo e de uma predisposição de mobilizar esquemas mentais ao envolver os alunos de forma dinâmica e engajada. Tal movimento, muitas vezes proporciona uma mudança na postura física do aluno, visto que seu engajamento resulta em uma alteração corpórea e cognitiva como uma resposta ao engajamento diante do processo de responder corretamente, competir e ganhar.

Trazendo para o processo de aprendizagem em inglês, isto significa que ele é variável assim como o ato de ganhar ou perder em um jogo comum. O processo de aprendizagem é individual de cada ser humano, e este processo dentro da gamificação também é pessoal, mesmo com as propostas positivas dentro desta estratégia. Posto isto, nem todos irão atingir a mesma resultância, no entanto esta deve ser reflexiva.

Asseverando os supracitados pensamentos teóricos, Azevedo (2019, p.203) relata que “uma proposta de gameficação para o ensino de inglês terá como objetivo o desenvolvimento de competências, que podem ser construídas a partir de habilidades

lingüísticas e/ou críticas”. Nesse processo de mobilização dos esquemas mentais no intuito de ganhar provoca um estímulo emocional e de aprendizagem.

A gamificação possui propostas positivas, tais como resolver um problema, aumentar a interação, motivação, dinâmica, o engajamento, a autonomia, mudar a percepção do aluno no processo de aprendizagem, ao final promover a ciência do desempenho de cada um, aumentar a concentração etc. No entanto, é necessário que o professor saiba fazer bom uso da atividade e saber qual tipo desta estratégia é apropriada para a turma.

Em se tratando do aprendizado de uma segunda língua que não é a língua materna, o processo mental e social passa a não ser um lugar comum, pois o processo mental é outro para decodificar e processar a comunicação por meio de uma língua estrangeira.

Conforme referido por Cook (2016, p.1) “ajudar as pessoas a desenvolver outras línguas eficazmente é uma tarefa importante para o século vinte e um”<sup>4</sup> (Cook, 2015,p.1, tradução nossa). O séc. XXI exige aprender inglês para atuar na comunicação global, ampliar o conhecimento de mundo, contribuir para a vida profissional, assistir filmes, séries etc. A LI, língua plural e global (BNCC, 2017; Cook, 2016; Oliveira, 2015) está presente em todas as esferas sociais e tem contribuído para a formação pessoal e profissional dos indivíduos. O supracitado pensamento reforça a importância do ensinar e aprender inglês.

Em face do exposto e refletindo sobre o processo de ensinar inglês, existem dois aspectos importantes para reflexão: a estratégia (que neste estudo refere-se a gameificação) e as habilidades (que são aqui referidas às da linguística da LI). Por estratégia, Oliveira (2015, p.51) descreve da seguinte forma: “[...] são ações planejadas e conscientes usadas por um indivíduo para atingir determinado propósito” e por habilidades, “são ações automáticas e inconsciente das quais o indivíduo lança mão para atingir esse mesmo propósito”. Sendo assim, a estratégia da gameificação tem por propósito ajudar no processo de ensino-aprendizagem com o intuito de potencializar a aprendizagem do inglês ajudando aos alunos, que não são nativos a desenvolverem da melhor forma esta segunda língua que é o inglês.

O trabalho com a gameificação tem desvelado em minhas práticas de sala de aula, principalmente com atividade que reforça o papel dos educandos no centro de

---

<sup>4</sup> Do original: “*Helping people acquire second languages more effectively is an important task for the twenty-first century*”.

aprendizado. A realidade de aluno como centro é uma premissa que depende da forma em que o educador trabalha em sala de aula, e é importante ser apresentada ao educando a importância da autonomia que eles exercem em seu processo de aprendizagem. Libâneo (2015, p.31) relata que,

o que está em questão, portanto, é uma formação que ajude o aluno a transformar-se num sujeito pensante, de modo que aprenda a utilizar seu potencial de pensamento por meios cognitivos de construção e reconstrução de conceitos, habilidades, atitudes, valores

Diante do exposto, é importante que o aluno esteja ciente de seu potencial e do seu papel diante do desenvolvimento de sua autonomia, e se aproprie desses potenciais vislumbrando uma postura ativa e pró-ativa dentro de seu processo de aprendizagem. É importante que não seja dependente do educador para aprender, mas que faça bom uso, conforme dito por Freire (2016) das possibilidades criadas pelo educador para a sua produção ou construção de conhecimento para que assim, as utilize de forma apropriada e significativa em sua trajetória de construção de conhecimento.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Considerando as informações, conceitos e análises dos resultados, trazemos a priori a percepção dos alunos quanto as estratégias de gamification.

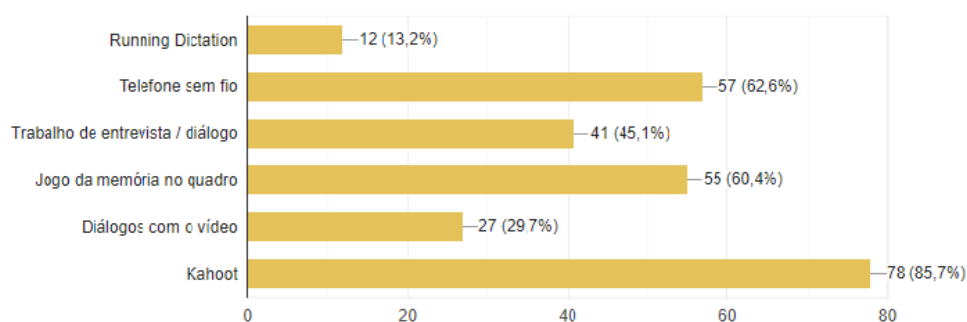
Durante o 1º semestre de 2023, foram desenvolvidas atividades e entre elas as de gamificação. Segue abaixo, conforme resultado do questionário do Google formulário aplicado, as respostas dos alunos quanto a marcarem 3 das atividades mais interessantes desenvolvidas neste recorte de tempo.

As atividades aplicadas seguem no gráfico 1 sendo o kahoot<sup>5</sup> classificado em primeiro lugar, o “Telefone sem fio” em segundo e o “Jogo da memória” – *Challenge to remember* - no quadro como o terceiro lugar.

---

<sup>5</sup> Kahoot! is a game-based learning platform used to review students' knowledge, for formative assessment or as a break from traditional classroom activities. (tradução nossa). Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300208>. Acesso em ago. 08, 2023

Gráfico 1: atividades mais interessantes que aconteceram nas aulas



Fonte: Questionário *online*

O *Kahoot* é “uma plataforma de aprendizado baseada em jogos usada para revisar o conhecimento dos alunos, para avaliação formativa ou como uma pausa nas atividades tradicionais de sala de aula”(Wang;Tahir, 2020) e de acordo com Martins e Berni (2014, p.259) “os ambientes de aprendizagem devem levar em considerações aspectos já pesquisados e validados de interfaces educacionais” características estas atribuídas ao *Kahoot*. Uma interface que possui a característica de jogo, ou seja, é um sistema de resposta do aluno baseado em jogo (SRAJ)<sup>6</sup>. Como resultado desse jogo, conforme observado por D’Ambrosio e Ferrete (2019, p.805) houve,

alteração na postura do corpo para frente como reflexo físico devido a interação com o jogo, uma maior reflexão para responder, maior concentração e um movimento voluntário dos alunos que se encontravam na parte de trás da sala e se moveram para a parte da frente. Houve uma movimentação atípica por parte dos alunos ao se engajarem nas atividades

Deve-se ressaltar com esse resultado, que em participação de atividades como essa, o estímulo impulsiona como um gatilho a mudança performática corporal em uma ascensão a condição de saber “sob o tripé: cognição, motivação e emoção” (Gondim; Loiola, 2015, p.18) cujo reflexo é demonstrado no aprendizado. De tal forma, as teóricas asseveram as relações advindas da motivação que são capazes de impulsionar a aprendizagem. Conforme relatado por Gondin e Loiola (2015, p.40,41)

não se pode desconsiderar que a motivação para aprender, as metas de realização e os estilos motivacionais de professores, alunos, gestores e trabalhadores repercutem de modo significativo no tipo e na qualidade do aprendizado obtido

<sup>6</sup> a game-based student response system (GSRS) ( *tradução nossa*)

O fio condutor da motivação é deveras estimulante e desafiador para proporcionar estímulo e acionar neurônios, o corpo físico e emocional dinamizando o processo de aprendizagem. As supracitadas atividades são exemplo de como podemos oferecer aprendizado com alegria crítica, pois então, os alunos gostam de aprender com alegria, em um ambiente salutar, estimulada pelo professor. Contudo, isso não exclui a premissa do ensinar cujo “centro de gravidade é o aprender”, conforme relatado pelo professor Bernard Charlot em sua fala proferida na palestra<sup>7</sup> no Educon 2023.

Dando sequência as atividades exploradas em sala de aula, a número 2 foi o “Telefone sem fio”<sup>8</sup>, atividade onde as habilidades de *speaking* (fala), *listening* (audição) e *writing* (escrita) foram ativadas com o objetivo de consolidar e verificar a compreensão dos alunos diante do conteúdo exposto.

Esta prática tem potencial para melhorar a compreensão auditiva, expressão oral, vocabulário e pronúncia no aprendizado do inglês. No entanto, é importante ressaltar que o telefone sem fio tem suas limitações e a principal delas é que ao longo da transmissão, erros podem ocorrer e distorcer a mensagem original. Isso pode ser uma analogia para os desafios da comunicação em um mundo real, onde a compreensão pode ser afetada por sotaques, gírias e erros comuns de pronúncia. Portanto, enquanto o telefone sem fio é uma atividade valiosa para a prática de habilidades da fala e da compreensão, é importante equilibrar atividades como essa com outras estratégias de ensino para que haja a consolidação do assunto.

A terceira atividade denominada “Jogo da memória”<sup>9</sup> – *Challenge to remember*, demonstra que o jogo da memória e os desafios de lembrança também podem ser adaptados para atender a diferentes níveis de proficiência em inglês. Desde os iniciantes, que podem usar essas atividades para se familiarizar com vocabulário básico, até os alunos avançados, que podem enfrentar desafios mais complexos, sendo uma abordagem flexível. Além disso, permite que os educadores personalizem o conteúdo para atender às necessidades específicas de seus alunos, tornando-o relevante para suas áreas de interesse ou estudo. Em suma, o jogo da memória no ensino de inglês é uma

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p6RbV95WQv4>. Acesso em 04, Out, 2023.

<sup>8</sup> Esta atividade envolve transmitir uma mensagem de pessoa para pessoa em uma fila, sussurrando-a no ouvido da pessoa seguinte que escreve a mensagem e transmite para o próximo colega. O objetivo é manter a mensagem o mais intacta possível até que ela chegue à última pessoa da fila, que a repetirá em voz alta para que todos possam comparar com a mensagem original.

<sup>9</sup> onde o educador seleciona vocabulário ou expressões anteriormente trabalhadas em sala de aula e as escreve no quadro de sala de aula como uma nuvem de palavras –wordcloud. Os alunos as memorizam por alguns segundos e o professor apaga uma por vez, e no intervalo de uma para outra os alunos as repetem tendo que lembrar das palavras que foram apagadas.



estratégia pedagógica eficaz que não apenas melhora a retenção de informações, mas também torna o aprendizado mais envolvente e divertido. Estas atividades são uma adição valiosa para qualquer sala de aula de LI proporcionando aos alunos uma maneira interativa e memorável de adquirir ou revisar vocabulários e conceitos no idioma. No entanto, é relevante destacar que para que o conhecimento adquirido por meio da gamificação seja parte de uma produção contínua com outras práticas de ensino.

De acordo com o olhar dos educandos quanto ao seu aprendizado em inglês, a sua perspectiva foi positiva durante o presente semestre. A sua auto-análise revela com os dados extraídos do questionário uma mudança em sua progressão de aprendizado. Segue quadro 1 com os dados apresentados:

Quadro 1: Avaliação de 0 – 4 : 0 inexpressivo, 1 regular, 2 bom, 3 muito bom e 4 excelente referente ao aprendizado de inglês referente ao início do semestre e ao final dele

Início das aulas do semestre		Ao final das aulas do semestre	
Parâmetro de avaliação	Número de alunos que se encontraram nos determinados níveis	Parâmetro de avaliação	Número de alunos que se encontraram nos determinados níveis
0	9	0	0
1	26	1	4
2	25	2	33
3	15	3	30
4	16	4	24
Total	91	Total	91

Fonte: dados extraídos do questionário

Os resultados acima revelam uma melhora no nível de conhecimento dos alunos baseado em sua percepção de aprendizado, algo valoroso para seu processo de aquisição de conhecimento.

Em sequência, analisa-se a questão das dificuldades no aprendizado de inglês. Procuramos evidenciar a análise das dificuldades da aquisição de habilidades linguísticas a partir das unidades de registro evidenciadas pelas categorias de palavras, sendo as unidades de contexto que ajudam na compreensão das unidades de registro que foram frases repetidas com frequência. Sendo assim, a releitura das unidades de registro nos permitiu agrupar dados com as unidades de contexto. As respostas dos educandos foram categorizadas e organizadas no quadro 2 estabelecendo uma relação entre ambas as unidades, a fim de atender ao objetivo deste estudo

Quadro 2: Resumo das unidades de registro e contexto

Unidade de Registro	Unidade de contexto	Frequência
Falar	Dificuldade de falar	<b>58</b>
Ouvir	Não congeguir entender	<b>36</b>
Escrever	Difícil escrever em inglês	<b>31</b>

Fonte: dados extraídos do questionário online

A habilidade de falar, ou seja, *speaking* foi a que mais foi evidenciada pelos participantes como a habilidade de maior dificuldade de aprendizado. Conforme Oliveira (2015), fatores didático-pedagógicos e de ordem psicológica interferem no desenvolvimento da fala. Tais fatores necessitam ser trabalhados pelo educador com outras estratégias, tais como conversar com os alunos, saber de suas expectativas, medos, não colocar alunos tímidos no centro da fala e outras.

Observa-se a seguir, no quadro 3, extratos das narrativas de alguns alunos decorrentes da dificuldade em falar inglês:

Quadro 3: habilidade mais desafiante para aprender inglês

<b>Extratos das falas</b>	<i>Para mim a língua falada inglês é mais difícil de compreender pela rapidez.</i>
	<i>Falar porque algumas palavras na escrita é uma coisa e na pronúncia outra</i>
	<i>Pois tenho dificuldade na pronúncia em inglês</i>
	<i>Difícil identificar as palavras sem uma legenda para acompanhar.</i>
	<i>Tenho um pouco de dificuldade em entender as palavras estão sendo ditas nos vídeos.</i>
	<i>Eu tenho dificuldade em entender as falas dos nativos americanos, tenho dificuldade em lembrar como escreve as palavras em inglês e tenho dificuldade em falar inglês.</i>
	<i>Algumas palavras possuem o mesmo efeito sonoro, por isso as vezes dá pra confundir</i>
	<i>Não tenho a pronúncia boa para falar em inglês</i>
	<i>Me embolo com o que está sendo dito.</i>
	<i>Dificuldade em pronúncia e sotaque</i>

Fonte: dados extraídos do questionário online

Os depoimentos demonstram, consoante ao apontado, aspectos referentes a dificuldade quanto a pronúncia e a compreensão. Reverberando sobre o assunto, a

habilidade de *speaking* no ensino na educação básica, precisa de uma maior atenção para ser trabalhada e desenvolvida em sala de aula, quanto menor a exposição ao inglês falado, menor são as chances de apropriação da comunicação oral. Parâmetros curriculares e de ensino, profissionais, precisam ser melhor estruturados para fundar melhores condições de trabalho que possibilitem ao educador trabalhar o ensino de inglês voltado para uma aprendizagem mais efetiva, e desta forma poder trabalhar as habilidades linguísticas de igual forma.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se neste trabalho compreender o olhar do alunado diante do aprendizado da Língua Inglesa I e II em turmas da 2ª e 3ª séries do Integrado do Instituto Federal de Sergipe (IFS) / Campus Itabaiana diante da estratégia pedagógica, a Gameficação.

A influência desta estratégia na aprendizagem, que de acordo com os dados apresentados foi positiva, pois houve uma mudança favorável com a mudança de nível dos educandos apresentado no quadro 1.

Como síntese de resultado a partir da análise do questionário observou-se que a presença de gameficação nas aulas de inglês apresentou resultado positivo quanto a participação ativa dos alunos, entusiasmo, engajamento e resultado satisfatório quanto ao aprendizado. Destacou-se o *Kahoot*, dentre as atividades desenvolvidas em aula, como a atividades de gameficação mais interessante para os alunos. Quanto à análise da Língua Inglesa, de acordo com os apontamentos realizados pelos alunos, foi relatado que as habilidades de *speaking* (fala) e *listening* (audição) são as mais desafiantes para aprender inglês no ensino médio, contudo destacam que saber inglês contribui para a vida profissional, amplia o conhecimento de mundo e contribui para o currículo. Sendo assim, é importante ressaltar a reflexão dos participantes diante de seu processo de construção de seu conhecimento que contribui para a formação integral do aluno tirando-o do lugar comum de passividade e colocando-o no lugar de participante ativo.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **A aprendizagem significativa**. São Paulo, 1982.

AZEVEDO, Rogério. Gamificação e Ensino de Língua Inglesa. In: **Formação Docente em Língua Inglesa; diferentes perspectivas**. NASCIMENTO, Ana Karina; ZACCHI, Nascimento (Org.). Campinas, SP: Mercado de Letras, 2019.

BRASIL, BNCC. Base Nacional Curricular Comum. Ministério da Educação, Brasília, 2017.

BUSARELLO, Raul; ULBRICHT, Vania; FADEL, Luciane. A Gameificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gameificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na educação**. FADEL, Luciane; ULBRICHT, Vania et al (Org.). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educac%C3%A7%C3%A3o&ots=fbWC2TFMOs&sig=zz7eL-rafPNTToQiyPFm9YazhOKc&redir\\_esc=y#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educac%C3%A7%C3%A3o&ots=fbWC2TFMOs&sig=zz7eL-rafPNTToQiyPFm9YazhOKc&redir_esc=y#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false). Acesso em ago.10, 2023.

COOK, Vivian. **Second language learning and language teaching**. Routledge, 2016.

D'AMBROSIO, Izabel; FERRETE, Anne Alilma. O Uso do Aplicativo Plickers Tecnologia Móvel e Metodologia Ativa na aula de Inglês. VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019). **Anais dos Workshops do VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (WCBIE 2019)**. 798-807. Disponível em: <http://ojs.sector3.com.br/index.php/wcbie/article/view/9029>.

GONDIM, Sonia; LOIOLA, Elisabeth. **Emoções, aprendizagem e comportamento social: conhecendo para melhor educar nos contextos escolares e de trabalho**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2015.

KAPP, K. M. (2012). **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons, 2012.

MARTINS, Rômulo; BERNI, Elisio. Interface de um ambiente de aprendizagem baseado em questionamentos com conceitos de gameificação para dispositivos móveis. In: **Gamificação na educação**. FADEL, Luciane; ULBRICHT, Vania et al (Org.). São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educac%C3%A7%C3%A3o&ots=fbWC2TFMOs&sig=zz7eL-rafPNTToQiyPFm9YazhOKc&redir\\_esc=y#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educac%C3%A7%C3%A3o&ots=fbWC2TFMOs&sig=zz7eL-rafPNTToQiyPFm9YazhOKc&redir_esc=y#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false). Acesso em ago.10, 2023.

SCRIVINER, Jim. **Learning teaching**. Oxford: Macmillan, 2005.

UR, Penny. **A course in language teaching**. 1999.

WANG, Alf Inge; TAHIR, Rabail. *The effect of using Kahoot! for learning—A literature review*. Computers & Education, v. 149, p. 103818, 2020.