



CONSTRUÇÃO DE VOCABULÁRIO EM INGLÊS: PRÁTICAS DISRUPTIVAS COM GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIA

Natércia Rocha de Brito Figueiredo Lucena¹

Izabela Wênia Marques Santos Sousa²

Laís Melo Queiroz³

Sarah Azevedo Matos⁴

Tatianne Gomes de Sousa⁵

RESUMO

O relato aborda as experiências do subprojeto de língua inglesa, vinculado ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), e realizado entre o Centro Universitário do Distrito Federal (UDF) e a escola-campo Centro de Ensino Fundamental 05 de Brasília (CEF 05), com turmas do 8º ano no primeiro semestre de 2025. Intenciona-se analisar o potencial pedagógico de tecnologias digitais, estratégias de gamificação e temas socialmente relevantes no ensino de vocabulário em língua inglesa. O relato fundamenta-se em teorias sobre a expansão gradual do léxico, o uso pedagógico das tecnologias digitais e a gamificação crítica para a análise de materiais didáticos criados pelas autoras e de seus usos em sala de aula. Schmitt (2000) e Silvestre e Voltareli (2024) defendem a centralidade do vocabulário nas aulas de inglês, seja ao discutir a aplicação intencional de estratégias cognitivas e de memória, seja ao destacar a importância desse eixo em contextos públicos, nos quais o contato extraclasse com a língua inglesa é frequentemente limitado. Acerca das tecnologias digitais, Moran (2015), Monteiro (2020) e Matte, Liska e Gomes (2022) defendem o seu uso amparado pelos objetivos pedagógicos para o engajamento dos estudantes, bem como a viabilidade da eficácia dos jogos lúdico-didáticos no ensino de vocabulário e a oportunização de uma gamificação crítica, centrada em práticas autorais, cultura *maker* e temáticas sociais. As práticas relatadas alinham-se à Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que concebe a linguagem como prática social. Por fim, o relato destaca a necessidade de ressignificação pedagógica diante de desafios como a Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares em sala de aula, exigindo criatividade docente para explorar outras possibilidades tecnológicas. Os resultados demonstram que, apesar das limitações contextuais e normativas, é possível promover aprendizagens significativas com planejamento intencional que articule linguagem, tecnologia e valores sociais.

Palavras-chave: Ensino de Língua Inglesa, Gamificação, PIBID, Tecnologias Digitais, Vocabulário.

¹ Graduanda do Curso de Letras Português e Inglês do UDF Centro Universitário - DF, natercia2411@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Letras Português e Inglês do UDF Centro Universitário - DF, izabela.wenia@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Letras Português e Inglês do UDF Centro Universitário - DF, laismelo82@gmail.com

⁴ Graduanda pelo Curso de Letras Português e Inglês do UDF Centro Universitário - DF, sarah12.azevedomatos@gmail;

⁵ Professora orientadora: Mestra em Linguística Aplicada da Universidade de Brasília, Professora do curso de Letras Português e Inglês do UDF Centro Universitário e Coordenadora de Área do PIBID, DF, tatianne.sousa@udf.edu.br



INTRODUÇÃO

O ensino de vocabulário em língua inglesa tem recebido crescente atenção na pesquisa acadêmica e na prática docente, especialmente no contexto da escola pública. Estudos como os de Schmitt (2000) e Silvestre e Voltareli (2024) apontam que o vocabulário constitui um eixo estruturante para a compreensão e a produção linguística, devendo ser trabalhado de maneira significativa, contextualizada e integrada a situações comunicativas reais. Nesse cenário, a articulação entre metodologias inovadoras, recursos digitais e práticas gamificadas críticas tem se mostrado um caminho promissor para potencializar a aprendizagem e promover maior engajamento discente.

As experiências aqui relatadas foram desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em turmas do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do Distrito Federal. Este estudo se insere em um contexto marcado por desafios estruturais e legais, como a recente Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares em sala de aula, exigindo dos(as) docentes maior intencionalidade e criatividade na integração pedagógica de tecnologias digitais. A pesquisa buscou, portanto, compreender como estratégias de ensino de vocabulário mediadas por jogos, recursos digitais e práticas colaborativas poderiam favorecer a aprendizagem de inglês em um ambiente que, embora limitado, oferece múltiplas possibilidades.

O objetivo central deste trabalho é analisar de que forma a professora supervisora e as bolsistas do PIBID construíram práticas pedagógicas voltadas ao ensino de vocabulário, conciliando teoria, legislação e a realidade escolar. Para tanto, buscou-se: (i) identificar estratégias didáticas para o ensino do léxico; (ii) avaliar o papel da gamificação e das tecnologias digitais nesse processo; e (iii) discutir os limites e as potencialidades observados nas intervenções.

A metodologia adotada consistiu na observação participante das aulas e no registro das intervenções desenvolvidas no primeiro semestre letivo de 2025, com posterior análise das práticas em diálogo com referenciais teóricos sobre ensino lexical, tecnologia educacional e gamificação crítica. Os resultados indicaram que, apesar das limitações tecnológicas e da pouca autonomia discente no uso pedagógico de recursos digitais, o planejamento intencional da





professora possibilitou experiências de aprendizagem significativas, que integraram o vocabulário a conteúdos gramaticais, práticas comunicativas e reflexões sociais.

Em síntese, as ações desenvolvidas revelaram que é possível construir um ensino de vocabulário em inglês mais inclusivo, criativo e crítico, mesmo em contextos adversos. Ao articular fundamentos teóricos, recursos acessíveis e metodologias participativas, o trabalho reforça a relevância do PIBID como espaço de formação inicial docente e como catalisador de práticas pedagógicas inovadoras na escola pública.

METODOLOGIA

O presente estudo configura-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, com caráter descritivo e reflexivo, focado na análise das práticas pedagógicas para o ensino de vocabulário em língua inglesa no âmbito do PIBID. O delineamento qualitativo permite a compreensão da complexidade do processo de ensino-aprendizagem e dos efeitos de estratégias inovadoras, como o uso de tecnologias digitais, a gamificação e a inserção de temas culturais e sociais.

As ações foram conduzidas no Centro de Ensino Fundamental 05 de Brasília (CEF 05), em parceria com o Centro Universitário do Distrito Federal (UDF), durante o primeiro semestre letivo de 2025. O projeto envolveu aproximadamente 50 estudantes de duas turmas do 8º ano do Ensino Fundamental, sob a supervisão da professora R. G. e a mediação das bolsistas do subprojeto “*Tecendo Saberes: Caminhos para o ensino contemporâneo de língua inglesa*”.

As intervenções pedagógicas tiveram como objetivos: (i) ampliar o vocabulário em língua inglesa por meio de práticas comunicativas contextualizadas; (ii) desenvolver a compreensão leitora e a oralidade; (iii) integrar conteúdos gramaticais à expansão lexical; (iv) fomentar o engajamento, o protagonismo estudantil e a aprendizagem colaborativa, com base em metodologias participativas e no uso crítico da tecnologia.

Para alcançar esses objetivos, foram desenvolvidas sequências didáticas e oficinas temáticas que articularam momentos expositivos, dinâmicas lúdicas e práticas mediadas por tecnologias digitais. Os recursos e atividades empregados incluem:

- Tecnologias digitais: *WordWall*, *Baamboozle*, *quizzes* interativos, vídeos educativos, jogos e atividades gamificadas: *Two Truths and a Lie*, *Guess the Animal*, *Talent Show*, *What 's My Job?*, *Memory Game* e a caixa temática “*I’m Done, Now What?*”.





- Produção oral contextualizada: apresentações sobre “*Holidays/Celebrations*” para integrar vocabulário, gramática e elementos interculturais.

A condução das práticas priorizou a intencionalidade pedagógica no uso da gamificação e da tecnologia, em conformidade com a BNCC (2018), que entende a língua como prática social e instrumento de participação cidadã.

O processo de registro e análise ocorreu de forma sistemática por meio da triangulação das seguintes fontes: observações participantes, anotações de campo, diários reflexivos das bolsistas e análise documental dos materiais produzidos. As observações focalizaram no nível de engajamento, na ampliação do repertório lexical, no uso pedagógico da tecnologia e nas interações discursivas. Os diários reflexivos, por sua vez, permitiram acompanhar o desenvolvimento profissional das bolsistas e a reelaboração das práticas. A triangulação garantiu uma compreensão mais ampla e maior validade interpretativa às conclusões.

REFERENCIAL TEÓRICO

O recorte teórico deste relato se estrutura a partir de três eixos centrais: o ensino de vocabulário, o uso pedagógico das tecnologias digitais e a gamificação crítica. A articulação entre esses elementos visa promover aprendizagens mais significativas e conectadas às demandas contemporâneas, fomentando o protagonismo e a autoria discente. As referências mobilizadas oferecem suporte para integrar dimensões linguísticas, tecnológicas e lúdicas de forma crítica e intencional, favorecendo tanto a formação de estudantes da Educação Básica quanto o desenvolvimento profissional de futuros(as) docentes.

Ensino lexical

A centralidade do vocabulário no ensino de línguas adicionais é um ponto amplamente reconhecido, sustentando a competência comunicativa. Schmitt (2000) enfatiza que o léxico é de crucial importância para o aprendiz e que um repertório funcional permite a comunicação eficaz, mesmo com domínio gramatical limitado. Essa perspectiva desloca o foco do sistema gramatical para a escolha lexical e o conhecimento semântico-pragmático como fatores determinantes para a interação comunicativa.





A aquisição lexical, segundo Schmitt (2000), é um processo contínuo que demanda exposição repetida, uso ativo e contextualização significativa. O autor defende uma abordagem

princiada para a seleção de vocabulário e ressalta que muitos itens são aprendidos por meio da combinação de exposição e manipulação ativa da língua. Essa perspectiva é corroborada por Silvestre e Voltareli (2024), que defendem o vocabulário como eixo estruturante do ensino de inglês, e não como um conteúdo periférico, alertando para a necessidade de atrelar a aprendizagem a situações comunicativas autênticas.

Nesse mesmo sentido, Richards e Rodgers (2001), ao discutirem o *Lexical Approach*, sustentam que a proficiência não está apenas no domínio da gramática, mas no reconhecimento e uso de padrões lexicais recorrentes (*chunks*). Para os autores, a língua é vista como um sistema de padrões lexicais em uso, e não apenas vocabulário somado à gramática. Assim, o ensino lexical deve focar na exposição de repetições significativas e em contextos autênticos, o que legitima práticas inovadoras, como jogos e atividades digitais, que desenvolvam o vocabulário em contexto.

Uso das tecnologias digitais em sala de aula

O ensino lexical pode ser potencializado pelo uso intencional das tecnologias digitais, que se tornaram centrais nas práticas sociais e educacionais. Moran (2015) enfatiza que as tecnologias devem servir a objetivos pedagógicos, promovendo experiências ativas e participativas. Para o autor, cabe ao(a) professor(a) planejar e mediar atividades que incorporem experiências, pesquisa, colaboração, desafios e jogos, posicionando o(a) estudante como protagonista.

No contexto do PIBID, Monteiro (2020) aponta o valor formativo das tecnologias digitais, mostrando como o uso de recursos digitais pode engajar estudantes da Educação Básica e favorecer a aprendizagem lexical em contextos marcados por desigualdades, como as escolas públicas. Contudo, a inserção das tecnologias digitais na escola brasileira exige um olhar crítico. A recente legislação (Lei nº 15.100/2025), que restringe o uso de celulares, reforça a importância da intencionalidade pedagógica. O uso não deve ser indiscriminado, mas sim incorporado a projetos com objetivos de aprendizagem claros, em um campo de tensões entre o potencial de inovação e os limites estruturais, legais e pedagógicos. Essa





ambivalência abre caminho para abordagens como a gamificação crítica, que exploram o potencial das tecnologias sem desconsiderar os riscos e desafios implicados.

Gamificação crítica, protagonismo e autoria discente

Em consonância com o uso intencional das tecnologias, a gamificação crítica se apresenta como uma abordagem promissora. Matte, Liska e Gomes (2022) propõem gamificação ancorada na cultura *maker* e na autoria discente, que promove “não apenas o engajamento, mas também a problematização de realidades sociais” (p. 34). Essa visão rompe com a ideia da gamificação como mero entretenimento.

Ao propor que os(as) estudantes criem seus próprios materiais gamificados, os autores defendem uma prática de linguagem que é, ao mesmo tempo, situada, significativa e crítica. Essa abordagem dialoga diretamente com os princípios da BNCC (2018), que concebe a linguagem como prática social e valoriza a interação, a argumentação e a construção coletiva de sentidos. Assim, a ludicidade, quando conectada à autoria e à criticidade, contribui para que a aprendizagem seja transformadora e emancipadora. A integração entre ensino lexical, tecnologias digitais e gamificação crítica, portanto, aponta para uma concepção de ensino que visa formar sujeitos(as) críticos(as), criativos(as) e capazes de agir de forma significativa nas práticas sociais mediadas pela língua.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades desenvolvidas ao longo do primeiro semestre de 2025 com as duas turmas do 8º ano, sob supervisão da professora R.G, evidenciaram a importância de práticas intencionais e diversificadas para a construção do vocabulário em língua inglesa. O engajamento dos(as) estudantes foi notavelmente maior quando as aulas combinaram momentos expositivos com estratégias lúdicas e interativas, como vídeos, músicas e jogos. O uso da TV conectada ao *tablet* da docente funcionou como recurso central para integrar materiais digitais, e, mesmo diante de falhas na conexão, as aulas seguiram com adaptações criativas, mantendo o foco na aprendizagem.

A aprendizagem lexical mostrou-se mais efetiva quando articulada a contextos temáticos e sociais. Vocabulários como *pay gap* e *strike* foram trabalhados em debates sobre



desigualdade de gênero; *can* e *job-related vocabulary* em dinâmicas sobre habilidades e profissões; e *comparatives and superlatives* em jogos de revisão. Conforme Schmitt (2000), a fixação lexical depende da exposição repetida e do uso ativo em situações significativas, aspectos constantemente observados nas aulas analisadas.

Em uma das práticas, a professora utilizou a plataforma *Baamboozle* com uma das turmas do 8º ano, dividindo-a em dois grupos (meninos vs. meninas) e incorporando o recurso *power up*, que permitia transferir pontos entre equipes, promovendo empolgação e competitividade saudável. O foco foi a revisão de *comparative and superlative adjectives* com frases como “*The turtle is slower than the horse*”, “*Messi is the best footballer in the world*” e “*The weather is hotter today than yesterday*”. A atividade demonstrou que a gamificação pode ser um meio eficaz de consolidar estruturas linguísticas e ampliar o repertório lexical em um ambiente colaborativo, em consonância com as ideias de Matte, Liska e Gomes (2022), que defendem práticas lúdicas e socialmente interativas no ensino de línguas.

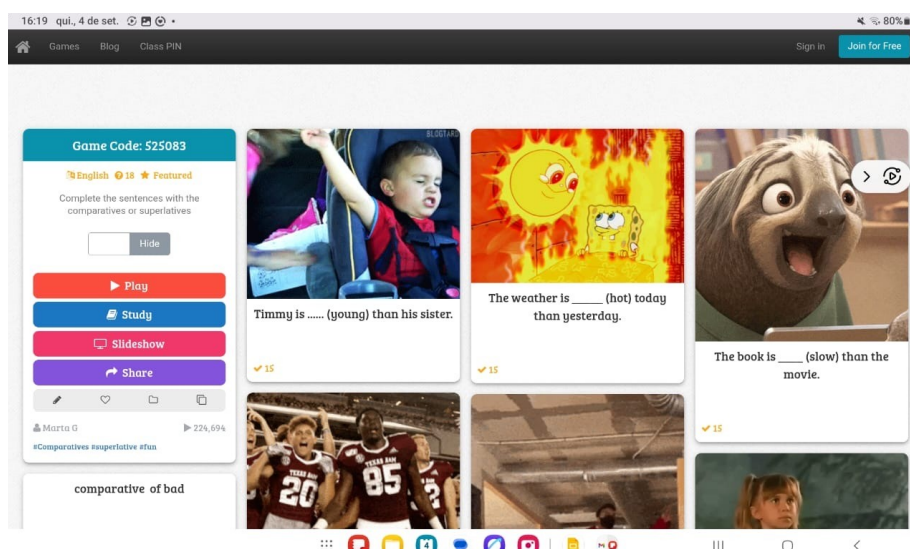


Figura 1 - Quiz de revisão: *Comparative and Superlative forms*
Fonte: elaboração da professora R.G. Brasília, 2024. Material pedagógico não publicado.

Outra experiência relevante foi o bingo de habilidades, voltado para o uso do modal *can*. Cada aluno(a) recebeu uma cartela com ações como “*Can whistle*”, “*Can draw very well*” e “*Can name all 7 Hokages*” e precisou circular pela sala identificando colegas que pudessem executar essas ações. A dinâmica promoveu engajamento e espontaneidade, além de criar oportunidades autênticas de fala e escuta em inglês. Embora parte dos(das)





estudantes demonstrassem timidez, a professora mediou com respeito e incentivo, assegurando a participação de todos(as). Essa proposta ilustra como a ludicidade pode gerar aprendizado significativo, conforme Schmitt (2000), ao articular repetição e interação social.

BINGO!

Find a classmate who...

<p>can whistle</p> <p>_____</p>	<p>can count from 1 to 10 in Japanese</p> <p>_____</p>	<p>can do Michael Jackson's moonwalk</p> <p>_____</p>
<p>can draw very well</p> <p>_____</p>	<p>can name 5 South America countries</p> <p>_____</p>	<p>can name all 7 hokages</p> <p>_____</p>
<p>can do 10 keepie uppies</p> <p>_____</p>	<p>can say "thank you" in 3 different languages</p> <p>_____</p>	<p>can sing a Bruno Mars' song</p> <p>_____</p>

Figura 2 - Bingo: Abilities

Fonte: elaboração da professora R.G. Brasília, 2024. Material pedagógico não publicado

Um exemplo particularmente significativo foi a sequência de aulas sobre *Days of the Week* e *Months of the Year*, na qual a professora integrou vídeos, *slides* com áudios e perguntas contextualizadas. Inicialmente, investigou o conhecimento prévio das turmas, e, em seguida, os(as) alunos(as) repetiram em coro os dias e meses do ano, praticando pronúncia e compreensão oral. A docente conduziu interações com perguntas como “*What’s your favorite day?*” e “*Which month do you celebrate your birthday?*”, que exigiam o uso ativo do vocabulário aprendido. A aula também introduziu a lógica das datas em inglês, permitindo que os(as) alunos(as) comparassem com o português e internalizassem a estrutura correta. Essa sequência serviu como preparação para um projeto interdisciplinar, o seminário “*Holidays/Celebrations*”.





Nesse projeto, os(as) alunos(as) foram divididos(as) em grupos de quatro a cinco integrantes, cada um responsável por um feriado (*Valentine's Day*, *St. Patrick's Day*, *Independence Day*, *Halloween* ou *Thanksgiving*). Os grupos pesquisaram a origem, curiosidades e fatos históricos, além de prepararem uma receita típica do feriado escolhido.

Cada estudante apresentou ao menos um trecho em inglês, utilizando um guia elaborado pela professora com perguntas norteadoras, como “*Why did you choose this recipe?*” e “*How is it made?*”. As apresentações revelaram o envolvimento e a criatividade dos alunos, que recorreram a cartazes, alimentos e objetos culturais. A confecção das receitas exemplifica uma prática alinhada à cultura *maker*, conforme Matte, Liska e Gomes (2022), ao integrar criação manual, colaboração e uso social da língua.

Apesar dos avanços observados, persistiram desafios como a limitação de infraestrutura tecnológica e a restrição imposta pela Lei nº 15.100/2025, que proíbe o uso de celulares em sala de aula, dificultando o acesso a ferramentas digitais. Além disso, constatou-se que os(as) alunos(as) ainda possuem baixa autonomia digital para fins pedagógicos, o que reforça a necessidade de formação tecnológica crítica. Mesmo assim, as práticas observadas confirmam a relevância de abordagens centradas na construção lexical, conforme defendem Schmitt (2000) e Silvestre & Voltareli (2024), e evidenciam que o uso planejado de jogos, tecnologias e projetos culturais pode promover engajamento, autonomia e aprendizagem significativa no ensino de inglês na escola pública.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As vivências ao longo do subprojeto PIBID no CEF 05 de Brasília evidenciam que é possível construir um ensino de vocabulário em inglês mais significativo, acessível e contextualizado, mesmo no contexto da escola pública. As práticas observadas, fundamentadas em teorias consolidadas e adaptadas à realidade dos(as) alunos(as), demonstraram que o vocabulário pode ser promovido não apenas como conteúdo linguístico, mas como ferramenta para expressão, interação e reflexão social.

A articulação entre jogos, tecnologias digitais e temas culturalmente relevantes favoreceu o engajamento dos estudantes, promovendo um aprendizado ativo e colaborativo. Estratégias como *quizzes*, glossários, dinâmicas orais e atividades gamificadas contribuíram





para ampliar o repertório lexical dos(as) alunos(as) e para aproximá-los(as) da língua inglesa de forma funcional e prazerosa.

Apesar das limitações estruturais, como a má conexão entre os equipamentos tecnológicos, e da pouca autonomia dos(as) alunos(as) no uso pedagógico da tecnologia, os resultados apontam para a potência de um planejamento didático intencional, que articule teoria

e prática com sensibilidade às demandas reais da escola pública. Como encaminhamento, sugerimos o aprofundamento de estudos sobre metodologias de ensino de vocabulário com foco em autonomia discente e uso crítico da tecnologia, bem como a ampliação de espaços de formação docente continuada que incentivem o uso criativo e pedagógico de recursos digitais no ensino de línguas.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 01 jul 2025;

MATTE, Ana Cristina Fricke; LISKA, Geraldo José Rodrigues; GOMES, Silvane Aparecida. Formação de professores de línguas: games, gamificação e cultura maker. **Leitura: Teoria & Prática**, Belo Horizonte, v. 40, n. 86, p. 55–67, dez. 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/65773> . Acesso em: 5 jul. 2025;

MONTEIRO, Luciana Rodrigues. **Formação inicial de professores de língua inglesa no PIBID: reflexões sobre o uso de jogos lúdico-didáticos**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras – Inglês) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/192827>. Acesso em: 30 jun 2025;

MORAN, José M. **Desafios que as tecnologias digitais nos trazem**. In: MORAN, José M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/textos/tecnologias_eduacacao/desaf_int.pdf. Acesso em: 15 out 2025;





RICHARDS, Jack C.; RODGERS, Theodore S. **Approaches and Methods in Language Teaching**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2001;

A ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
IX Seminário Nacional do PIBID

SILVESTRE, Nelci Alves Coelho; VOLTARELI, Viviane do Nascimento. O ensino de vocabulário da língua inglesa: uma perspectiva sob as lentes da escola pública. **Interfaces: Revista de Extensão, Cultura e Interdisciplinaridade**, Guarapuava, v. 11, n. 1, p. 122–141, jan./jun. 2024. Disponível em: https://revistas.unicentro.br/index.php/revista_interfaces/article/view/7726. Acesso em: 7 jul. 2025;

SCHMITT, Norbert. **Vocabulary in Language Teaching**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

