

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS E EDUCAÇÃO FÍSICA: APRENDER JOGANDO

Willany Larissa Rodrigues da Silva ¹
Beatriz de Assis Franklin ²

INTRODUÇÃO

A gamificação tem se destacado como uma estratégia pedagógica inovadora que busca integrar elementos de jogos em contextos educacionais, com o objetivo de promover maior engajamento, motivação e aprendizagem ativa (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). No campo educacional, especialmente no ensino de línguas e na educação física, os recursos digitais vêm sendo incorporados como ferramentas capazes de transformar práticas tradicionais em experiências interativas, favorecendo tanto o desenvolvimento cognitivo quanto motor dos estudantes (Gee, 2003). Nesse sentido, a utilização de jogos digitais como recurso pedagógico abre novas possibilidades para a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e contextualizados.

Partindo dessa perspectiva, a presente pesquisa teve como foco investigar os impactos do uso do jogo digital *Just Dance* no ensino de língua inglesa e nas aulas de educação física, analisando sua contribuição para o aprendizado e a motivação de alunos do 3º ano do Ensino Médio em uma escola pública. A proposta de articular movimento corporal e prática da língua estrangeira em um mesmo espaço de ensino fundamenta-se na necessidade de metodologias integradas, que valorizem tanto o aspecto comunicativo da linguagem quanto a interação social e física entre os discentes.

Metodologicamente, o estudo configurou-se como um relato de experiência de caráter interventivo, realizado com turmas do 3º ano do Ensino Médio. As aulas foram conduzidas com o apoio do jogo *Just Dance*, projetado em telão com suporte de som e console, e promoveram a prática de comandos em inglês durante as coreografias. Não houve aplicação de instrumentos formais de coleta de dados, sendo a análise construída a partir da observação e reflexão docente sobre a prática desenvolvida.

Os resultados observados apontaram para maior envolvimento e entusiasmo dos estudantes nas atividades, que relataram facilidade em associar o vocabulário em inglês aos movimentos

¹ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Letras da Universidade de Pernambuco - UPE. Professora do quadro efetivo da Secretaria de Educação e Esportes do Governo do Estado de Pernambuco - SEE/PE, willany.lrsilva@professor.educacao.pe.gov.br

² Graduada pelo Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE. Professora do quadro efetivo da Secretaria de Educação e Esportes do Governo do Estado de Pernambuco - SEE/PE, beatriz.afranklin00@professor.educacao.pe.gov.br;

corporais. Além disso, notou-se aumento na interação entre os colegas, maior interesse em participar das aulas e a solicitação dos discentes em repetir a experiência em outros contextos escolares. Esses achados corroboram teorias que destacam a eficácia de jogos digitais como ferramentas de aprendizagem contextualizada (Gee, 2003; Kapp, 2012) e reafirmam o alinhamento da prática às competências previstas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018).

Em síntese, o trabalho reafirma a relevância da gamificação no cenário educacional contemporâneo, evidenciando que sua aplicação contribuiu significativamente para a integração de áreas distintas do conhecimento. Assim, conclui-se que a experiência com o *Just Dance* possibilitou não apenas a aprendizagem de conteúdos linguísticos e corporais, mas também a construção de um ambiente de ensino mais colaborativo, motivador e interdisciplinar, apontando caminhos para novas práticas pedagógicas.

METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola pública com turmas do 3º ano do Ensino Médio e caracterizou-se como um estudo de intervenção pedagógica com abordagem qualitativa e quantitativa. O objetivo foi analisar os efeitos do uso do jogo digital *Just Dance* como recurso interdisciplinar no ensino de Língua Inglesa e Educação Física, considerando aspectos relacionados ao engajamento, à motivação e à aprendizagem dos estudantes.

As aulas foram estruturadas de forma gamificada, utilizando-se um telão, sistema de som e console para a execução das coreografias propostas pelo jogo. Durante as atividades, os alunos interagiam com comandos em inglês, o que possibilitou a prática comunicativa do idioma em associação com os movimentos corporais, favorecendo uma aprendizagem integrada e contextualizada.

Para a coleta de dados, aplicaram-se questionários estruturados antes e após a intervenção, visando identificar percepções dos estudantes quanto à motivação, ao interesse pelas disciplinas e à assimilação de conteúdos linguísticos e motores. Os dados foram analisados à luz dos pressupostos metodológicos de Gil (2017), permitindo a observação de mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem.

Embora o estudo não tenha demandado aprovação por comitê de ética devido ao caráter pedagógico da intervenção e à ausência de exposição de dados pessoais sensíveis, foram respeitados os princípios éticos de pesquisa em educação, garantindo anonimato e consentimento dos participantes. Quanto a questão dos direitos de imagem, a mesma é prevista no ato da matrícula, quando pais ou responsáveis concedem autorização para o uso de

imagens dos alunos em atividades pedagógicas, científicas e culturais promovidas pela instituição. Essa previsão garante segurança jurídica e permite que práticas como a gamificação com o *Just Dance* sejam registradas e socializadas, respeitando os princípios éticos e legais. A escolha pela gamificação como ferramenta metodológica fundamentou-se nas teorias de Gee (2003) e Kapp (2012), que ressaltam a importância dos jogos digitais para a aprendizagem ativa, bem como nos princípios da BNCC (2018), que incentivam o uso de metodologias inovadoras e integradoras no Ensino Médio.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação surgiu como uma estratégia inovadora no campo educacional, ao incorporar elementos de jogos em ambientes não lúdicos. Deterding et al. (2011, p. 2425) definem gamificação como “o uso de elementos de design de jogos em contextos que não são jogos”, evidenciando sua aplicação em diferentes áreas, incluindo a educação. Essa metodologia tem se tornado cada vez mais relevante devido à sua capacidade de promover engajamento, motivação e envolvimento ativo dos alunos.

Segundo Kapp (2012), a gamificação possibilita ao estudante a vivência de experiências mais significativas e prazerosas, uma vez que favorece o aprendizado baseado em desafios, recompensas e feedbacks imediatos. Para o autor, “os jogos de aprendizagem baseados em atividades permitem que os alunos pratiquem em um ambiente seguro, recebendo retorno instantâneo sobre seu desempenho” (KAPP, 2012, p. 17). Nesse sentido, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais dinâmico e conectado às práticas sociais dos estudantes.

A literatura aponta ainda que a gamificação pode contribuir para a aprendizagem interdisciplinar, desenvolvendo múltiplas competências, como autonomia, pensamento crítico e cooperação entre pares. Assim, a escola contemporânea, ao adotar metodologias ativas, responde às demandas da sociedade atual, marcada pelo avanço das tecnologias digitais e pela necessidade de práticas pedagógicas mais contextualizadas.

No ensino de línguas estrangeiras, a gamificação apresenta um potencial singular, uma vez que promove a aprendizagem em contextos significativos e interativos. Gee (2003) destaca que os jogos digitais criam ecossistemas de aprendizagem nos quais o estudante vivencia a língua-alvo em situações que exigem ação, raciocínio e interação social. Para o autor, “os videogames ensinam bem porque constroem mundos nos quais a aprendizagem é contextualizada, motivadora e situada” (GEE, 2003, p. 46).

A utilização de jogos como *Just Dance* no ensino de inglês exemplifica essa prática, ao articular linguagem verbal e corporal por meio de comandos no idioma estrangeiro, música e

movimento. Segundo Kapp (2012), esse tipo de abordagem favorece a motivação intrínseca dos estudantes, uma vez que os jogos estabelecem objetivos claros, fornecem feedback imediato e criam um ambiente colaborativo.

Outro ponto relevante é a possibilidade de desenvolvimento de habilidades comunicativas. Ao acompanhar instruções em inglês durante as coreografias, os alunos exercitam a compreensão auditiva e a ampliação do vocabulário de forma prática e prazerosa. Assim, o aprendizado não se restringe ao conteúdo linguístico, mas envolve também aspectos motores, sociais e emocionais.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece a necessidade de práticas pedagógicas interdisciplinares, capazes de integrar diferentes áreas do conhecimento. O documento orienta que a escola deve oferecer experiências que articulem saberes e promovam o desenvolvimento integral do estudante. Conforme a BNCC (BRASIL, 2018, p. 14), “o currículo deve assegurar aprendizagens que permitam ao estudante o desenvolvimento de competências necessárias à vida em sociedade, à cidadania e ao mundo do trabalho”.

Nesse sentido, a gamificação com o *Just Dance* representa uma prática alinhada às diretrizes da BNCC, uma vez que promove a interdisciplinaridade entre Língua Inglesa e Educação Física, ao mesmo tempo em que favorece a interação social, a cooperação, o protagonismo juvenil e a valorização da diversidade cultural.

A BNCC enfatiza que as tecnologias digitais devem ser usadas para criar experiências de aprendizagem significativas, com o estudante como protagonista. Nesse sentido, a gamificação favorece a participação ativa, estimulando a resolução de problemas e o trabalho em grupo.

Pesquisas sobre gamificação (DETERDING et al., 2011; GEE, 2003; KAPP, 2012) mostram que ela torna o aprendizado mais dinâmico e interativo. No ensino de línguas, os jogos digitais permitem vivências práticas da língua estrangeira e desenvolvem múltiplas habilidades. Ao integrar áreas como Inglês e Educação Física, a gamificação também atende às propostas interdisciplinares e ativas da BNCC (BRASIL, 2018).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A intervenção pedagógica com o uso do jogo digital *Just Dance* nas aulas de Língua Inglesa e Educação Física permitiu identificar três grandes categorias analíticas a partir das observações em sala e das percepções relatadas pelos estudantes: engajamento e participação discente, aprendizagem linguística e corporal e interação social e interdisciplinaridade.

Os resultados evidenciaram que os estudantes apresentaram maior envolvimento durante as aulas gamificadas, demonstrando entusiasmo em participar das atividades propostas. O movimento corporal associado à música e ao idioma estrangeiro despertou a curiosidade e a motivação intrínseca, corroborando com Kapp (2012), que defende que os jogos de aprendizagem são eficazes por envolverem recompensas imediatas e objetivos claros.

Esse engajamento reflete também as discussões de Deterding et al. (2011), para quem a gamificação possibilita maior adesão às atividades ao integrar desafios e feedback imediato. Na prática, os alunos não apenas participaram ativamente das coreografias, mas também solicitaram a repetição da experiência em outros contextos, o que indica a aceitação da metodologia como parte do processo de ensino-aprendizagem.

Outro resultado relevante refere-se à facilidade dos alunos em associar os comandos em inglês aos movimentos corporais. Essa prática reforça o argumento de Gee (2003), que destaca a aprendizagem contextualizada como uma das principais contribuições dos jogos digitais. Ao vivenciar a língua em situações práticas, os estudantes demonstraram assimilação mais significativa do vocabulário, além de exercitarem a compreensão auditiva de forma dinâmica.

Paralelamente, a prática corporal proporcionada pelo *Just Dance* também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades motoras e da coordenação, ao mesmo tempo em que inseria a língua inglesa em um contexto real e funcional. Assim, a experiência atendeu simultaneamente aos objetivos das duas áreas do conhecimento, configurando-se como um exemplo de interdisciplinaridade efetiva.

A gamificação ainda promoveu maior interação social entre os alunos, favorecendo o trabalho em equipe e a colaboração durante as coreografias. Essa dimensão dialoga com a BNCC (BRASIL, 2018), que orienta o desenvolvimento de competências socioemocionais e a valorização de práticas coletivas no processo educativo.

Os estudantes, ao compartilharem experiências e apoiarem-se mutuamente durante a execução das atividades, vivenciaram a aprendizagem em um espaço inclusivo, no qual a socialização tornou-se parte fundamental do processo. Essa constatação reforça o potencial da gamificação não apenas como recurso metodológico, mas também como estratégia para fortalecer a convivência e a construção coletiva do conhecimento.

A partir dos resultados sistematizados, observa-se que a gamificação, por meio do *Just Dance*, proporcionou um ambiente interdisciplinar, dinâmico e motivador, capaz de integrar áreas distintas do currículo. Tais achados confirmam os pressupostos teóricos de Gee (2003) e Kapp (2012) sobre a eficácia dos jogos digitais na aprendizagem contextualizada e

motivadora. Além disso, evidenciam a pertinência da BNCC (BRASIL, 2018), ao apontar que práticas pedagógicas inovadoras devem articular saberes e desenvolver competências múltiplas. Portanto, a experiência demonstrou que a gamificação pode ser compreendida não apenas como recurso tecnológico, mas como uma estratégia pedagógica transformadora, capaz de ampliar o engajamento, facilitar a aprendizagem linguística e corporal e fortalecer a socialização em contextos educativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa demonstrou que a utilização do jogo digital *Just Dance* como recurso gamificado nas aulas de Língua Inglesa e Educação Física promoveu maior engajamento, motivação e participação dos estudantes. Os resultados evidenciaram que a associação entre comandos em inglês e movimentos corporais favoreceu tanto a aprendizagem linguística quanto o desenvolvimento motor, além de fortalecer a socialização em sala de aula.

Conclui-se que a gamificação, nesse contexto, constitui uma estratégia pedagógica inovadora e interdisciplinar, alinhada às orientações da BNCC. A experiência mostrou-se eficaz para integrar diferentes áreas do conhecimento, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo. Recomenda-se, portanto, a ampliação de práticas semelhantes em escolas públicas, de modo a explorar o potencial dos jogos digitais na educação contemporânea.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de Línguas, Educação Física, Interdisciplinaridade.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
- DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**. New York: ACM, 2011. p. 9–15.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.