ISSN: 2358-8829

# A EFICÁCIA DO USO DE TECNOLOGIAS E JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Érika Cristina Rêgo Machado [1]
Kelvia Brandão Morais [2]
Laíra de Cássia Barros Ferreira Maldaner[3]

## INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais passaram a integrar diferentes dimensões da vida social e, por consequência, estão cada vez mais presentes nas discussões sobre educação. No contexto escolar, computadores, celulares, plataformas digitais e jogos educativos podem ampliar as possibilidades de acesso à informação e de participação dos estudantes. Entretanto, sua presença na escola, por si só, não garante uma aprendizagem significativa: é necessário que os recursos sejam selecionados de acordo com os objetivos pedagógicos, com o conteúdo trabalhado e com as condições reais da turma.

No ensino de Língua Inglesa, essa discussão é especialmente relevante. Aprender uma língua envolve ampliar o repertório linguístico, compreender diferentes usos da linguagem e desenvolver oportunidades de leitura, escrita, compreensão oral e produção oral. Quando o ensino se limita à repetição de estruturas descontextualizadas, parte dos estudantes pode ter dificuldade para perceber a relação entre o conteúdo escolar e as situações comunicativas. Recursos digitais e jogos, quando bem planejados, podem diversificar as formas de contato com o idioma e criar situações de participação, revisão e interação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) compreende a Língua Inglesa como língua de caráter global e reconhece a relevância das práticas sociais e da cultura digital na formação dos estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental (BRASIL, 2018). Essa orientação não significa que toda aula deva utilizar equipamentos ou plataformas.

[1] Graduanda do Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, erikaregouema@gmail.com;
[2] Graduada pelo Curso de Letras da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, kelviamorais.98@gmail.com;
[3] Orientadora: Doutora em Letras: Ensino de Língua e Literatura/ Diretora do Curso de Letras, UEMA, Campus Balsas, lairamaldaner@professor.uema.br;

Significa, antes, que o ensino precisa dialogar com as práticas de linguagem contemporâneas e favorecer uma formação crítica, participativa e contextualizada.

O interesse por esse tema surgiu da experiência pedagógica relacionada ao uso de recursos tecnológicos e jogos educativos em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental. A proposta buscou diversificar as estratégias de ensino e tornar a participação dos estudantes mais ativa durante as atividades de Língua Inglesa. A experiência é tomada aqui como ponto de partida para uma reflexão sobre as contribuições e os limites dessas ferramentas, sem pretender estabelecer uma relação causal entre o uso da tecnologia e o desempenho escolar.

Diante disso, o objetivo deste trabalho é analisar as contribuições do uso de tecnologias digitais e jogos educativos no ensino de Língua Inglesa, considerando uma experiência pedagógica realizada com estudantes do 9º ano. Especificamente, busca-se discutir as possibilidades de participação e motivação favorecidas por atividades interativas, relacionar essas possibilidades às perspectivas interacionista e da aprendizagem significativa e refletir sobre as condições necessárias para que a tecnologia seja incorporada de modo pedagógico, inclusivo e crítico.

## METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este trabalho adota uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e reflexivo, voltada à análise das possibilidades pedagógicas do uso de tecnologias digitais e jogos educativos no ensino de Língua Inglesa. O recorte toma como referência uma experiência de ensino desenvolvida com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, conforme indicado no resumo submetido ao evento. A reflexão considera o uso de recursos digitais como estratégia complementar ao trabalho docente e discute suas possíveis contribuições para a participação e o envolvimento dos estudantes.

O percurso foi organizado em três movimentos: levantamento de fundamentos teóricos relacionados à mediação, à aprendizagem significativa e ao uso pedagógico de tecnologias; descrição reflexiva da proposta de utilização de atividades digitais e jogos no ensino de inglês; e discussão das contribuições e limitações pedagógicas atribuídas a esse tipo de recurso. O estudo não se caracteriza como experimento, não utiliza grupo de controle e não pretende medir estatisticamente a eficácia de uma plataforma específica.

ISSN: 2358-8829

É importante delimitar o alcance das informações disponíveis. Não foram preservados registros sistemáticos que permitam reconstruir a sequência completa das aulas, identificar com segurança todos os jogos empregados, quantificar respostas dos estudantes ou comparar resultados antes e depois das atividades. Por esse motivo, ferramentas como Kahoot! e Wordwall são mencionadas apenas como exemplos de plataformas que permitem organizar quizzes e atividades interativas, e não como uma lista confirmada de todos os recursos utilizados na experiência. Da mesma forma, não são apresentados percentuais, notas ou resultados numéricos.

A análise é, portanto, interpretativa e apoiada no objetivo do trabalho, no relato geral da experiência e na literatura selecionada. As observações sobre motivação, participação e interesse são tratadas como contribuições percebidas no contexto pedagógico, não como evidências de eficácia comprovada. Essa delimitação é necessária para manter a transparência metodológica e evitar conclusões que ultrapassem os dados de que se dispõe.

Por se tratar de uma reflexão sobre uma prática de ensino, o texto não apresenta identificação individual de estudantes, imagens ou dados pessoais.

## REFERENCIAL TEÓRICO

### 3.1 Mediação e interação na aprendizagem

A perspectiva histórico-cultural associada a Lev S. Vygotsky compreende o desenvolvimento humano em relação com a vida social e com os instrumentos culturais utilizados nas atividades. Nessa abordagem, a aprendizagem não é entendida como processo isolado, pois as interações e a mediação participam da construção de conhecimentos. No contexto escolar, o professor organiza situações, orienta a realização das tarefas, apresenta ferramentas e cria oportunidades para que os estudantes avancem para além daquilo que conseguiriam realizar sozinhos (VYGOTSKY, 1991).

Essa compreensão contribui para pensar o uso de tecnologias na aula de inglês. A plataforma digital não substitui a mediação docente nem produz aprendizagem automaticamente. Seu valor depende das interações que possibilita, das perguntas formuladas, das explicações oferecidas e das oportunidades de reflexão sobre a língua. Um jogo de vocabulário, por exemplo, pode funcionar apenas como uma atividade de

associação rápida ou pode ser ponto de partida para que a turma explique escolhas, compare respostas, identifique padrões e utilize as palavras em novos enunciados.

A interação também pode ocorrer entre os próprios estudantes. Quando uma tarefa permite discutir alternativas, justificar respostas e aprender com os erros, os participantes podem colaborar na resolução dos desafios. O papel do professor, nesse processo, consiste em organizar a participação, observar dificuldades e retomar os conteúdos que ainda não foram compreendidos. Assim, a tecnologia é entendida como instrumento de mediação dentro de uma proposta pedagógica mais ampla, e não como objetivo em si mesma.

Essa perspectiva também exige cautela com a ideia de que a competição seja sempre positiva. Pontuações, cronômetros e classificações podem estimular alguns alunos, mas também podem provocar ansiedade, exposição ou desânimo em outros. Cabe ao professor avaliar a dinâmica da turma, oferecer alternativas de participação e valorizar o processo de aprendizagem, não apenas a rapidez para responder. O erro deve ser tratado como oportunidade de revisão e não como motivo de constrangimento.

### 3.2 Aprendizagem significativa e conhecimentos prévios

A teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel destaca a importância dos conhecimentos prévios na incorporação de novas informações. Para que a aprendizagem tenha sentido, o conteúdo precisa relacionar-se, de maneira não arbitrária, àquilo que o estudante já conhece e compreende (AUSUBEL, 1968). No ensino de Língua Inglesa, isso significa que o professor deve considerar o repertório linguístico da turma e criar pontes entre palavras, expressões e estruturas novas e situações já familiares aos estudantes.

As ferramentas digitais podem apoiar esse processo quando as atividades são planejadas em continuidade com as aulas. Um quiz, por exemplo, pode recuperar vocabulário anteriormente estudado; uma atividade de associação pode relacionar palavras a imagens ou significados; e um exercício de escolha pode ajudar a revisar uma estrutura gramatical. Entretanto, a atividade só favorece a aprendizagem significativa se o estudante compreender as relações envolvidas e tiver oportunidade de usar o que aprendeu em outros contextos. A resposta correta marcada na tela não é, isoladamente, garantia de compreensão duradoura.

Por essa razão, a utilização de jogos deve ser precedida por objetivos claros e seguida de retomada pedagógica. Antes da atividade, o professor pode ativar conhecimentos prévios e explicar a finalidade do desafio. Durante a execução, pode acompanhar dúvidas e incentivar a colaboração. Depois, pode discutir respostas, retomar erros recorrentes e propor produção oral ou escrita com o conteúdo trabalhado. Essa sequência ajuda a transformar o jogo em parte do processo de ensino, em vez de tratá-lo como uma pausa desconectada da aula.

### 3.3 Tecnologias digitais no ensino de Língua Inglesa

Leffa (2006), ao discutir a aprendizagem de línguas mediada por computador, contribui para compreender que o computador e os ambientes digitais podem atuar como instrumentos de mediação. O potencial desses recursos não está apenas na novidade do suporte, mas nas atividades que permitem realizar, nas formas de interação que promovem e na relação entre ferramenta, objetivo e usuário. Desse modo, uma atividade digital pode reproduzir um exercício tradicional sem alterar a dinâmica da aprendizagem; por outro lado, pode ampliar as possibilidades de interação quando permite feedback, colaboração, acesso a diferentes linguagens e revisão orientada.

No ensino de inglês, os recursos digitais podem apoiar diferentes dimensões do trabalho linguístico. Textos, imagens, áudios e vídeos podem contextualizar vocabulário e usos da língua; atividades interativas podem oferecer oportunidades de prática e revisão; e ferramentas de produção podem apoiar a elaboração de pequenos textos, apresentações ou diálogos. A escolha precisa considerar o nível de proficiência dos estudantes, o tempo disponível, a qualidade do material, a acessibilidade e a possibilidade de relacionar a tarefa às competências e habilidades previstas no planejamento.

A BNCC destaca as práticas de linguagem e a cultura digital como dimensões relevantes para a formação escolar (BRASIL, 2018). Isso reforça a necessidade de desenvolver não apenas a habilidade de utilizar ferramentas, mas também a capacidade de avaliar informações, agir com responsabilidade e compreender os usos sociais das linguagens. Portanto, integrar tecnologia ao ensino de inglês pode significar tanto explorar um quiz de revisão quanto analisar criticamente conteúdos digitais em língua inglesa, sempre com intencionalidade pedagógica.

ISSN: 2358-8829

### 3.4 Jogos educativos: possibilidades e cuidados

Os jogos educativos podem introduzir desafios, regras, objetivos e feedback em uma atividade de aprendizagem. Em plataformas de quiz, por exemplo, os estudantes respondem a perguntas e recebem retorno sobre suas escolhas. Em atividades de associação, relacionam itens, imagens, conceitos ou definições. Essas estruturas podem tornar a revisão mais dinâmica e oferecer ao professor informações imediatas sobre dúvidas recorrentes.

O interesse despertado, contudo, deve ser conectado a objetivos de aprendizagem explícitos. É necessário diferenciar engajamento momentâneo de aprendizagem consolidada. O entusiasmo diante de uma pontuação pode aumentar a participação durante a atividade, mas não demonstra, por si só, que o conteúdo foi compreendido ou será utilizado posteriormente. Para avaliar a aprendizagem, é importante observar se os estudantes conseguem explicar suas respostas, corrigir equívocos e transferir os conhecimentos para tarefas diferentes. A função pedagógica do jogo se fortalece quando ele é articulado a momentos de explicação, prática e reflexão.

Também é importante considerar as condições materiais de acesso. Nem todos os estudantes dispõem de celular próprio, conexão estável ou familiaridade equivalente com plataformas digitais. A atividade deve prever alternativas, como a organização em duplas ou grupos, o uso de um dispositivo compartilhado ou uma versão impressa equivalente. O professor precisa evitar que a falta de equipamento se transforme em exclusão ou que a habilidade de manusear o aplicativo seja confundida com domínio da língua.

Em síntese, a contribuição das tecnologias e dos jogos educativos não deve ser medida apenas pelo caráter inovador ou pela diversão que proporcionam. Sua pertinência depende do alinhamento com os objetivos de ensino, da qualidade da mediação docente, da inclusão dos estudantes e da existência de oportunidades para refletir e aplicar os conhecimentos construídos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de tecnologias digitais e jogos educativos no ensino de Língua Inglesa permite refletir sobre novas possibilidades de tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e participativas. Durante a experiência pedagógica desenvolvida com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, esses recursos foram utilizados como estratégias para

aproximar os estudantes dos conteúdos trabalhados, estimular o interesse pela aprendizagem e favorecer a participação nas atividades propostas. Nesse contexto, a diversificação das práticas de ensino pode contribuir para aproximar os conteúdos escolares da realidade dos alunos.

Além de dinamizar as aulas, os jogos educativos podem proporcionar situações de interação, troca de conhecimentos e resolução de desafios. No ensino de Língua Inglesa, essas atividades favorecem a retomada de vocabulário, a compreensão de expressões e a revisão dos conteúdos estudados. Essa perspectiva dialoga com Vygotsky, ao destacar a importância da interação na aprendizagem, e com Ausubel, que ressalta a relação entre os conhecimentos prévios e a construção de novos saberes.

Entretanto, é importante destacar que a utilização de recursos tecnológicos, isoladamente, não garante a aprendizagem. Sua contribuição depende do planejamento das atividades, da mediação do professor e das condições de acesso dos estudantes. Dessa forma, em consonância com as orientações da BNCC sobre a cultura digital, compreende-se que as tecnologias e os jogos educativos podem ampliar as possibilidades metodológicas no ensino de Língua Inglesa, desde que sejam utilizados com intencionalidade pedagógica e estejam articulados aos objetivos de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar as contribuições do uso de tecnologias digitais e jogos educativos no ensino de Língua Inglesa, tomando como referência uma experiência pedagógica com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental. A discussão, fundamentada nas contribuições de Vygotsky, Ausubel, Leffa e nas orientações da BNCC, permitiu compreender que esses recursos podem ampliar as possibilidades de ensino, diversificar as atividades, estimular a participação e favorecer a revisão dos conteúdos linguísticos.

A reflexão também evidenciou que o uso da tecnologia não garante, por si só, uma aprendizagem mais efetiva. Sua contribuição depende do planejamento das atividades, da adequação ao nível da turma e da mediação do professor. As percepções gerais da experiência apontam possibilidades de maior interesse, motivação e participação dos estudantes. Entretanto, a ausência de registros sistemáticos não permite afirmar resultados quantitativos ou comprovar efeitos específicos sobre as habilidades linguísticas.

Conclui-se, portanto, que as tecnologias digitais e os jogos educativos podem constituir importantes aliados no ensino de Língua Inglesa, desde que utilizados com intencionalidade pedagógica e responsabilidade. É fundamental considerar as diferentes condições de acesso dos estudantes, valorizar a colaboração e a compreensão dos conteúdos e promover atividades que ultrapassem a simples competição, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e participativa.

**Palavras-chave:** Ensino de Língua Inglesa; Tecnologias digitais; Jogos educativos; Aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. Educational psychology: a cognitive view. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 9 out. 2025.

LEFFA, Vilson J. Aprendizagem de línguas mediada por computador. In: LEFFA, Vilson J. (org.). Pesquisa em linguística aplicada: temas e métodos. Pelotas: Educat, 2006. p. 11-36.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.