ISSN: 2358-8829

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Wanderson Oliveira Aguiar [1]

RESUMO

A gamificação constitui uma estratégia pedagógica que utiliza elementos característicos dos jogos, como desafios, pontuação, níveis, recompensas e feedback, em contextos educacionais, com o propósito de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e participativo. No ensino da Língua Inglesa, sua utilização apresenta possibilidades relacionadas ao desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita, compreensão oral e produção oral, especialmente diante dos desafios associados à desmotivação dos estudantes e à predominância de práticas pedagógicas tradicionais. Este artigo tem como objetivo analisar a gamificação como estratégia pedagógica no ensino da Língua Inglesa, abordando seus fundamentos, possibilidades de aplicação no contexto escolar, contribuições para a aprendizagem e principais desafios. O referencial teórico fundamenta-se em estudos sobre gamificação, metodologias ativas, tecnologias digitais, motivação e ensino de línguas. Metodologicamente, caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, desenvolvida a partir da análise de produções acadêmicas relacionadas à temática. Os resultados da análise indicam que a gamificação pode favorecer o engajamento, a motivação, a participação ativa e a prática contextualizada da Língua Inglesa, além de contribuir para o desenvolvimento da autonomia, cooperação, responsabilidade e resolução de problemas. As atividades gamificadas podem ser aplicadas por meio de recursos digitais, quizzes, desafios linguísticos, jogos de perguntas e respostas e missões voltadas à produção oral e escrita. Entretanto, sua utilização requer planejamento pedagógico, formação docente e adequadas condições de infraestrutura, evitando que os elementos lúdicos se sobreponham aos objetivos educacionais. Dessa forma, a gamificação apresenta-se como uma estratégia complementar capaz de favorecer experiências de aprendizagem mais significativas no ensino da Língua Inglesa.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino de Língua Inglesa, Metodologias Ativas, Tecnologias Digitais, Aprendizagem.

[1]Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: wanderson-o.aguiar@hotmail.com.