

METODOLOGIAS ATIVAS: UMA EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO NO PIBID LETRAS: LÍNGUAS ADICIONAIS

Taynara Bueno da Silva ¹

Yasmim Sousa Andrade ²

Débora Alves Pereira ³

Alexandra Almeida de Oliveira ⁴

Sirlene Terezinha de Oliveira ⁵

RESUMO

Este trabalho apresenta uma experiência didática realizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), voltada ao uso de metodologia ativa como estratégia pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de línguas adicionais (ELA) com alunos do Ensino Fundamental II, do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE/UFG), em atividades de espanhol e francês. Dentre as variadas metodologias ativas, elegeu-se a gamificação. À vista disso, a proposta teve como objetivo central promover o engajamento, a interação e o aprendizado dos estudantes a partir da integração de gamificação e tecnologias digitais à prática docente, estimulando a participação ativa e o desenvolvimento de competências cognitivas e afetivas, de forma a facilitar a apreensão de novos saberes por parte dos estudantes. As atividades foram elaboradas a partir de conteúdos culturais programados para as aulas/oficinas. Tais conteúdos foram gamificados. Para tanto, recorreremos a jogos como bingo de palavras, quebra-cabeça musical, competição cultural na plataforma *Kahoot* e o “passa ou repassa”. Adaptaram-se jogos tradicionais para o ensino de línguas (francês e espanhol) e para o nível linguístico dos discentes (iniciante e intermediário). Trabalhou-se gramática, além de focar-se, igualmente, na compreensão oral e na competência cultural, com os estudantes. Como valemo-nos da gamificação, optamos por fazer uso de recompensas simbólicas ao final. Ao gamificarmos materiais didáticos buscamos, para além da diversão propiciada pelo jogo, tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo, bem como tornar esse processo mais significativo para os discentes (Leffa, 2020). Essa sorte de intervenção pedagógica contribuiu para que os aprendizes se motivassem e participassem de forma efetiva das atividades, o que permitiu uma aquisição mais consistente de determinados repertórios linguísticos das línguas estudadas (Moran, 2015). Observou-se que a combinação entre o conteúdo e o formato interativo dos jogos culminou em maior aprendizado dos conteúdos trabalhados e melhor interação entre colegas, evidenciando que a gamificação e metodologias ativas podem contribuir para uma educação mais inclusiva, crítica e humanizada.

Palavras-chave: Gamificação, Metodologias Ativas, Educação Básica, Pibid, Línguas Adicionais.

¹Graduanda do Curso de Letras Espanhol da Universidade Federal de Goiás-UFG,

taynara.bueno@discente.ufg.br; ² Graduada pelo Curso de Letras Espanhol da Universidade Federal de Goiás - UFG, yasminandrade@ufg.br; ³Graduanda do Curso de Letras Espanhol da Universidade Federal de Goiás-UFG,

debora.pereira@discente.ufg.br;

⁴ Professora Coordenadora: Doutora em Letras Linguística pela FL-UFG, alexandra@ufg.br;

⁵ Professor Supervisora: Mestre, CEPAE, UFG, sirlenete@ufg.br





INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como base as experiências desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), iniciativa fomentada pelo Ministério da Educação (MEC) e coordenada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O programa tem como objetivo aproximar os licenciandos da realidade escolar desde o início da formação, promovendo o diálogo entre teoria e prática e contribuindo para o desenvolvimento de uma docência crítica e reflexiva.

As atividades que aqui serão relatadas foram realizadas no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE), instituição escolar vinculada à Universidade Federal de Goiás, no qual há oferta de três línguas estrangeiras na grade curricular, sendo elas: Espanhol, Francês e Inglês. As reuniões do nosso grupo do Pibid ocorrem às segundas-feiras das 14 h às 17 h. Nossas intervenções pedagógicas acontecem dentro desse intervalo temporal: das 14h às 15h30, com foco na língua espanhola, dentro da perspectiva do Ensino de Língua Adicional (ELA).

O ELA enfatiza a língua como instrumento de interação e ampliação de repertórios culturais, não apenas como código linguístico ou como língua obrigatória, mas sim como língua adicional, trazendo o conceito de que vem para somar. Essa abordagem compreende o ensino de línguas como uma prática social que permite ao aluno se perceber como sujeito plurilíngue e multicultural. Nesse sentido, o projeto do PIBID contribui para a formação docente ao proporcionar experiências reais de sala de aula, em que nós, licenciandos, vivenciamos a complexidade do ensino de uma língua adicional e experimentamos metodologias inovadoras que dialogam com a diversidade linguística e cultural dos estudantes.

O PIBID representa um espaço formativo privilegiado para a construção da identidade docente. Ao permitir que o licenciando atue de forma orientada por um professor supervisor na escola, o programa oferece oportunidades de observação, planejamento, aplicação e reflexão sobre práticas pedagógicas. Tais vivências possibilitam a compreensão do papel social da docência e o desenvolvimento de uma postura investigativa e crítica frente aos desafios da educação contemporânea. As metodologias ativas, nesse contexto, assumem papel capital no processo de formação docente, uma vez que propõem um ensino que valoriza a autonomia, a criatividade e a colaboração. De acordo com Moran (2015), a aprendizagem ativa ocorre quando o aluno se envolve em situações concretas, nas quais ele vivencia experiências reais e





reflete criticamente sobre elas, construindo conhecimento de modo autônomo e significativo. Moran (2015) ressalta que o papel do professor é criar condições a fim de que o aluno aprenda com sentido, transformando a sala de aula em um espaço de experimentação, diálogo e construção coletiva.

Dentro das metodologias ativas, destacamos em nossos trabalhos, os processos de gamificação, que consistem na utilização de elementos, dinâmicas e jogos variados em contextos educativos, claro, todos adaptados para os níveis e contextos de ensino. Segundo Leffa (2020), a gamificação é um processo de refração pedagógica, na qual recursos criados para entretenimento são ressignificados para o aprendizado. O estudioso (Leffa, 2020) afirma que a motivação é o motor da aprendizagem e que o prazer de jogar está completamente relacionado ao engajamento e até mesmo à persistência dos alunos diante dos desafios propostos. Sendo assim, o jogo passa a ser um instrumento de mediação de aprendizagem significativo se usado de maneira correta, promovendo aprendizagem ativa e prazerosa.

A perspectiva que propomos também se baseia nos estudos de Paulo Freire (1996), que entende o ato educativo como prática da liberdade, pautado em diálogo, curiosidade, problematização, reflexão e pensamentos críticos da realidade. Para o autor, “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo: os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (Freire, 1996, p. 96). Assim, professor e aluno no processo de gamificação são sujeitos ativos no processo, em que aprendem juntos em uma relação horizontal e colaborativa.

Dessa forma, as experiências relatadas a seguir, foram inspiradas nessas concepções pedagógicas e tem como objetivo apresentar o potencial das metodologias ativas, além de evidenciar os resultados obtidos com os processos de gamificação utilizados durante o ano escolar de 2025, no Ensino de Línguas Adicionais no PIBID.

Este trabalho apresenta a experiência vivenciada com a aplicação da gamificação como metodologia ativa na prática docente, dividido em seções, sendo elas: resumo, introdução, metodologia, resultados e discussões, conclusões e referências.

METODOLOGIA

As atividades do projeto foram realizadas no Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE), instituição vinculada à Universidade Federal de Goiás, sob a orientação da docente Alexandra de Oliveira e a supervisão da docente Sirlene de Oliveira. O grupo de PIBID ao qual pertencemos se constitui de discentes dos cursos de Letras: Espanhol e Letras:





Francês, o que o configura um grupo misto. A vista disso, buscamos integrar as duas línguas adicionais em propostas de intervenções didáticas. O nosso subgrupo de espanhol se compõe de cinco estudantes: Taynara, Débora, Yasmim, Evelyn e Ronielle. Atuamos de maneira articulada e colaborativa no planejamento e na execução de nossas oficinas, que acontecem, conforme já mencionado, às segundas-feiras, das 14h às 15h30 e contam com participação voluntária dos alunos do CEPAE. Com vistas a oportunizar a participação estudantil, convidamos os alunos e divulgamos o tema do encontro com uma semana de antecedência. Como já ressaltado, por não se tratar de uma atividade obrigatória, os discentes participam de livre vontade, de acordo com interesse e a disponibilidade familiar. Esse formato oferece um ambiente no qual o aprendizado acontece por meio da curiosidade e envolvimento espontâneo dos estudantes.

As oficinas são elaboradas e realizadas com o intuito de promover o aprendizado, experiências linguísticas e culturais significativas, explorando aspectos de compreensão auditiva, oral e expressão criativa em contextos de uso da língua. Em algumas ocasiões, realizamos oficinas conjuntas com o grupo de francês, para as quais levamos propostas culturais nas duas línguas, ampliando o repertório e horizonte dos alunos e fortalecendo a relação do grupo. Já em outros momentos, as oficinas são exclusivas de cada idioma, seja espanhol ou francês. Essa alternância contribui para diversificar as práticas pedagógicas. Abaixo, relataremos como foi aplicada a gamificação nas oficinas que realizamos.

A primeira oficina datada de 05/05/2025, teve como tema *Mezcla de Chansons*, sendo uma proposta mista entre as línguas Espanhola e Francesa, sobre obra e vida dos cantores Manu Chao e Laeti, com a música “Tu te vas”. Tais cantores foram escolhidos por também mesclarem os idiomas: espanhol e francês. Utilizou-se a ferramenta *Kahoot*, por meio de um quiz interativo sobre as biografias dos artistas Manu Chao e Laeti. Realizou-se, igualmente, um quebra cabeça musical. A letra da música “*Tu te vas*” foi dividida, e embaralhamos as estrofes. Ao escutarem a canção, os alunos deveriam reorganizar o texto musical. O objetivo era despertar o interesse dos alunos por meio da música, ampliando o repertório cultural e linguístico. A dinâmica, que incluía perguntas de múltipla escolha em tempo real, gerou engajamento e entusiasmo entre os estudantes, estimulando a curiosidade e a cooperação. Segundo Moran (2015), esse tipo de experiência promove uma aprendizagem mais significativa, favorecendo a compreensão do conteúdo. Abaixo, seguem fotos do convite enviado aos alunos e dos processos utilizados como gamificação.





Convite enviado



Quebra Cabeça musical
(foto autoral)



Quiz realizado no
Kahoot

A segunda oficina, datada de 30/06/2025, teve como tema a Origem da festa junina, e foi uma atividade conjunta com o grupo de francês. O jogo que escolhemos foi o famoso “Passa ou Repassa”, com perguntas sobre o que foi apresentado previamente sobre as tradições de Festas Juninas em países francófonos e hispano-falantes. Para essa aula, utilizamos uma caixa própria para o jogo, que possui dois botões e duas sirenes, que indica o indivíduo que aperta primeiramente e, portanto, tem o direito de resposta. Essa aula, também bilíngue, teve como objetivo comparar tradições culturais, desenvolver a oralidade e ampliar o vocabulário em ambos os idiomas. As equipes competiram de forma saudável, trocando informações e debatendo respostas, ampliando seus repertórios linguísticos. Essa metodologia refletiu os princípios de Freire (1996), que defende a aprendizagem como prática dialógica, em que o conhecimento é construído coletivamente e o aluno participa ativamente do processo. Abaixo, seguem fotos do convite enviado aos alunos e dos processos utilizados como gamificação.



Convite enviado



Ferramenta utilizada

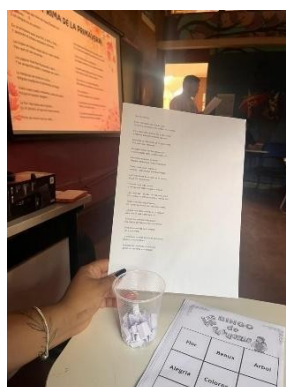
(foto autoral)



A terceira oficina, datada de 22/09/2025, abordou o tema “primavera”, com a realização de um bingo de vocabulário voltado à revisão de conteúdo. A proposta, também mista entre Espanhol e Francês, buscou consolidar o aprendizado por meio de uma abordagem lúdica, conectando o vocabulário à cultura e à arte. Essa experiência reforçou o papel do jogo como ferramenta para revisar conteúdos de maneira prazerosa e significativa, aproximando o aluno do conteúdo e promovendo a aprendizagem colaborativa. O bingo foi realizado da seguinte maneira, dez cartelas com palavras diferentes foram confeccionadas, com vistas a evitar repetição. Nas cartelas, havia palavras em espanhol e em francês relacionadas ao que foi apresentado sobre a primavera. Tais palavras eram sorteadas, e os alunos deveriam reconhecer as e marcá-las em suas cartelas, a fim de completá-las e bingar. Abaixo, seguem fotos do convite enviado aos alunos e dos processos utilizados como gamificação.



Convite enviado



Bingo de vocabulário

Por fim, a última oficina, realizada em 06/10/2025, estava prevista para ser promovida em 23/06/2025. Contudo, esta atividade teve de ser adiada em virtude da ausência de participantes. Não se confeccionou um novo convite para essa atividade, pois ela foi executada durante o momento de aula e não no contraturno, como habitual. Assim, a atividade teve seu formato modificado, sendo aplicada no turno matutino, na turma do 7º ano, com 30 alunos, em 06/10/25.

O tema dessa intervenção foi “*vamos a conocer Colômbia*”. O grupo de espanhol foi responsável por sua organização. Como elemento de gamificação, selecionamos novamente um bingo temático sobre a *Feria de Cali*, festa tradicional da Colômbia. Cada cartela foi confeccionada a partir do léxico relacionado ao evento. À medida que os termos eram



anunciados, por meio de perguntas, os alunos precisavam identificá-los por meio das respostas e marcá-los. O foco recaiu no desenvolvimento da escuta e do vocabulário em espanhol, de forma lúdica e colaborativa. De acordo com Leffa (2020), a motivação é o motor da aprendizagem, e o prazer de jogar surge da própria atividade, não de recompensas externas, o que reforça o potencial do jogo como ferramenta pedagógica significativa. Abaixo, seguem fotos do processo utilizado como gamificação.



1979	26 de diciembre	52 millones
Atletismo, ciclismo y patinaje	Bogotá	Español
Peso colombiano	Salsa urbana	Tradiciones locales

Exemplar das cartelas
bingo. Distribuídas



Momento de aplicação do
(foto autoral)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As práticas pedagógicas que tivemos a oportunidade de realizar durante o PIBID, no CEPAE, foram de grande importância para nossa formação e se mostraram bastante coerentes com o que pudemos estudar sobre metodologias ativas. A observação constante e o contato com as turmas fizeram-nos observar que, como resultado, os alunos se envolveram de maneira mais entusiasmada nas atividades, demonstrando maior participação, maior interesse e autonomia. Conforme Moran (2015), o aprendizado se torna mais profundo quando o estudante se envolve emocional e cognitivamente em sala de aula.

Nas aulas gamificadas, percebeu-se que o uso de recursos como o *Kahoot* e o bingo promoveu não apenas a memorização de vocabulário, mas também o desenvolvimento da escuta, da atenção e do raciocínio rápido. Apesar de o *Kahoot* não ser uma opção totalmente





viável para ser utilizada sempre, visto que a legislação educacional vigente no país proíbe o uso de aparelhos celulares pelos estudantes durante as atividades escolares, o que limita a aplicação desse recuso em sala de aula, ainda existem maneiras para que se possa realizá-lo. Além disso, as atividades, incentivam o trabalho em equipe e a cooperação em grupo, o que são valores fundamentais para a formação do ser como cidadão. Leffa (2020) ressalta que a gamificação tem o poder de refletir a estrutura da aprendizagem cooperativa, na qual o sucesso individual depende do sucesso coletivo, algo que foi possível observar durante as atividades que propomos.

Outro resultado positivo foi o engajamento dos alunos nas atividades propostas durante as oficinas, reforçando a autoconfiança. Estudantes que, antes, demonstravam timidez, começaram a participar, apesar de ainda com pouca frequência. Esse resultado corrobora o que defende Freire (1996) ao afirmar que a educação deve ser um ato libertador, no qual o aluno se reconhece como sujeito capaz de pensar, dialogar e criar.

Por fim, constatamos que a gamificação favorece uma aprendizagem significativa e humanizada, além de prazerosa e dinâmica, que une emoção, desafio e cooperação. Ao tornarem o aprendizado uma experiência prazerosa, as metodologias ativas promovem uma educação voltada não apenas ao conhecimento linguístico e gramatical, mas também ao desenvolvimento integral do aluno, ou seja, proporciona amadurecimento cognitivo, afetivo, social. Assim sendo, as experiências vivenciadas confirmaram um grande potencial quanto ao uso de diferentes tipos de gamificação e metodologias ativas em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências desenvolvidas no âmbito do PIBID evidenciaram o potencial do uso das metodologias ativas como estratégias transformadoras em sala de aula. O conjunto de práticas que realizamos, no CEPAE, voltado ao Ensino de Línguas Adicionais (ELA) e em especial o espanhol, demonstrou que o uso de jogos e dinâmicas interativas promove o engajamento dos estudantes, bem como o desenvolvimento de competências linguísticas, cognitivas, afetivas e sociais.

O PIBID, enquanto programa fomentado pelo MEC e coordenado pela CAPES, cumpre um papel essencial na formação inicial de professores ao permitir a vivência prática da docência em contextos reais. O contato com o ambiente escolar contribui para o desenvolvimento de uma postura crítica, reflexiva e investigativa, que são características

consideradas indispensáveis em





nossa formação, além de ser um caminho para decidirmos em que área seguiremos a partir daqui. A cada planejamento de aula, a cada contato com os discentes, a cada oficina realizada, a cada sucesso obtido e até mesmo a cada falha, pudemos adquirir confiança para seguir com nossa formação.

Sob a ótica freiriana (Freire, 1996), o ato de educar deve permitir que o aluno se reconheça como sujeito histórico, capaz de pensar e agir sobre o mundo, as metodologias ativas ao promoverem a interação, concretizam essa visão, tendo em vista que rompem com a educação bancária e se unem à educação libertadora.

Em síntese, as atividades realizadas no PIBID mostraram que a integração entre a teoria e a prática, vinculada ao uso de metodologias ativas e inovadoras, é fundamental para uma educação mais prazerosa e crítica, uma educação que, como defende Freire (1996), se faz com amorosidade, diálogo e compromisso com a transformação do mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES pelo fomento fornecido ao PIBID, por meio de bolsas e incentivos a projetos. Torcemos e lutamos juntas para que o PIBID se torne uma política de Estado, por se tratar de um projeto extremamente importante e necessário para nossa formação.

Agradecemos ao nosso grupo de espanhol, no qual, em especial, caminhamos juntas há quatro anos. Por último e não menos importante, muito pelo contrário, agradecemos à UFG, à Faculdade de Letras, que tem sido nossa segunda casa há quatro anos, e, em especial, à nossa coordenadora institucional do PIBID, professora Patrícia Roberta, que tanto nos apoiou e acreditou em nós.

Cada uma das pessoas citadas tem sua importância, e levaremos todas conosco na memória e no coração. São pessoas que nos inspiram diariamente e que contribuem não apenas para este trabalho, mas também para nossa formação e para o desenvolvimento de nosso caminho como docentes, pesquisadoras e seres humanos.

Por fim, agradecemos a você, que leu até aqui e se interessou por este trabalho.





REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LEFFA, Vilson Jose. Gamificação no ensino de línguas. *Perspectiva*, [S. l.], v. 38, n. 2, p. 1–14, 2020. DOI: 10.5007/2175-795X.2020.e66027. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2020.e66027>. Acesso em: 20 out. 2025.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf (link externo)>. Acesso em: 20 jun. 2018.

