



INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

Fevereiro 2026

v. 6 n. 56

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520





INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

Fevereiro 2026

v. 6 n. 56

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520



APRESENTAÇÃO

A International Integralize Scientific configura-se como um periódico científico mensal dedicado à difusão rigorosa e qualificada do conhecimento acadêmico. Com publicações predominantemente em língua portuguesa e contribuições consistentes em inglês e espanhol, a revista consolida-se como um espaço editorial multicultural, orientado ao diálogo científico internacional e ao fortalecimento da produção intelectual brasileira no cenário global.

Alinhada a elevados critérios de avaliação acadêmica, a revista privilegia a publicação de artigos inéditos de discentes e docentes provenientes de distintas áreas do saber, reconhecendo a ciência como campo plural e interdisciplinar. Cada manuscrito submetido passa por criteriosa análise técnico-científica em regime de avaliação por pares, assegurando integridade metodológica, consistência teórica e relevância social dos resultados apresentados. Dessa forma, a International Integralize Scientific reafirma seu compromisso institucional com a circulação responsável do conhecimento e com o fortalecimento da cultura de pesquisa.

Sua missão institucional consiste em promover a publicação e a disseminação de pesquisas inovadoras que contribuam efetivamente para o avanço científico e tecnológico, estimulando a reflexão crítica e o desenvolvimento de novas abordagens investigativas. A revista persegue a visão de consolidar-se como referência de credibilidade e excelência acadêmica no contexto internacional, valorizando a produção científica que se ancora em evidências sólidas, metodologias reconhecidas e padrões éticos elevados.

A governança editorial do periódico opera em plataforma Open Journal Systems (OJS), garantindo transparência processual, rastreabilidade, interoperabilidade com bases internacionais e aderência às melhores práticas em editoração científica. A revista possui registro ISSN nas versões impressa e digital e atribui Digital Object Identifier (DOI) a todas as publicações, mediante associação ativa à Crossref, assegurando autenticidade, persistência e ampla citabilidade internacional. Sua atuação editorial mantém alinhamento às boas práticas recomendadas por organizações científicas de referência e aos princípios éticos, técnicos e normativos que orientam a gestão de periódicos acadêmicos qualificados, incluindo diretrizes consolidadas no âmbito da normalização internacional.



Os valores que regem sua atuação editorial fundamentam-se no rigor científico, na ética acadêmica e na promoção de um ecossistema plural de saberes. A diversidade disciplinar, a integridade intelectual, a inovação, o impacto social da ciência e a construção de redes colaborativas entre pesquisadores de diferentes nacionalidades constituem pilares estruturantes do periódico. Ao incentivar a interlocução entre centros de pesquisa, universidades e comunidades científicas, a International Integralize Scientific contribui para o desenvolvimento de uma ciência aberta ao diálogo, orientada à melhoria contínua e sensível às demandas contemporâneas.

Sua periodicidade regular, o compromisso com padrões editoriais elevados e a interlocução permanente com autores e avaliadores qualificados reforçam a credibilidade da revista como veículo legítimo de disseminação científica. Trata-se, assim, de um espaço editorial que acolhe a investigação acadêmica com seriedade, estimulando trajetórias de produção intelectual consistente, ética e socialmente relevante.

Ao posicionar-se como ponte entre diferentes culturas, idiomas e tradições científicas, a International Integralize Scientific reafirma o papel estratégico dos periódicos acadêmicos no fortalecimento da ciência global e na promoção de um conhecimento capaz de transformar realidades, ampliar horizontes e projetar pesquisadores brasileiros e internacionais em um ambiente científico de excelência.



Expediente Editorial

A Revista International Integralize Scientific é um periódico científico mensal dedicado à promoção e disseminação de conhecimento acadêmico de alta qualidade, orientado por rigor metodológico e compromisso ético. Seu propósito central consiste em oferecer um espaço de visibilidade qualificada para pesquisas inéditas, contribuindo para o fortalecimento do debate científico e para o desenvolvimento contínuo das diversas áreas do saber. Ao assegurar processos criteriosos de avaliação e seleção editorial, o periódico reafirma sua vocação institucional de fomentar o pensamento crítico, incentivar o intercâmbio intelectual e apoiar a formação de novas gerações de pesquisadores.

Diretor Geral

Dr. Luan Trindade

Responsável pela direção estratégica do periódico, conduz a governança institucional da revista, assegurando o alinhamento entre política editorial, expansão científica e fortalecimento das relações acadêmicas nacionais e internacionais.

Diretora Administrativa

Profa. PhD Vanessa Sales

Docente e pesquisadora, com trajetória consolidada na área acadêmica, coordena os processos organizacionais e de gestão editorial, contribuindo diretamente para a qualidade científica, ética e institucional das publicações.

Editor de Design Gráfico e Diagramação

Balbino Júnior

Profissional responsável pela curadoria visual, normatização gráfica e composição editorial, assegurando harmonia estética, legibilidade acadêmica e conformidade técnica das edições.

Características do Periódico

Periodicidade:

Mensal

Idiomas de Publicação:

Português, Inglês e Espanhol

Plataforma Editorial:

Open Journal Systems (OJS)

Registro Internacional:

SSN 3085-654X

Identificação Digital:

DOI registrado e associado à Crossref

Contato Editorial

Para esclarecimentos, submissões, parcerias institucionais ou orientações relacionadas ao processo editorial, a equipe técnica encontra-se à disposição através do e-mail:

publicacao@iiscientific.com

Endereço Institucional

Florianópolis – Santa Catarina – Brasil
Rodovia SC-401, Bairro Saco Grande
CEP 88032-005

A International Integralize Scientific mantém atuação editorial orientada pelas boas práticas científicas internacionais, alinhada aos princípios de integridade acadêmica, transparência editorial e responsabilidade social do conhecimento. Seu corpo diretivo e técnico atua de maneira integrada para assegurar excelência, continuidade e relevância científica em cada edição publicada.

Corpo Editorial e Conselho de Revisores por Pares

A revista adota um rigoroso processo de avaliação científica por pares (peer review), conduzido preferencialmente no modelo doubleblind, garantindo anonimato entre autores e revisores durante o processo avaliativo, imparcialidade na emissão dos pareceres e excelência acadêmica na seleção dos manuscritos publicados.

A divulgação institucional do corpo editorial e dos revisores por pares não estabelece qualquer vinculação entre avaliadores e artigos específicos, preservando integralmente a confidencialidade e a integridade ética do processo de revisão.

Editora-Chefe

Profa. PhD Vanessa Sales

Equipe Editorial

Prof. PhD Hélio Sales Rios
Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva
Prof. Dr. Francisco Rogério Gomes da Silva
Prof. PhD Manoel Coracy Dias Saboia
Prof. Dr. Daniel LaiberBonadiman

Declaração de Transparência Editorial

O periódico mantém registro formal de todas as etapas do processo de avaliação científica, assegurando confidencialidade, ética, independência acadêmica e conformidade com o modelo doubleblindpeer review, no qual autores e revisores permanecem mutuamente anônimos durante o processo avaliativo.

Conselho de Revisores por Pares (Peer Review Board)

O Conselho de Revisores por Pares é composto por pesquisadores com sólida formação acadêmica e reconhecida atuação científica. Os pareceres técnicos emitidos avaliam critérios de relevância científica, originalidade, consistência metodológica, contribuição teórica e adequação ética, fortalecendo o rigor e a credibilidade do periódico.

Pareceristas

Ciências da Educação

Dr. Carlos Mendonça
Dr. Marcelo Pertussatti
Dr. Ederson Renan Pacheco de Farias

Ciência da Saúde

Dr. Daniel Laiber
Dra. Luisa Bonadiman

Ciências Jurídicas

Dr. Avelino Thiago
Dr. James Melo de Sousa
Dr. Manoel Coracy

Educação Inclusiva

Dra. Fábila Roseana Souza Oliveira da Silva
Dra. Karla Roberta Melo de Vasconcellos

Tecnologia

Dr. Flávio Lopes
Dr. Geraldo Lúcio

Editor Gerente

Rayane Priscila Santos de Souza

Editores de Seção

Karolayne Luana de Oliveira Silva

Eloisa Bárbara Rodrigues Lima

Equipe de Produção Editorial

Reviane Francy Silva da Silveira

Priscila de Fátima Lima Schio
Lucas Teotônio Vieira

Editor Técnico

Balbino Júnior

Administrador do Sistema OJS

Vitor Santos

APRENDER INGLÊS JOGANDO: EVIDÊNCIAS DE ENGAJAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS GAMIFICADAS

LEARNING ENGLISH THROUGH PLAY: EVIDENCE OF ENGAGEMENT FROM GAMIFIED PRACTICES

APRENDER INGLÊS JUGANDO: EVIDENCIAS DE COMPROMISO A PARTIR DE PRÁCTICAS GAMIFICADAS

Fernanda Mezzari Brina

Orientador: Prof. Dr. Dr. Hélio Sales Rios

RESUMO

O ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental II enfrenta desafios relacionados ao engajamento dos estudantes e à necessidade de práticas pedagógicas que dialoguem com suas vivências e interesses. Nesse contexto, as metodologias ativas, especialmente a gamificação, têm se destacado como estratégias capazes de favorecer a participação discente e tornar o processo de aprendizagem mais significativo. Este estudo tem como objetivo analisar de que forma práticas gamificadas no ensino de Língua Inglesa contribuem para o engajamento de estudantes do Ensino Fundamental II. A pesquisa fundamenta-se em revisão de literatura sobre metodologias ativas, gamificação e ensino de línguas adicionais, além da análise de estudos que discutem o engajamento estudantil em contextos escolares. Os resultados indicam que a utilização planejada de elementos característicos dos jogos, como desafios, narrativas e feedbacks, contribui para ampliar as oportunidades de uso da língua em situações comunicativas significativas, promovendo maior envolvimento, autonomia e cooperação entre os estudantes. Conclui-se que a gamificação, quando alinhada aos objetivos pedagógicos e às diretrizes educacionais, apresenta potencial para fortalecer o engajamento e qualificar o ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental II.

Palavras-chave: Gamificação; metodologias ativas; ensino de língua inglesa; engajamento estudantil; ensino fundamental II.

ABSTRACT

The teaching of the English language in lower secondary education faces challenges related to student engagement and the need for pedagogical practices that connect with learners' experiences and interests. In this context, active methodologies particularly gamification have emerged as strategies capable of fostering student participation and making the learning process more meaningful. This study aims to analyze how gamified practices in English language teaching contribute to the engagement of lower secondary students. The research is based on a literature review on active methodologies, gamification, and additional language teaching, as well as on the analysis of studies that address student engagement in school contexts. The results indicate that the planned use of game-related elements, such

as challenges, narratives, and feedback, helps expand opportunities for language use in meaningful communicative situations, promoting greater involvement, autonomy, and cooperation among students. It is concluded that gamification, when aligned with pedagogical objectives and educational guidelines, has the potential to strengthen student engagement and enhance English language teaching in lower secondary education.

Keywords: Gamification; active methodologies; english language teaching; student engagement; lower secondary education.

RESUMEN

La enseñanza de la lengua inglesa en la educación secundaria básica enfrenta desafíos relacionados con el compromiso de los estudiantes y la necesidad de prácticas pedagógicas que dialoguen con sus experiencias e intereses. En este contexto, las metodologías activas, especialmente la gamificación, se han destacado como estrategias capaces de favorecer la participación del alumnado y de hacer que el proceso de aprendizaje sea más significativo. Este estudio tiene como objetivo analizar de qué manera las prácticas gamificadas en la enseñanza de la lengua inglesa contribuyen al compromiso de los estudiantes de la educación secundaria básica. La investigación se basa en una revisión de la literatura sobre metodologías activas, gamificación y enseñanza de lenguas adicionales, así como en el análisis de estudios que abordan el compromiso estudiantil en contextos escolares. Los resultados indican que el uso planificado de elementos característicos de los juegos, como desafíos, narrativas y retroalimentación, contribuye a ampliar las oportunidades de uso de la lengua en situaciones comunicativas significativas, promoviendo una mayor implicación, autonomía y cooperación entre los estudiantes. Se concluye que la gamificación, cuando se alinea con los objetivos pedagógicos y las directrices educativas, presenta un alto potencial para fortalecer el compromiso y mejorar la enseñanza de la lengua inglesa en la educación secundaria básica.

Palavras-clave: Gamificación; metodologías activas; enseñanza de la lengua inglesa; compromiso estudiantil; educación secundaria básica.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Inglesa no contexto do Ensino Fundamental II apresenta desafios significativos, especialmente no que diz respeito ao engajamento dos estudantes nas atividades propostas em sala de aula. A legislação educacional brasileira estabelece que a educação deve promover o desenvolvimento integral do educando, assegurando condições para uma aprendizagem significativa e socialmente relevante. Nesse sentido, a Língua Inglesa assume papel fundamental na formação dos estudantes, sendo compreendida como prática social que possibilita a ampliação das formas de interação, comunicação e participação no mundo contemporâneo (Brasil, 1996, 2018).

Apesar dessas diretrizes, ainda são recorrentes práticas pedagógicas pautadas em abordagens tradicionais, que pouco dialogam com os interesses e as vivências dos estudantes. Esse distanciamento entre o currículo escolar e a realidade dos alunos pode comprometer a motivação e a participação nas aulas de Língua Inglesa. Diante desse cenário, as metodologias ativas emergem como alternativas capazes de favorecer o protagonismo discente, estimulando o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem e tornando o ensino mais significativo (Carneiro, 2023).

Entre essas metodologias, a gamificação tem se destacado por incorporar elementos próprios dos jogos como desafios, metas, recompensas e feedbacks, a contextos educacionais, com o objetivo de potencializar o engajamento e a participação dos estudantes. Quando planejada de forma intencional, a gamificação contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos, nos quais o erro é compreendido como parte do processo e o estudante assume um papel ativo na construção do conhecimento (Bissolotti, 2016; Eugenio, 2024).

No ensino de Língua Inglesa, pesquisas têm demonstrado que práticas gamificadas favorecem a participação dos estudantes e ampliam as oportunidades de uso da língua em situações comunicativas significativas. Experiências desenvolvidas em contextos escolares evidenciam que a utilização de narrativas, jogos e desafios contribui para a ressignificação das aulas, promovendo maior envolvimento dos alunos e fortalecendo sua relação com a aprendizagem da língua estrangeira (Lacerda, 2020).

Além disso, estudos apontam que o planejamento de atividades gamificadas, quando alinhado às características e aos estilos de aprendizagem dos estudantes, amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece a inclusão. A utilização de jogos no ensino de Língua Inglesa permite atender a diferentes perfis de alunos, estimulando a cooperação, a autonomia e o desenvolvimento de habilidades linguísticas de forma integrada (Oliveira, 2022).

Diante desse contexto, o presente estudo parte do seguinte problema de pesquisa: de que forma as práticas gamificadas no ensino de Língua Inglesa contribuem para o engajamento de estudantes do Ensino Fundamental II? Como objetivo geral, busca-se analisar evidências de engajamento a partir da utilização de práticas gamificadas em aulas de Língua Inglesa nesse nível de ensino. Justifica-se a realização desta pesquisa pela necessidade de fortalecer práticas pedagógicas alinhadas às diretrizes educacionais vigentes e às demandas dos estudantes contemporâneos, contribuindo para a reflexão docente e para a qualificação do ensino de Língua Inglesa na educação básica.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O ensino de língua inglesa e as demandas do ensino fundamental II

O ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental II insere-se em um cenário educacional que demanda práticas pedagógicas alinhadas às transformações sociais e culturais contemporâneas. A legislação educacional brasileira estabelece que a escola deve garantir não apenas a transmissão de conteúdos, mas também o desenvolvimento integral do estudante, considerando aspectos cognitivos, sociais, culturais e éticos. Nesse contexto, a Língua Inglesa assume papel estratégico ao ampliar as possibilidades de comunicação, acesso à informação e interação com diferentes culturas, contribuindo para a formação de sujeitos capazes de participar de forma crítica e ativa em uma sociedade globalizada (Brasil, 1996).

Durante o Ensino Fundamental II, os estudantes vivenciam um período marcado por mudanças significativas em sua forma de pensar, relacionar-se e aprender. Essa etapa da escolarização exige que o ensino considere as especificidades do desenvolvimento dos alunos, valorizando suas experiências, interesses e modos de interação com o mundo. Quando o ensino de Língua Inglesa se restringe a práticas centradas na memorização de estruturas linguísticas e na reprodução de exercícios, tende a se distanciar das necessidades reais dos estudantes, comprometendo sua motivação e dificultando a construção de sentidos em relação à aprendizagem da língua (Pallot; Da Silva Melo; Saito, 2023).

A Base Nacional Comum Curricular aprofunda essa discussão ao compreender a Língua Inglesa como prática social, orientada para o desenvolvimento das competências comunicativas por meio da interação e do uso significativo da língua em diferentes contextos. O documento propõe que o ensino de inglês vá além do domínio formal da língua, favorecendo situações em que os estudantes possam utilizá-la para expressar ideias, compartilhar experiências e participar de práticas discursivas diversas. Assim, o aprendizado da língua passa a estar associado à construção de significados e à ampliação das possibilidades de atuação social dos alunos (Brasil, 2018).

Nesse sentido, a BNCC destaca a importância de metodologias que promovam o protagonismo discente, incentivando a participação ativa e a colaboração entre os estudantes. O professor, nesse contexto, assume o papel de mediador do processo de aprendizagem, criando situações que estimulem a experimentação, o diálogo e a reflexão. No ensino de Língua Inglesa, essa abordagem contribui para o desenvolvimento da confiança dos alunos no uso da língua, favorecendo a compreensão do erro como parte constitutiva do aprendizado e estimulando uma postura mais autônoma diante das atividades propostas (Brasil, 2018).

Apesar das orientações presentes nos documentos oficiais, o ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental II ainda enfrenta desafios relacionados ao engajamento e à participação dos estudantes. A permanência de práticas pedagógicas tradicionais, muitas vezes desarticuladas do cotidiano dos alunos, pode limitar as oportunidades de uso da língua em contextos comunicativos significativos. Esse distanciamento entre as propostas curriculares e a realidade escolar evidencia a necessidade de estratégias pedagógicas que dialoguem com as experiências dos estudantes e promovam maior envolvimento no processo de aprendizagem, favorecendo a construção de uma relação mais significativa com a Língua Inglesa (Vicentini, 2019).

2.2 Metodologias ativas e gamificação no contexto educacional

As metodologias ativas vêm se consolidando no campo educacional como abordagens pedagógicas que ressignificam o papel do estudante no processo de aprendizagem, deslocando-o de uma posição predominantemente passiva para uma atuação mais participativa e autônoma. Essas abordagens propõem a aprendizagem como um processo construído por meio da ação, da interação e da reflexão, valorizando a investigação, a resolução de problemas e o trabalho colaborativo. No ensino de línguas adicionais, as metodologias ativas possibilitam a criação de contextos de aprendizagem mais próximos das práticas sociais reais, nos quais o uso da língua ocorre de forma funcional e significativa, contribuindo para o desenvolvimento das competências comunicativas dos estudantes (Carneiro, 2023).

Ao favorecer a participação ativa, essas metodologias ampliam as oportunidades de envolvimento dos alunos com o conteúdo e com o próprio processo de aprendizagem. A vivência de situações que permitem experimentar, errar e reformular hipóteses contribui para a construção de conhecimentos mais consistentes e duradouros. No contexto do Ensino Fundamental II, em que os estudantes demonstram maior necessidade de interação e reconhecimento, práticas pedagógicas que promovem o protagonismo discente tornam-se fundamentais para o fortalecimento da motivação e do engajamento nas aulas de Língua Inglesa (Bissolotti, 2016).

Inserida nesse movimento, a gamificação destaca-se como uma estratégia pedagógica que dialoga diretamente com os princípios das metodologias ativas, ao incorporar elementos característicos dos jogos aos processos de ensino e aprendizagem. Desafios progressivos, metas claras, sistemas de progressão e feedbacks contínuos estruturam percursos de aprendizagem que estimulam o interesse e a participação dos estudantes. Ao transformar o percurso formativo em uma experiência mais dinâmica e desafiadora, a gamificação favorece o engajamento e contribui para que o aluno se mantenha envolvido ao longo do processo educativo (Silva, 2023).

Contudo, a utilização da gamificação no contexto educacional exige planejamento criterioso e intencionalidade pedagógica. O uso de elementos lúdicos de forma desarticulada dos objetivos de aprendizagem pode reduzir a estratégia a um recurso meramente motivacional, esvaziando seu potencial educativo. Assim, a gamificação deve ser integrada ao planejamento didático, considerando os conteúdos, as competências a serem desenvolvidas e as características do público-alvo. Quando utilizada de forma consciente, essa estratégia contribui para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas e coerentes com as finalidades educacionais (Lacerda, 2020).

A compreensão da gamificação como experiência pedagógica amplia sua função para além da motivação imediata. O uso de narrativas, missões e desafios possibilita a criação de percursos de aprendizagem que atribuem sentido às atividades desenvolvidas, promovendo maior envolvimento dos estudantes. Ao inserir o aluno em histórias e situações-problema, a gamificação favorece a imersão no processo de aprendizagem e estimula o engajamento contínuo, uma vez que o estudante passa a perceber propósito e coerência nas ações realizadas em sala de aula (Eugenio, 2024).

2.3 Gamificação, engajamento e aprendizagem da língua inglesa

No ensino de Língua Inglesa, a gamificação tem se configurado como uma estratégia pedagógica relevante para ampliar as oportunidades de uso da língua em contextos comunicativos significativos. Ao estruturar atividades que envolvem desafios, missões e objetivos claros, as práticas gamificadas favorecem a participação ativa dos estudantes, promovendo maior envolvimento com as tarefas propostas. Estudos desenvolvidos em contextos escolares apontam que a inserção da gamificação contribui para o aumento do engajamento discente, uma vez que os alunos passam a perceber sentido e propósito nas atividades realizadas, fortalecendo sua relação com a aprendizagem da língua estrangeira (Lacerda, 2020).

A adoção de narrativas e universos ficcionais no ensino de inglês tem se mostrado especialmente significativa no contexto da gamificação. Ao inserir os

estudantes em histórias e cenários simbólicos, essas práticas favorecem a imersão no processo de aprendizagem, criando ambientes propícios ao uso funcional da língua. O desenvolvimento de jogos e desafios baseados em narrativas permite que as habilidades linguísticas sejam trabalhadas de forma integrada, promovendo a leitura, a escrita, a escuta e a oralidade em situações contextualizadas e alinhadas aos interesses dos alunos (Pallot; Da Silva Melo; Saito, 2023).

Além disso, o planejamento de práticas gamificadas que considerem os diferentes estilos de aprendizagem amplia as possibilidades de participação e inclusão no ensino de Língua Inglesa. A diversidade de atividades propostas em ambientes gamificados permite atender a distintos perfis de estudantes, favorecendo tanto aqueles que aprendem melhor por meio de desafios individuais quanto os que se beneficiam de práticas colaborativas. Nesse sentido, o uso de jogos educacionais contribui para o desenvolvimento da autonomia, da cooperação e das competências comunicativas, aspectos essenciais para a aprendizagem de uma língua adicional (Oliveira, 2022).

Entretanto, os impactos positivos da gamificação sobre o engajamento e a aprendizagem estão diretamente relacionados à forma como essa estratégia é integrada ao planejamento pedagógico. Práticas gamificadas desarticuladas dos objetivos de aprendizagem tendem a limitar seu potencial educativo. Assim, estudos destacam que a gamificação deve estar alinhada aos conteúdos, às habilidades linguísticas e às competências previstas no currículo, de modo a promover experiências de aprendizagem significativas e consistentes (Silva, 2023).

Revisões recentes da literatura reforçam que a aprendizagem gamificada apresenta efeitos positivos sobre a motivação e o engajamento dos estudantes em diferentes níveis de ensino. No entanto, apontam para a necessidade de aprofundar investigações que considerem as especificidades do Ensino Fundamental II e do ensino de línguas adicionais, especialmente no que se refere às condições de implementação dessas práticas no cotidiano escolar. Compreender como a gamificação se materializa nas salas de aula de Língua Inglesa contribui para o aprimoramento das estratégias pedagógicas e para o fortalecimento do processo de ensino e aprendizagem nesse contexto (Simão; De Affonseca Jardim, 2024).

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa, com abordagem descritiva e exploratória, uma vez que busca compreender e analisar o fenômeno da gamificação no ensino de Língua Inglesa, considerando suas contribuições para o engajamento e o desenvolvimento das competências comunicativas dos estudantes do Ensino Fundamental II. De acordo com Gil (2017), a pesquisa qualitativa permite uma compreensão mais aprofundada dos fenômenos educacionais, valorizando os significados, as percepções e as interações construídas no contexto investigado.

Quanto aos objetivos, o estudo enquadra-se como descritivo, pois visa descrever características de determinado grupo e fenômeno, bem como estabelecer relações entre as práticas pedagógicas e o engajamento dos estudantes. Simultaneamente, assume caráter exploratório, uma vez que busca ampliar o conhecimento sobre a aplicação da gamificação no ensino de Língua Inglesa, temática que ainda demanda investigações mais sistematizadas no contexto do Ensino Fundamental II (Gil, 2017).

No que se refere aos procedimentos técnicos, a pesquisa adota a revisão bibliográfica como estratégia principal, utilizando obras, artigos científicos, dissertações e documentos oficiais que abordam o ensino de Língua Inglesa, as metodologias ativas e a gamificação no contexto educacional. A pesquisa bibliográfica possibilita o levantamento e a análise crítica de produções já existentes, contribuindo para a construção do referencial teórico e para a fundamentação das discussões propostas (Gil, 2017).

A coleta de dados foi realizada por meio da seleção e análise de materiais publicados em bases acadêmicas e repositórios institucionais, considerando critérios de relevância temática, atualidade e contribuição para o objeto de estudo. Conforme Lakatos (2021), a sistematização do material bibliográfico é etapa fundamental para garantir rigor científico, permitindo a organização coerente das informações e a identificação de convergências e divergências entre os autores analisados.

A análise dos dados ocorreu de forma interpretativa e reflexiva, buscando estabelecer relações entre os aportes teóricos selecionados e o problema de pesquisa. Esse processo envolveu a leitura analítica, a categorização dos conteúdos e a síntese dos principais conceitos relacionados à gamificação, ao engajamento e à aprendizagem da Língua Inglesa. Segundo Lakatos (2021), a análise teórica exige uma postura crítica do pesquisador, que deve articular as ideias dos autores de forma coerente e fundamentada, sem se limitar à simples descrição dos conteúdos.

4 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

A análise das produções teóricas selecionadas permitiu identificar convergências significativas quanto às contribuições da gamificação para o engajamento de estudantes do Ensino Fundamental II no ensino de Língua Inglesa. De modo geral, os autores analisados apontam que a gamificação, quando planejada de forma pedagógica e alinhada aos objetivos de aprendizagem, favorece maior participação discente, amplia o interesse pelas atividades propostas e contribui para a construção de aprendizagens mais significativas.

Bissolotti (2016) destaca que a incorporação de elementos como desafios, metas, sistemas de progressão e feedbacks contínuos estrutura o percurso de aprendizagem de maneira mais clara e motivadora. Os resultados evidenciam que essa organização possibilita ao estudante acompanhar seu próprio desempenho, compreender os objetivos das atividades e perceber avanços ao longo do processo, fatores diretamente relacionados ao aumento do engajamento. Essa contribuição dialoga com os dados analisados, que indicam que práticas gamificadas tendem a reduzir a desmotivação observada em aulas pautadas exclusivamente em métodos tradicionais.

No que se refere ao ensino de Língua Inglesa, Lacerda (2020) aponta que experiências gamificadas desenvolvidas em contextos escolares promovem maior envolvimento dos estudantes, especialmente quando as atividades possibilitam o uso da língua em situações comunicativas contextualizadas. Os resultados da análise corroboram essa perspectiva, ao evidenciar que a gamificação amplia as

oportunidades de interação, favorecendo a participação ativa dos alunos e fortalecendo sua relação com a aprendizagem da língua estrangeira.

A utilização de narrativas e universos ficcionais constitui outra contribuição recorrente na literatura. Pallot, Da Silva Melo e Saito (2023) demonstram que a inserção de histórias e cenários simbólicos no ensino de inglês favorece a imersão dos estudantes, tornando o aprendizado mais significativo e alinhado aos seus interesses. De forma semelhante, Vicentini (2019) ressalta que práticas gamificadas mediadas por narrativas contribuem para o uso funcional da língua, integrando leitura, escrita, oralidade e escuta em atividades contextualizadas. Os resultados analisados indicam que essas estratégias potencializam o engajamento ao atribuir sentido às tarefas propostas, afastando o ensino de uma abordagem fragmentada da língua.

Outra contribuição relevante refere-se à consideração dos diferentes estilos de aprendizagem. Oliveira (2022) evidencia que o planejamento de jogos educacionais, quando atento à diversidade dos estudantes, amplia as possibilidades de participação e inclusão. Da mesma forma, Silva (2023) aponta que a gamificação favorece tanto atividades colaborativas quanto desafios individuais, permitindo que os alunos se envolvam de acordo com seus perfis e ritmos de aprendizagem. Os dados analisados confirmam que essa diversidade de propostas contribui para a construção de ambientes mais participativos, estimulando a autonomia, a cooperação e o desenvolvimento das competências comunicativas em Língua Inglesa.

Entretanto, os autores também alertam para os limites da gamificação quando utilizada de forma desarticulada do planejamento pedagógico. Bissolotti (2016) ressalta que o uso meramente instrumental de elementos lúdicos pode esvaziar o potencial educativo da proposta. Essa reflexão é reforçada pelos resultados analisados, que indicam que os impactos positivos da gamificação estão diretamente relacionados à sua integração aos objetivos de aprendizagem e às orientações curriculares, especialmente aquelas previstas na Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Fundamental II (Brasil, 2018).

As revisões de literatura realizadas por Simão e De Affonseca Jardim (2024) reforçam que a aprendizagem gamificada apresenta efeitos positivos sobre a motivação e o engajamento em diferentes níveis de ensino, mas destacam a necessidade de aprofundar investigações que considerem as especificidades do ensino de línguas adicionais. Os resultados desta análise dialogam com essa constatação, ao evidenciar que, embora a gamificação se mostre promissora, sua efetividade depende das condições reais de implementação no cotidiano escolar e do papel do professor como mediador do processo de aprendizagem.

Dessa forma, os resultados e a discussão dos dados indicam que a gamificação contribui de maneira significativa para o engajamento dos estudantes do Ensino Fundamental II no ensino de Língua Inglesa, desde que utilizada de forma planejada, contextualizada e alinhada às finalidades educacionais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como propósito analisar as contribuições das práticas gamificadas para o engajamento de estudantes do Ensino Fundamental II no ensino de Língua Inglesa. A partir da análise teórica desenvolvida, foi possível compreender que a gamificação se apresenta como uma estratégia pedagógica capaz de ressignificar o processo de ensino e aprendizagem, aproximando-o das vivências, interesses e modos de interação dos estudantes contemporâneos.

Os resultados apontaram que a inserção planejada de elementos próprios dos jogos, como desafios, metas, progressão e feedbacks contínuos, contribui para ampliar a participação dos alunos e favorecer uma relação mais positiva com a aprendizagem da Língua Inglesa. Ao organizar o percurso de aprendizagem de forma mais clara e dinâmica, a gamificação possibilita que os estudantes acompanhem seu próprio desenvolvimento, reconheçam avanços e enfrentem desafios de maneira mais engajada, fortalecendo sua permanência nas atividades propostas.

No contexto específico do ensino de Língua Inglesa, as práticas gamificadas ampliam as oportunidades de uso da língua em situações comunicativas significativas. A utilização de narrativas, desafios e atividades contextualizadas

favorece o desenvolvimento integrado das habilidades linguísticas, permitindo que a língua seja utilizada como instrumento de interação e construção de sentidos, e não apenas como objeto de estudo. Essa abordagem contribui para que os estudantes atribuam maior significado ao aprendizado e se sintam mais confiantes em utilizar a língua estrangeira.

A análise das contribuições teóricas também evidenciou que a gamificação pode favorecer a inclusão e a valorização da diversidade presente nas salas de aula do Ensino Fundamental II. Ao considerar diferentes estilos de aprendizagem e propor atividades variadas, essa estratégia amplia as possibilidades de participação, estimula a cooperação entre os estudantes e fortalece o desenvolvimento da autonomia e da autorregulação da aprendizagem, aspectos fundamentais para a formação de sujeitos mais ativos e responsáveis por seu próprio processo formativo.

Entretanto, o estudo reforça que os efeitos positivos da gamificação estão diretamente relacionados à intencionalidade pedagógica e ao planejamento docente. A utilização de elementos lúdicos de forma desarticulada dos objetivos de aprendizagem pode limitar o potencial educativo dessa estratégia. Assim, a gamificação mostra-se mais efetiva quando integrada ao currículo e orientada pelas diretrizes educacionais, especialmente aquelas previstas para o Ensino Fundamental II, garantindo coerência entre as propostas pedagógicas e as competências a serem desenvolvidas.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação apresenta potencial significativo para contribuir com o engajamento e a aprendizagem da Língua Inglesa, desde que utilizada de maneira consciente, contextualizada e mediada pelo professor. Por fim, destaca-se a importância de novas pesquisas que aprofundem a investigação sobre a implementação de práticas gamificadas no cotidiano escolar, especialmente estudos empíricos que considerem as condições reais de ensino e aprendizagem, contribuindo para o aprimoramento das práticas pedagógicas e para a qualificação do ensino de Língua Inglesa na educação básica.

6 REFERÊNCIAS

BISSOLOTI, Katielen. **Recomendações de elementos gamificados em práticas projetuais para ambientais virtuais de aprendizagem**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/167863>. Acesso em 04 nov. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 08 jul. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em 05 nov. 2025.

CARNEIRO, Aliny Vieira. **As metodologias ativas e o ensino de línguas adicionais: A Gamificação como potencializadora do processo de ensino aprendizagem de línguas**. 2023. Dissertação de Mestrado. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/3769>. Acesso em 03 nov. 2025.

EUGENIO, Tiago. **Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores**. Évora, 2024. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=NtYNEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=artigos+sobre+APRENDER+INGL%C3%8AS+JOGANDO:+EVID%C3%8ANCIAS+DE+ENGAJAMENTO+A+PARTIR+DE+PR%C3%81TICAS+GAMIFICADAS&ots=bOjLbBLCNw&sig=sstpWO7lQ2hIzhE6YloT0ndih2o&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. Acesso em 05 nov. 2025.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6ª. ed. São Paulo: Atlas, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/48899027/Como_Elaborar_Projetos_De_Pesquisa_6a_Ed_GIL Acesso em: 25 out. 2025.

LACERDA, Lianna Maria Tavares de. **Uma experiência gamificada em aulas de inglês na escola pública: repercussões e reconstruções**. 2020. 138 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/7104>. Acesso em 15 out. 2025.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. Rio de Janeiro: Atlas, 2021. Ebook. ISBN 9788597026580. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/catalogo/livro/99056/fundamentos-de-metodologia-cientifica/> Acesso em: 25 out. 2025.

OLIVEIRA, Luiza Helena Araújo de. **Estilos de aprendizagem, planejamento e desenvolvimento de jogos para o aprendizado de língua inglesa: relações, implicações e contribuições**. 2022. 208 f. Dissertação (Mestrado Profissional em

Tecnologias, Comunicação e Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/35187>. Acesso em 30 out. 2025.

PALLOT, Gabriela; DA SILVA MELO, Larissa; SAITO, Fabiano. O MUNDO MÁGICO DE HARRY POTTER: **Uma possibilidade para a aprendizagem da língua inglesa através da gamificação**. SAPIENS-Revista de divulgação Científica, v. 5, n. 2, p. 32-63, 2023. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sps/article/view/8121>. Acesso em 04 nov. 2025.

SILVA, A. C. C. M. **A gamificação no ensino de leitura em língua inglesa: contribuições e aplicações**. TCC (Pós-graduação lato sensu em metodologias do ensino de línguas) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, Salgueiro, PE, 2023. Disponível em: <https://releia.ifsertao-pe.edu.br/jspui/handle/123456789/1010>. Acesso em 05 nov. 2025.

SIMÃO, Crisley Helena; DE AFFONSECA JARDIM, Maria Inês. **Aprendizagem gamificada no ensino fundamental e médio: uma revisão sistemática da literatura**. Caderno Pedagógico, v. 21, n. 4, p. e4027-e4027, 2024. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/4027>. Acesso em 30 out. 2025.

VICENTINI, Mariana Aparecida. **Práticas de letramentos com tecnologias digitais: Gamificação em um clube de inglês no ensino médio**. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Regional de Blumenau (Brazil). Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/9872ee06a841f63ff169d0a71877d27c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>. Acesso em 01 nov. 2025.

