

## GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

### ODS 4: Educação de Qualidade

**Autores: Isabella Trindade Cunha, Ruan Vitor de Jesus Gouvea, Giovana Kikuta Kobata, Thais Travassos**

O presente trabalho aborda o tema da *Gamificação* Aplicada ao Ensino de Língua Inglesa e vincula-se ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/Unitau, 2024, com o objetivo de contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem em turmas do Ensino Fundamental I de uma escola pública do interior de São Paulo. O tema escolhido justifica-se pela identificação de uma defasagem no aprendizado da língua inglesa entre os alunos, o que levou os autores a desenvolverem alternativas metodológicas capazes de despertar interesse e favorecer a assimilação do conteúdo. Nesse contexto, a *gamificação* surgiu como uma estratégia pedagógica eficaz, por unir diversão, engajamento e aprendizagem em atividades lúdicas que dialogam com a realidade dos estudantes. Diante disso, o objetivo foi promover uma aprendizagem efetiva, porém leve e divertida, incentivando os alunos a se envolverem de maneira natural com o idioma, explorando conteúdos previstos no currículo do Estado de São Paulo, como a rotina diária (*Daily Routine*), o uso dos conectivos (*First, After that, Then, Next e Finally*) e a prática das horas em inglês. Para atender ao objetivo, foram elaborados três jogos didáticos aplicados em sala de aula. O primeiro, chamado “*My Daily Routine*”, consistiu em distribuir cartões com imagens de ações cotidianas (ex.: *wake up, take a shower, have breakfast*) e outros com conectivos, para que os alunos montassem em ordem lógica suas próprias rotinas. O segundo jogo, intitulado “*What Time I Do...*”, utilizou relógios plastificados sem ponteiros, canetas de quadro branco e cartões com informações de horários (ex.: *I take a shower at eight o'clock*); a tarefa dos alunos foi posicionar os ponteiros de acordo com a hora indicada. O terceiro jogo, “*Let’s Cook*”, apresentou cartões com etapas de receitas e conectivos, para que os estudantes organizassem as instruções em sequência correta. Para a aplicação dos jogos, utilizou-se a metodologia ativa de rotação por estações: as turmas foram divididas em grupos e cada um passou por um jogo a cada 10 minutos, com acompanhamento dos bolsistas do PIBID. O trabalho foi desenvolvido com duas turmas de 4º ano. Os resultados obtidos apontaram para uma alta adesão dos alunos às atividades, observada pelo entusiasmo durante a participação e pelo interesse renovado na disciplina. Observou-se, também, que os estudantes apresentaram melhor desempenho em avaliações posteriores, o que sugere uma contribuição da abordagem gamificada para a

absorção dos conteúdos. Dessa forma, conclui-se que a *gamificação* se mostrou um recurso valioso no ensino da língua inglesa, proporcionando um ambiente de aprendizado dinâmico, significativo e prazeroso.

**Palavras-chave:** Educação de Língua estrangeira; Rotina diária; Gamificação; Conectivos; Horas.