

## **GAMEFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA INGLESA**

### **ODS 4: Educação de Qualidade**

**Nomes:** Klebber Vieira, Samara Pelliccione, Giovana Kobata, Thais Travassos

O presente trabalho relata a experiência de uma oficina de jogos desenvolvida em aulas de Língua Inglesa. O projeto teve como objetivo favorecer o aprendizado do vocabulário em inglês e, ao mesmo tempo, sustentar a teoria de que a criança aprende de forma mais significativa quando o processo educativo está associado ao brincar. A oficina foi realizada ao longo de duas aulas, nas quais foram aplicados dois jogos principais: *Puzzle* e *Memory Game*. Ambos foram elaborados com base no vocabulário de números e de materiais escolares em inglês, adequados ao nível da turma e ao planejamento pedagógico. Segundo Vygotsky (1998), o brincar é uma atividade fundamental no desenvolvimento infantil, pois cria uma “zona de desenvolvimento proximal”, em que a criança, ao interagir com colegas e com o professor, consegue avançar além do que faria sozinha. Nessa perspectiva, os jogos não são apenas momentos de descontração, mas recursos que potencializam o aprendizado, estimulando a cooperação, a linguagem e a construção de significados. Nesse sentido, o *Puzzle* possibilitou a associação de imagens às palavras em inglês, promovendo a compreensão de vocabulário por meio da interação visual e cognitiva. Já o *Memory Game* trabalhou a memorização e o reconhecimento do vocabulário, incentivando os alunos a associarem pares de imagens e palavras enquanto desenvolviam atenção e concentração. Os resultados foram bastante positivos: os alunos mostraram maior motivação, engajamento e entusiasmo nas aulas. Observou-se também uma fixação mais rápida do vocabulário, o que reforça a ideia defendida por Vygotsky de que o aprendizado se torna mais eficaz quando ocorre em contextos sociais e lúdicos. Assim, a oficina se mostrou eficaz não apenas como estratégia de ensino, mas também como prática pedagógica fundamentada em teorias educacionais, evidenciando que o brincar pode desempenhar um papel relevante no ensino de línguas e no desenvolvimento global das crianças.

**Palavras-chave:** Ensino; Gamificação; Língua Inglesa.