GAMIFICAÇÃO E ENGAJAMENTO ESTUDANTIL EM CONTEXTOS MULTICULTURAIS DE ENSINO DE IDIOMAS E SDGS

Aline Sayuri DE ANDRADE

PUC-RS

Eixo 02- Didática

alinesyandrade3@gmail.com

Palavras-chave: Educação multicultural. Metodologias ativas. Ensino de línguas.

1. Introdução

A crescente presença de contextos multiculturais na educação tem ampliado o debate sobre práticas pedagógicas capazes de promover aprendizagem significativa, inclusão e participação ativa dos estudantes. Sabe-se que as metodologias ativas priorizam a participação do estudante na construção do conhecimento, favorecendo autonomia, colaboração e maior engajamento (BACICH; MORAN, 2018). Além disso, sob a perspectiva da neurociência, a aprendizagem decorre de experiências capazes de promover adaptações relacionadas à neuroplasticidade (GALVÁN, 2010; HUMEAU; CHOQUET, 2019). Com base nessas teorias, quando associadas a estratégias de gamificação, essas metodologias ganham potencial adicional: ao transformar conteúdos em desafios, jogos e atividades práticas, aproximam o processo de aprendizagem de experiências mais interativas e emocionalmente significativas, condições apontadas pela neurociência como favoráveis à consolidação de novas conexões sinápticas. Esse potencial se torna ainda mais relevante em contextos multiculturais de ensino de idiomas.

Além dos benefícios pedagógicos, essas abordagens também apresentam potencial para contribuir com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (SDGs). Ao integrar essas pautas globais ao ensino de língua inglesa, tais experiências não apenas desenvolvem competências linguísticas, mas também sensibilizam os estudantes para questões sociais e ambientais relevantes em suas realidades locais e globais.

2. Objetivos

Analisar como metodologias ativas e estratégias de gamificação influenciam o engajamento estudantil em contextos multiculturais de ensino de idiomas articulados aos SDGs, considerando sua relação com os mecanismos de aprendizagem associados à neuroplasticidade.

3. Procedimentos metodológicos

A pesquisa possui caráter descritivo e abordagem qualitativa, sendo desenvolvida a partir de experiências pedagógicas realizadas no âmbito do "Bridge Project", projeto internacional educacional vinculado à organização AIESEC in SKKU, realizado na Coreia do Sul entre dezembro de 2025 e janeiro de 2026. O projeto reuniu voluntários internacionais e membros locais de apoio. O projeto consistiu em sessões de língua inglesa articuladas aos SDGs em três instituições de ensino médio: Seongam International Trade High School, Haesung International Convention High School e Galmae High School, totalizando aproximadamente 220 estudantes participantes.

As sessões foram estruturadas em torno de SDGs específicos, definidos previamente para cada turma entre eles: SDG 4 (Educação de Qualidade) e SDG 10.2 (Redução das Desigualdades, com foco em neurodiversidade e inclusão); e SDG 6 (Água Potável e Saneamento). Entre as estratégias de gamificação empregadas, destacam-se o jogo de cartas "Edu-Trunfo", adaptado para abordar temas de inclusão e neurodiversidade; a atividade "School of the future", em que os estudantes elaboraram infográficos colaborativos sobre educação de qualidade; e a construção prática de um sistema de filtragem de água, relacionando conteúdo teórico sobre saneamento a uma experiência mão na massa. As aulas foram encerradas com atividades de fixação por meio de quiz interativo (Kahoot).

A coleta de dados foi realizada por meio de observação participante, registros dos feedbacks dos estudantes, questionários aplicados ao final das atividades e análise

dos materiais pedagógicos produzidos durante o projeto (planos de aula e registros das atividades). Os questionários foram analisados por estatística descritiva, enquanto os dados qualitativos foram submetidos à análise temática.

4. Resultados

Os resultados sugerem que a gamificação favoreceu o engajamento estudantil ao aproximar o processo de aprendizagem de experiências interativas e contextualizadas. Sob a perspectiva da neurociência, tais experiências são apontadas como elementos associados aos mecanismos de neuroplasticidade descritos por Galván (2010) e Humeau e Choquet (2019), reforçando o potencial da gamificação para favorecer um ambiente de aprendizagem mais ativo e significativo. Os dados do survey reforçam esses resultados: 53,7% dos participantes atribuíram nota máxima às oportunidades de participação ativa, enquanto 40,4% avaliaram com nota máxima o impacto das estratégias sobre o interesse e a concentração durante as aulas. O uso do inglês como ferramenta de acesso a conteúdos internacionais reforçou o ODS 4, enquanto atividades como o "Edu-Trunfo" e a construção de sistemas de filtragem de água aproximaram os estudantes dos ODS 10 e 6, respectivamente.

5. Conclusões

Conclui-se que a integração entre gamificação, metodologias ativas e os SDGs favoreceu o engajamento, a participação e a interação dos estudantes em um contexto multicultural de ensino de idiomas. Os resultados evidenciam o potencial dessas estratégias para promover aprendizagem alinhada à neuroplasticidade, oferecendo subsídios para futuras pesquisas e práticas educacionais.

Principais referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

GALVÁN, Adriana. Neural plasticity of development and learning. *Human Brain Mapping*, Hoboken, v. 31, n. 6, p. 879-890, 2010.

HUMEAU, Yann; CHOQUET, Daniel. The next generation of approaches to investigate the link between synaptic plasticity and learning. *Nature Neuroscience*, London, v. 22, p. 1536-1543, 2019.