

O LÚDICO E A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DE EXPERIÊNCIA EM UM PROJETO BILÍNGUE DA CIDADE DE REDENÇÃO¹.

Anna Erika Rocha Faustino²

RESUMO: Este estudo analisa as contribuições da gamificação, do lúdico e das metodologias ativas no ensino de língua inglesa. A partir da experiência desenvolvida em projeto Bilíngue de uma escola particular da cidade de Redenção (CE) durante o ano de 2024. A pesquisa de caráter qualitativo e natureza aplicada, se configura em um estudo de caso descritivo e exploratório. Objetivamos compreender como as práticas gamificadas, utilização do lúdico e atividades fundamentadas nos pilares metodológicos do programa contribuíram para o engajamento, desenvolvimento linguístico e participação estudantil da Educação Infantil e Primeiro Ano do Ensino Fundamental. Nossa pesquisa se fundamenta nos trabalhos de Vygotsky (1994), Piaget (1976) e Damasceno (2013) em relação ao lúdico no processo de aprendizagem, já autores como Fardo (2013), Gee (2003) e Lee e Hammer (2011) apresentam contribuições referentes às potencialidades pedagógicas da gamificação, enquanto Moran (2018) e Bacich e Moran (2018) trouxeram subsídios para entendermos a importância das metodologias ativas no ensino de língua inglesa. Os resultados da pesquisa evidenciaram que o uso de recursos como músicas, *flashcards*, *posters*, jogos, missões, *puppets* e atividades de experimentação favoreceram a participação oral dos estudantes, engajamento e imersão linguística em sala de aula, assim como foram identificados desafios como: sobrecarga docente, falta de suporte institucional adequado, baixa adesão das famílias ao uso das plataformas digitais. Concluímos que as metodologias ativas e a gamificação foram de fundamental importância para o ensino de língua inglesa neste projeto especialmente ao serem associados a práticas colaborativas, interativas e contextualizadas.

Palavras-chave: Gamificação; Lúdico; Metodologias Ativas; Educação Bilíngue.

ABSTRACT: This study analyzes the contributions of gamification, playful, and active methodologies in English Language teaching based on an experience developed in a bilingual project at a private school in the city of Redenção (CE), during the year 2024. The research is qualitative in nature and applied in scope, being characterized as a descriptive and exploratory case study. The objective of this study was to understand how gamified practices, the use of playful activities, and tasks grounded in the methodological pillars of the program contributed to student engagement, linguistic development, and participation among Early Childhood Education and first-grade Elementary School students. This research is based on the studies of Vygotsky (1994), Piaget (1976), and Damasceno (2013) regarding playfulness in the learning process, while authors such as Fardo (2013), Gee (2003), and Lee and Hammer (2011) provide contributions concerning the pedagogical potential of gamification. Moran (2018) and Bacich and Moran (2018) also offer theoretical support for understanding the importance of active methodologies in English Language teaching. The research findings demonstrated that the use of resources such as songs, flashcards, posters, games, missions, puppets, and experimental activities promoted students' oral participation, engagement, and linguistic immersion in the classroom. At the same time, challenges such as teacher overload, lack of adequate institutional support, and low family engagement regarding the use of digital platforms were identified. We conclude that active methodologies and gamification played a fundamental role in English Language teaching within this project, especially when associated with collaborative, interactive, and contextualized practices.

Keywords: Gamification; Playfulness; Active Methodologies; Bilingual Education.

¹ Trabalho de conclusão do curso de Letras – Língua Inglesa sob orientação do professor doutor Eduardo Alves da Silva. E-mail: eduardo.silva@unilab.edu.br

² Graduanda do curso de Letras – Língua Inglesa pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB). E-mail: erikarocha@aluno.unilab.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O domínio da Língua Inglesa possui um papel cada vez mais necessário para a inserção social e profissional no mundo globalizado. De acordo com Pilatti e Santos,

[...] esse processo de integração global requer a fluência em idiomas falados ao nível de língua franca como, por exemplo, inglês e espanhol, sendo que a língua inglesa figura como a mais importante devido a seu vasto uso e abrangência. Nesse sentido, a fluência nessa língua torna-se indispensável na conquista de espaço e atuação dos profissionais no mundo do trabalho (Pilatti; Santos, 2008, p. 2).

No entanto, na Educação Básica, o ensino desse idioma ainda enfrenta obstáculos significativos, como a ausência de formação continuada dos professores, a escassez de materiais pedagógicos adequados e a adoção de metodologias pouco atrativas para as crianças. Conforme apontam Monteiro e Santos,

[...] a Língua Inglesa enfrenta desafios para concretizar seu ensino e aprendizagem devido à sua complexidade. Muitos alunos apresentam dificuldades de aprendizagem do idioma, isto porque na maioria das escolas públicas os recursos didáticos são limitados, a qualificação dos professores é baixa, o tempo de duração das aulas é insuficiente para trabalhar todos os conteúdos necessários, que contribuem para o desinteresse, desmotivação e dificuldades dos alunos (Monteiro; Santos, 2023, p. 254).

Partindo dessa perspectiva, podemos observar que esses fatores não apenas dificultam o processo de ensino-aprendizagem, como também impactam diretamente o interesse e o engajamento dos estudantes. Dessa forma, torna-se fundamental repensar as práticas pedagógicas adotadas, sendo necessárias estratégias mais dinâmicas e eficazes que favoreçam a participação ativa dos alunos no aprendizado da Língua Inglesa.

Damasceno (2013) reforça que o brincar constitui um elemento fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e físico, sendo o lúdico um canal privilegiado para o ensino de novas linguagens. Nesse contexto, a gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos não relacionados ao entretenimento, tem se mostrado eficaz no aumento da motivação e da participação dos estudantes. Diante disso, podemos indagar: como a gamificação e as metodologias ativas podem contribuir para o engajamento dos alunos em sala de aula e para a aquisição de língua estrangeira? Quais são os desafios e limitações enfrentados pelos professores para implementar práticas lúdicas e gamificadas no ensino de língua inglesa?

A relevância deste estudo reside na necessidade de compreender como práticas pedagógicas fundamentadas na gamificação, nas metodologias ativas e no lúdico podem contribuir para o ensino da Língua Inglesa nos primeiros anos de escolarização, criando um

alicerce para aprendizagens futuras e para a formação de sujeitos mais preparados para atuar em um mundo interconectado, sendo necessário o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, tais como: criatividade, pensamento crítico, comunicação, curiosidade, resiliência, ética, liderança, colaboração, dentre outras.

Questiona-se como estratégias de gamificação, como músicas, vídeos, jogos de tabuleiro, brincadeiras e jogos online, podem ajudar no engajamento dos alunos nas aulas de língua inglesa. Nesse contexto, Moran (2015) e Bacich e Moran (2018) afirmam que as metodologias ativas colocam o aluno no centro do processo de ensino, o que promove o protagonismo estudantil, a autonomia para a construção de seu próprio conhecimento, o engajamento e a motivação. Destacamos a importância de o professor direcionar e planejar as aulas de forma objetiva para que consiga alcançar as metas pretendidas.

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa (Moran, 2015, p. 17).

Assume-se a hipótese de que a introdução de elementos lúdicos e gamificados pode diversificar as estratégias de ensino e potencializar a aprendizagem da Língua Inglesa. Em projetos bilíngues, a gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover maior engajamento dos estudantes (Fardo, 2013), em comparação aos métodos tradicionais de ensino.

Portanto, supõe-se que o lúdico, um dos elementos centrais dessa abordagem, tende a estimular a motivação intrínseca e favorecer a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem em outros segmentos do ensino básico, como anos iniciais e anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. O uso de recursos gamificados pode, ainda, contribuir para a memorização e a aplicação prática de vocabulário e estruturas da língua inglesa, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo (Fardo, 2013; Fadel et al., 2014). No entanto, a implementação de práticas lúdicas e gamificadas ainda enfrenta desafios relacionados à disponibilidade de tempo, aos recursos tecnológicos e à formação adequada dos docentes (Silva, 2024).

2. O ENSINO DE LÍNGUA ADICIONAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA: REFLEXÕES E TENDÊNCIAS

Para que possamos compreender os processos de ensino e aprendizagem, é preciso que dialoguemos com teóricos que explicam o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, como é o caso de autores como Piaget e Vygotsky, que oferecem contribuições que tornam possível analisar as práticas pedagógicas e que evidenciam que a aprendizagem ocorre de forma ativa, a partir da interação do indivíduo com o meio.

Para Vygotsky (1994), há uma relação indivisível entre aprendizado e desenvolvimento infantil. O autor critica a concepção tradicional de que o aluno só consegue aprender após atingir determinado nível de maturação cognitiva. Vygotsky defende que a aprendizagem exerce papel fundamental no desenvolvimento, pois este ocorre por meio das interações sociais e das experiências mediadas, em que o conhecimento é construído coletivamente, possibilitando ao sujeito aumentar suas capacidades cognitivas. Dessa forma, o aprendizado acompanha e impulsiona o desenvolvimento, tornando a mediação pedagógica um elemento essencial para a consolidação da aprendizagem. Para o autor,

Uma vez que uma criança tenha aprendido a realizar uma operação, ela passa a assimilar algum princípio estrutural cuja esfera de aplicação é outra que não unicamente a das operações do tipo daquela usada como base para assimilação do princípio. Consequentemente, ao dar um passo no aprendizado, a criança dá dois no desenvolvimento, ou seja, o aprendizado e o desenvolvimento não coincidem (Vygotsky, 1994, p. 109).

Já Piaget, em *A formação do símbolo na criança* (1976), argumenta que o desenvolvimento cognitivo ocorre a partir da interação entre o indivíduo e o ambiente, e a aprendizagem acaba sendo o resultado do processo de assimilação e de acomodação. A assimilação consiste na incorporação de novas experiências, quando a criança as relaciona ao que ela já sabe ou já conhece. A acomodação consiste no entendimento de que o que a criança já sabe não é suficiente, ou seja, há uma modificação nas estruturas diante de novas experiências que não podem ser explicadas pelo conhecimento prévio. A partir da interação entre esses dois processos, temos a construção do conhecimento, o que evidencia o papel ativo do indivíduo no processo de aprendizagem.

Nesse cenário, o estudante constrói ativamente o conhecimento ao entrar em contato com novas experiências, reorganizando estruturas mentais e reforçando a importância de práticas pedagógicas que valorizam o estudante enquanto agente ativo, que explora, experimenta e atribui significados aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Nesse contexto, as contribuições de Vygotsky e Piaget tornam-se relevantes para o ensino bilíngue, pois a aprendizagem de uma Língua Estrangeira ocorre por meio da interação. Dessa forma, as metodologias ativas e a gamificação promovem a interação, a participação, a colaboração e o protagonismo estudantil, alinhando-se aos autores citados. As práticas lúdicas potencializam o processo de ensino ao promover o engajamento e a participação dos estudantes, criando um ambiente favorável à construção do conhecimento.

Diante dessa perspectiva, torna-se necessário refletir sobre a aplicação dessas abordagens pedagógicas no ensino de Língua Inglesa, uma vez que a aprendizagem de uma língua estrangeira exige práticas que favoreçam a interação, a participação e o protagonismo estudantil. Nesse contexto, o ensino de Língua Inglesa assume relevância no cenário brasileiro, sendo componente obrigatório do 6º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio, conforme estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 2017, que reforça o reconhecimento institucional da Língua Inglesa como ferramenta fundamental para a formação dos estudantes.

É importante salientar que, mesmo com a obrigatoriedade da disciplina, há diversos desafios enfrentados no ensino da Língua Inglesa na Educação Básica, especialmente no que se refere à construção de um processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo.

Conforme apontam Monteiro e Santos (2023, p. 258),

Essas dificuldades não são particulares do ensino da língua inglesa, pelo contrário, é uma questão de educação pública que é precária desde a infraestrutura das escolas, a formação dos professores e ensino/aprendizado dos alunos no Brasil. É difícil pensar em um futuro acadêmico de conhecimento de um idioma quando com os anos estudados não se alcança um conhecimento capaz de permitir minimamente a compreensão de uma leitura, conversação, uma comunicação em outro idioma.

Nos últimos anos, presencia-se uma crescente adesão ao bilinguismo Português-Inglês em escolas de ensino básico em todo o Brasil, tido como bilinguismo de prestígio, em que há uma maior valorização da segunda língua, neste caso, a Língua Inglesa, devido à sua valorização internacional. “Um exemplo disso são as escolas bilíngues que adotam o par português-inglês, cuja oferta tem se expandido significativamente no Brasil nas últimas décadas” (Nascimento; Rauen, 2024, p. 2).

Para melhor entendimento, faz-se necessário compreender os conceitos de Língua Materna, Língua Adicional, Língua Estrangeira, Escola Bilíngue e Projeto Bilíngue. A Língua Materna – LM é tida como a primeira língua, aquela que foi adquirida de forma espontânea nos primeiros anos de vida da criança; em geral, está ligada ao ambiente familiar e social da criança.

Já as Línguas Adicionais – LA são aprendidas após a língua materna. Temos também as Línguas Estrangeiras – LE, que são aquelas que não estão inseridas no contexto social cotidiano da criança/do indivíduo.

[...] se distinguem por não fazerem parte das práticas linguísticas cotidianas da comunidade de fala do indivíduo. Assim, embora as línguas adicionais (ainda que muitas vezes estrangeiras) possam estar presentes em contextos sociais mais amplos, as línguas estrangeiras tendem a ser restritas a ambientes formais de ensino e mobilizadas por razões predominantemente instrumentais (Nascimento; Rauen, 2024, p.2).

É imprescindível distinguir que há uma grande diferença no ensino em relação ao o que é: Escola Bilíngue, Projeto Bilíngue e Ensino Básico de Inglês enquanto disciplina.

De acordo com Nascimento e Rauen (2024), uma Escola Bilíngue possui o uso de duas ou mais línguas como meio de instrução das disciplinas. Por exemplo, são usados tanto o Português enquanto primeira língua quanto o Inglês enquanto segunda língua para ministrar aulas de Matemática, Ciências, História, Arte etc. Esse modelo de escola tem por objetivo não apenas ensinar uma língua estrangeira, mas promover o aprendizado das disciplinas curriculares por meio da língua estrangeira.

O Projeto Bilíngue tem como proposta a inserção parcial e planejada da Língua Estrangeira em uma escola monolíngue, em que se busca ampliar a exposição e o uso da língua adicional para que os alunos sejam imersos gradualmente no ensino da língua estrangeira. Já o ensino básico de Inglês está relacionado ao ensino da Língua Inglesa – LI como uma disciplina escolar que, na rede pública brasileira, é obrigatória a partir do 6º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais, mas que, em algumas escolas, é ensinada desde o 1º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Essa diferenciação é importante para que se compreenda de forma mais aprofundada o relato que será apresentado adiante.

Projetos bilíngues desenvolvidos nos primeiros anos de escolarização têm buscado ampliar o contato estudantil com a LI utilizando práticas pedagógicas mais interativas e participativas. Podemos observar que há um destaque para a prática da ludicidade e do lúdico como elementos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Kishimoto (1995), a ludicidade é um elemento essencial para o desenvolvimento infantil, uma vez que o brincar favorece a construção do conhecimento, estimula a imaginação e fortalece as relações sociais. Em consonância com Piaget (1976), o jogo e o brincar permitem à criança assimilar o mundo ao seu redor, desenvolvendo estruturas cognitivas e afetivas fundamentais para a aprendizagem de novas linguagens. Damasceno (2013) complementa ao afirmar que o lúdico

não se limita ao ato de brincar, mas envolve a criação de ambientes educativos nos quais o aluno aprende por meio da interação, da experimentação e da criatividade. Dessa forma, o ensino de Língua Inglesa mediado por práticas lúdicas pode favorecer a aquisição de vocabulário, a compreensão oral e o desenvolvimento da comunicação em situações autênticas.

Também podemos destacar que, nos últimos anos, há um uso crescente da gamificação, que é entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais (Deterding et al., 2011) e que vem ganhando destaque como estratégia inovadora no ensino de línguas. Para Kapp (2012), a gamificação não se resume à simples inserção de jogos em sala de aula, mas envolve o uso intencional de mecânicas como desafios, recompensas, metas e feedbacks para promover o engajamento e a aprendizagem. Ressaltamos que a gamificação corresponde tanto a jogos digitais quanto a estratégias de jogos fora do contexto digital, que buscam contribuir para a resolução de problemas em sala de aula e que ajudam o aluno a desenvolver pensamento crítico, trabalho em equipe, dentre outros fatores.

4. METODOLOGIAS ATIVAS, GAMIFICAÇÃO E O LÚDICO

Segundo Freire (1987), o estudante deve ser consciente e fazer uma leitura do mundo, sendo necessário romper com o modelo bancário de ensino, em que ele é tido como um mero receptor passivo do conhecimento, enquanto o professor é o detentor desse conhecimento; ou seja, o aluno não é visto como agente ativo no modelo bancário. Essa perspectiva reforça a importância de práticas de ensino que valorizem a participação, a reflexão dos educandos, a autonomia e valores que dialoguem com as metodologias ativas. De acordo com Freire, precisamos compreender o educando como sujeito do processo educativo.

Nesse sentido, as metodologias ativas se destacam por promoverem o protagonismo estudantil e por seu envolvimento direto no processo de aprendizagem. Em conformidade com Moran (2018), essas metodologias enfatizam a participação ativa do aluno, que passa a experimentar, criar e refletir sobre suas experiências em sala de aula, mediado pelo professor.

O uso dessas metodologias se intensificou em contextos recentes, como a pandemia de COVID-19 (SARS-CoV-2), que gerou a necessidade de afastamento social no Brasil e no mundo durante o ano de 2020, período em que o ensino remoto exigiu adaptações pedagógicas, como formato remoto de ensino e uso de tecnologias virtuais e online. O uso de metodologias ativas se tornou ainda mais forte e ajudou a “favorecer as práticas de ensino” (Versuti et al., 2021). Dessa forma, compreendemos que as metodologias ativas se configuram como estratégias fundamentais para o ensino contemporâneo, especialmente em propostas de

educação bilíngue, ao promoverem uma aprendizagem mais significativa, participativa e contextualizada.

Ao longo deste estudo, buscamos explicar o que são as metodologias ativas e a sua importância para o ensino bilíngue. Moran afirma que: “As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do estudante, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando e criando, com orientação do professor” (Moran, 2018, p. 41).

Essa perspectiva dialoga diretamente com o pensamento de Paulo Freire, que, em seus estudos na década de 1980, já defendia a necessidade do desenvolvimento da consciência e da criticidade do estudante. Nesse sentido, o aluno não deve ser apenas alguém que absorve conhecimento, mas é necessário que seja questionador e crítico, para que, assim, construa sua autonomia enquanto sujeito. “O que constatamos, cada vez mais, é que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda” (Bacich; Moran, 2018, p. 2).

Dessa forma, percebemos que as metodologias ativas não são apenas uma tendência contemporânea, mas apresentam uma continuidade de princípios defendidos no século passado pela pedagogia crítica, ao valorizarem a aprendizagem significativa e participativa, voltada para a formação integral dos estudantes. Colocam o estudante como protagonista de seu conhecimento e se embasam na experimentação e na vivência, fazendo com que os estudantes percebam os conteúdos abordados em sala de aula como relevantes para o dia a dia e para si, partindo dos conteúdos simples aos mais complexos, mas utilizando uma metodologia em espiral, capaz de retomar conteúdos em diferentes momentos da aprendizagem (Bacich; Moran, 2018).

Quando se alia a experimentação à educação, podemos ter resultados positivos, já que “a aprendizagem mais profunda requer espaços de prática frequentes (aprender fazendo) e de ambientes ricos em oportunidades. Por isso, é importante o estímulo multissensorial e a valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes para ‘ancorar’ os novos conhecimentos” (Bacich; Moran, 2018, p. 4).

É importante considerar que o processo de aprendizagem ocorre de várias formas, a partir de características individuais dos estudantes. O uso de metodologias ativas é importante, pois “A aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivas e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes” (Bacich; Moran, 2018, p. 4).

Esse tipo de metodologia é extremamente amplo e possui diversos tipos de modelos de aprendizagem, tais como: aprendizagem por design, maker, aprendizagem personalizada, compartilhada, cooperativa, aprendizagem vivencial, portfólio, storytelling, aprendizagem por problematização, ensino híbrido, sala de aula invertida e gamificação, dentre outras (Moran, 2013; Bacich; Moran, 2018; Pessoa et al., 2019; Leal et al., 2019; Nogueira et al., 2020).

Não basta apenas utilizar modelos de mão na massa, vivências e experimentação; faz-se necessário que o estudante reflita e entenda os processos, ou seja, “[...] para tornar visíveis os processos, os conhecimentos e as competências do que estamos aprendendo com cada atividade” (Bacich; Moran, 2018, p. 3). Também é importante evidenciar que não basta que o professor faça um esforço individual para a realização desse modelo de aprendizagem; é necessária a participação de todos os envolvidos na escola, incluindo a gestão, os professores e a adequação dos espaços físicos e virtuais, pois todos precisam ser criativos, receptivos e dinâmicos (Bacich; Moran, 2018, p. 4).

Segundo Bacich e Moran, “Comparando o que acontece em muitas escolas (memorização, repetição, controle) com essa visão criativa e empreendedora da aprendizagem, constatamos o quanto ainda precisamos evoluir para que todos tenham oportunidades interessantes de aprender e de empreender” (Bacich; Moran, 2018, p. 4). É claro que o professor assume um papel central nesse processo, deixando de ser o único detentor do conhecimento; ele passa a atuar como mediador da aprendizagem, orientando, motivando e instigando os alunos por meio de questionamentos (Bacich; Moran, 2018).

Aprender uma nova língua permite o desenvolvimento de novas formas de participação estudantil e de engajamento nas aulas e também no mundo social. A língua inglesa proporciona o desenvolvimento crítico, a construção da cidadania de forma ativa, o aumento das interações e da mobilidade.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Língua Inglesa na educação básica possui três pilares: caráter formativo, inteiramente ligado ao território, cultura e língua, trazendo a característica da Língua Inglesa enquanto língua franca e não como a língua de um único país; ampliação do conceito de letramento para multiletramentos, que está ligado às práticas sociais do mundo digital, em que diferentes linguagens, como a verbal, a visual, a audiovisual e a corporal, se articulam para construir sentidos, e o inglês possui um papel de instrumento global de comunicação e expressão multicultural; e, por fim, temos as abordagens de ensino, em que, ao considerar a Língua Inglesa enquanto língua franca, é necessário relativizar a ideia de um inglês padrão ou “melhor” e reconhecer a diversidade linguística (BRASIL, Ministério da Educação, 2018).

Embora a BNCC não utilize explicitamente termos como metodologias ativas ou gamificação, o capítulo de Língua Inglesa apresenta princípios alinhados a essas abordagens, ao enfatizar o protagonismo do estudante, a interação, a construção de sentidos e o uso da língua em práticas sociais. Além disso, valoriza processos colaborativos e os multiletramentos, o que evidencia a importância de estratégias pedagógicas dinâmicas e participativas no ensino de língua inglesa.

Diante das diversas abordagens componentes das metodologias ativas, destaca-se a gamificação, que surge como uma estratégia que potencializa o engajamento e a participação estudantil, incorporando elementos típicos de jogos ao contexto educacional.

A gamificação se alinha aos princípios anteriormente indicados, como o protagonismo estudantil, a aprendizagem significativa e a experimentação, e favorece a construção do conhecimento de uma forma dinâmica, engajada e interativa. Ao se pensar em gamificação no ensino de Língua Inglesa, percebemos que esse método tem se mostrado relevante na contribuição do desenvolvimento da habilidade linguística por meio de práticas motivadoras.

De acordo com Fardo (2013), a gamificação estimula a motivação intrínseca dos estudantes, pois desperta o desejo de superação e o sentimento de pertencimento ao processo de aprendizagem. Essa motivação é essencial no ensino de idiomas, em que a prática constante e o envolvimento emocional com o conteúdo são fatores determinantes para o sucesso. Nesse sentido,

[...] a gamificação é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos [...] a gamificação não implica em criar um game que aborde o problema, recriando a situação dentro de um mundo virtual, mas sim em usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos utilizados para resolver aqueles problemas nos mundos virtuais em situações do mundo real (Fardo, 2013, p. 2).

No campo específico da Língua Inglesa, estudos como os de Lee e Hammer (2011) demonstram que os ambientes gamificados podem contribuir significativamente para a memorização de vocabulário e de estruturas gramaticais, além de favorecer o trabalho colaborativo e o pensamento crítico. Recursos como flashcards, músicas, vídeos, jogos online e de tabuleiro, fantoches e brincadeiras tornam-se ferramentas eficazes para promover a participação ativa e o aprendizado significativo.

Além disso, o uso de metodologias lúdicas e gamificadas no contexto bilíngue da Educação Básica pode contribuir para o desenvolvimento de múltiplas habilidades cognitivas e

socioemocionais, como a cooperação, a autonomia e a persistência (Gee, 2003). Tais práticas tornam as aulas mais atraentes e reduzem a ansiedade comumente associada ao aprendizado de uma língua estrangeira. Conforme aponta Krashen (1982) em sua teoria do filtro afetivo, o autor argumenta que fatores emocionais influenciam o aprendizado de uma língua de forma direta e que esse filtro funciona como uma barreira psicológica que pode facilitar ou dificultar a aquisição do idioma estudado.

Contudo, apesar dos benefícios, a implementação da gamificação e de práticas lúdicas enfrenta desafios importantes, como a carência de formação docente adequada, o tempo limitado para o planejamento de atividades diferenciadas e a falta de infraestrutura tecnológica (Batista; Lima; Soares, 2021). Esses fatores podem dificultar a continuidade e a eficácia das ações pedagógicas inovadoras.

De acordo com Murr e Ferrari (2020) e Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), não basta utilizar jogos para engajar os estudantes nas aulas; é necessário estruturar um conjunto de componentes próprios dos jogos, como a estética, as regras, o raciocínio dos jogos, as recompensas, os feedbacks e os desafios, de modo a desenvolver a resolução de problemas e a construção de aprendizagens significativas para contextos reais.

Quando se pensa em aulas gamificadas rapidamente se pensa em jogos, porém é necessário esclarecer que a gamificação é um conceito relativamente novo e que está em alta no âmbito da educação. A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando (Murr; Ferrari, 2020, p. 7).

Ao gamificar uma situação do cotidiano, como um diálogo em Língua Inglesa, por exemplo, fazemos com que o aluno perceba que está brincando, mas que, na realidade, está desenvolvendo conceitos e aprendizagens. Ressaltamos que é fundamental a utilização de elementos como pontuação, progressão de níveis, ranqueamento, resolução de desafios, missões, conquistas e medalhas.

Conforme Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), podemos destacar que a gamificação é entendida como um fomento à ação na resolução de problemas, estando focada no engajamento e na motivação dos estudantes, enquanto o jogo está alicerçado na exploração de experiências e na narração. Ao passo que a gamificação busca envolver emocionalmente utilizando componentes desafiadores, mas também agradáveis dos jogos dentro da atividade, no caráter motivacional temos a relação interna e externa dos indivíduos.

Diante desse cenário, a ludicidade emerge como um elemento essencial na articulação entre gamificação e metodologias ativas no ensino de Língua Inglesa, pois contribui para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, significativo e envolvente. Salientamos que a ludicidade não está limitada à recreação ou à presença de jogos, mas está ligada à motivação e à forma como o aluno vivencia as experiências em sala de aula.

É importante salientar a diferença entre o que é lúdico e o que é ludicidade, conforme apontam Monteiro e Santos, a brincadeira, o brinquedo, atividades e jogos são caracterizados como lúdicos pois são importantes para o desenvolvimento infantil, porém ressaltam que após a virada do século XX os jogos se tornaram ferramentas psicopedagógicas que ajudam na atenção, na participação e na incorporação de conteúdos pelos alunos, conforme indicam: "[...] são estes fatores biopsicossociais potencializadores de positividade, geralmente ausentes das aulas tradicionais, que podem vir a melhorar a metodologia, a autonomia, a inventividade, entre outras do professor, e com isso a qualidade dos resultados escolares e a qualidade do alcance social da educação escolar" (Monteiro; Santos, 2023, p. 256).

Faz-se necessário diferenciar os conceitos de lúdico e ludicidade no contexto educacional. Destacamos que o lúdico se relaciona a atividades como jogos, brincadeiras e dinâmicas, que podem ser direcionadas a qualquer idade, já a ludicidade está voltada à forma como as pessoas/crianças se sentem ao desenvolverem determinada atividade, ou seja, está ligada à motivação e à experiência daquele indivíduo, envolvendo aspectos emocionais no processo de aprendizagem. Sob essa ótica, o lúdico está relacionado à presença de elementos e práticas associadas ao brincar, enquanto a ludicidade está relacionada à experiência do aluno diante dessas atividades, o que pode favorecer a participação e o engajamento dos alunos em atividades da sala de aula e possibilitar a construção de aprendizagens significativas. Silva propõe,

No ensino de Língua Inglesa, a experiência com tais recursos sugere que o lúdico pode ajudar muito na aprendizagem da escrita e da oralidade, fazendo com que os educandos sintam-se motivados através da descontração e entretenimento. Sendo que também poderá contribuir para o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de ajudar na saúde mental, facilitar processos de socialização, comunicação, expressão e despertar a curiosidade e a construção do conhecimento (Silva, 2024, p. 11).

Para Monteiro e Santos (2023), aspectos como o jogo, o brinquedo e o ato de brincar são vantajosos ao se pensar no ambiente escolar, pois fomentam que os alunos desenvolvam a resolução de desafios e problemas; o lúdico também possibilita o desenvolvimento intelectual dos educandos, conforme apontam,

O brincar, o brinquedo e jogo tornam-se útil no contexto escolar quando é utilizado para a resolução de problemas, desencadeando situações desafiadoras para os alunos e que estes passam a conseguir construir conhecimentos a partir dessa ação lúdica. O lúdico torna-se importante para o processo de desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes, pois contribui para o desenvolvimento intelectual, dos aspectos motores, morais, sociais, cognitivos, emocionais, para a linguagem, bem como propicia a construção de um indivíduo autônomo, criativo, crítico e responsável (Monteiro; Santos, 2023, p. 257).

Portanto, a fundamentação teórica aqui apresentada sustenta a hipótese de que o uso de práticas lúdicas, metodologias ativas e gamificadas no ensino de Língua Inglesa é capaz de potencializar o engajamento e a aprendizagem dos alunos, desde que acompanhadas de formação continuada para professores e de uma intencionalidade pedagógica clara. A ludicidade e a gamificação, quando aplicadas de forma planejada e contextualizada, configuram-se como estratégias eficazes para a construção de um ambiente educativo mais motivador, interativo e significativo.

5. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa descritiva e exploratória, voltada à análise das estratégias gamificadas utilizadas nas aulas de Língua Inglesa e seus impactos sobre o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Além disso, possui caráter aplicado, pois objetiva subsidiar a construção de um guia metodológico para professores, com base nas experiências analisadas.

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, configurando-se como um estudo de caso, uma vez que busca analisar e refletir sobre as experiências vivenciadas durante o desenvolvimento de práticas lúdicas e gamificadas em um projeto bilíngue em uma escola particular da cidade de Redenção, no ano de 2024.

6. O PROJETO BILÍNGUE X EM ANÁLISE

A experiência apresentada neste estudo está relacionada a um Projeto Bilíngue, que será identificado como Programa Bilíngue X. Além dele, temos a plataforma do projeto (utilizada por professores, pais e crianças para realização e análise de atividades), que identificaremos como Plataforma Virtual X; a biblioteca digital interativa, com livros digitais e jogos, que será identificada como Biblioteca Digital X; e a plataforma de jogos digitais educativos, que será identificada como Plataforma Y. Ressaltamos que decidimos omitir ou substituir os nomes de empresas, instituições, materiais didáticos, plataformas e/ou soluções educacionais, já que fazem parte de uma marca amplamente reconhecida no mercado educacional, conforme quadro

abaixo. Portanto, optamos pela utilização de uma nomenclatura fictícia com o objetivo de preservação ética e institucional da pesquisa.

No que se refere ao contexto da pesquisa, o projeto bilíngue ocorria em uma sala específica destinada às aulas de Língua Inglesa do projeto bilíngue, sendo necessário o deslocamento dos alunos de suas salas regulares para o segundo piso, onde aconteciam as aulas. A sala de aula era climatizada, com disposição de projetor (inicialmente) e, posteriormente, uma televisão de 55 polegadas, além de quadro branco, estante para disposição de livros didáticos dos estudantes e mesas de apoio para disposição de materiais como papel crepom, lápis de cor, giz de cera, canetinhas, pincéis, tinta, flashcards, cola, tesoura e lápis, dentre outros materiais. Havia um organizador para guardar os puppets, cartolinas e E.V.A.s, além de quatro (4) mesas de madeira com seis (6) cadeiras cada, onde as crianças sentavam e realizavam suas atividades. Além de cinco (5) pocket charts para apresentação dos flashcards e posters utilizados nas unidades trabalhadas, foi organizado um pocket chart para cada turma. Nas paredes da sala, estavam dispostos flashcards com o alfabeto, cores e números em inglês. Também era utilizado o notebook pessoal da professora para apresentação dos livros didáticos na TV.

O material didático utilizado na Educação Infantil era composto por dois livros principais: Student's Book e Workbook. Os alunos também recebiam uma bag para levar seus materiais, um poster para premiação da gamificação e um pack de adesivos para utilizar na abertura de cada unidade. Esses adesivos consistiam em imagens e vocabulário relacionados ao conteúdo trabalhado na unidade. Além disso, as famílias tinham acesso à Plataforma Virtual X, que consiste em uma ferramenta com recursos como atividades online, músicas e os livros didáticos de forma online e gamificada. Essa plataforma também dava acesso a outras plataformas de jogos educacionais digitais, que aqui identificaremos como Plataforma Y, líder no mercado educacional, com jogos educativos que desenvolvem atenção, habilidades cognitivas, tanto visuais quanto verbais, e atividades de memória.

Já as turmas de 1º ano recebiam como material didático três livros principais: Student's Book, Workbook e o Content and Language Integrated Learning (CLIL Book). Este último livro tinha uma proposta bem diferente dos demais, pois buscava integrar o ensino da língua inglesa (L2) a conteúdos de outras áreas do conhecimento, favorecendo uma aprendizagem mais significativa e contextualizada e contribuindo para o desenvolvimento da confiança dos alunos, tanto em relação ao conteúdo quanto ao uso da língua-alvo, além de promover maior engajamento e participação nas atividades propostas.

O CLIL era estruturado em nove unidades temáticas interdisciplinares, que contemplavam áreas como Ciências, Matemática, Artes, Educação Física, Geografia e História.

Cada unidade era organizada de modo a potencializar o processo de aprendizagem e iniciava com imagens atrativas que ativavam os conhecimentos prévios dos alunos. Além disso, as unidades apresentavam atividades rápidas e dinâmicas, voltadas à reflexão sobre os temas abordados, contribuindo para a construção do conhecimento de forma interativa e contextualizada. Os alunos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais também recebiam uma bag e um poster relacionados à gamificação. Além disso, os alunos e as famílias tinham acesso à Plataforma Virtual X, que também dava acesso à Biblioteca Digital Interativa X, que consiste em uma biblioteca digital com histórias e jogos que trabalhavam memória, vocabulário, fonemas, dentre outros aspectos do ensino bilíngue.

A organização metodológica do Programa Bilíngue X estruturava-se de forma progressiva, por meio de módulos que acompanhavam o desenvolvimento linguístico dos estudantes ao longo de diferentes etapas, o que permitia a construção gradual de competências em Língua Inglesa, que partiam de habilidades básicas, como a compreensão oral e o vocabulário básico, até o desenvolvimento de competências comunicativas complexas, o que garantia continuidade e aprofundamento no processo de aprendizagem.

Os livros didáticos consistiam em nove (9) unidades, com nove (9) planejamentos (capítulos) cada, e mais três (3) planejamentos extras, que poderiam ser utilizados como forma de revisão, a depender da disponibilidade de aulas da escola. Eram disponibilizadas três (3) aulas de quarenta e cinco (45) minutos cada para cada turma por semana.

O projeto desenvolvido tinha como objetivos: facilitar a comunicação em Inglês; proporcionar aos estudantes inputs massivos e consistentes em Língua Inglesa; fomentar o aprendizado por meio da imersão em LI; promover atividades desafiadoras que misturem atividades de LI com diferentes conteúdos; ajudar os alunos a desenvolver habilidades do século XXI; estimular a colaboração em vez da competição; facilitar o contato com a LI, criando um espaço livre de ansiedade e tornando a sala de aula um espaço seguro; assim como melhorar a comunicação em LI dos estudantes, elevar o conhecimento fonológico dos sons, refinar as habilidades motoras, introduzir e desenvolver conceitos fundamentais de matemática e trabalhar os fundamentos da alfabetização.

Esse projeto tem quatro pilares fundamentais. O primeiro deles é o Content and Language Integrated Learning (CLIL), que busca solidificar não apenas a linguagem, mas também outras áreas, como Matemática, Geografia, Ciências e Arte, metodologia utilizada a partir do primeiro ano dos Anos Iniciais.

No segundo pilar, temos as doze competências do século XXI, que buscam oportunizar o desenvolvimento de habilidades pessoais, ou seja, são habilidades pensadas para além da sala

de aula. São elas: *Metacognition, Mentality Growth, Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration, Curiosity, Courage, Mindfulness, Resilience, Ethics e Leadership*. É importante ressaltar que as habilidades variam de acordo com o segmento estudantil. Por exemplo, na Educação Infantil, trabalham-se mais habilidades como criatividade, pensamento crítico, colaboração, curiosidade e comunicação. Já nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o foco é pensamento crítico, colaboração, comunicação, criatividade, coragem e atenção plena.

No terceiro pilar, temos as aprendizagens ativas, em que os estudantes assumiam o papel de protagonistas de suas aprendizagens, já que a passividade não proporciona uma aprendizagem significativa. Essa metodologia promoveu atividades e tarefas colaborativas, resolução de problemas, debates, dentre outros.

No quarto pilar, temos a gamificação, que consistiu no uso de estratégias tanto dentro do contexto digital quanto fora dele, desenvolvendo o conhecimento dos estudantes a partir do pensamento crítico, da tomada de decisões, do trabalho colaborativo, da criatividade etc. De acordo com o projeto do Programa X, o uso da gamificação em sala de aula contribui para desenvolver habilidades essenciais para a cidadania global, além de os jogos já fazerem parte da rotina dos estudantes, o que faz com que a realidade diária se relacione com o cotidiano escolar.

A organização da aula iniciava-se em momento prévio à chegada dos estudantes em sala de aula, pois era necessária a organização do material a ser utilizado no dia, como *flashcards, puppets*, vídeos, TV e computador. O momento inicial, chamado de *Getting Ready*, consistia nas boas-vindas aos estudantes, momento de cumprimentar todos os alunos, um por um, dizendo *hello* e o nome da criança, além de um *High Five*. Esse momento é importante para criar uma conexão do professor com os estudantes.

No segundo momento, havia o *Let's Talk*, em que era utilizado um dos *puppets* e apresentava-se a narrativa de uma história que envolvia os estudantes. Posteriormente, havia o *Let's Sing*, que consistia em um momento de aquecimento (*warm up*), no qual era apresentado um vídeo com música, e os estudantes cantavam e dançavam. O conteúdo do vídeo geralmente era de boas-vindas ou tinha relação com o conteúdo apresentado no *Planning* (capítulo).

Em seguida, havia o *Let's Learn!*, em que era apresentado o conteúdo do dia, e geralmente era utilizado o livro didático para resolução de atividades. Ao final, tínhamos o *Wrapping Up*, que consistia no momento da despedida. As crianças diziam *Goodbye* e cantavam a música de despedida. Em algumas aulas, também tínhamos a seção *Let's Check!*, que era usada para correção da atividade de casa, em que o aluno levava uma atividade para

resolver em casa ao final de cada semana. Assim como o *Let's Listen!*, que consistia em atividades para o desenvolvimento fonológico dos estudantes, e o *Let's Practice!*, que era utilizado para o desenvolvimento de atividades práticas e de experimentação pelos estudantes.

Na 4ª e 8ª aula de cada *Planning*, tínhamos uma seção específica, que era a *Let's Gamify!*. Esta seção era iniciada após as seções habituais e, no momento da gamificação, era cantada a música específica da seção. Em seguida, era narrada a história da missão/trilha, em que os estudantes precisariam resolver o problema. Toda a narrativa era realizada em Língua Inglesa, e a facilitação do entendimento ocorria por meio do uso de *flashcards*, linguagem corporal e uso de *puppets*.

Nas missões, os estudantes tinham que resolver problemas como: criação de um convite para a festa de aniversário de um personagem; encontrar itens em uma imagem que fizessem referência à idade de aniversário do personagem; confeccionar, com massinha de modelar, um objeto estudado na unidade; e participar de jogos de quebra-cabeça. Durante todo o ano letivo, as missões giraram em torno da mesma história/narrativa; porém, as crianças só poderiam progredir na missão após finalizarem a missão anterior.

Para melhor entendimento do projeto descrito optamos por criar um quadro para evidenciar rapidamente o que foi abordado durante o estudo:

Quadro 1 – Categorias x Elementos e Descrição

Categoria	Elementos / Descrição
Contexto	Escola particular em Redenção (CE), ano de 2024
Material didático	Programa X
Público-alvo	Educação Infantil e Ensino Fundamental (Anos Iniciais)
Objetivos gerais	Comunicação em inglês; imersão linguística; desenvolvimento cognitivo e social; habilidades do século XXI
Competências (Educação Infantil)	Criatividade, pensamento crítico, comunicação, colaboração, curiosidade
Desenvolvimento integral	Emocional, social, cognitivo, linguagem, habilidades motoras
Pilar 1	CLIL (Content and Language Integrated Learning) – integração entre língua e conteúdos
Pilar 2	Competências do século XXI (metacognição, criatividade, pensamento crítico, etc.)
Pilar 3	Aprendizagens ativas (protagonismo, colaboração, resolução de problemas)
Pilar 4	Gamificação (missões, narrativa, pontuação, feedback, trabalho coletivo)
Elementos de gamificação	Avatares, níveis, missões, pontuação, times
Funcionamento da gamificação	Trilha narrativa com resolução de problemas e progressão por pontuação
Foco da gamificação	Colaboração e participação coletiva (não competitiva)
Frequência da gamificação	4ª e 8ª aula de cada Planning
Feedback	Contínuo, com possibilidade de refazer missões
Classificação final	Bronze, Silver, Gold
Pontuação (Educação Infantil)	Bronze: 0–62 Silver: 63–76 Gold: 77–90
Pontuação (1º ano EF)	Bronze: 0–139 Silver: 140–179 Gold: 180–225
Estrutura da aula	Getting Ready; Let's Talk; Let's Sing; Let's Learn; Wrapping Up
Outras seções	Let's Check; Let's Listen; Let's Practice
Aula gamificada	Let's Gamify – narrativa + missão + resolução de problema
Recursos utilizados	Flashcards, puppets, músicas, vídeos, posters, TV, computador, lápis de cor, cartolinas, EVA, tintas, material extra impresso
Plataformas digitais	Educação Infantil: Plataforma Virtual X + Plataforma Y Ensino Fundamental: Plataforma Virtual X + Biblioteca Digital Interativa X
Organização do material	Educação Infantil: Student's Book + Workbook

	1º ano EF: Student's Book + Workbook + CLIL Book
Estrutura curricular	9 unidades + 9 plannings + 3 plannings extras
Carga horária	3 aulas semanais de 45 minutos
Papel do professor	Mediador, orientador, avaliador, adaptador de atividades
Dinâmica das missões	Problemas contextualizados (convites, objetos, puzzles, etc.)
Continuidade narrativa	História contínua ao longo do ano letivo
Ambiente físico	Sala específica do projeto bilíngue

Fonte: elaboração autoral

Para melhor compreensão do Projeto Bilíngue X, optamos por apresentar a síntese de uma aula gamificada aplicada na turma de Infantil V, a fim de ilustrar a proposta metodológica desenvolvida e sua implementação em sala de aula. A aula descrita é referente ao *Planning 3, Class 4*, que teve como objetivos o reconhecimento de partes da casa, tendo sido uma proposta adaptada devido à extensão do conteúdo. Utilizamos como recursos didáticos: *Student's Book*, *Workbook*, *puppets*, *poster*, *flashcards*, TV, notebook e vídeo.

Trabalhamos estruturas comunicativas como *Where do you live? I live in a house. Where are they? They are in the living room*. Tendo como foco lexical o vocabulário relacionado a ambientes e elementos da casa, incluindo: *building*, *apartment*, *house*, *kitchen*, *living room*, *backyard* e *family*, dentre outros. Trabalhamos o pensamento crítico e a colaboração, especialmente por meio das interações em grupo e das atividades gamificadas.

A aula iniciou-se com o *Getting Ready*, em que realizei a acolhida dos estudantes por meio de saudações iniciais e cumprimento individual com *high five* e a pergunta: *How are you?*, com apresentação de *flashcards* com expressões como: *I am fine*, *I am happy* e *I am sad*. Os estudantes iam respondendo de acordo com o humor deles no dia. Logo após, tivemos o *Let's Check*, correspondente à verificação da atividade de casa, em que apresentaram desenhos relacionados ao objeto do quarto de que eles mais gostavam.

Posteriormente, iniciamos o *Let's Learn*, em que os estudantes analisaram imagens presentes no *Student's Book*, também projetado em versão digital. Foram realizadas perguntas norteadoras, como *What do you see?* e *Is it a boy or a girl?*, que estimularam a participação em Língua Inglesa. Nesse momento, observou-se o uso de *code-switching*, no qual os estudantes utilizaram a LA e a LI para responder às perguntas. Foram retomadas as partes da casa por meio de *flashcards*, contemplando vocabulário como *living room*, *kitchen* e *backyard*, dentre outros. Por fim, tivemos a gamificação (*Let's Gamify*), na qual os estudantes participaram de uma narrativa interativa envolvendo personagens em diferentes espaços da casa. Utilizamos um grande pôster e *puppets* para a representação dos personagens. Os alunos foram convidados a identificar localizações a partir de perguntas como *Where is the personagem 1?*, o que promoveu interação, colaboração e engajamento coletivo. Observou-se a participação ativa dos estudantes, incluindo colaboração entre pares para auxílio na pronúncia e compreensão do

vocabulário. A aula foi finalizada com a música de despedida (*Goodbye*) e com a organização da saída dos estudantes.

Conforme a aula apresentada, podemos identificar a diferença entre uma aula tradicional de LI e uma aula do referido projeto bilíngue, em que há uma grande diferença em relação à imersão. Metodologias ativas são utilizadas em todas as aulas. A criança aprende a partir do uso da LI como instrumento para o desenvolvimento de habilidades como *listening* e pronúncia, enquanto que, na disciplina tradicional, muitas vezes é utilizado o português como idioma de partida para ensinar a LI. Já no ensino bilíngue, a língua estrangeira é utilizada como meio de instrução, permitindo maior exposição e uso significativo do idioma.

7. ANÁLISE: O PROJETO BILÍNGUE X

A implantação do Projeto Bilíngue X ocorreu a partir da compreensão da Língua Inglesa enquanto uma língua de prestígio associada às demandas contemporâneas e às exigências futuras do mercado de trabalho. Buscou-se ampliar o contato dos estudantes com a Língua Inglesa e romper com o modelo tradicional de ensino de Língua Inglesa, trazendo uma maior imersão linguística. O projeto foi aplicado nas turmas da Educação Infantil e do primeiro ano do Ensino Fundamental, por ser uma fase do desenvolvimento das crianças em que há maior plasticidade cerebral, o que pode facilitar o processo de aprendizagem.

Em 2023, a gestão escolar havia sinalizado a análise de uma proposta de implantação de um projeto bilíngue para o ano de 2025. Após alguns dias de negociação, todos foram informados de que o projeto seria implantado já no ano de 2024, o que exigiu celeridade no processo de adaptação pedagógica e educacional e gerou demandas significativas para a professora responsável pelo projeto, que viajou até São Paulo para realizar uma capacitação e compreender todo o funcionamento e aplicação da metodologia.

Por se tratar de uma proposta inovadora na cidade de Redenção (CE), inicialmente o projeto enfrentou grande resistência por parte de algumas famílias, devido aos custos financeiros do material didático, que eram maiores do que os do material regular da Educação Infantil da escola à época, ao medo de não adaptação das crianças ao método e a preocupações em relação às crianças autistas. Foi necessária a criação de vídeos e a realização de entrevistas com autoridades da solução educacional bilíngue, explicando a importância do projeto e seus impactos positivos para as crianças e as famílias. Também foi necessária a organização de várias reuniões para a sensibilização dos pais e responsáveis em relação à inovação que estava prestes a ser instaurada na região.

Ressalta-se que eu era a única docente de Língua Inglesa da instituição e ministrava aulas em praticamente todas as turmas da escola à época. Além disso, ministrava aulas de História em uma turma de 8º ano e em uma turma de 9º ano, pois essa é minha primeira qualificação, e ainda era tutora de uma turma de 8º ano, em que tinha atribuições como acompanhamento do desempenho dos alunos, das dificuldades de aprendizagem, monitoramento da turma, planejamento, acompanhamento e orientação da turma em momentos de lazer, que deveriam ocorrer uma vez por bimestre, e durante eventos da escola, além da intermediação de conflitos e das relações dos estudantes. Dessa forma, a implementação do projeto ocorreu perante diversos desafios relacionados à carga horária de trabalho, ao planejamento, à adaptação metodológica e à organização escolar, que precisou repensar todo o ambiente escolar.

Em janeiro de 2024, foi fechado o contrato do projeto, ocorreu o recebimento do material didático e foi iniciada uma nova capacitação à distância para implementação da metodologia, porém totalmente composta por vídeos em inglês e videoaulas gravadas. Não houve um suporte imediato por parte dos consultores, já que estava ocorrendo uma transição de pessoal na empresa da solução educacional. Também foi realizada a organização da sala do bilíngue e da escola como um todo, com a mudança das placas para versões bilíngues, por exemplo. Além disso, foi necessário um estudo imersivo dos manuais do professor para entender o funcionamento das aulas e a elaboração dos planos de aula a serem aplicados. Mesmo que o material já apresentasse toda a indicação de quais materiais usar e o que dizer, era preciso elaborar os planejamentos das aulas com a tradução dos *plannings*, pois a coordenadora analisava os planos de aula.

No início do ano, foram realizadas atividades de adaptação para que, inicialmente, as crianças se acostumassem com a presença da professora de Língua Inglesa, em momentos nos quais a professora visitava os alunos nas salas de aula habituais. Eram utilizados recursos como músicas em inglês para que os alunos fossem se acostumando com a dinâmica das aulas. Durante a primeira semana de adaptação escolar, a professora falava com os alunos em português, mas já nas primeiras aulas do bilíngue falava em inglês, recorrendo ao português apenas em casos muito específicos, quando os alunos não conseguiam compreender a linguagem corporal, momento em que realizava a tradução.

Durante a primeira semana do bilíngue, as aulas não eram centradas no material didático; ele era apresentado no projetor para que os alunos o conhecessem, mas as atividades eram interativas, com apresentação de histórias da Biblioteca Digital Interativa X, músicas com danças da Plataforma Virtual X, uso dos *puppets* e apresentações do próprio nome. Os alunos

aprendiam a responder *Hello* para a professora e para os colegas. Essa dinâmica acontecia em todas as turmas, já que o bilíngue era algo novo para todos.

Em um primeiro momento, houve um estranhamento por parte de algumas crianças, que choravam; nesses casos específicos, era utilizado o inglês com tradução para o português. Porém, ao longo do semestre, as crianças se adaptaram às aulas. O uso das metodologias ativas, da gamificação, das músicas e do lúdico estimulava a participação ativa e coletiva das crianças. Ressalta-se que havia crianças que já na primeira aula estavam totalmente familiarizadas com a Língua Inglesa e, desde o início, demonstraram gostar da metodologia.

O material didático do Programa X é fundamentado em um mapa de competências que varia de acordo com o segmento da educação básica. O segmento da Educação Infantil foca no desenvolvimento de competências essenciais como criatividade, pensamento crítico, comunicação, colaboração e curiosidade, além do amadurecimento de habilidades como desenvolvimento emocional e social, desenvolvimento cognitivo, desenvolvimento da fala e da linguagem e desenvolvimento de habilidades motoras finas e grossas, dentre outras.

Assim como descrito no corpus teórico deste trabalho, o projeto apresentou a importância do uso de *avatars*, níveis, missões, pontuações e times para o desenvolvimento da metodologia.

Neste projeto, o desenvolvimento da gamificação se deu a partir da promoção de práticas adicionais em que os estudantes se envolveram na narrativa do jogo, realizaram missões e acumularam pontos, assim como receberam feedback por parte da professora, que auxiliou na orientação durante a progressão das atividades. Essa proposta visou expor os estudantes, de forma diferenciada, à prática da Língua Inglesa.

A pontuação para a Educação Infantil consistiu em um ranking com pontos: de 0 a 62 para o *Bronze*, de 63 a 76 pontos para a categoria *Silver* e de 77 a 90 pontos para o *Gold*, que foram atribuídos aos alunos de acordo com a participação em atividades do livro didático e em atividades gamificadas com narrativas. Já para as turmas do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, a pontuação foi diferenciada: na turma do 1º ano, a pontuação consistiu em 0 a 139 pontos para o *Bronze*, 140 a 179 pontos para o *Silver* e 180 a 225 pontos para o *Gold*.

De acordo com o Guia de Gamificação do Programa X (2024), a gamificação em sala de aula consistiu na aplicação de elementos e estratégias de jogos em contextos educacionais e buscou contribuir para a resolução de problemas, o desenvolvimento do pensamento crítico, da tomada de decisões, da colaboração e da criatividade dos estudantes. A gamificação é utilizada como tentativa de aproximar o ensino de LI da realidade dos estudantes, ocorrendo por meio de uma “trilha narrativa”, em que os alunos realizam missões, acumulam pontos e recebem

feedback do professor. O foco não é a pontuação individual, e sim a colaboração e o trabalho coletivo, incentivando a participação de toda a turma para a resolução das missões. A turma só consegue avançar nas missões após atingir a pontuação mínima na trilha anterior, ao final do ano o estudante recebe a classificação: Bronze, Silver ou Gold).

As atividades gamificadas ocorreram na 4ª e 8ª aula de cada *Planning* (capítulo). Nos casos em que os alunos não conseguiam completar a missão, o professor repassava o feedback e dava a possibilidade de os alunos refazerem a missão. Para melhor entendimento do funcionamento do projeto bilíngue, será descrita a organização de uma aula normal e, em seguida, a descrição de uma aula com atividade gamificada. Ressalta-se que todas as aulas apresentam atividades ou exposição do conteúdo de forma gamificada, a partir da utilização de recursos como *flashcards*, *puppets*, músicas, vídeos, *posters*, dentre outros. A indicação, neste trabalho, de uma aula gamificada refere-se às missões, de modo que, ao final do ano, seja conquistada a medalha *Bronze*, *Silver* ou *Gold*. O professor tem destaque como mediador e é ele quem possibilita a orientação dos alunos, fornece feedbacks, adapta atividades e ajusta regras para atrair ainda mais a atenção dos estudantes para as missões.

8. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Considerando a amplitude do Projeto Bilíngue X, este estudo não objetiva analisar toda a proposta apresentada nem todo o material didático. Optou-se por delimitar a análise aos quatro pilares metodológicos do projeto, ao material didático impresso, ao manual do professor e à análise geral da participação dos alunos em sala de aula a partir do uso das ferramentas e plataformas gamificadas. Ressalta-se que esse recorte se faz necessário para possibilitar uma análise mais aprofundada dentro dos limites desta pesquisa. Dessa forma, outras características do projeto e do material didático poderão ser investigadas de maneira mais ampla em estudos posteriores.

Apesar dos resultados positivos, como o aumento do engajamento, a maior participação dos alunos em sala de aula utilizando a Língua Inglesa para resolver as atividades e até mesmo em diálogos simples no dia a dia, que refletem o desenvolvimento da oralidade e outros aspectos que serão melhor analisados adiante.

Na instituição investigada, os momentos destinados ao planejamento pedagógico não estavam incluídos na carga horária remunerada dos professores (uma vez que o pagamento ocorria exclusivamente por hora-aula ministrada). O planejamento das atividades, a elaboração de materiais complementares, a correção de atividades de casa e de sala e a elaboração e correção de avaliações eram frequentemente realizados fora do horário de trabalho, tanto na

residência da docente quanto nos intervalos disponíveis na própria escola, sem remuneração específica para essas demandas. Tal contexto contribuiu para a intensificação da carga de trabalho docente e para o aumento da sobrecarga relacionada à implementação do Projeto Bilingüe X.

Embora a solução educacional disponibilizasse recursos como *flashcards*, *posters* e materiais complementares, frequentemente surgia a necessidade de produzir novos recursos didáticos e visuais, elaborados pela própria professora por meio de plataformas digitais, visando facilitar a compreensão das narrativas e atividades gamificadas pelos estudantes. Conforme apresentado na figura abaixo: *memory games*, *flashcards*, *Simon Says Game* e *posters*.

Figura 1 – Materiais Complementares (*flashcards*, *posters*, *games*)



Fonte: Arquivo pessoal

Durante os primeiros meses de implementação do Projeto Bilingüe X, houve ausência de suporte técnico e pedagógico por parte da equipe responsável pela plataforma do projeto, em razão de mudanças internas na consultoria do programa, o que fez com que a professora conduzisse grande parte de sua formação e adaptação metodológica de maneira autônoma. Somado a isso, a gestão escolar relatava possuir pouco domínio sobre a proposta bilíngue, o que contribuía para que muitas demandas fossem resolvidas exclusivamente pela docente, gerando insegurança e preocupação constantes em relação à correta aplicação da metodologia.

Também foram observadas dificuldades relacionadas ao tempo pedagógico e à dinâmica organizacional da escola. Em diversas ocasiões, as atividades gamificadas demandavam mais tempo do que o previsto, principalmente devido à necessidade de contextualização das narrativas, explicação das missões e participação ativa dos estudantes, fazendo com que algumas propostas precisassem ser estendidas para mais de uma aula. Além disso, havia professoras de determinadas turmas que chegavam com a turma à sala do bilíngue cerca de 15 ou 20 minutos atrasadas, o que desorganizava todo o planejamento da professora. Também

ocorreram alterações frequentes no calendário escolar, ocasionadas por eventos institucionais e ensaios para apresentações, que interferiam na continuidade das aulas do projeto bilíngue, comprometendo o andamento dos planejamentos, especialmente no segundo semestre letivo. Esse cenário tornou-se ainda mais desafiador nas turmas do primeiro ano do Ensino Fundamental, em razão da utilização de um material interdisciplinar adicional (CLIL), o que exigia maior aceleração no cumprimento dos conteúdos.

Outro desafio identificado foi em relação à entrega das atividades de casa. Embora fossem enviadas explicações detalhadas da resolução das tarefas, muitos responsáveis relatavam dificuldades para auxiliar os estudantes ou afirmavam não possuir tempo disponível para acompanhar as atividades, o que resultava na devolução incompleta ou na ausência de resolução das propostas encaminhadas. Dessa forma, percebeu-se que fatores estruturais, organizacionais e familiares também impactaram diretamente o desenvolvimento das práticas pedagógicas ao longo do ano letivo.

Com relação ao uso da Língua Portuguesa durante as aulas, desde o início do projeto, priorizou-se a utilização da Língua Inglesa como principal meio de comunicação em sala de aula. Ao longo do ano letivo, o uso do português não era recorrente, uma vez que os estudantes passaram a compreender comandos, instruções e interações cotidianas em inglês de maneira mais natural. Inclusive, durante os intervalos, os estudantes cumprimentavam a professora em inglês e ficavam extremamente surpresos ao presenciarem a professora falando em português durante interações com outros profissionais da escola. Essa reação evidencia o nível de associação que as crianças estabeleceram entre a docente e o uso da Língua Inglesa, bem como o nível de imersão linguística desenvolvido ao longo das aulas.

Também foi possível perceber avanços significativos não apenas na oralidade dos estudantes ao longo do ano, mas também no *listening* e na compreensão dos comandos. Durante reuniões escolares, diversos pais relataram satisfação com o desenvolvimento das crianças, destacando o entusiasmo demonstrado após as aulas bilíngues. Segundo os responsáveis, os estudantes chegavam em casa comentando as experiências vivenciadas em sala, ensinando palavras aprendidas em inglês e reproduzindo expressões utilizadas durante as aulas. Além disso, muitas famílias compartilhavam vídeos e registros das crianças utilizando a Língua Inglesa em atividades cotidianas, inclusive em redes sociais, evidenciando uma devolutiva positiva em relação ao projeto.

Outro aspecto relevante observado foi a alternância entre Língua Portuguesa e Língua Inglesa durante as interações orais das crianças, fenômeno conhecido como *code-switching* ou alternância de código. Em diversas situações, os estudantes utilizavam palavras em português

quando ainda não dominavam determinado vocabulário em inglês, incorporando, simultaneamente, expressões aprendidas na segunda língua. Além disso, demonstravam curiosidade constante ao perguntarem como determinadas palavras poderiam ser ditas em inglês, evidenciando interesse e engajamento no processo de aprendizagem linguística. Tais experiências ocorreram com crianças entre 3 e 7 anos de idade, o que evidencia a potencialidade do contato precoce com práticas bilíngues mediadas por metodologias ativas e interativas.

Em maio de 2024, o projeto também passou por acompanhamento pedagógico realizado por consultores externos vinculados ao programa. Durante a visita, foram observadas aulas de diferentes turmas com o objetivo de avaliar a aplicação da metodologia proposta. De acordo com o retorno apresentado pelos consultores, a condução das aulas encontrava-se alinhada às orientações metodológicas do projeto, destacando-se a coerência entre os materiais didáticos e as práticas pedagógicas desenvolvidas pela professora. Além disso, foi ressaltada a participação ativa dos estudantes durante as aulas e o nível de imersão da docente na proposta metodológica do programa.

Com relação ao uso das plataformas digitais vinculadas ao Projeto Bilíngue X, observou-se que o engajamento dos estudantes ocorreu de forma mais significativa dentro do ambiente escolar do que fora dele. A Plataforma Virtual X foi amplamente utilizada durante as aulas presenciais, principalmente como suporte ao material didático e à condução das atividades pedagógicas, pois a professora apresentava conteúdos, orientava a realização das atividades do livro e utilizava recursos audiovisuais que auxiliavam na compreensão das atividades pelos estudantes.

Nesse contexto, a plataforma mostrou-se relevante para a dinâmica das aulas e para a organização metodológica do projeto. Entretanto, quando atividades eram encaminhadas para realização em casa, percebeu-se baixa adesão por parte das famílias. Muitos responsáveis relatavam dificuldades relacionadas ao download da plataforma, à realização de login ou à utilização das ferramentas digitais, o que limitava a continuidade das atividades fora do espaço escolar, mesmo após reuniões de capacitação para uso das plataformas, ministradas pela docente.

Situação semelhante foi observada em relação à Biblioteca Digital Interativa X, utilizada principalmente pelas turmas do primeiro ano do Ensino Fundamental. Durante as aulas, os estudantes demonstravam elevado interesse pelas histórias digitais, atividades interativas e recursos gamificados presentes na plataforma, porém não a acessavam em casa ao longo do ano letivo. Em uma turma com aproximadamente 35 estudantes, apenas cerca de 10 realizavam acessos frequentes à plataforma em casa. Além disso, identificou-se que a escola já

utilizava outras plataformas digitais associadas ao material didático regular, o que possivelmente contribuiu para uma sobrecarga tecnológica para as famílias e diminuiu a adesão às ferramentas vinculadas ao projeto bilíngue. A Plataforma Y, voltada para jogos educativos, apresentou o menor índice de utilização entre todas as ferramentas digitais propostas, mesmo com o encaminhamento de atividades complementares pela professora. Esses aspectos evidenciam que, embora as plataformas digitais tenham demonstrado potencial pedagógico significativo em sala de aula, fatores relacionados ao acesso, à familiaridade tecnológica das famílias e ao excesso de recursos digitais podem ter impactado diretamente o engajamento dos estudantes fora do ambiente escolar.

Para melhor sistematização dos resultados, elaborou-se um quadro analítico com o objetivo de avaliar os principais pilares metodológicos, recursos didáticos e ferramentas digitais utilizados ao longo do estudo. A análise foi organizada a partir de níveis de evidência, considerando aspectos como engajamento, participação discente, interação oral em Língua Inglesa, utilização das plataformas e impactos pedagógicos observados em sala de aula. Os níveis de evidência foram classificados em: muito elevado, elevado, consistente, parcial, limitado e insuficiente, conforme escala qualitativa e significados apresentados no Quadro 2 a seguir:

Quadro 2 – Níveis classificatórios

NÍVEIS DE EVIDÊNCIA PARA CLASSIFICAÇÃO		
ESCALA NUMÉRICA	ESCALA QUALITATIVA	SIGNIFICADO
5	Muito Elevado	Forte evidências presentes, observadas continuamente e com impacto positivo e significativo
4	Elevado	Evidências presentes, observadas com frequência e com impacto relevante
3	Consistente	Evidências observadas frequentemente, porém com algumas limitações pontuais
2	Parcial	Evidências percebidas em algumas situações ou momentos específicos
1	Limitado	Poucas evidências observadas ou baixo nível de engajamento
0	Insuficiente	Ausência de evidências relevantes ou utilização muito reduzida

Fonte: Elaboração autoral

Utilizou-se uma escala avaliativa qualitativa composta pelas categorias: excelente, muito bom, bom, regular, insatisfatório e crítico (Quadro 3). A avaliação “excelente” refere-se aos elementos que apresentaram forte impacto no engajamento e no desenvolvimento dos estudantes. A classificação “muito bom” indica resultados satisfatórios observados com frequência, enquanto a avaliação “bom” corresponde aos aspectos que apresentaram contribuições relevantes ao longo do projeto. Já a categoria “regular” foi utilizada para resultados observados de forma parcial ou com variações entre as turmas. A avaliação “insatisfatório” refere-se aos elementos que apresentaram resultados abaixo do esperado ou

difficultades recorrentes de implementação. Por fim, a avaliação “crítico” foi atribuída aos recursos ou estratégias que apresentaram pouca utilização ou baixa adesão.

Quadro 3 – Avaliação do projeto

Pilar	Desempenho das turmas	Evidências observadas	Avaliação
CLIL (Content and Language Integrated Learning)	Consistente	Uso da Língua Inglesa para ensino de conteúdos (matemática, arte, ciências, etc.); uso contextualizado da língua	Excelente
Competências do século XXI	Elevado	Desenvolvimento de colaboração, comunicação e criatividade, porém com variação entre turmas	Muito bom
Aprendizagens ativas	Muito elevado	Participação em atividades práticas, resolução de problemas e protagonismo discente	Excelente
Gamificação	Muito elevado	Alto engajamento nas missões, participação coletiva, progressão por narrativa e pontuação	Excelente
Material Didático	Muito elevado	Organização metodológica clara, recursos visuais atrativos, atividades contextualizadas	Excelente
Manual do Professor	Elevado	Orientações detalhadas sobre as aulas, organização metodológica e direcionamento das atividades propostas	Muito bom
Plataforma Virtual X do professor	Muito Elevado	Utilização frequente em sala de aula para apresentação de conteúdos, músicas, vídeos e acompanhamento das atividades	Excelente
Plataforma Virtual X da Família	Consistente	Baixa adesão das famílias devido a dificuldades tecnológicas e falta de acompanhamento em casa	Insatisfatório
Biblioteca Interativa X	Consistente	Utilização de histórias digitais, jogos interativos e atividades lúdicas que favoreceram o engajamento, participação oral e interesse dos estudantes durante as aulas	Muito bom

Fonte: elaboração autoral

De acordo com a análise do quadro apresentado acima, pode-se destacar que os quatro pilares metodológicos, os recursos pedagógicos utilizados durante o Projeto Bilíngue X, assim como as aprendizagens ativas, a gamificação, o material didático e o uso da Plataforma Virtual X se destacaram com desempenho elevado e avaliação excelente, evidenciando forte participação discente, interesse dos estudantes nas atividades propostas e maior engajamento com a Língua Inglesa. O CLIL apresentou resultados significativos ao promover a interdisciplinaridade por meio do uso da Língua Inglesa para o ensino de conteúdos de outras áreas do conhecimento em sala de aula. A Biblioteca Interativa X também contribuiu para o engajamento e a participação oral dos estudantes, principalmente por meio de histórias digitais interativas e atividades lúdicas.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se analisar as contribuições da gamificação, das metodologias ativas e do lúdico no ensino de Língua Inglesa a partir da experiência do Projeto Bilíngue X, desenvolvido em uma escola particular na cidade de Redenção, no Ceará. De acordo com os resultados, pôde-se evidenciar que a utilização de estratégias gamificadas, colaborativas e práticas interativas, fundamentadas nos pilares metodológicos do programa, propiciou o engajamento, a interação estudantil e a participação oral durante as aulas do bilíngue. Além disso, a imersão em Língua

Inglesa contribuiu para o desenvolvimento da compreensão oral, do entendimento de instruções e comandos e para o aumento do vocabulário, dando maior segurança comunicativa aos estudantes. O uso das metodologias ativas e da gamificação gerou maior protagonismo estudantil, interesse e engajamento pelas atividades em sala de aula, principalmente durante as práticas de gamificação, nas missões, músicas, vídeos e jogos interativos, assim como nas aulas de experimentação. O uso do CLIL demonstrou potencial ao integrar o ensino de outras áreas do conhecimento a partir da Língua Inglesa, o que tornou a aprendizagem mais significativa.

Ressaltamos que a pesquisa não apresentou apenas pontos positivos, mas revelou desafios importantes relacionados à implantação do projeto, principalmente em relação à sobrecarga docente, à falta de planejamento remunerado, ao limite de tempo pedagógico e à baixa adesão das famílias ao uso de plataformas virtuais. Evidenciou-se que, embora as plataformas tenham apresentado excelente potencial pedagógico em sala de aula, alguns fatores, como o excesso de recursos digitais, as limitações de acompanhamento familiar e as dificuldades tecnológicas, impactaram o uso contínuo no âmbito domiciliar.

Podemos concluir que as metodologias ativas, a ludicidade, a gamificação e a utilização de recursos pedagógicos como músicas, vídeos, *flashcards*, *puppets*, dentre outros, podem contribuir de maneira significativa para o ensino de Língua Inglesa na educação básica, especialmente quando associadas a práticas interativas, contextualizadas e de experimentação em sala de aula. Ressaltamos a necessidade de melhores condições de trabalho docente, de maior apoio institucional, de maior participação familiar e de formação continuada dos professores, para que propostas dessa natureza possam alcançar resultados ainda mais consistentes. Destacamos que o estudo não pretende esgotar todas as possibilidades de análise do Projeto Bilíngue X, sendo necessárias pesquisas futuras que aprofundem aspectos mais específicos da proposta pedagógica e seus impactos no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa.

Entretanto, apesar dos resultados positivos observados durante o projeto, também foi identificada baixa adesão das famílias ao uso da Plataforma Virtual X em ambiente domiciliar, evidenciando dificuldades relacionadas ao acompanhamento familiar e à utilização de recursos tecnológicos fora da escola. Dessa forma, os dados analisados indicam que práticas fundamentadas na ludicidade, nas metodologias ativas e na gamificação podem contribuir significativamente para o ensino de Língua Inglesa na Educação Básica, especialmente quando associadas a experiências interativas, contextualizadas e participativas.

REFERÊNCIAS

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

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BATISTA, Lindsai Santos Amaral; LIMA, Ana Paula Santos de; SOARES, Félix Alexandre Antunes. **Gamificação na formação inicial de professores**: uma revisão sistemática. 2024. Disponível em: <https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/revista/article/view/317> Acesso em: 20 out. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 11-37.

DAMASCENO, Daniela de Campos. **Educação infantil bilíngue**: um relato histórico. Campinas, SP [s.n.], 2013. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000922477> Acesso em: 25 nov. 2025.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere**, Finlândia, 28 set. 2011. New York: ACM, 2011. p. 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> Acesso em: 10 out. 2025

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, jul. 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 25 ago. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003. Disponível em: <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2025.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_ins

truction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer. Acesso em: 25 ago. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1995.

KRASHEN, Stephen D. **Principles and practice in second language acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1982.

LEE, Joey Jihyun; HAMMER, Jessica. **Gamification in education: what, how, why bother?** Academic Exchange Quarterly, v. 15, n. 2, p. 146-151, 2011.

MONTEIRO, Ketna Suelem; SANTOS, Joselia Maria Pereira dos. O uso de jogos educativos no ensino da língua inglesa em turmas regulares do segundo ano do ensino médio na Escola Estadual Padre Luís Ruas. In: **A educação enquanto fenômeno social: propósitos econômicos, políticos e culturais**. v. 3, 2023. p. 254-258. Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/post/o-uso-de-jogos-educativos-no-ensino-da-lingua-inglesa-em-turmas-regulares-do-segundo-ano-do-ensino-medio-na-escola>. Acesso em: 15 ago. 2025.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1-25.

MURR, Fernanda; FERRARI, Roseli. **Gamificação e educação: estratégias para aprendizagem ativa**. Curitiba: CRV, 2020.

NASCIMENTO, Thalia Eluar do; RAUEN, Fábio José. **Bilinguismo e educação bilíngue no contexto de escolas bilíngues português-inglês no Brasil**. *Poiésis – Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação*, v. 18, n. 34, p. 498–517, 2025. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/388813644_BILINGUISMO_E_EDUCACAO_BILINGUE_NO_CONTEXTO_DE_ESCOLAS_BILINGUES_PORTUGUES-INGLES_NO_BRASIL. Acesso em: 25 ago. 2025.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PILATTI, Andriele; SANTOS, Maria Elisabete Mariano dos. **O domínio da língua inglesa como fator determinante para o sucesso profissional no mundo globalizado**. Secretariado Executivo em Revist@, Passo Fundo, n. 4, 2011. Disponível em: <https://ojs.upf.br/index.php/ser/article/view/1766/1174>. Acesso em: 20 jun. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.