

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JAQUELINE INGLEZ MACHADO

GAMIFICAÇÃO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E PERCEPÇÕES DE
PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA

CURITIBA

2025

JAQUELINE INGLEZ MACHADO

GAMIFICAÇÃO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E PERCEPÇÕES DE
PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA

Artigo apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Mídias na Educação, no Setor de Educação Profissional e Tecnológica, na Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Prof.^a Me. Aura Maria de Paula Soares Valente.

CURITIBA

2025



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO -
40001016401E1

ATA Nº4

ATA DE SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE ESPECIALIZAÇÃO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE ESPECIALISTA EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

No dia dezenove de novembro de dois mil e vinte e cinco às 19:30 horas, na sala especialização em mídias na educação, ms teams, foram instaladas as atividades pertinentes ao rito de defesa de monografia da discente JAQUELINE INGLEZ MACHADO, Intitulada: GAMIFICAÇÃO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA. A Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná, foi constituída pelos seguintes Membros: AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE , CRIS BETINA SCHLEMER . A presidência Iniciou os ritos definidos pelo Colegiado do Programa e, após exarados os pareceres dos membros do comitê examinador e da respectiva contra argumentação, ocorreu a leitura do parecer final da banca examinadora, que decidiu pela aprovação. Este resultado deverá ser homologado pelo Colegiado do programa, mediante o atendimento de todas as Indicações e correções solicitadas pela banca dentro dos prazos regimentais definidos pelo programa. A outorga de título de especialista está condicionada ao atendimento de todos os requisitos e prazos determinados no regimento do Programa de Pós-Graduação. Nada mais havendo a tratar a presidência deu por encerrada a sessão, da qual eu, AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE, laurei a presente ata, que val assinada por mim e pelos demais membros da Comissão Examinadora.

Curitiba, 19 de Novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
gov.br AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE
 Data: 06/12/2025 21:39:23-0300
 Verifique em <https://validar.it.gov.br>

AURA MARIA DE PAULA SOARES VALENTE
 Presidente da Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente
gov.br CRIS BETINA SCHLEMER
 Data: 06/12/2025 21:57:38-0300
 Avallador Interno
 Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Gamificação: práticas pedagógicas e percepções de professores de língua inglesa

Jaqueleine Inglez Machado

RESUMO

Na era digital, o uso de metodologias ativas, em especial da gamificação, apresenta-se como uma ferramenta promissora. Diante disso, o objetivo deste trabalho foi analisar a interação dos professores com a gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa no segmento do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Para tanto, foi utilizado o método de estudo de caso, com abordagem qualitativa, envolvendo uma amostra de 16 professores de inglês atuantes em uma escola particular de Curitiba. Os dados foram obtidos por meio de questionário on-line, o qual contou com questões abertas e fechadas e estava ancorado na Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018 – LGPD). Os resultados indicam que os recursos gamificados, cuja influência positiva na motivação e no engajamento foi consenso entre os participantes, vêm sendo utilizados com frequência pelos docentes. Conclui-se que, embora a gamificação apresente resultados positivos no ensino de Língua Inglesa, ainda há desafios quanto à implementação dessas práticas no cotidiano escolar.

Palavras-chave: Gamificação. Metodologias ativas. Ensino de Língua Inglesa. Ensino Fundamental.

1. INTRODUÇÃO

Vive-se na era da conectividade, e a escola se depara com alunos habituados ao uso constante de celulares e de dispositivos eletrônicos, que permitem o acesso ilimitado de informação. Conforme aponta a Base Comum Curricular (BNCC) (2018, p. 61), “os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal (...). Segundo o documento, ao viver a cultura da conectividade, os estudantes são induzidos ao imediatismo de respostas e a “análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas” (Brasil, 2018, p. 61).

Diante desse cenário, o Governo Federal sancionou no início do ano de 2025 a Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares nas escolas. No entanto, essa legislação não é a solução para contornar hábitos que há muito se estabeleceram na rotina dos estudantes. Desse modo, a escola é convidada a repensar suas práticas a

fim de se adequar aos aprendizes da cultura digital, pois, conforme postula a BNCC (2018), a instituição escolar tem o compromisso de “estimular a reflexão e a análise aprofundada e [que] contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais” (Brasil, 2018, p. 61).

A partir desse contexto, destacam-se as metodologias ativas, que segundo Valente, (2018, p. 26) “são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional”. Conforme o autor, os métodos ativos vão na contramão do ensino baseado na transmissão de informação, pois “(...) o aluno assume uma postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento” (Valente, 2018, p. 26).

Nessa mesma linha de pensamento, Almeida acrescenta que as metodologias ativas “se caracterizam pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvidas por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem” (Almeida, 2018, p. 17). A partir dessa perspectiva, percebe-se um afastamento do ensino baseado na repetição, dando lugar a propostas que incentivam maior participação dos estudantes.

Dentre as metodologias ativas existentes, este artigo optou pela investigação a respeito da gamificação, a qual seria responsável por deixar o ensino mais interessante aos aprendizes, pois: “Ao adaptar os games a outros contextos, como o de sala de aula, as estratégias dos jogos possibilitam tornar o conhecimento mais atrativo” (Soares, 2021, p. 96). Alinhada a essa perspectiva, Valente pontua que “Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida (...)” (Valente, 2018, p.21).

A partir desse panorama, a efetiva incorporação dessa estratégia no cotidiano da sala de aula de Língua Inglesa nos Anos Iniciais, bem como seus reais efeitos no processo de aprendizagem, constitui um campo que demanda investigação. Diante disso, este estudo busca responder à seguinte questão-problema: Como os professores de Língua Inglesa do segmento Ensino Fundamental Anos Iniciais que atuam em uma escola particular de Curitiba têm incorporado a gamificação em suas práticas pedagógicas e quais são os impactos dessa abordagem no engajamento e no desempenho dos alunos?

Com base nessa proposta, este artigo tem como objetivo geral analisar a interação dos professores com a gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa no segmento dos Anos Iniciais, considerando as práticas pedagógicas adotadas e os possíveis impactos no engajamento e no desempenho dos alunos. Como objetivos específicos, são apresentados três: identificar as principais ferramentas e estratégias de gamificação utilizadas por professores no ensino de língua inglesa; investigar as percepções dos professores sobre a eficácia e os desafios do uso de gamificação em aulas de inglês; e avaliar os possíveis impactos da gamificação no engajamento e na aprendizagem dos alunos de Língua Inglesa.

Neste sentido, analisar como os professores de Língua Inglesa que atuam no segmento do Ensino Fundamental Anos Iniciais têm utilizado essa estratégia é fundamental para compreender sua possível eficácia e aplicabilidade. Sendo assim, este estudo justifica-se pela necessidade de conhecer as práticas pedagógicas mediadas pela gamificação e seus possíveis impactos no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa no contexto do Anos Iniciais, onde o engajamento e a motivação dos alunos são fatores decisivos para o desenvolvimento da aprendizagem.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Levando em conta o contexto atual, em que os estudantes têm acesso ilimitado à informação, em especial às redes sociais, o que impacta diretamente o comportamento deles, acredita-se que a escola precisa acompanhar essas novas tendências, a fim de que possa cultivar a motivação e o engajamento dos novos aprendizes. Esse ajuste é necessário para que o modelo de ensino não se torne ultrapassado diante de um público que está habituado à informação rápida, a qual dedica pouca ou nenhuma reflexão.

Em se tratando do ensino de Língua Inglesa, nota-se que o modelo tradicional de ensino voltado à transmissão do conteúdo, já não faz sentido diante da nova geração de aprendizes. Sendo assim, cabe aos docentes adaptar-se à nova realidade de modo que as práticas pedagógicas não fiquem desatualizadas.

Alinhada a essa perspectiva, a autora Cristine Soares (2021) postula que até o século XX, a escola “despejava” informações nas mentes das crianças para que a cultura se perpetuasse e para que elas, quando adultas, estivessem preparadas para

o vestibular e, em seguida, para o mercado de trabalho" (Soares 2021, p. 30). Contudo, atualmente, vivemos um período marcado pela informação e pela tecnologia, o que exige não apenas acompanhar esse ritmo acelerado, mas, sobretudo, refletir sobre como preparar os estudantes para os desafios do futuro.

Soares (2021) afirma que deve haver um ajuste nas expectativas entre a escola e os estudantes no que diz respeito ao ensino-aprendizagem

O alinhamento das expectativas é essencial para uma convergência de objetivos. Os jovens ainda querem saber de muitas coisas, assim como as crianças continuam sendo questionadoras e curiosas. Mas a escola precisa se abrir para o novo e conectar-se com o olhar, possibilitando a escuta entre esse novo público (Soares, 2021, p. 32).

Desse modo, a escola deve se valer da natureza curiosa e questionadora dos alunos para implementar práticas que instiguem e propiciem uma aprendizagem significativa, que na perspectiva deste artigo, possivelmente pode ser alcançada por meio das estratégias ativas, como a gamificação, a qual será discutida mais adiante.

Em consonância com essa visão, acredita-se que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também propõe um modelo educacional mais conectado às demandas do século XXI, que valorize o protagonismo do estudante e o desenvolvimento de competências essenciais para a vida em sociedade. Nesse sentido, o documento orienta que:

O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza (Brasil, 2018, p. 9).

Alinhada a essa reflexão, Soares (2021, p. 71) observa que as metodologias ativas sugerem uma proposta didática integral, que promove a aquisição de conhecimento a partir de pesquisas e da produção realizada pelos próprios alunos, e que passa a ser atuante na relação dialógica entre teoria e prática. Sendo assim, nessa perspectiva, o estudante deixa de ter papel passivo na relação de ensino e aprendizagem, como era corriqueiro antes do século XXI, e assume posição de protagonismo, em que participa ativamente da construção do conhecimento. A autora

aponta que a função das metodologias ativas é mais ampla do que apenas focalizar na participação ativa dos aprendizes.

A essência das metodologias ativas diz respeito ao protagonismo dos alunos, à escola participativa e colaborativa, em que se manifestam as condições para que este se desenvolva de forma integral. É oferecer-lhes as problemáticas e os contextos para que, agindo sobre a realidade e em busca de soluções, aprendam a pesquisar, comparar, debater, elaborar, prototipar, utilizando-se ou não de tecnologia (Soares, 2021, p. 73).

Posto isso, dentre as metodologias ativas, acredita-se que a gamificação se sobressai como uma estratégia inovadora ao incorporar elementos característicos dos jogos ao ambiente escolar. Essa proposta vai além da simples aplicação de jogos em sala de aula, pois consiste na integração de mecanismos como desafios e missões, recompensas, *rankings*, *feedback* imediato, *badges* (medalhas), níveis e fases, nas práticas educativas, visando motivar e engajar os aprendizes da era digital.

Sobre a função da gamificação os autores Zichermann e Cunningham (2011, apud Pimentel; Moura, 2022) destacam,

A gamificação pode ou não ser planejada e desenvolvida com Tecnologias Digitais TD, sendo compreendida como uma estratégia de utilizar a mecânica, dinâmica e a estética dos jogos digitais em ambientes que não possuem, normalmente, contexto de jogos (Zichermann e Cunningham, 2011, apud Pimentel; Moura, 2022).

Dessa forma, ao incorporar recompensas simples, como distribuir adesivos aos alunos após a conclusão de suas lições diárias, o professor já estaria implementando uma prática com elementos da gamificação.

Além disso, Pimentel e Moura (2022) destacam que a gamificação ajuda a desenvolver competências que tornam o aprendizado mais significativo. Os autores afirmam que:

Sua aplicabilidade em ambientes híbridos de aprendizagem podem trazer benefícios, tais como engajamento, imersão, prazer em aprender, retenção de atenção, interação, concentração, desenvolvimento dos conceitos de cooperação, colaboração e coletividade, de modo que o discente entre num estado de fluxo a tal ponto que atinja um grau de envolvimento com o que for proposto em sala de aula, de forma proativa, como um sujeito construtor do próprio conhecimento (Pimentel e Moura, 2022, p. 2).

Sendo assim, podemos perceber que essa perspectiva reforça como a gamificação pode criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Conforme os autores apontam, quando os alunos atingem esse "estado de fluxo", eles se envolvem profundamente com as atividades propostas, tornando-se "sujeito construtor do próprio conhecimento" (Pimentel e Moura, 2022, p. 2).

O conceito de "estado de fluxo" origina-se na Teoria do Fluxo, "(...) do original em inglês *flow theory*, também é conhecida como teoria da experiência óptima ou *optimal experience* (Csikszentmihalyi, 1990) é uma das principais teorias associadas à gamificação" (Silva e Irala, 2024, p. 409). Segundo Silva e Irala (2024), o conceito se orienta a partir de três canais de aprendizagem: canal de tédio, canal de fluxo e canal de frustração. Tais canais operam diferentes estratégias no processo de aquisição do conhecimento, como podemos observar a seguir:

De acordo com Csikszentmihalyi (1990), um indivíduo pode entrar no canal de frustração (3) quando seu nível de habilidade não for equivalente ao nível de dificuldade necessário para conclusão de determinada tarefa. A teoria do fluxo defende que, ao passo que uma pessoa progride em uma tarefa, seu canal de fluxo (2) possivelmente será mantido se a dificuldade da tarefa aumentar de maneira proporcional e compatível com seu nível de habilidade. Por fim, o canal do tédio (1) pode se configurar à medida em que a dificuldade da tarefa não é aumentada de modo a corresponder com o nível de habilidade crescente da pessoa que a realiza (Silva e Irala, 2024, p. 409).

A Teoria do Fluxo, como apresentada por Silva e Irala (2024), reforça a importância do equilíbrio entre desafio e habilidade no processo de aprendizagem. Orientando-se pelos três canais tédio, fluxo e frustração, a gamificação pode potencializar o engajamento quando bem aplicada.

Ainda sobre o tema da gamificação, Orlandi, Duque, Mori e Orlandi (2018) ressaltam que o conceito "(...) pode agregar diversos modos – multimodalidade - para a captação do interesse dos alunos, o despertar da sua curiosidade, conjugando elementos que levam à participação, ao engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado" (Orlandi et al., 2018, p. 18). Desse modo, a aplicação da gamificação no contexto educacional ocorre não apenas ao se utilizar meios tecnológicos, mas também com práticas analógicas que envolvam elementos dos jogos, como a ludicidade, os desafios e as recompensas, por exemplo.

Em consonância a essa abordagem, os autores ancoram-se em Kapp (2012 apud Fardo, 2013) para reforçar a definição do conceito:

O conceito de Gamificação é novo, consistente na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias e pensamentos) fora do seu contexto,

com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (Orlandi et al., 2018, p. 19).

Além da perspectiva discutida por Orlandi et al. (2018), é importante destacar que o próprio termo *gamification* ainda está em processo de consolidação no Brasil. Como observa Alves (2015, p. 41), "Gamification é um conceito emergente e no Brasil tem aparecido em diferentes grafias. Alguns utilizam *Gamification*, outros *gamefication* e o termo agora aparece também aportuguesado como: gameificação".

Em concordância ao que foi postulado pelos autores, Alves (2015, p. 10), afirma que a gamificação, embora não fosse reconhecida como tal na época, começou a se manifestar já em 1912, quando a marca americana *Cracker Jack*, conhecida por seus biscoitos e snacks, passou a incluir brinquedos surpresa em suas embalagens. Segundo a autora, naquele período, essa prática não tinha o propósito específico de engajamento ou motivação, mas acabou se popularizando e se tornando uma estratégia comum ao longo das décadas.

De acordo com Kapp (apud Alves, 2015, p. 38), "Um game é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional." Enquanto os métodos tradicionais focam em transmissão de conteúdo, a gamificação, como destacado por Kapp, propõe desafios, regras e feedback, engajando os alunos emocionalmente e tornando a aprendizagem mais dinâmica e motivadora.

Alves (2015) fazendo um paralelo entre os *games* e os métodos tradicionais de ensino afirma que:

Muitos dos elementos dos games são baseados em psicologia educacional e muitas coisas os professores já têm feito ao longo dos anos, como por exemplo oferecer feedback (correção de exercícios), a grande diferença é que o *Gamification* acrescenta uma nova camada de interesse ao trazer todos estes elementos juntos e acrescentar a eles a diversão (Alves, 2015, p. 46).

De acordo com Alves (2015, p.18), a aprendizagem e a tecnologia compartilham o objetivo de simplificar conceitos complexos, mas se diferenciam principalmente no que diz respeito à velocidade com que cada uma evolui e se transforma. Em conformidade a essa ideia, a autora traça um paralelo entre o rápido avanço da tecnologia em contraposição aos métodos tradicionais de ensino, que, na maioria das vezes, dificultam o aprendizado, agravado pela tendência natural dos

alunos de se dispersarem em seus smartphones diante de metodologias afastadas de seu cotidiano digital.

Dessa forma, acredita-se que a gamificação constitui uma abordagem pedagógica promissora, capaz de ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem, especialmente no ensino de línguas. As contribuições teóricas de autores como Alves (2015) e Kapp (apud Alves, 2015), Pimentel e Moura (2022), Orlandi et al. (2018), Silva e Irala (2024) e Soares (2021), evidenciam a relevância do lúdico, das regras e da motivação para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos.

Acredita-se que a articulação entre os elementos dos jogos e as práticas educativas aponta para um campo fértil de pesquisa, que demanda investigações empíricas que considerem o contexto de aplicação, as percepções dos docentes e os resultados obtidos. Com base nesse referencial teórico, este artigo busca analisar como a gamificação tem sido implementada no ensino de Língua Inglesa no segmento do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais em uma escola particular de Curitiba e quais possíveis impactos ela gera na prática pedagógica e no engajamento discente.

3. METODOLOGIA

A pesquisa descrita neste artigo adotou a metodologia do estudo de caso, a qual é definida pelo pesquisador Robert K. Yin (2005) como “(...) investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos (2005, p.32). Sendo assim, a pesquisa que aqui nos propusemos se enquadra nessa perspectiva, pois busca-se a partir da análise de dados de um cenário da vida real, em particular a percepção dos professores a respeito do uso da gamificação no contexto de ensino de Língua Inglesa, analisar os dados obtidos a partir da hipótese levantada. Yin (2005) complementa a definição de estudo de caso como:

Em outras palavras, o estudo de caso como estratégia de pesquisa comprehende um método que abrange tudo - com lógica de planejamento incorporando abordagens específicas à coleta de dados e à análise de dados. Nesse sentido, o estudo de caso não é nem uma tática para a coleta de dados nem meramente uma característica do planejamento em si, mas uma estratégia de pesquisa abrangente (Yin, 2005, p.33).

Em conformidade com o estudo de caso adotado nesta pesquisa, optamos pela abordagem qualitativa, a qual é conceituada pelos autores, Robert C. Bogdan e Sari Knopp Biklen (1994) como uma “metodologia de investigação que enfatiza a descrição, a indução, a teoria fundamentada e o estudo das percepções pessoais” (p. 11). Dessa forma, essa abordagem vai de encontro com o propósito dessa pesquisa, a qual foi pautada a partir das concepções pessoais de um recorte de professores, em que buscou-se analisar a relação desses indivíduos com o uso da gamificação no ensino de Língua Inglesa, dentro do contexto em que a pesquisa foi aplicada, uma escola particular na cidade de Curitiba.

Ainda a respeito da abordagem qualitativa, Bogdan e Birklen (1994) conceituam que:

A abordagem da investigação qualitativa exige que o mundo seja examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objecto de estudo (1994, p. 11).

Assim, a partir dessa concepção, voltou-se o olhar para a construção do questionário, o qual teve como missão estabelecer um conjunto de questões sobre o objeto de estudo da pesquisa, com o objetivo de traçar um panorama a respeito das percepções dos professores de Língua Inglesa em relação ao uso da gamificação na prática docente.

3.1 PASSOS DA PESQUISA

3.1.1 Etapa 1: Revisão bibliográfica

Realizou-se uma revisão teórica sobre as metodologias ativas, a gamificação no contexto do ensino, em especial da Língua Inglesa. A literatura acadêmica foi consultada por meio de bases como Scielo, Google Acadêmico e livros especializados na área.

3.1.2 Etapa 2: Planejamento e aplicação dos instrumentos de coleta

O questionário elaborado para a pesquisa contou com questões abertas e fechadas que giravam em torno do tema central do trabalho, a gamificação no ensino da Língua Inglesa nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O instrumento de coleta

estava em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018 – LGPD) e foi dividido em quatro blocos.

O primeiro bloco buscou compreender as percepções gerais dos professores sobre as metodologias ativas e a gamificação, em especial, se os docentes estavam familiarizados com esses conceitos.

O segundo investigou sobre as práticas utilizadas em sala de aula e a frequência de uso da gamificação. Nessa etapa, os docentes foram questionados sobre a frequência de uso de práticas gamificadas e os recursos e dinâmicas por eles empregados.

No terceiro bloco, os docentes opinaram sobre a possível eficácia e os impactos da gamificação em diferentes aspectos do processo de ensino-aprendizagem, tais como motivação, engajamento e o próprio aprendizado.

E, por fim, o quarto bloco tratou sobre os desafios e as facilidades a respeito da utilização da gamificação nas aulas de Língua Inglesa. Nessa última etapa os professores foram convidados a pensar sobre os desafios envolvendo a implementação da gamificação e a facilidade de incluí-la no planejamento pedagógico.

3.1.3 Etapa 3: Coleta de dados

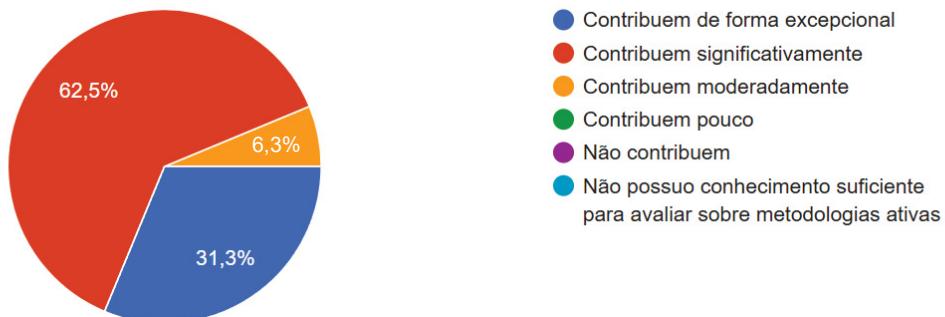
O questionário foi aplicado por meio digital em uma escola particular de Curitiba. A coleta de dados ocorreu ao longo de uma semana, no mês de agosto de 2025. A participação dos docentes foi voluntária e mediante termo de consentimento. O questionário pode ser encontrado na seção “Apêndice” deste artigo.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Após a aplicação do questionário, foram obtidas 16 respostas de professores de Língua Inglesa que lecionam em um colégio privado de Curitiba e atuam no Ensino Fundamental Anos Iniciais.

Para esta análise, recorre-se aos gráficos que representam a distribuição das respostas e permitem observar tendências, pontos de convergência e aspectos em que há maior diversidade de opiniões.

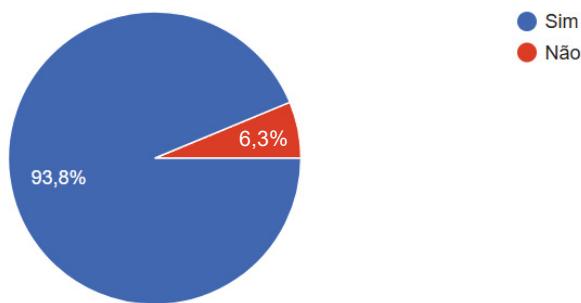
GRÁFICO 1 – PERCEPÇÃO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS PARA O PROTAGONISMO DOS ALUNOS E O AMBIENTE DE APRENDIZAGEM COLABORATIVO



FONTE: A autora (2025).

Em relação ao primeiro gráfico, que trata da percepção dos professores sobre como as metodologias ativas favorecem o protagonismo dos alunos e o ambiente de aprendizagem mais colaborativo, 62,5% dos professores acreditam que elas contribuem significativamente. Os demais percentuais, que somam 37,6%, também evidenciam uma percepção positiva dos respondentes acerca das práticas educacionais ativas. Dessa forma, tal constatação está em conformidade com a ideia de que as metodologias ativas ao promoverem protagonismo aos alunos e uma escola participativa e colaborativa, permitem o desenvolvimento integral dos discentes (Soares, 2021).

GRÁFICO 2 – CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO



FONTE: A autora (2025).

Quando questionados a respeito do conhecimento sobre o conceito de gamificação, 93,8% dos professores manifestaram concordância sobre o tema. Sendo assim, podemos inferir que grande parte dos respondentes da pesquisa estão inteirados a respeito dessa metodologia ativa, a qual se caracteriza pelo uso de elementos e dinâmicas típicas dos jogos digitais em contextos que não são originalmente voltados ao universo dos games (Zichermann e Cunningham, 2011, apud Pimentel; Moura, 2022).

Além disso, a questão de número 2 continha um item subsequente que solicitava ao participante uma breve descrição de sua compreensão acerca do conceito de gamificação. Na tabela abaixo temos a compilação do entendimento de cada um dos respondentes que responderam “sim”.

TABELA 1 – PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES SOBRE O CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO

Nº	RESPOSTAS
1.	Uso de jogos para contribuir com o aprendizado dos alunos em sala de aula.
2.	Aplicar jogos e/ou estratégias para introduzir ou reforçar conteúdos aprendidos de modo a deixar as aulas mais atrativas e significativas no atual contexto escolar.
3.	Aplicação de jogos em sala de aula e desenvolvimento de atividades que envolvem qualquer tipo de jogos, sejam eles eletrônicos ou não
4.	Usar elementos de jogos em situações que não necessariamente são jogos. Usar a gamificação em atividades que instigam a competição saudável entre alunos são bem-vindas em sala de aula. Um exemplo seria criar um leaderboard entre os alunos para quem entrega homework ou fala somente inglês na aula.
5.	É a incorporação de elementos de jogos na educação.
6.	Duolingo pode ser citado como exemplo, pois oferece recompensas e desafios aos que praticam o idioma no app, oferecendo recompensas por cada etapa vencida no jogo
7.	Transformar atividades pedagógicas em atividades lúdicos, com elementos de jogos ou jogos.
8.	Processo pelo qual utilizamos jogos para proporcionar momentos de jogos em sala de aula como forma de verificação de conteúdos ensinados.
9.	A gamificação, importada para o âmbito educacional com base na teoria matemática dos jogos, é o conceito de trazer características lúdicas e competitivas dos jogos para a sala de aula, como forma de instigar o interesse dos alunos, diminuir filtros afetivos, aumentar a retenção e promover seu aprendizado. Os videogames parecem ser o foco de inspiração para os educadores, mas a gamificação está presente nas mais diversas formas de brincar.
10.	Desafios, níveis e recompensas
11.	Gamificação são práticas de uso de jogos em sala de aula a fim de tornar a educação mais lúdica.
12.	No contexto do ensino, seria fazer o uso de ferramentas ou jogos, sendo eles digitais ou não, pra auxiliar no processo de aprendizagem.
13.	Transformar uma aula em algo significativo para alunos, em diferentes idades. Com propostas interessantes e educativas.
14.	Diferentes tipos de jogos em sala de aula não somente digitais.
15.	Entendo como gamificação a utilização da lógica propostas pelos diferentes tipos de jogos como uma maneira de se realizar o trabalho pedagógico. Muito mais do que apenas inserir ludicidade em uma aula, entendo que conceitos como tomada de decisão, resolução de problemas, pensamento lógico, pensamento crítico são exemplos de habilidades presentes em propostas de trabalho pedagógico gamificado.

FONTE: A autora (2025).

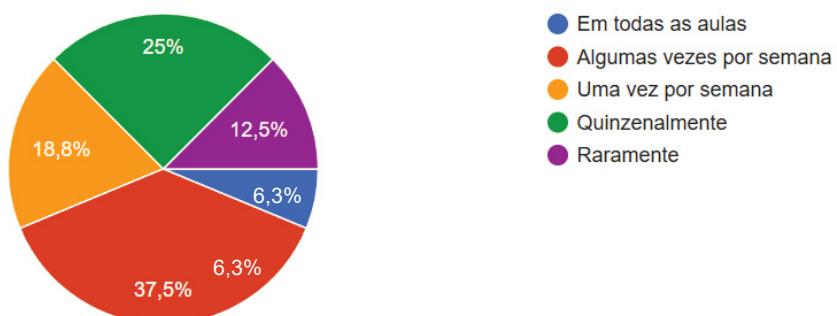
Em relação ao conceito de gamificação, as respostas dos participantes mostram um entendimento ligado à utilização de jogos em sala de aula para introduzir, reforçar ou variar conteúdos, tornando o aprendizado mais atrativo e significativo (como observado nas respostas 1, 2, 3).

Observa-se também que alguns dos respondentes entendem a gamificação como a aplicação de elementos característicos de jogos, como sistemas de recompensa, desafios, *leaderboards* e uma estrutura de competição saudável, em contextos que não são, originalmente, de um jogo (a exemplo as respostas 4, 5, 10). Sendo assim, nota-se que alguns professores entendem a diferença entre a gamificação e a simples utilização de jogos prontos.

Além disso, algumas definições se destacam por sua complexidade, relacionando a gamificação ao desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, lógico e a resolução de problemas (resposta 15), indo além do aspecto lúdico e conectando-a a objetivos pedagógicos mais amplos.

Quanto à questão de número 3, os resultados são bastante animadores em relação à frequência de uso da gamificação. A soma dos percentuais de professores que utilizam esses recursos pelo menos uma vez por semana ($37,5\% + 18,8\% = 56,3\%$) demonstra que mais da metade dos entrevistados já incorporou a gamificação como uma prática regular em sua rotina, como pode ser observado abaixo.

GRÁFICO 3 – FREQUÊNCIA DO USO DE RECURSOS GAMIFICADOS NAS AULAS DE INGLÊS



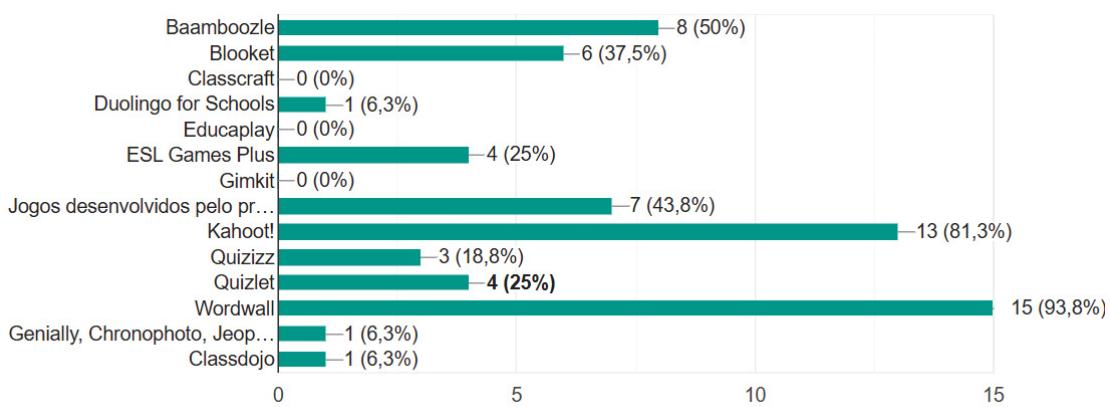
FONTE: A autora (2025).

Observa-se no gráfico 3 que a maior parte dos respondentes, 37,5%, afirmou utilizar recursos gamificados algumas vezes por semana, o que demonstra uma presença significativa dessas práticas no cotidiano das aulas de inglês. Em seguida, 25% dos participantes indicaram fazer uso quinzenalmente, enquanto 18,8% declararam aplicar essas estratégias uma vez por semana. Um número menor, 12,5%,

declarou recorrer a essas metodologias raramente, e apenas 6,3% afirmaram utilizá-las em todas as aulas.

Esses dados mostram que, embora exista uma adesão relevante às metodologias ativas, ainda há espaço para ampliar sua frequência de uso, especialmente no sentido de incorporá-las de forma mais concreta ao planejamento pedagógico. Isso se torna ainda mais significativo ao considerar que o uso da gamificação pode favorecer o engajamento dos estudantes, promover maior imersão, estimular o prazer em aprender, ampliar a capacidade de concentração e atenção, além de contribuir para o desenvolvimento de práticas colaborativas e coletivas (Pimentel e Moura, 2022).

GRÁFICO 4 – FERRAMENTAS GAMIFICADAS MAIS UTILIZADAS PELOS RESPONDENTES



FONTE: A autora (2025).

Observando as respostas obtidas no gráfico 4, nota-se a predominância do uso da plataforma *Wordwall*, utilizada por 93,8% dos respondentes. A ferramenta é conhecida pela praticidade na criação de atividades como diagramas, palavras cruzadas e quizzes a partir de modelos pré-definidos, o que pode explicar a escolha por grande parte dos participantes.

Em segundo lugar, com 81,3% de utilização, aparece o *Kahoot!*, o qual permite a criação de quizzes competitivos e assíncronos. De modo geral, o site é popularmente utilizado para a revisão de conteúdos, tornando a atividade mais dinâmica, devido aos elementos de jogos que possui.

Em terceiro lugar, destaca-se a opção de jogos desenvolvidos pelo professor (43,8%), isso demonstra um grau de autonomia e criatividade por parte dos docentes,

que não se limitam a ferramentas prontas, mas adaptam e criam atividades personalizadas para suas turmas.

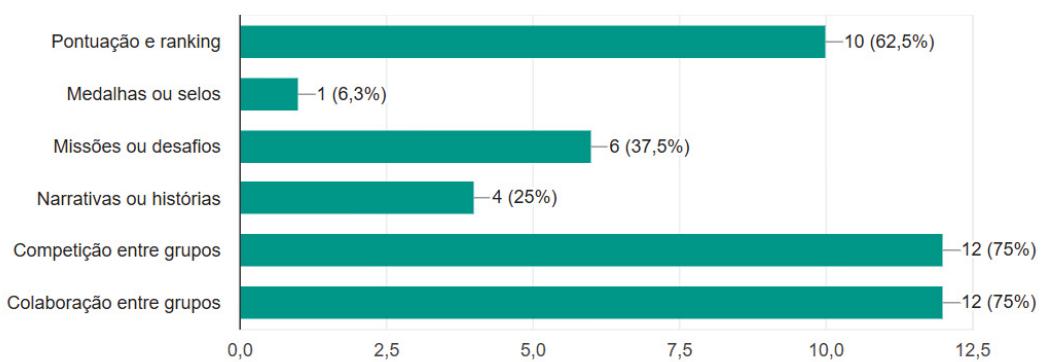
Além disso, ferramentas digitais como *Baamboozle* (50%) e *Blooket* (37,5%) também apresentam uma frequência de uso relevante, reforçando o apelo por jogos que visam a interação e a competição em grupo.

Por outro lado, as ferramentas *Classcraft* (0%), *Educaplay* (0%) e *Gimkit* (0%) apresentam nenhuma utilização por parte dos respondentes, o que pode indicar que exigem uma configuração mais complexa ou são menos conhecidas no contexto específico dos respondentes.

Apesar de popular entre os aprendizes, o *Duolingo for Schools* apresenta baixa adoção (6,3%) como ferramenta de aula, possivelmente por ser considerado mais como uma atividade complementar extraclasse. Outras plataformas com baixa utilização em sala de aula foram *ESL Games Plus* (25%), *Quizlet* (25%), *Classdojo* (6,3%) e os sites *Genially*, *Chronophoto*, *Jeopardy Labs*, *Wordle*, *Mentimeter* com o mesmo percentual cada (6,3%).

Em linhas gerais, a popularidade do *Wordwall* e do *Kahoot!*, somada à prática de criação de jogos próprios, pode ser explicada pela facilidade na utilização no dia a dia em sala de aula, bem como pelo estímulo ao engajamento dos discentes nas aulas de inglês. Essa constatação está em consonância com o que foi postulado por

GRÁFICO 5 – ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO



FONTE: A autora (2025).

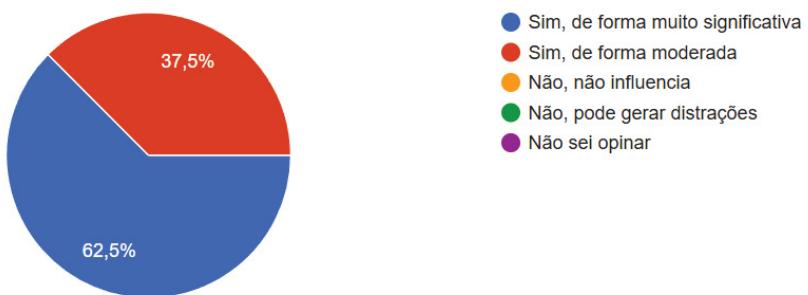
Observando os dados obtidos no gráfico 5, as estratégias mais populares entre os participantes foram a competição e colaboração entre grupos, ambas empatadas com 75% de implementação. Esse resultado indica que os professores não estão apenas promovendo rivalidade, mas sim equilibrando-a com o trabalho em equipe. Sendo assim, os elementos de jogo são utilizados para promover um

engajamento saudável, onde a competição serve como estímulo, mas a colaboração dentro do grupo garante o apoio mútuo.

Em segundo lugar, com 62,5%, podemos destacar o uso de sistemas de pontuação e ranking. Essa é uma estratégia comum de gamificação, que fornece feedback imediato e visível do progresso, estimulando a motivação por meio de recompensas ainda que simbólicas.

Em contraste com as estratégias de gamificação citadas anteriormente, missões ou desafios (37,5%) e narrativas ou histórias (25%), apresentam uma adoção significativamente menor, assim como, medalhas ou selos com apenas 6,3%. Isso pode indicar que os docentes priorizam mecanismos de engajamento de curto prazo e de fácil implementação, ao contrário de sistemas de recompensa de longo prazo ou que exigem um planejamento mais complexo.

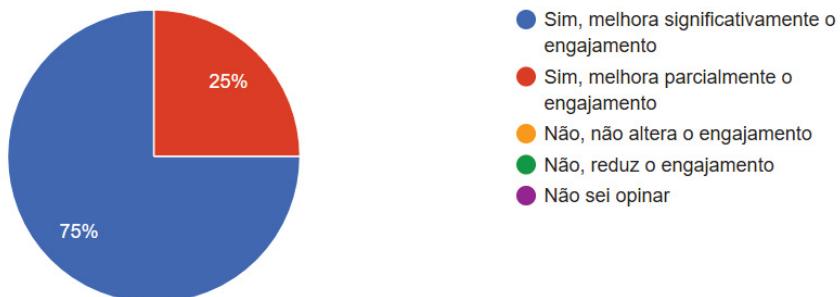
GRÁFICO 6 – PERCEPÇÃO SOBRE A INFLUÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA MOTIVAÇÃO DOS ALUNOS



FONTE: A autora (2025).

Em se tratando do gráfico 6, as respostas concentraram-se em dois percentuais principais acerca da influência da gamificação na motivação dos alunos: 62,5%, acreditam que a gamificação pode influenciar de forma muito significativa, enquanto 37,5%, de forma moderada. Conforme afirma Soares (2021), a adaptação de elementos dos *games* ao ambiente escolar, em destaque para as estratégias de jogo, transformam o conhecimento mais atrativo, possibilitando a mobilização de características como, socialização, superação e o prazer da recompensa. Assim, considera-se que, a partir dessas características, a motivação dos estudantes tende a ser ampliada.

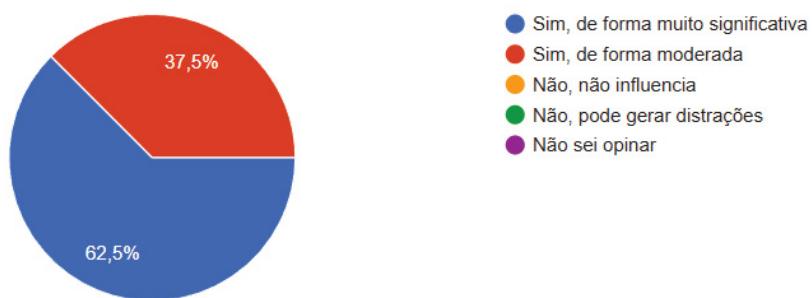
GRÁFICO 7 – PERCEPÇÃO SOBRE O IMPACTO DA GAMIFICAÇÃO NO ENGAJAMENTO DOS ALUNOS



FONTE: A autora (2025).

No gráfico 7, o qual apresenta a percepção dos professores sobre a capacidade da gamificação de melhorar o engajamento dos aprendizes, as respostas concentram-se em dois percentuais: 75%, acreditam que melhora significativamente o engajamento, em contraste a 25% (melhora parcialmente o engajamento). Segundo Kapp (apud ALVES, 2015), ao adotar desafios, regras e feedback, a gamificação promove o engajamento dos alunos emocionalmente, e torna a aprendizagem mais dinâmica e motivadora. Os dados reforçam a percepção positiva atribuída à gamificação, em especial, quando pensada como estratégia eficiente para melhorar o engajamento dos aprendizes nas aulas de inglês.

GRÁFICO 8 – PERCEPÇÃO DOS PARTICIPANTES SOBRE O IMPACTO DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM

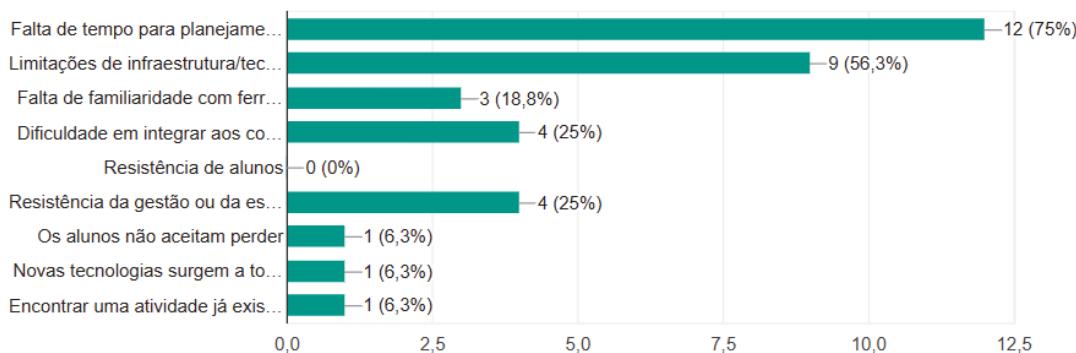


FONTE: A autora (2025).

No gráfico 8, o qual conceitua sobre a contribuição da gamificação na melhoria da aprendizagem, as respostas seguem o mesmo padrão das perguntas anteriores, concentraram-se em dois percentuais: 62,5%, acreditam em uma melhora muito significativa, em contraposição aos 37,5%, melhora moderada. Posto isso, Pimentel e Moura (2022) postulam que a gamificação é responsável pela promoção de

benefícios, tais como prazer em aprender, retenção de atenção, interação, concentração, entre outros. Em suma, conclui-se que há um consenso entre os professores a respeito da melhoria da aprendizagem promovida pela incorporação da gamificação em práticas pedagógicas.

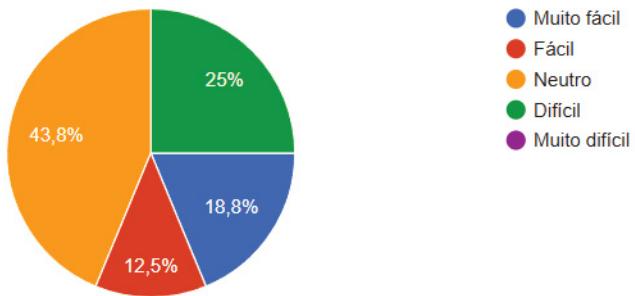
GRÁFICO 9 – DESAFIOS ENVOLVENDO A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE INGLÊS



FONTE: A autora (2025).

No gráfico 9, que trata sobre os desafios ao utilizar a gamificação nas aulas de inglês, nota-se que o obstáculo mais citado, por uma ampla maioria de 75% dos professores, é a falta de tempo para planejamento, seguido pelas limitações de infraestrutura tecnológica (56,3%). Esses dados revelam que a falta de tempo é uma das principais barreiras encontradas pelos docentes para a elaboração de atividades gamificadas de qualidade e na carência de suporte tecnológico adequado nas escolas. Além disso, 25% consideraram a dificuldade em integrar os conteúdos curriculares e a resistência da gestão ou da escola, fatores que dificultam a implementação de práticas gamificadas. Em contrapartida, os dados com menor percentual entre os professores foram: a falta de familiaridade com ferramentas (18,8%); os alunos não aceitam perder (6,3%); novas tecnologias surgem a todo momento (6,3%) e encontrar uma atividade já existente dentro do contexto ou do vocabulário necessário (6,3%). E, por último, a opção relacionada à resistência dos alunos (0%) não teve respondentes. Diante desse cenário, vale reforçar a importância apontada por Soares (2021) sobre a necessidade de que a escola se abra a novas práticas pedagógicas, promovendo espaços de escuta e diálogo com os estudantes.

GRÁFICO 10 – PERCEPÇÃO DOS PARTICIPANTES EM RELAÇÃO A FACILIDADE DE INTEGRAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO AO PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO



FONTE: A autora (2025).

O gráfico 10 expõe a opinião dos docentes sobre a facilidade de integrar a gamificação ao planejamento pedagógico. A partir dos dados coletados, constatou-se que o maior percentual foi Neutro (43,8%), indicando que muitos professores não percebem a integração da gamificação como fácil ou difícil. Isso pode sugerir diversos fatores, como incerteza, falta de experiência ou condições variadas entre contextos escolares. Em relação às respostas Muito fácil (18,8%) e Fácil (12,5%), se somadas, totalizam 31,3%, o que indica que parte do corpo docente considera a integração viável ou simples, mostrando que existem experiências positivas, embora não majoritárias. E, por último, há aqueles que consideram a integração Difícil (25%) por diferentes razões, como tempo de planejamento, recursos ou formação.

Em síntese, os resultados apontam a gamificação como uma prática pedagógica em consolidação, capaz de impactar significativamente a motivação e o engajamento dos alunos, refletindo diretamente na aprendizagem. Essa constatação se confirma na frequência de uso regular de ferramentas gamificadas e de elementos estruturantes de jogos incorporados às práticas pedagógicas dos professores de Língua Inglesa do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Apesar do entusiasmo em relação aos benefícios proporcionados pela gamificação, ainda existem desafios, como a falta de tempo para planejamento e as limitações de infraestrutura. Conclui-se, portanto, que os professores participantes da pesquisa reconhecem o potencial transformador da gamificação e buscam incorporá-la em suas práticas, embora, por vezes, encontram um contexto pouco favorável à inovação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar a interação dos professores com a gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa no segmento do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Partiu-se do problema de como os professores de Língua Inglesa incorporavam a gamificação em suas práticas pedagógicas e os possíveis impactos dessa abordagem no engajamento e no desempenho dos alunos. A pesquisa adotou o método estudo de caso, com abordagem qualitativa. Os dados foram coletados por meio de questionário online, aplicado com o consentimento dos participantes e em conformidade com as diretrizes da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Os respondentes foram professores de inglês que atuam no segmento do Ensino Fundamental Anos Iniciais de uma escola particular de Curitiba.

A partir da análise dos dados coletados, conclui-se que a gamificação é uma estratégia de ensino que está se fortalecendo entre os docentes do segmento, os quais, de modo geral, fazem uso regular de ferramentas gamificadas e de estruturas dos *games* nas práticas pedagógicas. Além disso, entre esses professores há a percepção de que a gamificação pode impactar positivamente a motivação e o engajamento dos alunos, refletindo diretamente na aprendizagem. Contudo, apesar dos benefícios proporcionados pela prática gamificada, os educadores percebem desafios na implementação em sala de aula, como a falta de tempo para o planejamento e a falta de infraestrutura.

Dessa forma, em resposta ao problema de pesquisa, observa-se que o uso da gamificação pelos professores de inglês, ao contribuir para o aumento da motivação e do engajamento, favorece o protagonismo discente e promove aprendizagens mais significativas. No entanto, para que o potencial dos recursos gamificados seja plenamente explorado, é necessário o investimento em condições adequadas de infraestrutura e em tempo de planejamento pedagógico que possibilite sua aplicação de maneira concreta.

Ademais, é importante destacar que o estudo apresenta limitações, como o tamanho restrito da amostra (16 participantes) e a concentração em um único contexto escolar (uma escola privada de Curitiba) o que pode restringir os resultados. Apesar disso, os dados obtidos fornecem subsídios relevantes para compreender os desafios da gamificação no ensino de inglês. Diante dessas limitações, acredita-se que a

investigação do uso da gamificação em outros segmentos e contextos escolares, como o ensino público, representa um campo promissor que merece ser explorado em estudos futuros.

Assim, conclui-se que a gamificação é uma estratégia promissora para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, de modo a tornar as práticas pedagógicas mais significativas. Portanto, compreender essas potencialidades e limitações é essencial para consolidar um ensino de Língua Inglesa mais inovador e alinhado às demandas do novo corpo discente.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: https://ufprvirtual.ufpr.br/pluginfile.php/2559408/mod_resource/content/1/pdf%20LIVRO%20Metodologias%20ativas.pdf. Acesso em: 10 jul. 2025.

ALVES, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BOGDAN, Robert C. e BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto, 1994.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. PDF. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 11 jul. 2025.

ORLANDI, T. R. C., DUQUE, C. G., MORI, A. M., & ORLANDI, M. T. de A. L. (2018). Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios Journal of Librarianship and Information Science**, (70), 17–30. <https://doi.org/10.5195/biblios.2018.447>.

PIMENTEL, F. S. C., MOURA, E. C. M. (2022). Gamificação e aprendizagem: cognição e engajamento como possibilidades diante da pandemia. **HOLOS**, 1, 1-16. Recuperado de <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/10896>.

SILVA, R. A. F. da; IRALA, V. B. Contribuições e desafios da gamificação no ensino de línguas: uma revisão de escopo na literatura internacional. **Revista Thema**, Pelotas, v. 23, n. 2, p. 405–425, 2024. DOI: 10.15536/thema.V23.2024.405-425.2749. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/2749>. Acesso em: 23 jul. 2025.

SOARES, Cristine. **Metodologias ativas:** uma nova experiência de aprendizagem. São Paulo: Cortez Editora, 2021. E-book. p.71. ISBN 9786555550641. Disponível em:

<https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555550641/>. Acesso em: 10 jul. 2025.

YIN, Robert K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005.

APÊNDICE

INSTRUMENTO DE PESQUISA

QUESTIONÁRIO: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Este questionário busca compreender as suas percepções e experiências sobre o uso de metodologias ativas, em especial, a gamificação no ensino da Língua Inglesa do Ensino Fundamental Anos Iniciais. As suas respostas são muito valiosas para a nossa pesquisa.

Informação importante: Esta pesquisa foi desenvolvida para a elaboração de um artigo como parte da conclusão do curso de especialização em Mídias na Educação. O formulário está em conformidade com a **Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018 – LGPD)**. Ao responder, você concorda em fornecer seus dados de forma voluntária.

Leia cada questão com atenção e assinale a(s) alternativa(s) que melhor represente(m) a sua opinião ou a sua prática no Ensino da Língua Inglesa.

BLOCO 1: PERCEPÇÕES GERAIS SOBRE METODOLOGIAS ATIVAS E GAMIFICAÇÃO

Essa primeira parte busca entender a sua familiaridade com os conceitos centrais da pesquisa e a sua percepção geral sobre eles.

1. “A essência das metodologias ativas diz respeito ao protagonismo dos alunos, à escola participativa e colaborativa, em que se manifestam as condições para que os mesmos se desenvolvam de forma integral” (Soares, 2021)

Em que medida você considera que as metodologias ativas contribuem para promover o protagonismo estudantil e um ambiente educacional mais colaborativo?

- () Contribuem de forma excepcional
- () Contribuem significativamente
- () Contribuem moderadamente
- () Contribuem pouco
- () Não contribuem
- () Não possuo conhecimento suficiente para avaliar sobre metodologias ativas

2. “A gamificação (...) pode ser compreendida como uma estratégia de utilizar a mecânica, dinâmica e a estética dos jogos digitais em ambientes que não possuem, normalmente, contexto de jogos”. (Zichermann e Cunningham , 2011).

Considerando esta definição, você conhece o conceito de gamificação?

- () Sim
- () Não

Caso sua resposta seja "Sim", descreva, brevemente, o que você entende por gamificação.

BLOCO 2: PRÁTICAS E FREQUÊNCIA DE USO DA GAMIFICAÇÃO

Agora, gostaríamos de conhecer um pouco mais sobre como você aplica a gamificação no seu dia a dia em sala de aula.

3. Com que frequência você utiliza recursos de gamificação nas aulas de inglês?

- Em todas as aulas
- Algumas vezes por semana
- Uma vez por semana
- Quinzenalmente
- Raramente

4. Quais das opções abaixo você utiliza com mais frequência em suas aulas de inglês? (Marque todas as que se aplicam)

- Baamboozle
- Blooket
- Classcraft
- Duolingo for Schools
- Educaplay
- ESL Games Plus
- Gimkit
- Jogos desenvolvidos pelo próprio professor
- Kahoot!
- Quizizz
- Quizlet
- Wordwall
- Outros: _____

5. Quais estratégias de gamificação você costuma adotar? (Marque todas as que se aplicam)

- Pontuação e ranking
- Medalhas ou selos
- Missões ou desafios
- Narrativas ou histórias
- Competição entre grupos
- Colaboração entre grupos
- Outros: _____

BLOCO 3: OPINIÃO SOBRE EFICÁCIA E IMPACTOS DA GAMIFICAÇÃO

Nesta seção, gostaríamos de saber sua opinião sobre a eficácia da gamificação em diferentes aspectos da aprendizagem.

6. Em sua opinião, a gamificação é capaz de explorar características como, socialização, superação e o prazer da recompensa e melhorar a **motivação** dos alunos?

- Sim, de forma muito significativa
- Sim, de forma moderada
- Não, não influencia
- Não, pode gerar distrações
- Não sei opinar

7. Em sua opinião, a gamificação é capaz de melhorar o **engajamento** emocional dos alunos nas aulas de inglês e tornar a aprendizagem mais dinâmica e motivadora?

- Sim, melhora significativamente o engajamento
- Sim, melhora parcialmente o engajamento
- Não, não altera o engajamento
- Não, reduz o engajamento
- Não sei opinar

8. Em sua opinião, a gamificação pode produzir engajamento, imersão, prazer em aprender, retenção de atenção, interação, concentração, desenvolvimento dos conceitos de cooperação, colaboração e coletividade contribuindo para melhorar a **aprendizagem** dos alunos?

- Sim, de forma muito significativa
- Sim, de forma moderada
- Não, não influencia
- Não, pode gerar distrações
- Não sei opinar

BLOCO 4: DESAFIOS E FACILIDADES SOBRE A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE INGLÊS

Por fim, gostaríamos de entender quais são os principais desafios que você encontra para implementar as estratégias de gamificação nas suas aulas de inglês.

9. Em sua experiência, quais são os principais desafios ao utilizar gamificação nas aulas de inglês? (Marque até 3 opções)

- Falta de tempo para planejamento
- Limitações de infraestrutura/tecnologia
- Falta de familiaridade com ferramentas
- Dificuldade em integrar aos conteúdos curriculares
- Resistência de alunos
- Resistência da gestão ou da escola
- Outros: _____

10. O quanto você considera fácil integrar estratégias de gamificação ao planejamento pedagógico?

() Muito fácil

() Fácil

() Neutro

() Difícil

() Muito difícil

Agradecemos imensamente pela sua colaboração e tempo!

Caso tenha qualquer dúvida ou queira entrar em contato sobre esta pesquisa, escreva para:
jaqueline.inglez.machado@escola.pr.gov.br