

**APRENDIZAGEM BASEADA  
EM JOGOS COMO  
METODOLOGIA DE  
AQUISIÇÃO LINGUÍSTICA  
DO INGLÊS**

**GAME-BASED LEARNING AS A METHODOLOGY FOR ENGLISH LANGUAGE  
ACQUISITION**

Linguística & Letras e Artes • 05/04/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/775361193](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/775361193)

---

Savio Bernardo Scussulin Vieira Guimarães

---

## RESUMO

Este artigo apresenta uma revisão bibliográfica sistemática sobre a aprendizagem baseada em jogos (*Game-Based Learning – GBL*) como metodologia para a aquisição da língua inglesa. Diferenciando-se da gamificação, o GBL utiliza o jogo como ambiente estruturado de ensino, promovendo experiências significativas, interativas e contextualizadas. A análise de estudos publicados entre 2013 e 2023 revela que jogos digitais e analógicos favorecem o desenvolvimento de competências linguísticas como vocabulário, gramática, compreensão auditiva e fluência oral, além de estimular o engajamento, a autonomia e a interação social dos alunos. A fundamentação teórica apoia-se em autores como Gee, Krashen, Ellis e Vygotsky, e os resultados indicam que o uso intencional de jogos pode transformar práticas pedagógicas tradicionais, tornando o ensino de inglês mais eficaz e inclusivo. O artigo também identifica lacunas na literatura, como a escassez de estudos longitudinais e a necessidade de instrumentos de avaliação mais consistentes, propondo caminhos para futuras pesquisas e aplicações didáticas.

**Palavras-chave:** Aprendizagem baseada em jogos; Ensino de língua inglesa; Aquisição de segunda língua; Jogos educacionais; Metodologias ativas.

## ABSTRACT

This article presents a systematic literature review on *Game-Based Learning (GBL)* as a methodology for English language acquisition. Distinct from gamification, GBL employs games as structured learning environments that foster meaningful, interactive, and contextualized experiences. The analysis of studies published between 2013 and 2023 reveals that both digital and analog games support the development of linguistic competencies such as

vocabulary, grammar, listening comprehension, and oral fluency, while also enhancing student engagement, autonomy, and social interaction. The theoretical framework draws on scholars such as Gee, Krashen, Ellis, and Vygotsky, and the findings suggest that intentional use of games can transform traditional pedagogical practices, making English language teaching more effective and inclusive. The review also identifies gaps in the literature, including the lack of longitudinal studies and standardized assessment tools, and proposes directions for future research and educational applications.

**Keywords:** Game-Based Learning; English Language Teaching; Second Language Acquisition; Educational Games; Active Methodologies.

## **1. INTRODUÇÃO**

### **1.1. Contextualização do Ensino de Língua Inglesa no Cenário Educacional Contemporâneo**

O ensino de língua inglesa tem se consolidado como uma competência essencial na formação de sujeitos globalizados, especialmente em contextos marcados pela internacionalização das relações sociais, acadêmicas e profissionais. No Brasil, apesar da obrigatoriedade do ensino de inglês na educação básica, ainda se observam desafios significativos relacionados à qualidade da formação docente, à escassez de recursos didáticos e à baixa proficiência dos alunos ao final do ciclo escolar (British Council, 2015). Nesse cenário, torna-se urgente a adoção de metodologias que promovam não apenas o ensino da língua, mas sua aquisição significativa, contextualizada e motivadora.

As transformações tecnológicas e culturais da sociedade contemporânea também influenciam diretamente as práticas pedagógicas. Os estudantes de hoje estão imersos em ambientes digitais, interativos e multimodais, o que exige da escola uma reconfiguração de suas estratégias de ensino. A aprendizagem baseada em jogos surge como uma resposta inovadora a esse desafio, ao integrar elementos lúdicos e pedagógicos em uma proposta que respeita os ritmos, interesses e estilos de aprendizagem dos alunos.

## **1.2. Relevância da Aprendizagem Baseada em Jogos Como Abordagem Metodológica**

A aprendizagem baseada em jogos, ou *Game-Based Learning (GBL)*, é uma abordagem que utiliza jogos — digitais ou analógicos — como ambiente estruturado de ensino, no qual os conteúdos são apresentados por meio de desafios, narrativas e interações significativas. Segundo Gee (2003), jogos bem projetados são capazes de promover aprendizado profundo, pois oferecem contextos ricos para resolução de problemas, tomada de decisões e construção de conhecimento.

No campo da educação linguística, essa abordagem tem se mostrado especialmente eficaz. Estudos como os de Dutra (2023) e Garrido Resende (2023) indicam que o uso de jogos no ensino de inglês favorece o engajamento dos alunos, amplia o tempo de exposição ao idioma e estimula a produção oral e escrita em contextos reais de comunicação. Além disso, os jogos permitem a personalização da aprendizagem, respeitando os diferentes níveis de proficiência e estilos cognitivos dos estudantes.

### **1.3. Delimitação do Foco: Distinção Entre Game-based Learning e Gamificação**

É fundamental, neste estudo, estabelecer uma distinção conceitual clara entre *Game-Based Learning* e *gamificação*, termos frequentemente confundidos na literatura educacional. Enquanto a gamificação refere-se à aplicação de elementos de jogos (como pontos, medalhas, rankings) em atividades que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação (Deterding et al., 2011), a aprendizagem baseada em jogos utiliza o jogo como o próprio ambiente de ensino, com regras, objetivos e dinâmicas que promovem a construção ativa do conhecimento.

Este artigo concentra-se exclusivamente na aprendizagem baseada em jogos, excluindo abordagens gamificadas que não envolvam o uso direto de jogos como ferramenta pedagógica. A escolha por esse recorte se justifica pela necessidade de aprofundar a compreensão sobre os mecanismos de aquisição linguística que emergem da interação lúdica e significativa com o idioma.

### **1.4. Objetivo da Revisão**

O objetivo central deste artigo é realizar uma revisão bibliográfica sistemática sobre o uso da aprendizagem baseada em jogos como metodologia para a aquisição da língua inglesa. Busca-se analisar criticamente os estudos publicados nas últimas décadas que abordam essa temática, identificando os tipos de jogos utilizados, os contextos educacionais em que foram aplicados, as competências linguísticas desenvolvidas e os resultados observados em termos de engajamento, retenção e fluência.

Pretende-se, com isso, contribuir para o debate acadêmico sobre metodologias inovadoras no ensino de línguas e oferecer subsídios teóricos e práticos para professores, pesquisadores e gestores educacionais interessados em implementar práticas pedagógicas mais eficazes e motivadoras.

## **1.5. Metodologia**

A revisão bibliográfica será conduzida com base em critérios rigorosos de seleção, priorizando estudos publicados entre 2013 e 2023 nas bases de dados Scielo, Google Scholar, ERIC, CAPES Periódicos e repositórios institucionais de universidades brasileiras. Serão incluídos artigos, dissertações e teses que tratem especificamente da aprendizagem baseada em jogos no ensino de inglês como língua estrangeira ou segunda língua, excluindo trabalhos que abordem exclusivamente gamificação.

A análise será orientada por categorias temáticas, como: tipo de jogo utilizado (digital, analógico, híbrido), faixa etária dos participantes, competências linguísticas desenvolvidas (vocabulário, gramática, fluência oral, compreensão auditiva), e impactos observados na aprendizagem. A partir dessa sistematização, será possível identificar tendências, lacunas e possibilidades de aprofundamento teórico e prático sobre o tema.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1. Aprendizagem Baseada em Jogos: Conceitos e Fundamentos Pedagógicos**

A aprendizagem baseada em jogos (*Game-Based Learning – GBL*) é uma abordagem metodológica que utiliza jogos como ambiente

estruturado para promover o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e linguísticas. Diferente da gamificação, que insere elementos de jogos em atividades não lúdicas, o GBL propõe que o jogo seja o próprio meio de aprendizagem, com regras, objetivos e desafios que estimulam o raciocínio, a tomada de decisão e a construção ativa do conhecimento (Gee, 2003; Prensky, 2012).

Segundo Kiili (2005), os jogos educacionais eficazes são aqueles que conseguem equilibrar os objetivos pedagógicos com a experiência de jogo, criando um espaço de aprendizagem experiencial. Essa perspectiva é reforçada por Dutra (2023), que destaca que “o jogo, quando concebido com intencionalidade didática, transforma-se em um ambiente de mediação entre o conteúdo e o sujeito, favorecendo a aprendizagem significativa”.

Além disso, os jogos oferecem feedback imediato, autonomia de escolha, e imersão narrativa, elementos que favorecem o engajamento e a persistência dos alunos diante de tarefas complexas. Esses aspectos dialogam com as teorias construtivistas de Piaget (1976), que defendem o papel ativo do aluno na construção do conhecimento, e com a perspectiva sociocultural de Vygotsky (1978), que enfatiza a importância da mediação e da interação social no processo de aprendizagem.

## **2.2. Teorias de Aquisição de Língua Inglesa Como L2**

A aquisição de uma segunda língua (L2), como o inglês, envolve processos cognitivos e afetivos que vão além da memorização de estruturas gramaticais. De acordo com Krashen (1982), o aprendizado eficaz ocorre quando o aluno é exposto a um **input**

**compreensível** em ambientes de baixa ansiedade e alta motivação — condições que os jogos naturalmente proporcionam. O autor distingue entre *acquisition* (aquisição inconsciente e natural da língua) e *learning* (processo consciente e formal), sendo o primeiro mais eficaz em contextos comunicativos e interativos.

Ellis (2008) complementa essa visão ao afirmar que a interação significativa é essencial para o desenvolvimento da proficiência linguística, especialmente quando os alunos têm oportunidades de negociar sentido, corrigir erros e experimentar a linguagem em uso. Os jogos, nesse sentido, funcionam como simuladores linguísticos, nos quais os alunos praticam o idioma em situações contextualizadas e com propósito comunicativo.

A ludicidade também desempenha papel relevante na motivação dos alunos. Martins (2017) argumenta que o uso de atividades lúdicas no ensino de inglês estimula a imaginação, a autonomia e a segurança dos estudantes, criando um ambiente propício para a experimentação linguística e o desenvolvimento de competências comunicativas.

### **2.3. Jogos Como Ferramenta Linguística no Ensino de Inglês**

Diversos estudos têm demonstrado o potencial dos jogos como ferramenta pedagógica no ensino de inglês. Soares (2023), em pesquisa realizada na Universidade Estadual do Piauí, destaca que os jogos funcionam como uma linguagem comum entre crianças e adolescentes, facilitando a aprendizagem do inglês como língua franca global. A autora observa que “a utilização planejada dos jogos é essencial para alcançar resultados positivos na aprendizagem do inglês nas escolas públicas”.

Jogos digitais como *Wordwall*, *Kahoot*, *Duolingo* e *Quizizz* têm sido amplamente utilizados para o ensino de vocabulário, gramática e compreensão auditiva. Já os jogos analógicos — como RPGs, jogos de tabuleiro e cartas — oferecem oportunidades para o desenvolvimento da fluência oral, da argumentação e da construção coletiva de sentido.

A pesquisa de Dutra (2023) também aponta que os jogos favorecem a **personalização da aprendizagem**, permitindo que os alunos avancem em seu próprio ritmo e explorem o idioma de forma criativa e colaborativa. Essa abordagem está alinhada com os princípios da **aprendizagem significativa** (Ausubel, 1968), que valoriza a conexão entre o novo conteúdo e os conhecimentos prévios do aluno.

### **3. REVISÃO DA LITERATURA**

A presente revisão bibliográfica tem como objetivo sistematizar e analisar criticamente os principais estudos publicados entre 2013 e 2023 que abordam o uso da aprendizagem baseada em jogos como metodologia para o ensino da língua inglesa. A seleção dos trabalhos foi realizada em bases como Scielo, Google Scholar, ERIC, CAPES Periódicos e repositórios institucionais, priorizando pesquisas empíricas, dissertações, teses e artigos científicos que tratam diretamente da aplicação de jogos — digitais ou analógicos — em contextos educacionais voltados à aquisição linguística.

#### **3.1. Tipos de Jogos Utilizados no Ensino de Inglês**

Os estudos revisados apontam uma diversidade de jogos aplicados ao ensino de inglês, com destaque para os jogos digitais interativos, como *Kahoot*, *Quizizz*, *Duolingo*, *Wordwall* e *Bamboozle*. Essas

plataformas oferecem atividades gamificadas, mas também permitem a criação de jogos personalizados com foco em vocabulário, gramática e compreensão auditiva.

Garrido Resende (2023) investigou o uso de jogos eletrônicos em turmas do Ensino Fundamental, observando que os alunos demonstraram maior interesse e participação nas aulas de inglês quando os conteúdos eram apresentados por meio de desafios lúdicos. A autora destaca que “a interação com o jogo promoveu situações comunicativas espontâneas, nas quais os alunos se expressaram com mais segurança e fluidez”.

Além dos jogos digitais, há também estudos que exploram o uso de jogos analógicos, como RPGs, jogos de tabuleiro e cartas temáticas. Dutra (2023) propõe o uso de jogos narrativos como estratégia para desenvolver a fluência oral e a construção de frases complexas em inglês. Segundo o autor, “a narrativa compartilhada entre os participantes cria um ambiente de imersão linguística, no qual o uso da língua ocorre de forma natural e contextualizada”.

### **3.2. Faixa Etária e Contexto Educacional dos Participantes**

A maioria dos estudos concentra-se em alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, em escolas públicas e privadas. No entanto, há também pesquisas voltadas ao ensino superior e à formação de professores. Kelly da Graça & Patrício (2023), por exemplo, realizaram uma revisão sistemática sobre o uso de jogos no ensino de inglês em cursos de licenciatura, destacando o potencial da abordagem para desenvolver competências pedagógicas e linguísticas simultaneamente.

Em contextos de vulnerabilidade social, os jogos têm se mostrado ferramentas eficazes para promover inclusão e engajamento. Soares (2023), em estudo realizado em escolas públicas do Piauí, observou que os jogos funcionam como mediadores culturais, aproximando os alunos do idioma por meio de experiências significativas e colaborativas.

### **3.3. Competências Linguísticas Desenvolvidas**

Os estudos analisados indicam que a aprendizagem baseada em jogos favorece o desenvolvimento de múltiplas competências linguísticas, com destaque para:

- **Vocabulário:** jogos de associação, memória e desafios temáticos ampliam o repertório lexical dos alunos (Martins, 2017).
- **Gramática:** jogos estruturados com foco em regras gramaticais ajudam na fixação de conteúdos de forma lúdica (Dutra, 2023).
- **Compreensão auditiva:** jogos com áudios, diálogos e comandos em inglês estimulam a escuta ativa (Garrido Resende, 2023).
- **Produção oral:** jogos narrativos e colaborativos promovem a fluência e a espontaneidade na fala (Kelly da Graça & Patrício, 2023).

### **3.4. Resultados Observados: Engajamento, Retenção e Autonomia**

A literatura revisada aponta resultados positivos em relação ao engajamento dos alunos, à retenção do conteúdo e ao desenvolvimento da autonomia na aprendizagem. Gee (2003) argumenta que os jogos criam ambientes de aprendizagem ricos, nos quais os alunos são desafiados a resolver problemas, tomar decisões e aprender com os erros — elementos essenciais para a aquisição de uma segunda língua.

Além disso, os jogos promovem interação social, cooperação e feedback imediato, fatores que contribuem para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficaz. Os estudos também destacam que os alunos se sentem mais motivados e confiantes ao utilizar o inglês em situações lúdicas, o que favorece a internalização do idioma e sua aplicação em contextos reais.

## **4. DISCUSSÃO**

### **4.1. Síntese Crítica dos Achados**

A análise dos estudos revisados revela que a aprendizagem baseada em jogos tem se consolidado como uma metodologia eficaz para o ensino de língua inglesa, especialmente por sua capacidade de promover engajamento, interação significativa e contextualização do conteúdo linguístico. Os jogos, ao oferecerem desafios, narrativas e feedback imediato, criam ambientes propícios para a aquisição de vocabulário, gramática e fluência oral, conforme apontado por autores como Gee (2003), Dutra (2023) e Garrido Resende (2023).

A presença de jogos digitais e analógicos em sala de aula tem demonstrado resultados positivos em diferentes faixas etárias e contextos educacionais. No entanto, observa-se que a maioria dos estudos concentra-se em ambientes escolares formais, com pouca

atenção à aprendizagem informal ou ao uso de jogos em contextos comunitários e familiares. Essa limitação aponta para a necessidade de ampliar o escopo das pesquisas, considerando a diversidade de espaços em que o inglês é aprendido e praticado.

Além disso, embora os estudos indiquem ganhos linguísticos significativos, poucos trabalhos apresentam instrumentos padronizados de avaliação que permitam mensurar com precisão o impacto dos jogos na aquisição da língua. A ausência de métricas consistentes dificulta a comparação entre estudos e a generalização dos resultados, o que representa uma lacuna metodológica relevante.

## **4.2. Implicações Pedagógicas**

Do ponto de vista pedagógico, os achados da literatura sugerem que os jogos podem ser incorporados ao currículo de língua inglesa como ferramentas complementares, capazes de enriquecer as práticas docentes e ampliar as possibilidades de aprendizagem. Para isso, é necessário que os professores estejam preparados para selecionar, adaptar e mediar os jogos de forma intencional, alinhando-os aos objetivos linguísticos e às necessidades dos alunos.

A formação docente, portanto, desempenha papel central na efetividade da aprendizagem baseada em jogos. Estudos como o de Kelly da Graça & Patrício (2023) destacam que muitos professores ainda têm dificuldades em distinguir entre gamificação e GBL, o que pode comprometer a aplicação adequada da metodologia. Investir em formação continuada e em materiais didáticos específicos é essencial para garantir que os jogos sejam utilizados com propósito pedagógico claro e fundamentado.

Outro ponto relevante é a acessibilidade tecnológica. Embora os jogos digitais ofereçam recursos avançados, nem todas as escolas possuem infraestrutura adequada para sua implementação. Nesse contexto, os jogos analógicos — como RPGs, cartas temáticas e tabuleiros — representam alternativas viáveis e eficazes, especialmente em regiões com acesso limitado à tecnologia.

### **4.3. Lacunas e Possibilidades de Pesquisa**

A revisão também permite identificar lacunas importantes na literatura atual. Há escassez de estudos longitudinais que acompanhem o desenvolvimento linguístico dos alunos ao longo do tempo, o que limita a compreensão dos efeitos duradouros da aprendizagem baseada em jogos. Além disso, poucos trabalhos exploram o impacto da abordagem em alunos com necessidades educacionais específicas, como dislexia, TDAH ou dificuldades de comunicação.

Outra área pouco explorada é o desenvolvimento de jogos autorais, criados pelos próprios professores ou alunos, como forma de promover protagonismo e criatividade. Essa prática, além de estimular a produção linguística, pode fortalecer o vínculo dos estudantes com o conteúdo e com o processo de aprendizagem.

Por fim, destaca-se a necessidade de ampliar a pesquisa sobre o uso de jogos em contextos bilíngues e multilíngues, considerando as especificidades culturais e linguísticas que influenciam a aquisição do inglês como L2.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A presente revisão bibliográfica permitiu compreender, com base em estudos recentes e fundamentados, que a aprendizagem baseada em jogos representa uma metodologia promissora para o ensino da língua inglesa, especialmente em contextos educacionais que demandam inovação, engajamento e personalização da aprendizagem. Ao utilizar o jogo como ambiente de construção do conhecimento — e não apenas como elemento motivacional —, essa abordagem favorece o desenvolvimento de competências linguísticas de forma significativa, contextualizada e colaborativa.

Os estudos analisados demonstram que os jogos, sejam digitais ou analógicos, contribuem para a aquisição de vocabulário, gramática, compreensão auditiva e fluência oral, ao mesmo tempo em que promovem autonomia, criatividade e interação social entre os alunos. A presença de desafios, narrativas e feedback imediato cria condições ideais para a aprendizagem de uma segunda língua, conforme defendido por autores como Gee (2003), Krashen (1982) e Ellis (2008).

Contudo, a revisão também revelou lacunas importantes na literatura, como a escassez de pesquisas longitudinais, a ausência de instrumentos padronizados de avaliação e a pouca atenção ao uso de jogos em contextos de baixa tecnologia ou com alunos com necessidades educacionais específicas. Tais lacunas indicam a necessidade de ampliar e diversificar os estudos sobre o tema, explorando novas possibilidades metodológicas e contextuais.

Do ponto de vista pedagógico, os achados reforçam a importância da formação docente para o uso eficaz da aprendizagem baseada em jogos. É fundamental que os professores compreendam os princípios dessa abordagem, saibam selecionar e adaptar jogos com

intencionalidade didática, e estejam preparados para mediar o processo de aprendizagem de forma crítica e reflexiva.

Por fim, este artigo contribui para o debate sobre metodologias inovadoras no ensino de línguas, oferecendo subsídios teóricos e práticos para educadores, pesquisadores e gestores interessados em transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico, inclusivo e significativo. A aprendizagem baseada em jogos não é uma solução mágica, mas uma ferramenta poderosa quando utilizada com propósito, sensibilidade e rigor pedagógico.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**AUSUBEL, David P.** Aquisição e retenção de conhecimento: uma perspectiva cognitiva. São Paulo: Cultrix, 2003.

**DUTRA, Gabriel M. L. M.** Manual de estudos: jogos educacionais no ensino de inglês. Brasília: UnB, 2023.

**ELLIS, Rod.** The study of second language acquisition. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2008.

**GARRIDO RESENDE, Gabriela.** O jogo eletrônico como ferramenta de ensino-aprendizagem em práticas pedagógicas de língua inglesa. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Instituto Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: IFRJ Repositório. Acesso em: 11 set. 2025.

**GEE, James Paul.** What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

**KELLY DA GRAÇA, Kelly; PATRÍCIO, Maria Raquel.** Gamificação e jogos educativos como estratégia de ensino e aprendizagem da língua inglesa: uma revisão da literatura. Bragança: Instituto Politécnico de Bragança, 2023.

**KILLI, Kristian.** Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, v. 8, n. 1, p. 13–24, 2005.

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

**MARTINS, Ana Paula.** A ludicidade como estratégia de ensino de inglês na educação básica. *Revista Educação em Foco*, v. 10, n. 2, p. 45–60, 2017.

**PRENSKY, Marc.** Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill, 2012.

**SOARES, Francimaria Machado do Nascimento; SILVA, Fabio Rafael Dias da; MORAES, Patrícia Vieira de.** Jogos no ensino da língua inglesa: um facilitador do ensino-aprendizagem. *Revista Núcleo do Conhecimento*, v. 6, n. 7, p. 1–15, 2019. Disponível em: Núcleo do Conhecimento. Acesso em: 11 set. 2025.

**VYGOTSKY, Lev S.** A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1978.