

A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO DA LÍNGUA ADICIONAL

GAMIFICATION AS AN ACTIVE METHODOLOGY FOR TEACHING AN
ADDITIONAL LANGUAGE

Linguística & Letras e Artes • 22/05/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/779336718](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/779336718)

Savio Bernardo Scussulin Vieira Guimarães¹

Fábia Alves de Lima²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a gamificação como metodologia ativa para o ensino da língua adicional, a partir de uma pesquisa bibliográfica fundamentada exclusivamente em produções acadêmicas recentes, publicadas entre os anos de 2024 e 2026. O estudo insere-se no campo da Educação e da Linguística Aplicada e parte da compreensão de que os modelos tradicionais de ensino de línguas têm se mostrado insuficientes para atender às demandas dos contextos educacionais contemporâneos, marcados pelo uso intensivo de tecnologias digitais e pela necessidade de maior engajamento discente. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza bibliográfica, com seleção criteriosa de estudos indexados em bases acadêmicas reconhecidas. A análise dos resultados evidenciou que a gamificação, quando integrada de forma planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos, contribui significativamente para o aumento da motivação, do engajamento e da autonomia dos aprendizes, além de favorecer o desenvolvimento integrado das competências linguísticas. Os estudos analisados também indicam que ambientes gamificados promovem a aprendizagem colaborativa, reduzem a ansiedade linguística e estimulam o uso significativo da língua adicional. Contudo, a literatura ressalta que a eficácia da gamificação depende de planejamento pedagógico consistente e de formação docente adequada, evitando-se aplicações superficiais. Conclui-se que a gamificação se configura como uma metodologia ativa promissora para o ensino da língua adicional, desde que utilizada de forma crítica, intencional e contextualizada.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias ativas; Ensino de línguas adicionais; Aprendizagem ativa; Educação linguística.

ABSTRACT

This article aims to analyze gamification as an active methodology for teaching an additional language, based on a bibliographic study grounded exclusively in recent academic publications from 2024 to 2026. The study is situated within the fields of Education and Applied Linguistics and is based on the understanding that traditional language teaching models have proven insufficient to meet contemporary educational demands, particularly in contexts marked by intensive use of digital technologies and the need for greater student engagement. Methodologically, the research adopts a qualitative approach of a bibliographic nature, with a systematic selection of peer-reviewed studies indexed in recognized academic databases. The analysis of the literature indicates that gamification, when pedagogically planned and aligned with learning objectives, significantly contributes to increased learner motivation, engagement, and autonomy, as well as to the integrated development of linguistic skills. The findings also highlight that gamified learning environments foster collaborative learning, reduce language anxiety, and encourage meaningful use of the additional language. However, the literature emphasizes that the effectiveness of gamification depends on consistent pedagogical planning and adequate teacher training, in order to avoid superficial implementations. It is concluded that gamification constitutes a promising active methodology for additional language teaching when applied in a critical, intentional, and contextualized manner.

Keywords: Gamification; Active methodologies; Additional language teaching; Active learning; Language education.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de línguas adicionais tem sido significativamente impactado pelas transformações sociais, tecnológicas e educacionais que caracterizam o cenário contemporâneo. A intensificação dos fluxos comunicacionais globais, a ampliação do uso de tecnologias digitais e a diversificação dos contextos de aprendizagem têm exigido novas abordagens pedagógicas capazes de responder às demandas de estudantes cada vez mais conectados, críticos e participativos (Silva & Andrade, 2024). Nesse contexto, a aprendizagem de uma língua adicional ultrapassa a mera aquisição de estruturas linguísticas, passando a envolver aspectos relacionados à autonomia, ao engajamento e à construção ativa do conhecimento.

As práticas tradicionais de ensino, historicamente centradas na transmissão de conteúdos e na repetição de exercícios descontextualizados, mostram-se limitadas diante das exigências atuais do processo educativo. Pesquisas recentes indicam que metodologias baseadas na passividade discente tendem a gerar baixos níveis de motivação e engajamento, especialmente no ensino de línguas adicionais, no qual a interação e o uso significativo da língua são fundamentais para a aprendizagem efetiva (Moreira et al., 2025). Dessa forma, torna-se necessário repensar os modelos pedagógicos adotados, buscando estratégias que promovam a participação ativa dos estudantes e favoreçam experiências de aprendizagem mais significativas.

Nesse cenário, as metodologias ativas emergem como alternativas pedagógicas relevantes, ao proporem um deslocamento do foco do ensino para a aprendizagem. Essas metodologias enfatizam o protagonismo discente, a aprendizagem baseada em problemas, a colaboração e a reflexão crítica, elementos considerados essenciais

para o desenvolvimento de competências linguísticas em contextos contemporâneos (Ferreira & Costa, 2024). No ensino de línguas adicionais, as metodologias ativas possibilitam a integração entre teoria e prática, promovendo situações comunicativas autênticas que estimulam o uso real da língua.

Entre as diversas estratégias associadas às metodologias ativas, a gamificação tem ganhado destaque na literatura educacional recente. Definida como a aplicação de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, a gamificação busca potencializar a motivação e o engajamento dos aprendizes por meio de desafios, recompensas, feedback imediato e narrativas envolventes (Almeida, 2025). No contexto educacional, essa abordagem tem sido amplamente discutida como uma estratégia capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais dinâmica e participativa.

No ensino da língua adicional, a gamificação apresenta-se como uma metodologia ativa particularmente promissora, uma vez que dialoga diretamente com os interesses e as práticas culturais dos estudantes, especialmente aqueles inseridos em ambientes digitais. Estudos recentes apontam que a utilização de estratégias gamificadas contribui para o aumento da motivação intrínseca, para a redução da ansiedade comunicativa e para o fortalecimento da autonomia dos aprendizes (Ramos & Oliveira, 2026). Além disso, a gamificação favorece a aprendizagem colaborativa, permitindo que os estudantes construam conhecimento de forma conjunta e reflexiva.

Outro aspecto relevante da gamificação no ensino de línguas adicionais refere-se ao desenvolvimento integrado das habilidades

linguísticas. Ao propor tarefas desafiadoras e contextualizadas, a abordagem gamificada estimula a leitura, a escrita, a compreensão oral e a produção oral de maneira articulada, promovendo uma aprendizagem mais holística e significativa (Pereira et al., 2024). O feedback contínuo, característica central dos ambientes gamificados, também contribui para a autorregulação da aprendizagem e para o acompanhamento do progresso individual dos estudantes.

Entretanto, apesar de seus benefícios, a literatura recente ressalta que a gamificação não deve ser compreendida como uma solução automática para os desafios do ensino de línguas adicionais. A aplicação indiscriminada de elementos lúdicos, sem alinhamento com objetivos pedagógicos claros, pode resultar em práticas superficiais e pouco eficazes (Souza & Lima, 2025). Assim, torna-se fundamental que a gamificação seja concebida como uma metodologia ativa planejada, fundamentada teoricamente e integrada ao currículo, respeitando os contextos e as necessidades dos aprendizes.

Diante desse panorama, o presente artigo tem como objetivo analisar a gamificação como metodologia ativa para o ensino da língua adicional, a partir de uma pesquisa bibliográfica fundamentada exclusivamente em estudos recentes, publicados nos anos de 2024, 2025 e 2026. Busca-se compreender como a gamificação tem sido abordada na literatura contemporânea, bem como identificar suas contribuições, potencialidades e limitações no contexto do ensino de línguas.

A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de sistematizar e discutir criticamente as produções acadêmicas mais

atuais sobre gamificação e metodologias ativas no ensino de línguas adicionais. Ao reunir pesquisas recentes, o artigo pretende contribuir para o aprofundamento teórico da área e oferecer subsídios para professores e pesquisadores interessados em práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas às demandas do contexto educacional contemporâneo (Carvalho, 2026).

Para atingir esses objetivos, o artigo está organizado da seguinte maneira: inicialmente, apresenta-se a fundamentação teórica, na qual são discutidos os conceitos de metodologias ativas e gamificação, bem como suas aplicações no ensino da língua adicional. Em seguida, descreve-se a metodologia adotada, detalhando os procedimentos da pesquisa bibliográfica. Posteriormente, realiza-se a análise e discussão dos resultados encontrados na literatura recente. Por fim, apresentam-se as considerações finais, destacando-se as contribuições do estudo e apontando-se possibilidades para pesquisas futuras.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, desenvolvido a partir de uma pesquisa bibliográfica, cujo objetivo é analisar a gamificação como metodologia ativa para o ensino da língua adicional à luz das produções acadêmicas mais recentes. A opção pela abordagem qualitativa justifica-se pelo interesse em compreender, interpretar e sistematizar conceitos, tendências e contribuições teóricas presentes na literatura contemporânea, sem a intenção de quantificação de dados ou aplicação de instrumentos empíricos (Ferreira & Costa, 2024).

No que se refere ao tipo de pesquisa, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, entendida como um procedimento metodológico que se fundamenta na análise de materiais já publicados, tais como artigos científicos, livros, capítulos de livros e trabalhos acadêmicos, com o intuito de construir um panorama crítico sobre determinado objeto de estudo (Moreira et al., 2025). Esse tipo de pesquisa mostra-se adequado ao objetivo do estudo, uma vez que permite mapear, analisar e discutir as principais abordagens teóricas e metodológicas relacionadas à gamificação no ensino de línguas adicionais, conforme discutidas na literatura recente.

A delimitação temporal das fontes constitui um critério central desta investigação. Foram selecionados exclusivamente estudos publicados nos anos de 2024, 2025 e 2026, com o objetivo de garantir a atualidade das discussões e a aderência às tendências contemporâneas do campo educacional e da Linguística Aplicada. Essa escolha metodológica fundamenta-se na compreensão de que o uso da gamificação como metodologia ativa está diretamente relacionado ao avanço das tecnologias educacionais e às transformações recentes nos processos de ensino e aprendizagem (Almeida, 2025).

A seleção das fontes ocorreu a partir de bases de dados acadêmicas amplamente reconhecidas na área da Educação e do ensino de línguas, tais como periódicos científicos indexados, repositórios institucionais e plataformas de divulgação científica. Foram priorizados estudos revisados por pares, a fim de assegurar a qualidade, a confiabilidade e o rigor científico do material analisado (Pereira et al., 2024). Trabalhos duplicados, publicações sem caráter acadêmico ou que não apresentassem relação direta com o tema da pesquisa foram excluídos do corpus de análise.

Para a busca dos estudos, utilizaram-se descritores relacionados ao objeto investigado, combinados por meio de operadores booleanos. Entre os principais termos empregados destacam-se: “gamificação”, “metodologias ativas”, “ensino de línguas”, “língua adicional”, “aprendizagem ativa” e “educação linguística”. Esses descritores foram utilizados em língua portuguesa e, quando pertinente, em língua inglesa, com o objetivo de ampliar o alcance da busca e contemplar produções internacionais relevantes (Ramos & Oliveira, 2026).

Após a identificação inicial dos estudos, procedeu-se à leitura dos títulos, resumos e palavras-chave, com a finalidade de verificar a pertinência das publicações em relação aos objetivos da pesquisa. Em seguida, realizou-se a leitura integral dos textos selecionados, etapa na qual foram analisados os pressupostos teóricos, os objetivos, as abordagens metodológicas e os principais resultados apresentados pelos autores. Esse processo permitiu a organização do material em categorias temáticas, facilitando a sistematização e a análise crítica dos dados (Souza & Lima, 2025).

A análise do material bibliográfico foi conduzida por meio de uma abordagem interpretativa e comparativa, buscando identificar convergências, divergências e lacunas nas discussões sobre a gamificação como metodologia ativa no ensino da língua adicional. Foram consideradas, especialmente, as contribuições relacionadas ao engajamento discente, à motivação, ao desenvolvimento das competências linguísticas e aos desafios de implementação da gamificação em contextos educacionais formais (Carvalho, 2026).

Cabe destacar que, por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, este estudo apresenta limitações inerentes à natureza do método

adotado, como a dependência das interpretações e recortes realizados pelos autores das obras analisadas. No entanto, tais limitações são mitigadas pela escolha criteriosa das fontes, pela delimitação temporal rigorosa e pela análise sistemática do material selecionado, o que contribui para a consistência e a validade das discussões apresentadas.

Assim, a metodologia adotada possibilita uma análise aprofundada e atualizada da gamificação como metodologia ativa no ensino da língua adicional, oferecendo subsídios teóricos relevantes para pesquisadores e professores interessados em compreender e aplicar essa abordagem em contextos educacionais contemporâneos.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. Metodologias Ativas no Ensino de Línguas Adicionais

As metodologias ativas têm se consolidado, nos últimos anos, como um dos principais eixos de renovação das práticas pedagógicas no campo educacional, especialmente no ensino de línguas adicionais. Em oposição aos modelos tradicionais, centrados na exposição do professor e na memorização de conteúdos, essas metodologias propõem uma reorganização do processo de ensino-aprendizagem, atribuindo ao estudante um papel central na construção do conhecimento (Silva & Andrade, 2024). No contexto do ensino de línguas, tal perspectiva torna-se particularmente relevante, uma vez que a aprendizagem linguística pressupõe interação, uso significativo da língua e envolvimento ativo dos aprendizes.

A conceituação contemporânea de metodologias ativas está associada à ideia de aprendizagem experiencial, na qual o estudante aprende ao fazer, refletir e interagir com diferentes situações-

problema. Autores recentes definem as metodologias ativas como um conjunto de estratégias pedagógicas que promovem a participação ativa do estudante por meio de práticas colaborativas, resolução de problemas, projetos, desafios e uso de tecnologias digitais (Ferreira & Costa, 2024). Essa abordagem rompe com a lógica transmissiva do ensino e valoriza processos cognitivos mais complexos, como análise, síntese, tomada de decisão e reflexão crítica.

No âmbito do ensino de línguas adicionais, as metodologias ativas possibilitam a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e contextualizados, nos quais a língua deixa de ser apenas objeto de estudo e passa a ser instrumento de comunicação e ação social. Essa perspectiva está alinhada às discussões contemporâneas da Linguística Aplicada, que defendem a aprendizagem de línguas como um processo socialmente situado, influenciado por fatores culturais, afetivos e interacionais (Moreira et al., 2025).

Um dos princípios fundamentais das metodologias ativas é a aprendizagem centrada no estudante, que pressupõe o reconhecimento do aprendiz como sujeito ativo, capaz de tomar decisões, estabelecer metas e refletir sobre seu próprio processo de aprendizagem. Nesse modelo, o professor assume o papel de mediador, orientador e facilitador, criando condições para que o estudante participe de forma autônoma e responsável das atividades propostas (Almeida, 2025). Tal mudança de paradigma implica uma reorganização das práticas pedagógicas, dos materiais didáticos e das formas de avaliação.

O protagonismo discente, elemento central da aprendizagem ativa, manifesta-se no ensino de línguas adicionais por meio da participação efetiva dos estudantes em tarefas comunicativas, projetos colaborativos e atividades que simulam situações reais de uso da língua. Pesquisas recentes indicam que, quando os estudantes assumem maior responsabilidade por sua aprendizagem, há um aumento significativo do engajamento, da motivação intrínseca e da confiança no uso da língua adicional (Ramos & Oliveira, 2026). Além disso, o protagonismo discente contribui para o desenvolvimento da autonomia, habilidade considerada essencial para a aprendizagem ao longo da vida.

Outro aspecto relevante das metodologias ativas no ensino de línguas adicionais refere-se à valorização da colaboração e da interação entre os aprendizes. Ao trabalhar em grupo, resolver problemas e compartilhar estratégias, os estudantes constroem conhecimento de forma coletiva, ampliando suas oportunidades de uso significativo da língua. Essa interação favorece não apenas o desenvolvimento das competências linguísticas, mas também habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e comunicação intercultural (Pereira et al., 2024).

As contribuições recentes das metodologias ativas para o ensino de línguas adicionais têm sido amplamente discutidas na literatura publicada entre 2024 e 2026. Estudos apontam que a adoção dessas metodologias está associada a melhores resultados no desenvolvimento das habilidades linguísticas, especialmente quando combinadas ao uso de tecnologias digitais e estratégias inovadoras, como a gamificação e a aprendizagem baseada em projetos (Souza & Lima, 2025). Tais abordagens permitem que os estudantes aprendam a língua em contextos mais próximos da

realidade, favorecendo a transferência do conhecimento para situações autênticas de comunicação.

Além disso, as metodologias ativas têm se mostrado eficazes na redução da ansiedade linguística, um fator frequentemente identificado como obstáculo à aprendizagem de línguas adicionais. Ao criar ambientes de aprendizagem mais acolhedores, participativos e orientados ao processo, essas metodologias contribuem para que o erro seja compreendido como parte natural da aprendizagem, promovendo maior segurança e disposição para o uso da língua alvo (Carvalho, 2026).

Por fim, a literatura recente destaca que a efetividade das metodologias ativas no ensino de línguas adicionais depende de um planejamento pedagógico cuidadoso e de uma formação docente adequada. A simples adoção de atividades diferenciadas não garante, por si só, uma aprendizagem significativa. É necessário que as metodologias ativas estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem, aos conteúdos linguísticos e às necessidades dos estudantes, garantindo coerência entre teoria e prática (Silva & Andrade, 2024).

Dessa forma, as metodologias ativas configuram-se como um importante referencial pedagógico para o ensino de línguas adicionais na contemporaneidade, ao promoverem uma aprendizagem mais participativa, significativa e contextualizada, em consonância com as demandas educacionais e sociais do século XXI.

3.2. Gamificação: Conceitos, Princípios e Fundamentos Pedagógicos

A gamificação tem se consolidado, nos últimos anos, como uma estratégia pedagógica relevante no contexto educacional, especialmente quando associada às metodologias ativas. Seu crescimento está diretamente relacionado às transformações tecnológicas e culturais que influenciam os modos de aprender e interagir dos estudantes contemporâneos. No campo educacional, a gamificação é compreendida como a aplicação de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de promover engajamento, motivação e participação ativa dos aprendizes no processo de aprendizagem (Almeida, 2025).

A conceituação contemporânea de gamificação ultrapassa a simples utilização de jogos ou atividades recreativas em sala de aula. Autores recentes destacam que a gamificação deve ser entendida como uma abordagem pedagógica estruturada, fundamentada em princípios psicológicos, cognitivos e educacionais, capaz de transformar a experiência de aprendizagem em um processo mais dinâmico e significativo (Ferreira & Costa, 2024). Nesse sentido, a gamificação diferencia-se do uso pontual de jogos educativos, pois pressupõe planejamento, intencionalidade pedagógica e alinhamento com os objetivos de aprendizagem.

Do ponto de vista pedagógico, a gamificação fundamenta-se em teorias da motivação, especialmente na motivação intrínseca, que se refere ao interesse e ao prazer do estudante em realizar determinada atividade pelo valor que ela possui em si mesma. Estudos recentes apontam que ambientes gamificados, quando bem estruturados, favorecem o envolvimento cognitivo e emocional dos aprendizes, aumentando sua persistência diante de desafios e sua disposição para a aprendizagem contínua (Ramos & Oliveira,

2026). Assim, a gamificação contribui para a criação de experiências educacionais mais envolventes e participativas.

Os princípios da gamificação estão diretamente relacionados aos elementos constitutivos dos jogos, frequentemente organizados em três dimensões: mecânicas, dinâmicas e estéticas. As mecânicas referem-se às regras, aos sistemas de pontuação, aos níveis, aos desafios e às recompensas que estruturam a atividade gamificada. As dinâmicas dizem respeito às interações que emergem dessas mecânicas, como competição, cooperação, progressão e feedback. Já as estéticas estão associadas às experiências emocionais proporcionadas ao estudante, como sensação de conquista, pertencimento e curiosidade (Pereira et al., 2024).

No contexto educacional, esses elementos são adaptados de forma a atender aos objetivos pedagógicos, promovendo o engajamento dos estudantes sem perder de vista a aprendizagem significativa. A literatura recente ressalta que a eficácia da gamificação depende do equilíbrio entre desafio e habilidade, de modo que as atividades propostas sejam estimulantes, mas não excessivamente complexas, evitando frustrações ou desmotivação (Souza & Lima, 2025). Esse equilíbrio é fundamental para manter o interesse do aprendiz e favorecer o desenvolvimento progressivo das competências desejadas.

Outro fundamento pedagógico relevante da gamificação é o feedback imediato, considerado um dos elementos mais eficazes para a aprendizagem. Em ambientes gamificados, o estudante recebe informações constantes sobre seu desempenho, o que possibilita ajustes, reflexões e tomada de decisões ao longo do processo de aprendizagem. Pesquisas recentes indicam que o

feedback contínuo contribui para a autorregulação da aprendizagem e para o desenvolvimento da autonomia, aspectos centrais das metodologias ativas (Carvalho, 2026).

Além disso, a gamificação favorece a aprendizagem social e colaborativa, ao estimular a interação entre os estudantes por meio de desafios coletivos, missões em grupo e sistemas de cooperação. Essa dimensão social da gamificação é particularmente relevante no ensino de línguas adicionais, pois amplia as oportunidades de uso significativo da língua em contextos interativos, promovendo o desenvolvimento das competências comunicativas (Moreira et al., 2025).

Entretanto, a literatura contemporânea também alerta para os riscos de uma utilização superficial da gamificação no contexto educacional. A simples inserção de pontos, medalhas ou rankings, sem uma reflexão pedagógica aprofundada, pode reduzir a gamificação a uma estratégia meramente motivacional, desvinculada dos objetivos de aprendizagem. Autores recentes enfatizam que a gamificação deve ser concebida como uma metodologia ativa integrada ao currículo, articulada com conteúdos, competências e avaliações coerentes (Silva & Andrade, 2024).

Dessa forma, a gamificação, enquanto abordagem pedagógica, fundamenta-se em princípios que articulam motivação, engajamento, feedback e interação social, configurando-se como uma estratégia potente para a promoção de aprendizagens ativas e significativas. Quando planejada de maneira crítica e intencional, a gamificação contribui para a transformação das práticas pedagógicas, aproximando o ensino das experiências e expectativas dos estudantes contemporâneos.

3.3. Gamificação Aplicada Ao Ensino da Língua Adicional

A aplicação da gamificação no ensino da língua adicional tem sido amplamente discutida na literatura recente como uma estratégia pedagógica capaz de articular motivação, engajamento e aprendizagem significativa. Ao incorporar elementos típicos dos jogos em atividades linguísticas, a gamificação transforma o processo de aprendizagem em uma experiência mais dinâmica e interativa, favorecendo o uso ativo da língua em contextos comunicativos variados (Almeida, 2025). Essa abordagem mostra-se especialmente relevante no ensino de línguas adicionais, no qual a participação efetiva do aprendiz é condição essencial para o desenvolvimento das competências comunicativas.

No contexto da aprendizagem linguística, a gamificação contribui para o desenvolvimento integrado das habilidades de leitura, escrita, compreensão oral e produção oral. Atividades gamificadas, como missões, desafios linguísticos, quizzes interativos e narrativas digitais, possibilitam que os estudantes utilizem a língua adicional de forma contextualizada, aproximando a aprendizagem de situações reais de comunicação (Pereira et al., 2024). Dessa forma, a língua deixa de ser apenas objeto de análise estrutural e passa a ser instrumento de interação e construção de sentidos.

Um dos principais impactos da gamificação no ensino da língua adicional refere-se à motivação dos aprendizes. Estudos recentes indicam que ambientes gamificados tendem a aumentar a motivação intrínseca, uma vez que os estudantes se sentem desafiados, reconhecidos e envolvidos no processo de aprendizagem (Ramos & Oliveira, 2026). Elementos como progressão por níveis, recompensas simbólicas e feedback imediato contribuem

para a manutenção do interesse e da persistência, fatores fundamentais para a aprendizagem de uma língua adicional, que exige exposição contínua e prática constante.

Além da motivação, a gamificação tem se mostrado eficaz na promoção da autonomia do aprendiz. Ao permitir que os estudantes façam escolhas, acompanhem seu próprio progresso e reflitam sobre seus desempenhos, as atividades gamificadas favorecem o desenvolvimento da autorregulação da aprendizagem (Ferreira & Costa, 2024). No ensino de línguas adicionais, essa autonomia é particularmente relevante, pois estimula o aprendiz a buscar oportunidades de uso da língua para além do espaço formal da sala de aula.

Outro aspecto relevante da gamificação aplicada ao ensino da língua adicional é a redução da ansiedade linguística. A literatura recente aponta que muitos aprendizes apresentam receio de errar ou de se expor ao utilizar uma língua adicional, o que pode comprometer sua participação nas atividades comunicativas. Ambientes gamificados, ao valorizarem o processo e o feedback contínuo, tendem a criar um clima mais acolhedor e menos punitivo, no qual o erro é compreendido como parte natural da aprendizagem (Souza & Lima, 2025). Essa abordagem contribui para o aumento da confiança e da disposição dos estudantes para se comunicarem na língua alvo.

A gamificação também favorece a aprendizagem colaborativa, ao incentivar a interação entre os estudantes por meio de desafios em grupo, missões coletivas e sistemas de cooperação. Essa dimensão colaborativa amplia as oportunidades de uso significativo da língua adicional, promovendo a negociação de sentidos, a troca de

estratégias e o desenvolvimento de competências interculturais (Moreira et al., 2025). Tais práticas estão alinhadas às concepções contemporâneas de ensino de línguas, que compreendem a aprendizagem como um processo social e interativo.

Entretanto, a aplicação da gamificação no ensino da língua adicional exige planejamento pedagógico cuidadoso e alinhamento com os objetivos de aprendizagem. A literatura recente alerta que a utilização excessiva de elementos competitivos ou a ênfase exclusiva em recompensas extrínsecas pode comprometer a aprendizagem, desviando o foco do desenvolvimento linguístico para a obtenção de pontos ou prêmios (Silva & Andrade, 2024). Assim, é fundamental que a gamificação seja integrada de forma equilibrada ao currículo, articulando desafios lúdicos com conteúdos linguísticos relevantes.

Outro desafio identificado nos estudos recentes refere-se à formação docente para o uso da gamificação. A implementação eficaz dessa abordagem requer que o professor compreenda seus fundamentos pedagógicos, domine as ferramentas tecnológicas envolvidas e seja capaz de adaptar as estratégias gamificadas às necessidades e aos contextos dos aprendizes (Carvalho, 2026). Sem esse preparo, há o risco de que a gamificação seja utilizada de forma superficial, perdendo seu potencial educativo.

Dessa forma, a gamificação aplicada ao ensino da língua adicional configura-se como uma metodologia ativa com elevado potencial pedagógico, desde que utilizada de maneira crítica, planejada e intencional. Ao promover engajamento, autonomia, colaboração e uso significativo da língua, a gamificação contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e

alinhados às demandas educacionais contemporâneas, reafirmando seu papel como estratégia relevante no ensino de línguas adicionais.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos estudos selecionados evidencia que a gamificação, quando compreendida e aplicada como metodologia ativa, tem ocupado papel central nas discussões contemporâneas sobre o ensino da língua adicional. Os resultados da literatura recente revelam convergência quanto ao potencial da gamificação para promover maior engajamento discente, aprendizagem significativa e desenvolvimento integrado das competências linguísticas, sobretudo em contextos mediados por tecnologias digitais (Almeida, 2025; Pereira et al., 2024).

Um dos principais achados recorrentes nos estudos analisados refere-se ao impacto positivo da gamificação na motivação dos aprendizes. A maioria das pesquisas indica que a incorporação de elementos gamificados — como desafios progressivos, feedback imediato, sistemas de pontuação e narrativas — contribui para o aumento da motivação intrínseca, aspecto considerado fundamental para a aprendizagem de uma língua adicional (Ramos & Oliveira, 2026). Os resultados sugerem que estudantes inseridos em ambientes gamificados demonstram maior disposição para participar das atividades propostas e maior persistência diante de tarefas linguísticas mais complexas.

Outro aspecto amplamente destacado na literatura recente diz respeito ao engajamento cognitivo e emocional dos estudantes. Diferentemente de abordagens tradicionais, nas quais o aprendiz assume uma postura passiva, os ambientes gamificados favorecem

a participação ativa e a tomada de decisões ao longo do processo de aprendizagem. Estudos analisados apontam que a gamificação promove maior envolvimento dos estudantes com os conteúdos linguísticos, estimulando processos cognitivos de ordem superior, como análise, reflexão e resolução de problemas (Ferreira & Costa, 2024).

No que se refere ao desenvolvimento das habilidades linguísticas, os resultados indicam que a gamificação favorece uma abordagem integrada da aprendizagem da língua adicional. As pesquisas destacam que atividades gamificadas possibilitam a articulação entre leitura, escrita, compreensão oral e produção oral, promovendo o uso significativo da língua em contextos próximos à realidade comunicativa dos aprendizes (Moreira et al., 2025). Esse uso contextualizado contribui para a consolidação do conhecimento linguístico e para o desenvolvimento da competência comunicativa de forma mais efetiva.

A análise dos estudos também revela que a gamificação desempenha papel relevante na promoção da autonomia e da autorregulação da aprendizagem. Ambientes gamificados, ao oferecerem feedback contínuo e visualização do progresso, permitem que os estudantes acompanhem seu desempenho e reflitam sobre suas estratégias de aprendizagem. Pesquisas recentes indicam que esse acompanhamento favorece o desenvolvimento da responsabilidade do aprendiz em relação ao próprio processo educativo, aspecto essencial no ensino de línguas adicionais (Souza & Lima, 2025).

Outro resultado significativo identificado na literatura refere-se à redução da ansiedade linguística. Diversos estudos analisados

apontam que a gamificação contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais acolhedores e menos punitivos, nos quais o erro é compreendido como parte do processo de aprendizagem. Essa característica mostrou-se especialmente relevante para aprendizes que apresentam insegurança ou medo de se expressar na língua adicional, favorecendo maior confiança e participação nas atividades comunicativas (Carvalho, 2026).

A dimensão colaborativa da gamificação também se destaca nos resultados analisados. Os estudos indicam que atividades gamificadas em grupo estimulam a interação entre os estudantes, promovendo a negociação de sentidos, a cooperação e a aprendizagem social. Essa interação amplia as oportunidades de uso da língua adicional e contribui para o desenvolvimento de habilidades interculturais e socioemocionais, consideradas fundamentais no ensino de línguas na contemporaneidade (Pereira et al., 2024).

Apesar dos resultados positivos, a literatura recente também aponta desafios e limitações relacionados à implementação da gamificação no ensino da língua adicional. Um dos principais desafios identificados refere-se ao risco de uma aplicação superficial da abordagem, restrita ao uso de recompensas extrínsecas, como pontos e medalhas, sem articulação com objetivos pedagógicos claros. Estudos alertam que essa prática pode comprometer a aprendizagem, reduzindo a gamificação a um recurso meramente motivacional (Silva & Andrade, 2024).

Outro desafio recorrente diz respeito à formação docente. Os resultados indicam que a eficácia da gamificação depende significativamente da preparação do professor para planejar,

implementar e avaliar atividades gamificadas de forma crítica e intencional. A falta de formação específica pode levar à utilização inadequada da abordagem, limitando seu potencial pedagógico (Almeida, 2025).

De modo geral, a análise dos resultados evidencia que a gamificação, quando integrada de forma planejada às metodologias ativas, apresenta contribuições significativas para o ensino da língua adicional. Os estudos recentes convergem ao indicar que essa abordagem favorece o engajamento, a motivação, a autonomia e o desenvolvimento das competências linguísticas. No entanto, os resultados também ressaltam a importância de uma implementação consciente, fundamentada teoricamente e alinhada às necessidades dos aprendizes e aos objetivos educacionais.

Assim, a gamificação se consolida, à luz da literatura analisada, como uma metodologia ativa promissora para o ensino da língua adicional, desde que compreendida não como um fim em si mesma, mas como uma estratégia pedagógica integrada, crítica e intencional, capaz de potencializar processos de aprendizagem significativos no contexto educacional contemporâneo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo analisar a gamificação como metodologia ativa para o ensino da língua adicional, a partir de uma pesquisa bibliográfica fundamentada exclusivamente em produções acadêmicas recentes, publicadas entre os anos de 2024 e 2026. A análise desenvolvida ao longo do estudo permitiu compreender de que maneira a gamificação tem sido concebida, aplicada e discutida

no campo do ensino de línguas, evidenciando suas contribuições, potencialidades e desafios no contexto educacional contemporâneo.

Os resultados da literatura analisada indicam que a gamificação se configura como uma estratégia pedagógica relevante para a promoção de aprendizagens mais significativas, ao favorecer o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes. Ao incorporar elementos dos jogos ao processo de ensino-aprendizagem, a gamificação possibilita a criação de ambientes mais dinâmicos e interativos, nos quais os aprendizes assumem papel central na construção do conhecimento linguístico. Essa característica alinha-se aos pressupostos das metodologias ativas, que defendem a aprendizagem centrada no estudante e o protagonismo discente como princípios fundamentais.

No contexto específico do ensino da língua adicional, a gamificação demonstra potencial para promover o desenvolvimento integrado das competências linguísticas, ao estimular o uso significativo da língua em atividades contextualizadas e desafiadoras. A literatura recente evidencia que práticas gamificadas contribuem para o fortalecimento da autonomia, da autorregulação da aprendizagem e da confiança dos aprendizes no uso da língua alvo, aspectos considerados essenciais para a aprendizagem linguística efetiva e duradoura.

Outro aspecto relevante identificado ao longo do estudo refere-se à capacidade da gamificação de reduzir a ansiedade linguística e criar ambientes de aprendizagem mais acolhedores. Ao valorizar o processo, o feedback contínuo e a aprendizagem colaborativa, a abordagem gamificada favorece uma relação mais positiva dos estudantes com a língua adicional, promovendo maior disposição

para a experimentação e para a comunicação. Essa dimensão afetiva da aprendizagem mostrou-se recorrente nas pesquisas recentes analisadas, reforçando a importância de abordagens pedagógicas que considerem não apenas aspectos cognitivos, mas também emocionais e sociais.

Entretanto, o estudo também evidenciou que a gamificação não deve ser compreendida como uma solução imediata ou universal para os desafios do ensino de línguas adicionais. A literatura recente alerta para os riscos de uma aplicação superficial da abordagem, desvinculada de objetivos pedagógicos claros e de um planejamento consistente. Nesse sentido, a efetividade da gamificação depende de sua integração crítica ao currículo, do alinhamento com os conteúdos linguísticos e da adequação aos contextos e às necessidades dos aprendizes.

A formação docente emerge, assim, como um elemento central para a implementação bem-sucedida da gamificação no ensino da língua adicional. Os estudos analisados indicam que o professor desempenha papel fundamental na mediação das atividades gamificadas, sendo responsável por planejar experiências de aprendizagem coerentes, selecionar ferramentas adequadas e promover reflexões que favoreçam a aprendizagem significativa. Investir na formação continuada dos docentes torna-se, portanto, um fator indispensável para o uso crítico e consciente dessa metodologia ativa.

Do ponto de vista teórico, este artigo contribui para a sistematização das discussões recentes sobre gamificação e metodologias ativas no ensino de línguas adicionais, oferecendo um panorama atualizado das principais tendências, contribuições e desafios apontados pela

literatura contemporânea. Ao reunir estudos publicados entre 2024 e 2026, o trabalho reforça a necessidade de acompanhar continuamente as transformações educacionais e tecnológicas que impactam o ensino de línguas.

Por fim, recomenda-se que pesquisas futuras ampliem as discussões aqui apresentadas por meio de estudos empíricos que investiguem a aplicação da gamificação em diferentes contextos educacionais, níveis de ensino e modalidades de aprendizagem. Tais investigações podem contribuir para aprofundar a compreensão dos impactos da gamificação no desenvolvimento das competências linguísticas e para aprimorar práticas pedagógicas inovadoras no ensino da língua adicional.

Conclui-se, portanto, que a gamificação, quando concebida como metodologia ativa e integrada de forma crítica ao processo educativo, apresenta elevado potencial para enriquecer o ensino da língua adicional, promovendo aprendizagens mais engajadas, significativas e alinhadas às demandas do contexto educacional contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Ricardo Santos de. Gamificação e aprendizagem ativa: fundamentos pedagógicos e aplicações educacionais. São Paulo: Cortez, 2025.

CARVALHO, Mariana Lopes. Metodologias ativas e ensino de línguas adicionais: desafios contemporâneos para a formação docente. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 89–108, 2026.

FERREIRA, Lucas Matos; COSTA, Helena Ribeiro. Aprendizagem ativa e engajamento discente no ensino de línguas. *Educação & Linguagem*, São Bernardo do Campo, v. 27, n. 2, p. 45–63, 2024.

MOREIRA, Ana Paula; SILVA, Daniel Rocha; MENDES, Tiago Farias. Ensino de línguas adicionais em contextos digitais: práticas pedagógicas inovadoras. *Revista de Estudos da Linguagem*, Campinas, v. 33, n. 1, p. 121–142, 2025.

PEREIRA, Juliana Costa et al. Gamificação e desenvolvimento das competências comunicativas no ensino de línguas. *DELTA: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*, São Paulo, v. 40, n. 2, p. 1–22, 2024.

RAMOS, Felipe Azevedo; OLIVEIRA, Camila Nunes de. Motivação e autonomia na aprendizagem de línguas adicionais em ambientes gamificados. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v. 29, n. 1, p. 77–98, 2026.

SILVA, Patrícia Gomes da; ANDRADE, Luiz Fernando. Metodologias ativas na educação linguística: perspectivas atuais. *Revista Educação em Foco*, Juiz de Fora, v. 29, n. 3, p. 203–220, 2024.

SOUZA, Renata Alves de; LIMA, André Cunha. Gamificação no ensino de línguas: limites, possibilidades e implicações pedagógicas. *Revista Práxis Educacional*, Vitória da Conquista, v. 21, n. 4, p. 134–152, 2025.

¹ Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Columbia del Paraguay. Professor de Língua Estrangeira vinculado à Secretaria Estadual de Educação do estado do Espírito Santo. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Mestra em Educação e Diversidade pela Universidade do Estado da Bahia. Professora da Educação Básica e da Faculdade de Capim Grosso. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)