

A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA DOS ESTUDANTES DA EJA

GAMIFICATION AS AN ACTIVE METHODOLOGY FOR THE ENGLISH
LANGUAGE LEARNING OF EJA STUDENTS

Ciências Humanas, Linguística & Letras e Artes • 22/06/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/782051406](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/782051406)

Marcus Vinícius Souza e Souza¹

Cláudio Afonso Soares²

Schaydy Ferreira Vieira³

Raimundo Gomes Luz⁴

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo investigar de que forma a gamificação pode contribuir para tornar o ensino da língua inglesa mais motivador, participativo e significativo para os estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Nesse sentido, se busca utilizar a gamificação como metodologia ativa, considerando o uso de elementos de jogos e a valorização do conhecimento prévio dos estudantes, especialmente por meio de lendas folclóricas, com o intuito de promover maior engajamento e uma aprendizagem mais significativa. Dessa forma, a obtenção dos dados da pesquisa percorre os aspectos bibliográficos, com a utilização de livros, artigos científicos e revistas eletrônicas, e posteriormente, recorre ao estudo de caso, realizado nas turmas de EJA da Escola Estadual Veiga Cabral, com a finalidade de averiguar de que forma a gamificação contribui para a aprendizagem da língua inglesa dos estudantes da EJA.

Palavras-chave: Aprendizagem; EJA; Gamificação.

ABSTRACT

The present study aims to investigate how gamification can contribute to making English language teaching more motivating, participatory, and meaningful for students in Youth and Adult Education (EJA). In this sense, gamification is sought to be used as an active methodology, considering the use of game elements and the appreciation of students' prior knowledge, especially through folk legends, with the aim of promoting greater engagement and more meaningful learning. Thus, the collection of research data covers bibliographic aspects, using books, scientific articles, and electronic journals, and subsequently resorts to a case study conducted in the EJA classes at Veiga Cabral State School, with the purpose of verifying how gamification contributes to the English

language learning of EJA students.

Keywords: Learning; EJA; Gamification.

1. INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos-EJA é uma modalidade educacional que abrange pessoas que em sua juventude não conseguiram conciliar os estudos e o trabalho e estão retornando à escola. Nesse sentido, se sabe que um dos principais aspectos a ser considerado é a motivação desse alunado para a aprendizagem.

Assim, a pesquisa busca enfatizar a utilização da gamificação como forma de transposição didática da aprendizagem da língua inglesa, em que também se percorreu as metodologias ativas para mostrar possibilidades da aprendizagem efetiva dos estudantes da EJA.

Desse modo, se buscou enfatizar o conhecimento prévio e de vida desses estudantes, em que se utilizou a experiência sobre lendas folclóricas, as quais envolvem seres com certa magia, e que normalmente são conhecidas pelas pessoas. Como desdobramento, se visa utilizar a gamificação como metodologia ativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa dos estudantes da EJA.

Nesse sentido, a pesquisa busca investigar a questão: De que forma a gamificação pode contribuir para tornar o ensino da língua inglesa mais motivador, participativo e significativo para os estudantes da Educação de Jovens e Adultos? Como hipótese, se discute que a gamificação pode contribuir para tornar o ensino da língua inglesa mais motivador, participativo e significativo para os estudantes da Educação e Adultos, pois, utiliza elementos de jogos, como desafios,

pontuações, recompensas e atividades interativas que despertam o interesse e a curiosidade dos estudantes.

2. A GAMIFICAÇÃO E AS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM

A gamificação, conforme os apontamentos de Lima e Lima (2025) é definida como o uso de elementos característicos dos jogos em contextos que não são jogos, especialmente no ambiente educacional, sendo um instrumento metodológico que torna a experiência de aprendizagem atrativa e significativa aos estudantes.

Nesse sentido, Silva (2025) discute ainda que a principal finalidade da gamificação é aumentar o engajamento dos estudantes nas atividades escolares, visto que a inserção de jogos e brincadeiras no contexto educacional estimula o interesse dos estudantes e favorece uma participação ativa durante as aulas.

Diante disso, Araujo (2022) explica que a gamificação serve para transformar práticas tradicionais de ensino em atividades mais dinâmicas, para que os estudantes passem a aprender de maneira interativa, o que contribui para a melhor assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Dessa maneira, Weissheimer e Braga (2017) compreendem a gamificação como uma estratégia pedagógica que coloca o estudante como protagonista do próprio aprendizado, em que o estudante participa ativamente do processo educativo, deixando de ser apenas um receptor passivo de informações, passando a gerenciar sua aprendizagem.

Dentre os fatores que reafirmam a importância da gamificação está a contribuição em aumentar a confiança durante as propostas de

aprendizado, sem que haja o medo de errar. Zancanaro (2019) explica que essa metodologia contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais, como cooperação e trabalho em equipe. Muitas atividades gamificadas exigem interação entre os estudantes, favorecendo a troca de conhecimentos e o respeito às regras estabelecidas.

Lima e Lima (2025) também ressaltam que a gamificação não deve ser utilizada apenas como entretenimento, mas como uma ferramenta pedagógica planejada, para que cumpra seu papel educativo, posto que os jogos precisam estar alinhados aos objetivos de aprendizagem definidos pelo professor. Assim, os autores também explicam que a gamificação aproxima o ensino da realidade dos estudantes, havendo o diálogo entre a realidade social do estudante e a aprendizagem.

Ainda Lima e Lima (2025) mencionam que a gamificação estimula a motivação dos estudantes, pois trabalha com desafios e recompensas que incentivam a continuidade da aprendizagem. Esse aspecto motivacional é essencial para manter o interesse dos estudantes ao longo do processo educativo.

2.1. A Aprendizagem da Língua Inglesa na EJA

De acordo com Ramos (2023) a EJA é uma modalidade da educação básica destinada às pessoas que não tiveram acesso ou não concluíram os estudos na idade considerada regular. Nessa modalidade, a língua inglesa contempla a função social de ampliar o campo de conhecimento dos estudantes na comunicação internacional, assim como permite que esse alunado se capacite melhor para o mercado de trabalho.

Ao lado disso, Santos Filho (2021) entende que aprender inglês na EJA amplia o acesso dos estudantes a informações e culturas de outros países. A língua inglesa é apresentada como um meio de aproximação entre diferentes povos, possibilitando aos estudantes compreenderem melhor o mundo globalizado e ampliarem seus horizontes culturais e sociais.

Por seu turno Silva (2025) ressalta que aprender inglês na Educação de Jovens e Adultos também é importante porque essa língua está presente em muitas áreas da sociedade atual, devido ao processo de globalização, em que o inglês está frequentemente presente na tecnologia, na comunicação e na internet. Dessa forma, quando os estudantes da EJA aprendem esse idioma, eles passam a ter mais acesso a conhecimentos, conteúdos e culturas diferentes, o que contribui para ampliar sua visão de mundo e sua participação na sociedade.

Nesse sentido, cabe destacar que o conhecimento da língua inglesa permite que os estudantes da EJA possam interagir como sujeitos sociais, de modo que possam utilizar o inglês para se comunicar com pessoas de diversas partes do mundo, através do intercâmbio de informações, ideias e culturas. Assim, segundo Barbosa e Albino (2024), o aprendizado dessa língua contribui para ampliar as possibilidades de participação dos estudantes na sociedade, permitindo que eles tenham acesso a novos conhecimentos e compreendam melhor a realidade de um mundo cada vez mais globalizado.

Por esse motivo, Teles (2014) acredita que o ensino de inglês não deve se limitar apenas à memorização de palavras ou regras gramaticais. É importante que o aprendizado esteja ligado à

realidade dos estudantes, mostrando situações em que o idioma pode ser usado no dia a dia. Quando os estudantes percebem que o inglês pode ter utilidade prática em suas vidas, o interesse pela aprendizagem tende a aumentar.

Para que o ensino de inglês na EJA seja mais significativo, Alves (2025) defende que é necessário associar o conteúdo às experiências cotidianas dos estudantes, para que ele possa ter esse ponto de partida como motivação para a sua aprendizagem desse idioma. Quando o professor relaciona o conteúdo com a realidade dos estudantes, o aprendizado se torna mais interessante e útil. Dessa forma, os estudantes conseguem perceber a importância do idioma e se sentem mais motivados a continuar aprendendo.

Tendo em vista a necessidade de utilizar temas cotidianos na EJA, se buscou enfatizar a utilização de lendas folclóricas como ponto de partida para o ensino da língua inglesa. Essa escolha se justifica porque o folclore faz parte da cultura popular e está presente no cotidiano de muitas pessoas, sendo transmitido por meio de histórias, tradições e experiências familiares.

Além disso, as lendas folclóricas são narrativas conhecidas por grande parte dos estudantes, mesmo que alguns nunca tenham vivenciado diretamente essas histórias. Muitas vezes, esses relatos são ouvidos na infância ou compartilhados por familiares e membros da comunidade, o que cria uma conexão afetiva com o conteúdo trabalhado em sala de aula.

Nesse sentido, utilizar o folclore como recurso pedagógico contribui para aproximar o conteúdo escolar da realidade dos estudantes da EJA. Quando o estudante percebe que o tema abordado faz parte de

sua cultura e de sua vivência social, o processo de aprendizagem se torna mais significativo e motivador.

Outro aspecto importante é que as lendas permitem trabalhar diferentes habilidades linguísticas no ensino da língua inglesa, como leitura, interpretação de texto, produção oral ou escrita. Nesse processo, o conhecimento prévio dos estudantes da EJA é valorizado, pois muitos já conhecem essas histórias por meio de experiências culturais e familiares. Assim, o professor pode utilizar esse saber já existente como ponto de partida para introduzir novas palavras e estruturas da língua inglesa, facilitando a compreensão e tornando a aprendizagem mais significativa.

Além disso, as lendas despertam grande interesse nas pessoas, pois envolvem mistério, imaginação e histórias que atravessam gerações. Muitas dessas narrativas fazem parte da memória coletiva das comunidades e são transmitidas por meio de conversas entre familiares e amigos. No município de Amapá, por exemplo, é muito comum que as pessoas se reúnam em rodas para contar histórias sobre mitos e lendas, compartilhando experiências e conhecimentos adquiridos ao longo da vida.

Souza (2021) menciona que o imaginário popular presente nos mitos e lendas da Amazônia amapaense chama a atenção das pessoas por misturar o real com o sobrenatural, criando histórias cheias de mistério, encanto e significado. Elementos como o boto que se transforma em homem, a cobra grande que habita os rios e pode provocar grandes desastres, além de figuras como o Curupira e a Matinta Pereira, despertam curiosidade, medo e fascínio em quem ouve essas narrativas.

Essas histórias revelam uma forte ligação entre o povo e a natureza, já que rios, florestas e animais passam a ter características humanas e poderes mágicos, tornando o imaginário coletivo mais rico e envolvente. Ao trazer esse tipo de conhecimento para o ambiente escolar, se valoriza aquilo que os estudantes da EJA já conhecem, permitindo que suas vivências se tornem parte do processo de aprendizagem, contribuindo para uma participação mais ativa nas aulas.

Como possibilidade para a aprendizagem, se busca utilizar as lendas de tal modo que os estudantes possam interagir com o conteúdo por meio de atividades simples e participativas. Nesse sentido, a proposta pedagógica pode ainda incorporar elementos de gamificação, utilizando atividades em formato de jogos, desafios ou dinâmicas que envolvam as lendas trabalhadas em sala de aula. Essa estratégia contribui para tornar o aprendizado da língua inglesa mais dinâmico e motivador, estimulando a participação dos estudantes da EJA.

2.2. Metodologias Ativas

As metodologias ativas e o ensino tradicional apresentam diferenças importantes na forma como ocorre o processo de ensino e aprendizagem. Ao tratar essa distinção, Shitsuka *et al.*, (2018) apontam que no modelo tradicional, o professor é o centro do processo, responsável por transmitir o conteúdo de maneira expositiva, enquanto o estudante assume uma postura mais passiva, que também consiste na memorização. Já nas metodologias ativas, ocorre uma mudança significativa, pois o estudante passa a ser protagonista da própria aprendizagem, participando de forma mais

ativa e reflexiva, enquanto o professor atua como mediador do conhecimento.

Além disso, conforme destaca Gabin (2025), as metodologias ativas valorizam a participação do estudante, incentivando o questionamento, a investigação e a construção do conhecimento de forma mais significativa. Diferentemente do ensino tradicional, que muitas vezes se baseia na repetição e na absorção de conteúdos prontos, esse modelo busca envolver o estudante de maneira mais dinâmica, permitindo que ele desenvolva autonomia e senso crítico ao longo do processo educativo.

Outro aspecto relevante apontado por Menezes (2025) são as estratégias utilizadas nas metodologias ativas, as quais diferem das metodologias tradicionais, pois priorizam práticas como trabalhos em grupo, resolução de problemas e atividades práticas. Enquanto isso, no ensino tradicional predominam aulas expositivas e exercícios mecânicos com pouca interação. Essa diferença torna o ambiente de aprendizagem mais interativo e colaborativo, favorecendo o engajamento dos estudantes.

As metodologias ativas se tratam de atitudes de cunho pedagógico que tem como finalidade o desenvolvimento e a aquisição de competências do estudante, como a resolução de problemas, além de possibilitar que o estudante desenvolva a autonomia. Desse modo, ao conceituar as metodologias ativas, Cunha *et al.*, (2024) assinalam que se tratam de ferramentas que facilitam a aprendizagem dos estudantes, baseada na resolução de problemas para a construção do conhecimento.

Assim, há a possibilidade de resolver problemas através da educação crítica, sendo a educação que emancipa e permite o desenvolvimento de seres pensantes que possam construir seus conhecimentos através de experiências orientadas para o posterior desenvolvimento da autonomia. Dessa forma, o estudante também passa a ser considerado nesse modelo metodológico o protagonista e gerenciador de sua aprendizagem.

Seguindo essa perspectiva, Cunha *et al.*,(2024) ressaltam que as metodologias ativas têm a finalidade de desenvolver as potencialidades da aprendizagem através de “experiências reais ou simuladas visando às condições de solucionar”, ou seja, propiciar que ocorra a aprendizagem por intermédio de experiências que problematizem as metas ou problemas que se busca responder.

Em vista disso, ao conceituar metodologias ativas, Reis *et al.*, (2020) afirmam que essas metodologias se trata de processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema. Nesse sentido, as metodologias ativas se tratam de metodologias que funcionam como abordagens baseadas na construção do conhecimento autônomo dos estudantes.

Entretanto, isso deve ocorrer através do processo de mediação do docente para que os estudantes compreendam as experiências e suas finalidades. Segundo Berbel (2011, p. 28) essas metodologias possuem “o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os estudantes se inserem na teorização e trazem elementos novos.”

Em outras palavras, as metodologias ativas permitem que através da curiosidade os estudantes possam conhecer outras experiências de

aprendizagem, não se limitando ao conteúdo e aos componentes de sala de aula, atingindo assim a autonomia e gerenciando sua aprendizagem. Nesse sentido, Shitsuka *et al.*, (2018) ressaltam que as metodologias ativas promovem uma aprendizagem mais significativa e conectada com a realidade dos estudantes. Ao contrário do modelo tradicional, que foca principalmente na transmissão de conteúdos e em avaliações, esse modelo contribui para o desenvolvimento de competências mais amplas, preparando o estudante para pensar criticamente e lidar com situações reais.

3. METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem quali-quantitativa, de caráter exploratório, utilizando como procedimento metodológico o estudo de caso. A escolha dessa abordagem ocorreu em virtude da necessidade de compreender, simultaneamente, aspectos subjetivos relacionados à participação e motivação dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA), bem como analisar quantitativamente as respostas obtidas durante a aplicação da proposta pedagógica gamificada.

Segundo Shitsuka *et al.*, (2018), o estudo de caso possibilita investigar fenômenos educacionais dentro de seu contexto real, permitindo uma análise aprofundada das experiências desenvolvidas no ambiente escolar. Nesse sentido, essa metodologia mostrou-se adequada para analisar as contribuições da gamificação no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa nas turmas da EJA.

A pesquisa foi realizada na Escola Estadual Veiga Cabral, localizada no município de Amapá/AP, envolvendo estudantes das turmas 101,

201, 301 e 401 da Educação de Jovens e Adultos, totalizando 39 participantes. Os sujeitos da pesquisa foram selecionados considerando sua participação regular nas aulas de língua inglesa e disponibilidade em participar das atividades propostas durante o desenvolvimento do estudo.

A proposta pedagógica consistiu na aplicação de uma atividade gamificada voltada ao ensino da língua inglesa, utilizando como temática central lendas do imaginário popular amazônico, especialmente narrativas conhecidas pelos estudantes da região. A escolha dessa temática ocorreu em virtude da valorização do conhecimento prévio e das experiências culturais dos estudantes da EJA, possibilitando maior aproximação entre os conteúdos escolares e a realidade sociocultural dos participantes.

Durante a aplicação da atividade, foram utilizados elementos característicos da gamificação, como desafios, perguntas interativas, sistema de pontuação, resolução de tarefas em grupo e dinâmicas de participação coletiva. As atividades envolveram a utilização de palavras e expressões em língua inglesa relacionadas às lendas amazônicas, permitindo que os estudantes associassem o aprendizado do idioma às suas vivências culturais. Além disso, buscou-se estimular a participação ativa, a cooperação e o engajamento dos estudantes ao longo das aulas.

Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário composto por oito perguntas fechadas, aplicado após a realização da atividade gamificada. O instrumento teve como finalidade analisar a percepção dos estudantes acerca da utilização da gamificação no ensino da língua inglesa, investigando aspectos relacionados à motivação, participação, compreensão dos conteúdos e interesse

pelas aulas. As respostas obtidas foram organizadas e analisadas por meio de estatística descritiva simples, utilizando frequência absoluta e percentual, possibilitando a elaboração de gráficos e a interpretação dos resultados observados.

Além do questionário, também foi utilizada a observação direta durante a aplicação das atividades, permitindo registrar o nível de participação, interação e envolvimento dos estudantes nas dinâmicas propostas. Essa observação contribuiu para complementar a análise dos dados quantitativos, favorecendo uma compreensão mais ampla da experiência pedagógica desenvolvida.

No que se refere aos aspectos éticos, a pesquisa foi conduzida em conformidade com a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que regulamenta pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Foram assegurados o anonimato, a confidencialidade das informações e a utilização dos dados exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, preservando a identidade dos participantes envolvidos no estudo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos ao longo das leituras realizadas evidenciaram que a utilização de metodologias ativas, especialmente a gamificação, tem sido amplamente reconhecida como uma estratégia eficaz para promover maior engajamento no processo de ensino aprendizagem. Os estudos analisados apontaram que o uso de elementos lúdicos contribui para tornar as aulas mais dinâmicas, despertando o interesse dos estudantes e favorecendo a participação ativa.

Durante a análise teórica, foi possível compreender que a gamificação não se limita ao uso de jogos, mas envolve a aplicação de mecanismos que estimulam desafios, recompensas e interação. Esses elementos, quando bem planejados, proporcionam um ambiente mais motivador, no qual o estudante se sente parte do processo educativo, o que é especialmente importante no contexto da Educação de Jovens e Adultos.

No que se refere aos resultados observados durante a aplicação do produto nas turmas de EJA, se verificou uma resposta positiva por parte dos estudantes. As atividades desenvolvidas despertaram interesse e curiosidade, incentivando a participação e o envolvimento dos estudantes nas propostas apresentadas em sala de aula.

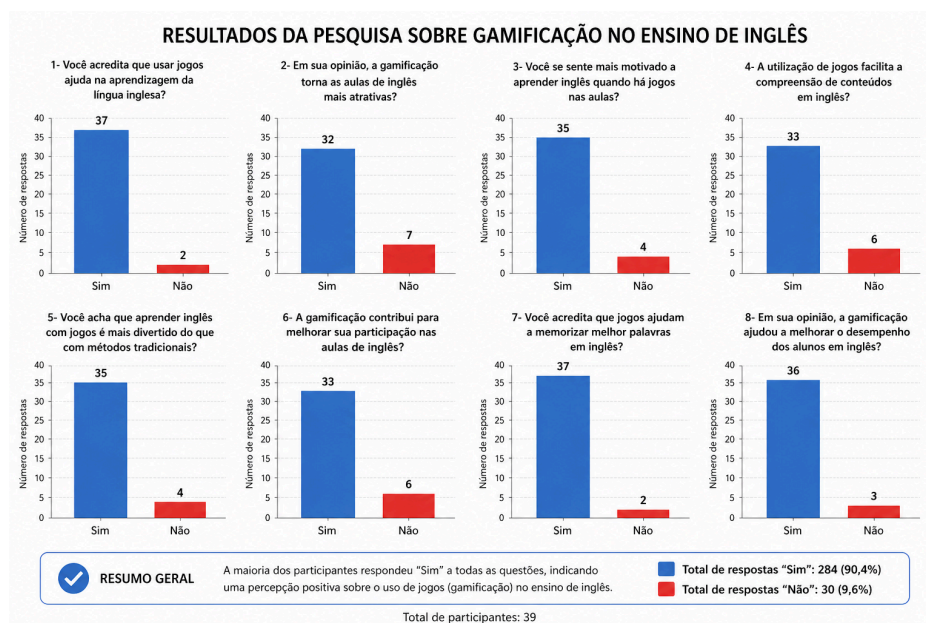
Para tanto, na realização do estudo de caso, foi aplicado um questionário com 8 perguntas, o qual foi direcionado aos estudantes da EJA das turmas 101, 201, 301 e 401 da Escola Estadual Veiga Cabral, totalizando 39 participantes, com o objetivo de analisar a percepção dos estudantes da EJA sobre o uso de jogos e da gamificação no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

A partir das respostas coletadas, foi realizada uma análise geral dos dados, considerando o total de participantes de todas as turmas. Dessa forma, se buscou identificar tendências e opiniões predominantes entre os estudantes, permitindo uma visão mais ampla sobre a eficácia da utilização de jogos no ensino da língua inglesa, conforme os gráficos.

Com o intuito de compreender a percepção dos estudantes acerca da utilização da gamificação no ensino da língua inglesa, foram

analisadas as respostas obtidas por meio do questionário aplicado nas turmas da Educação de Jovens e Adultos. A **Figura 1** apresenta uma síntese dessas percepções, permitindo visualizar a frequência das respostas relacionadas aos impactos da gamificação sobre aspectos como motivação, participação, compreensão dos conteúdos, memorização e desempenho escolar.

Figura 1 – Percepções dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos acerca das contribuições da gamificação para a aprendizagem da língua inglesa



Fonte: (Autores, 2026)

A primeira pergunta questiona os estudantes sobre a opinião deles à cerca da utilização de jogos para a aprendizagem da língua inglesa, com a finalidade de verificar se eles consideram importante aliar a aprendizagem a essa ferramenta. Diante desse questionamento, 37 estudantes responderam sim e 2 responderam não, indicando que maioria reconhece a importância dos jogos no processo de aprendizagem. Esse achado está em consonância com Alves (2015) ao afirmar que a gamificação associada ao aprendizado além de aumentar o engajamento dos estudantes da EJA, transforma a

experiência de aprendizagem significativa, e conseqüentemente motiva os estudantes ao foco através da performance, que é uma característica positiva da utilização de jogos.

Em seguida, a segunda pergunta questionou os estudantes sobre a opinião deles no que diz respeito à gamificação tornar as aulas de inglês mais atrativas. Como resposta, 32 estudantes responderam sim, enquanto 7 responderam não, demonstrando que a maior parte considera as aulas mais interessantes com o uso da gamificação, que torna a experiência de aprendizagem atrativa. Atrelado a isso, Maciel e Costa (2024) discutem que utilizar a gamificação no ensino torna a experiência de aprendizagem dos estudantes envolvente e motivadora, incentivada pela utilização de elementos como jogos e desafios.

Esse achado corrobora os apontamentos de Maciel e Costa (2024), que defendem que a gamificação torna a experiência de aprendizagem mais envolvente e motivadora por meio da utilização de desafios, recompensas e atividades interativas. Da mesma forma, Lima e Lima (2025) afirmam que a gamificação transforma o ambiente de aprendizagem em um espaço mais atrativo e significativo, contribuindo para que os estudantes se sintam mais motivados a participar das atividades propostas.

Além disso, Weissheimer e Braga (2017) destacam que a gamificação favorece o protagonismo discente, uma vez que os estudantes deixam de ocupar uma posição passiva diante do conhecimento e passam a interagir ativamente com as tarefas de aprendizagem. Nesse sentido, a elevada concordância observada entre os participantes da EJA sugere que a gamificação contribuiu para despertar maior interesse pelas aulas de língua inglesa, aspecto

considerado fundamental para a permanência e o sucesso escolar nessa modalidade de ensino.

Os resultados também reforçam a perspectiva de Silva (2025), segundo a qual a inserção de elementos de jogos no contexto educacional estimula o engajamento dos estudantes e favorece sua participação ativa durante as aulas. Assim, pode-se inferir que a atratividade percebida pelos participantes está relacionada não apenas ao caráter lúdico da atividade, mas também à possibilidade de uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e conectada às experiências dos estudantes da EJA.

Adiante, a terceira pergunta questiona os estudantes sobre sua motivação, em que é perguntado se eles se sentem mais motivados a aprender quando é utilizado jogos nas aulas. Em resposta a isso, 35 participantes responderam sim e 4 responderam não, evidenciando que os jogos contribuem significativamente para a motivação, além de tornar a aprendizagem divertida.

Esse resultado confirma os achados de Maciel e Costa (2024), que compreendem a gamificação como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar a motivação dos estudantes por meio da inserção de desafios, metas e recompensas no processo educativo. Segundo as autoras, os elementos característicos dos jogos despertam o interesse dos estudantes e incentivam sua participação ativa nas atividades propostas, favorecendo maior envolvimento com os conteúdos trabalhados.

Nesse sentido, a elevada proporção de respostas positivas observada nesta pesquisa sugere que os estudantes da EJA se sentem mais estimulados a aprender quando participam de atividades

gamificadas, uma vez que os desafios propostos tornam o processo de aprendizagem mais interativo e menos centrado na transmissão passiva de conteúdos. Para Maciel e Costa (2024), essa participação ativa fortalece o engajamento dos estudantes e amplia as possibilidades de construção do conhecimento, pois os sujeitos passam a interagir continuamente com situações-problema, feedbacks e estratégias de superação presentes nos jogos.

Dessa forma, os resultados encontrados reforçam a compreensão de que a gamificação não atua apenas como recurso lúdico, mas como uma ferramenta pedagógica capaz de promover motivação intrínseca, participação efetiva e maior envolvimento dos estudantes da EJA com a aprendizagem da língua inglesa.

Posteriormente, a quarta pergunta busca compreender se os estudantes tem mais facilidade em compreender os conteúdos de inglês. Como resultado, se constatou a partir da resposta de 33 estudantes que responderam sim, que a transformação dos conteúdos em jogos é uma abordagem que se mostra eficaz. Por sua vez, 10 estudantes responderam que não, no entanto, a maioria percebe benefícios na compreensão.

Esse resultado corrobora os apontamentos de Araujo (2022), que afirma que a gamificação transforma práticas tradicionais de ensino em experiências mais dinâmicas e interativas, favorecendo a assimilação dos conteúdos pelos estudantes. Ao participar ativamente das atividades propostas, o estudante deixa de ser apenas receptor de informações e passa a construir o conhecimento de forma mais significativa.

Da mesma forma, Lima e Lima (2025) destacam que a gamificação torna a aprendizagem mais atrativa e significativa ao incorporar elementos de jogos alinhados aos objetivos pedagógicos. Segundo os autores, a utilização de desafios, recompensas e atividades interativas contribui para aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes, facilitando sua compreensão e aplicação prática.

Os resultados também dialogam com Maciel e Costa (2024), que defendem que a gamificação favorece a aprendizagem ao criar um ambiente mais motivador e participativo. Para as autoras, a interação constante com desafios e situações-problema estimula os estudantes a refletirem sobre os conteúdos, fortalecendo a construção do conhecimento. Nesse sentido, a predominância de respostas positivas sugere que a utilização de jogos no ensino da língua inglesa contribuiu para tornar os conteúdos mais acessíveis, compreensíveis e significativos para os estudantes da Educação de Jovens e Adultos.

Na quinta pergunta, os estudantes são perguntados se consideram a ideia de aprender inglês com jogos é mais divertido do que com os métodos tradicionais, em que 33 participantes responderam sim, demonstrando interesse e engajamento na aprendizagem com a gamificação, e 6 responderam não, reforçando a preferência da maioria por metodologias mais dinâmicas.

Esse resultado está em consonância com os apontamentos de Maciel e Costa (2024), que defendem a gamificação como uma abordagem pedagógica capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo, participativo e significativo para os estudantes da Educação de Jovens e Adultos. Segundo as autoras, a utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios,

metas e recompensas, rompe com a lógica tradicional centrada na transmissão unilateral do conhecimento, favorecendo uma aprendizagem mais ativa e envolvente.

Nesse sentido, a predominância de respostas positivas observada nesta pesquisa sugere que os estudantes percebem as atividades gamificadas como experiências mais prazerosas e estimulantes quando comparadas às metodologias tradicionais. Tal percepção pode ser explicada pelo fato de que a gamificação promove maior interação entre os participantes e o conteúdo, despertando interesse e curiosidade ao longo das atividades propostas.

Conforme destacam Maciel e Costa (2024), a aprendizagem mediada por elementos de jogos possibilita maior autonomia dos estudantes, uma vez que estes assumem papel mais ativo na construção do conhecimento. Assim, os resultados encontrados reforçam a compreensão de que a gamificação contribui para transformar a experiência de aprendizagem da língua inglesa em uma atividade mais dinâmica, motivadora e significativa para os estudantes da EJA.

Após isso, foi direcionada a sexta pergunta, a qual questionou os estudantes a responderem se a gamificação contribui para incentivar a participação dos estudantes nas aulas de inglês. Assim, se obteve a predominância de 35 estudantes que responderam que sim, mostrando que essa metodologia melhora a participação, enquanto 4 estudantes responderam que não.

Esse resultado corrobora os apontamentos de Silva (2025), ao afirmar que a inserção de elementos de jogos no contexto educacional estimula o interesse dos estudantes e favorece uma participação mais ativa durante as aulas. Segundo a autora, a utilização de

desafios e atividades lúdicas desperta o engajamento dos estudantes, tornando-os mais envolvidos no processo de aprendizagem.

Da mesma forma, Weissheimer e Braga (2017) compreendem que a gamificação promove o protagonismo discente, uma vez que os estudantes deixam de ocupar uma posição passiva diante do conhecimento e passam a atuar de forma mais ativa na construção de sua aprendizagem. Essa característica pode explicar o elevado número de respostas positivas encontrado nesta pesquisa, demonstrando que os estudantes da EJA se sentiram mais motivados a participar das atividades propostas.

Os resultados também encontram respaldo em Zancanaro (2019), que destaca que as atividades gamificadas favorecem a interação, a cooperação e o trabalho em equipe, aspectos que ampliam a participação dos estudantes e fortalecem o envolvimento com os conteúdos escolares. Além disso, Lima e Lima (2025) ressaltam que a gamificação, quando planejada de acordo com os objetivos pedagógicos, cria um ambiente de aprendizagem mais atrativo e significativo, estimulando a participação contínua dos estudantes ao longo das atividades.

Nesse sentido, os dados obtidos sugerem que a gamificação contribui para aumentar a participação dos estudantes nas aulas de língua inglesa, favorecendo o engajamento, a interação e o protagonismo discente, elementos considerados fundamentais para uma aprendizagem mais significativa na Educação de Jovens e Adultos.

Por sua vez, a sétima pergunta questionou se os estudantes acreditam que a utilização de jogos ajuda a memorizar as palavras em inglês. Como resposta, 37 estudantes responderam que sim, demonstrando que a maioria concorda com os benefícios de utilizar jogos, enquanto 2 responderam que não.

Esse resultado encontra respaldo nos estudos de Fardo (2013), que compreende a gamificação como uma estratégia capaz de potencializar a aprendizagem por meio de mecanismos de feedback imediato. Segundo o autor, ao receber respostas instantâneas sobre seus acertos e erros, o estudante tem a oportunidade de revisar seus conhecimentos continuamente, corrigindo equívocos e reforçando conteúdos já aprendidos.

Nesse sentido, a elevada concordância observada entre os participantes pode ser explicada pelo fato de que os jogos promovem a repetição de conteúdos de forma dinâmica e motivadora, permitindo que os estudantes retomem palavras e expressões diversas vezes ao longo da atividade sem que esse processo se torne cansativo ou mecânico. Conforme destaca Fardo (2013), a experiência de tentativa, erro e correção constitui um dos principais elementos da gamificação, pois transforma os erros em oportunidades de aprendizagem e favorece a consolidação do conhecimento.

Além disso, o feedback constante presente nas atividades gamificadas permite que os estudantes acompanhem seu próprio desempenho, fortalecendo a memória e a retenção das informações trabalhadas. Dessa forma, os resultados encontrados sugerem que a gamificação contribui significativamente para a memorização do vocabulário em língua inglesa, tornando o processo de

aprendizagem mais eficiente, participativo e significativo para os estudantes da Educação de Jovens e Adultos.

Na oitava e última questão, os estudantes foram perguntados se a gamificação ajudou a melhorar o desempenho dos estudantes nas aulas de inglês, em que 36 estudantes responderam que sim, e 3 responderam que não, evidenciando a avaliação positiva dessa prática.

Esse resultado está diretamente alinhado aos achados de Maciel e Costa (2024), que defendem a gamificação como uma abordagem pedagógica inovadora capaz de favorecer o desempenho dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos. Segundo as autoras, a utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios, metas, pontuações e recompensas, estimula o envolvimento dos estudantes com as atividades, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

Para Maciel e Costa (2024), a melhoria do desempenho ocorre porque a gamificação transforma os erros e acertos em oportunidades de aprendizagem. Ao participar de desafios e receber feedbacks constantes, os estudantes são incentivados a refletir sobre suas respostas, corrigir equívocos e aperfeiçoar seus conhecimentos ao longo do processo. Dessa forma, o erro deixa de ser percebido como fracasso e passa a constituir uma etapa natural da construção do conhecimento.

Nesse sentido, a elevada porcentagem de respostas positivas encontrada nesta pesquisa sugere que os estudantes perceberam avanços em sua aprendizagem da língua inglesa a partir das experiências proporcionadas pela gamificação. Tal resultado reforça

a compreensão de Maciel e Costa (2024) de que a aprendizagem mediada por jogos favorece não apenas a motivação e a participação, mas também a melhoria efetiva do desempenho escolar, ao proporcionar experiências mais envolventes, desafiadoras e compatíveis com a realidade dos estudantes da EJA.

Dessa forma, os resultados obtidos permitem afirmar que a utilização de jogos e da gamificação no ensino da língua inglesa apresentou elevada aceitação entre os estudantes da Educação de Jovens e Adultos, evidenciando contribuições significativas para diferentes dimensões do processo de aprendizagem. A maioria dos participantes reconheceu que essa abordagem torna as aulas mais atrativas, aumenta a motivação, favorece a participação ativa, auxilia na compreensão dos conteúdos, fortalece a memorização do vocabulário e contribui para a melhoria do desempenho escolar.

Esses resultados corroboram os estudos de Maciel e Costa (2024), Lima e Lima (2025), Weissheimer e Braga (2017) e Fardo (2013), que apontam a gamificação como uma estratégia capaz de promover maior engajamento dos estudantes por meio de desafios, feedbacks imediatos e experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas. Ao incorporar elementos característicos dos jogos ao contexto educacional, a gamificação possibilita que os estudantes assumam um papel mais ativo na construção do conhecimento, favorecendo a autonomia e o protagonismo discente.

No contexto da Educação de Jovens e Adultos, esses resultados assumem relevância ainda maior, considerando que muitos estudantes retornam à escola após trajetórias marcadas por interrupções nos estudos e experiências escolares pouco motivadoras. Nesse sentido, a gamificação mostrou-se uma

alternativa pedagógica capaz de aproximar os conteúdos da realidade dos estudantes, despertando interesse e promovendo maior envolvimento com a aprendizagem da língua inglesa.

Assim, pode-se concluir que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica eficaz para o ensino da língua inglesa na EJA, não apenas por tornar as aulas mais atrativas, mas também por potencializar processos cognitivos e motivacionais fundamentais para a aprendizagem, configurando-se como uma ferramenta promissora para a construção de práticas educativas mais significativas, participativas e contextualizadas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo mostrou que a gamificação como metodologia ativa constitui uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o ensino da língua inglesa mais dinâmico, significativo e motivador no contexto da Educação de Jovens e Adultos. Ao longo da pesquisa, se constatou que a utilização de elementos de jogos como desafios, pontuações e recompensas contribui para o engajamento dos estudantes, favorecendo a participação ativa e a construção do conhecimento de forma mais interativa.

Essa constatação ocorreu tanto através da pesquisa bibliográfica, quanto no estudo de caso realizado nas turmas da Educação de Jovens e Adultos da Escola Estadual Veiga Cabral. Nesse processo, foi possível perceber que a proposta dialogou diretamente com a vivência dos estudantes, por meio do uso das lendas do folclore brasileiro, se mostrando uma estratégia eficaz ao partir de conhecimentos já presentes no cotidiano dos estudantes.

Dessa forma, inserção de elementos do folclore amazônico como recurso pedagógico demonstrou ser uma estratégia eficiente para aproximar o conteúdo escolar das vivências dos estudantes, valorizando seus conhecimentos prévios e promovendo maior identificação com o processo educativo.

Assim, também se cumpriu os objetivos de analisar a contribuição da gamificação para o ensino da língua inglesa na EJA e promover maior engajamento dos estudantes, e verificar a eficácia de metodologias ativas no processo de aprendizagem. Diante dos resultados obtidos ao longo do estudo de caso, a hipótese da pesquisa foi comprovada como verdadeira, uma vez que a utilização da gamificação no ensino da língua inglesa demonstrou ser eficaz no aumento do engajamento, da participação e do interesse dos estudantes da EJA.

Como contribuição social, o estudo mostra relevância ao propor práticas pedagógicas que podem ser aplicadas de forma acessível, dinâmica e conectada à realidade dos estudantes, através da utilização da gamificação por meio de jogos que funcionem sem internet, tornando essa metodologia acessível às realidades educacionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Thamiris Oliveira de. Games no currículo e a (des)motivação: investigando o uso de aplicativos gamificados na aula de inglês no ensino médio. Revista Vozes dos Vales, UFVJM –MG, n.22, Ano XI, out. 2022.

ALVES, Flora. **Gamification:** Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2ed. São Paulo: DVS Editora, 2015

ALVES, Carmina Miranda. **Estratégias eficazes para o ensino de língua inglesa na modalidade EJA.** 2025.

BARBOSA, Diego de Figueiredo; ALBINO, Giovana Gomes. **O ensino de língua inglesa na educação de jovens e adultos no município de Canguaretama/RN: percepções docentes.**

BERBEL, N. A. N. **A problematização e a aprendizagem baseada em problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos?** Interface – Comunicação, Saúde, Educação, Botucatu, v. 2, p. 139-154, 1998.

CUNHA, MARCIA BORIN DA *et al.* Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição. **Educação em Revista**, v. 40, p. e39442, 2024.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Revista Novas Tecnologias Educação, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>

FREITAS, N. L. de (org.). **Formação de professores: metodologias ativas e tecnológicas para EJA.** Pouso Alegre: IFSULDEMINAS, 2024.

GARBIN, Mônica Cristina. **Metodologias ativas de aprendizagem: fundamentos e práticas.** Editora Senac São Paulo, 2025.

LIMA, José Rosamilson de; LIMA, Paulo Rogério de. **A gamificação como metodologia ativa nas aulas de língua inglesa.** Revista Práticas Educativas, Memórias e Oralidades (Rev. Pemo), Fortaleza, v. 7, e15452, 2025.

MACIEL, Geane Alves; COSTA, Patrinne Dias da Costa. **A gamificação como abordagem pedagógica inovadora na EJA.** 2024. Trabalho

de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Bahia, 2024.

MENEZES, Romeika Cinara dos Santos S. *et al.* Active methodologies as a tool for meaningful learning in elementary education. **Revista Gênero e Interdisciplinaridade**, v. 6, n. 03, p. 441-456, 2025.

RAMOS, Amanda Mariana Almeida. **A educação de jovens e adultos: uma análise dos indicadores desta modalidade de ensino em nível nacional e estadual.** 2023.

REIS, D. R. de C.; SOUZA, J. A. M. M.; SANTOS, V. C. G. F. dos. **Uso de metodologias ativas na educação de jovens e adultos.** Edição Especial 1º Fórum Regional de Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais, ano 1, n. 1, 2020.

SANTOS FILHO, Agnaldo Pedro. **Educação de jovens e adultos: uma proposta de sequência didática para o ensino de leitura em língua inglesa.** 2021. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado da Bahia (Brazil)

SILVA, Joyce Kelly Alves da. **A influência do inglês na língua portuguesa, devido à globalização.** 2025.

SOUZA, Marcus Vinícius Souza e. **As representações do imaginário popular amazônico em narrativas curtas amapaenses.** Revista Barbante, ano IX, n. 36, 15 jun. 2021. ISSN 2238-1414.

TELES, Joseilde Maria. **O Valor de Aprender Inglês: construção de valores por adultos estudantes de língua inglesa sob a ótica piagetiana.** 2014. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

TESTONI, Solange Aparecida de Aquino; BELTHER, Josilda Maria. **Educação de jovens, adultos e idosos:** o reconhecimento da diversidade e o direito à educação para todos. RECeT, Presidente Epitácio, SP, v. 3, n. 2, p. 96-108, jul./dez. 2022. ISSN: 2675-9098.

WEISSHEIMER, J; BRAGA, I. P. S. Aplicativos digitais móveis nas aulas de inglês: efeitos da gamificação na aprendizagem e na motivação dos aprendizes. In: **Hipertextus Revista Digital**. v.16, Junho 2017.

ZANCANARO, J. G. S. O uso do Quizlet live em sala de aula de língua inglesa no ensino técnico integrado ao Ensino Médio: identificando eixos interacionais. **Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e língua portuguesa da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho**, 2019

AGRADECIMENTOS

Os autores expressam sua gratidão ao estudante da Educação de Jovens e Adultos (EJA), Carlos Guedes, da Escola Estadual Veiga Cabral, cuja trajetória de dedicação aos estudos, perseverança diante dos desafios educacionais e interesse pela aprendizagem constituíram fonte de inspiração para a concepção e implementação das metodologias ativas apresentadas neste trabalho.

¹ Professor de Língua Inglesa na Escola Estadual Veiga Cabral. Licenciado em Letras Português e Inglês pela Universidade Federal do Amapá. Graduado em Licenciatura em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa pela Universidade Vale do Acaraú. Especialista em Produção de Material Didático e Formação de Mediadores de Leitura para a Educação de Jovens e Adultos, também pela Universidade Federal do Amapá. Especialista em Metodologia da Língua Inglesa pela Faculdade Venda Nova do Imigrante. Especialista em Gestão e Docência no Ensino Superior, e Docência na Educação Básica pela Faculdade de Teologia e Ciências Humanas. Pesquisador das vigências: PROVIC, PROBIC e PIBIC/CNPq. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Doutor em Psicologia Educacional pelo Centro Universitário FIEO (2022), com Mestrado Profissional em Educação Especial (UNIFAP/PROFEI 2025) e Mestrado em Avaliação Psicológica, com ênfase em Avaliação Psicológica Escolar, pela Universidade São Francisco (2011). Possui Especialização em Educação Especial pela Universidade Federal do Amapá (UNIFAP) e graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Pará (1999). Atualmente, atua como professor de Psicologia na Secretaria de Educação do Estado, desenvolvendo atividades de ensino, pesquisa e assessoria técnica no campo da Psicologia Educacional. Sua experiência concentra-se especialmente nas áreas de Avaliação Psicológica Educacional, inclusão de estudantes com necessidades educacionais especiais, bullying escolar, dificuldades de aprendizagem, leitura, Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e saúde mental de populações quilombolas. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Professor de Química da Escola Estadual Veiga Cabral. Licenciado em Química pelo Instituto Federal Catarinense, campus Brusque. Bolsista do Programa Institucional de Formação de Professores (PIFP), na linha de iniciação à docência. Membro do projeto de extensão Ervaterapia: Oficinas de Produção de Sabonetes Naturais com Propriedades Medicinais. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

⁴ Professor de Matemática da Educação Básica da Rede Estadual de Ensino do Amapá. Mestre em Educação Inclusiva pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI), da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Integrante da Rede Nacional de Articulação de Gestão, Formação e Mobilização (RENALFA/RENAMAT), vinculada ao Ministério da Educação, atuando na formação continuada de professores de Matemática. Membro da Diretoria Regional Amapá da Sociedade Brasileira de Educação Matemática (SBEM). Desenvolve estudos e pesquisas nas áreas de Educação Inclusiva, Educação Matemática, formação de professores e práticas pedagógicas na Educação Básica. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)