

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CENTRO MULTIDISCIPLINAR DE CARAÚBAS
DEPARTAMENTO DE LINGUAGENS E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LETRAS-INGLÊS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 2025**

**A ADAPTAÇÃO DE UM LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA INGLESA PARA OS
ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A GAMIFICAÇÃO COMO
ESTRATÉGIA DE ENSINO**

**THE ADAPTATION OF AN ENGLISH TEXTBOOK FOR THE FINAL YEARS OF
ELEMENTARY SCHOOL: GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY**

Adrielle Gomes Leite

Jeová Araújo Rosa Filho

RESUMO:

Este trabalho investiga a adaptação de um livro didático de língua inglesa para os anos finais do Ensino Fundamental, com foco na utilização da gamificação como estratégia pedagógica. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi realizada em uma escola pública e fundamenta-se na metodologia da pesquisa-ação. A partir da análise do livro *Ways*, (Franco; Tavares, 2022), identificou-se que diversas atividades propostas não dialogam com a realidade sociocultural dos alunos, prejudicando o engajamento e a aprendizagem. Diante disso, foram propostas adaptações por meio da gamificação, utilizando elementos como desafios, recompensas simbólicas e dinâmicas de jogos. Para a discussão teórico-metodológica do conceito e aplicação da gamificação, a pesquisa fundamenta-se em autores como em autores como Harmer (2007), Leffa (2020) e Busarello (2016). Os resultados indicaram aumento no interesse e participação dos alunos, além do envolvimento do professor na reflexão sobre suas práticas. A pesquisa destaca a importância da flexibilização do material didático e da adoção de metodologias ativas, considerando o contexto da escola pública.

Palavras-chave: Ensino de inglês, Livro didático, Gamificação, Adaptação, Escola pública.

ABSTRACT

This study investigates the adaptation of an English textbook for the final years of elementary school, focusing on the use of gamification as a pedagogical strategy. The qualitative research was conducted in a public school and is based on the action research methodology. Through the analysis of the textbook *Ways* (Franco & Tavares, 2022), it was identified that several proposed activities did not

[1]Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de Letras/Inglês, da Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA), campus Caraúbas, como requisito total para obtenção do título de licenciado em Letras/Inglês, em 2025.1.

[2]Adrielle Gomes Leite, discente do curso de Letras com habilitação em Língua Inglesa. E-mail: adrielle.leite@alunos.ufersa.edu.br

[3] Professor orientador. Docente da Licenciatura em Letras/Inglês (DLCH/UFERSA).. E-mail: jeova.araujo@ufersa.edu.br

reflect the students' sociocultural context, which hindered their engagement and learning. In response, adaptations were proposed through gamification, incorporating elements such as challenges, symbolic rewards, and game-based dynamics. For the theoretical and methodological discussion of gamification and its application, the study draws on authors such as Harmer (2007), Leffa (2020), and Busarello (2016). The results indicated an increase in student interest and participation, as well as greater teacher involvement in reflecting on their practices. The research highlights the importance of adapting teaching materials and adopting active methodologies, especially within the context of public schools.

Keywords: English teaching; textbook; gamification; adaptation; public school.

1 INTRODUÇÃO

O ensino nas escolas públicas brasileiras enfrenta diversos desafios que vão desde a infraestrutura precária até a falta de recursos didáticos adaptados à realidade dos alunos. Nesse contexto, torna-se essencial refletir sobre práticas pedagógicas que considerem as especificidades do ambiente escolar público, como as diferenças socioculturais e as limitações enfrentadas tanto por educadores quanto por estudantes. Como destaca Leffa (2011), o livro didático não deve ser encarado como uma receita pronta, mas como um ponto de partida, que requer a mediação crítica do professor para que se adapte ao contexto escolar. Ao promover uma educação mais contextualizada e significativa, é possível contribuir para uma aprendizagem mais eficaz e para o fortalecimento do papel da escola pública como espaço de inclusão, transformação social e acesso ao conhecimento.

Esta pesquisa aborda os desafios do ensino de inglês nos anos finais do Ensino Fundamental, especialmente em escolas públicas, onde o contato dos alunos com o idioma se restringe ao ambiente escolar. Um dos principais obstáculos nesse contexto é o uso de livros didáticos que, muitas vezes, não estabelecem uma conexão com a realidade dos estudantes nem promovem uma reflexão sociocultural, comprometendo tanto o engajamento quanto a compreensão da língua. Sarmento e Lamberts (2016) destacam que o sucesso do livro didático na sala de aula está mais centrado no uso que o professor faz dele do que no material em si, enfatizando a importância da formação crítica dos docentes para uma utilização consciente e adaptada ao contexto escolar. Além disso, a literatura destaca que a falta de materiais contextualizados e a ausência de uma formação continuada para os professores são fatores que impactam negativamente o ensino (Trindade; Castro, 2021). Diante desse cenário, esta pesquisa busca analisar como a adaptação do livro didático pode tornar o ensino mais significativo e alinhado à realidade dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais efetiva.

A adaptação do livro didático é sugerida como uma estratégia para tornar o ensino mais acessível e interativo. Sarmento e Lamberts (2016) destacam que a personalização das atividades e a contextualização dos conteúdos podem favorecer a aprendizagem dos alunos da rede pública. Esta pesquisa investiga de que forma essas adaptações podem aproximar o ensino da realidade dos estudantes de uma escola pública, com foco no livro *Ways*, (Franco; Tavares, 2022), utilizado por uma turma do 6º ano do ensino fundamental.

O livro didático *Ways* (Franco; Tavares, 2022), busca apresentar o ensino da língua inglesa de forma comunicativa e contextualizada, com atividades que exploram situações do cotidiano dos alunos. No entanto, mesmo com essa proposta, alguns aspectos do material podem apresentar dificuldades para estudantes de escolas públicas, especialmente devido à complexidade da linguagem e à ausência de recursos que facilitem a compreensão visual. Por isso, a adaptação do livro na presente pesquisa focou na gamificação como principal estratégia, transformando as atividades em desafios interativos para aumentar o engajamento dos alunos.

A gamificação pode ser compreendida como o uso de elementos característicos dos jogos, como recompensas, desafios e progressão, aplicados em contextos educacionais com o objetivo de tornar as atividades mais atrativas e foi adotada como a principal estratégia de adaptação do livro didático, por permitir transformar atividades tradicionais em desafios interativos, com a inserção de elementos como recompensas e progressão. Essa abordagem contribui para tornar as aulas mais dinâmicas, além de potencializar a motivação e a participação dos alunos. No contexto do ensino de língua inglesa, estratégias que atribuem maior significado ao conteúdo e o tornam mais envolvente são fundamentais, como afirma Harmer (2007), ao enfatizar a importância de atividades que despertem o interesse dos estudantes. Segundo o autor, quando os alunos se sentem envolvidos, há um impacto direto no processo de aprendizagem, uma vez que o engajamento favorece a atenção e interação dos alunos.

Diante disso, a questão central deste estudo é: de que forma a adaptação do livro didático de inglês, por meio da gamificação, pode tornar o ensino mais acessível e adequado à realidade de uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental? Parte-se da hipótese de que uma adaptação do material voltada às necessidades dos alunos contribui para uma aprendizagem mais significativa, reduzindo barreiras de compreensão e ampliando o engajamento (Harmer, 2007).

O objetivo geral deste trabalho é adaptar o livro didático de língua inglesa do 6º ano do Ensino Fundamental, utilizado em escolas públicas, por meio da estratégia de gamificação, de modo a torná-lo mais próximo da realidade dos alunos e favorecer a aprendizagem. Para isso, os objetivos específicos incluem: a) identificar as lacunas e necessidades em uma turma de 6º ano no que se refere ao aprendizado de inglês e ao uso do livro didático como principal recurso utilizado; b) propor a adaptação de atividades do livro que contemplem o contexto sociocultural dos estudantes; etc) estruturar, a partir disso, estratégias de gamificação que tornem o aprendizado mais acessível e motivador.

A relevância deste estudo se sustenta em três eixos: pessoal, teórico e aplicado. Do ponto de vista pessoal, a pesquisa nasce da observação de que muitos alunos dos anos iniciais enfrentam dificuldades para interagir com as atividades do livro didático, devido ao distanciamento dos conteúdos em relação à sua realidade, o que resulta em desinteresse e baixa participação. Durante meu período de estágio supervisionado, como professora em formação, mergulhei na experiência de adaptar um livro didático e, ao longo desse processo, pude perceber claramente a distância entre as atividades propostas no material e a realidade vivida pelos alunos. Essa lacuna refletia-se diretamente na baixa interação durante as aulas, o que me levou a refletir sobre como tornar o ensino mais significativo para eles. Ao me envolver na reformulação do conteúdo, enfrentei desafios e descobertas que me ajudaram a compreender melhor as necessidades dos estudantes e a importância de desenvolver atividades que dialoguem com seu cotidiano. Essa vivência reforça em mim a convicção de que, para engajar os alunos, o ensino deve partir de suas experiências reais, e não apenas seguir rigidamente o conteúdo previsto no livro.

A partir do eixo de relevância teórica, esperamos contribuir com a compreensão sobre o papel do livro didático e as potencialidades de adaptação relacionadas à implementação desses recursos em contextos reais de sala de aula. A justificativa aplicada ressalta a importância desta pesquisa para as escolas públicas, onde a desconexão entre materiais didáticos e a realidade dos alunos frequentemente comprometem o aprendizado. Ao propor uma adaptação baseada em atividades mais dinâmicas e motivadoras, espera-se não apenas melhorar a qualidade do ensino de inglês, mas também oferecer aos professores estratégias mais eficazes para lidar com a diversidade de contextos escolares.

Em termos organizacionais, esta pesquisa fundamenta-se teoricamente em três eixos principais. Primeiramente, apresenta-se uma discussão sobre o ensino de língua inglesa no Ensino Fundamental, considerando documentos oficiais, como a BNCC (Brasil, 2018), e estudos recentes que abordam as práticas pedagógicas nessa etapa (Harmer 2007; Richards, 2002). Na sequência, são levantadas as potencialidades e fragilidades dos livros didáticos no contexto brasileiro, com destaque para autores que discutem a adaptação desses materiais às realidades escolares (Sarmiento; Lamberts, 2016; Harmer, 2007).

Por fim, inclui-se uma análise da gamificação como estratégia pedagógica, fundamentada em conceitos e orientações práticas provenientes de autores contemporâneos da área, como Trindade e Castro (2021), que ressaltam o papel da gamificação na promoção do engajamento e da participação ativa dos alunos. Esses autores destacam o potencial da gamificação para tornar o ensino mais dinâmico, motivador e alinhado às necessidades atuais dos estudantes, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e acessível. Dessa forma, a gamificação se apresenta como uma ferramenta pedagógica eficaz para adaptar o processo de ensino às realidades escolares contemporâneas.

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa configura-se como qualitativa, adotando estratégias específicas da pesquisa-ação para o levantamento de dados empíricos. Isso significa dizer que os objetivos aqui traçados não se interessam por generalizações ou dados quantitativos, mas partem da urgência de propor soluções particulares para um contexto específico de ensino e aprendizagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo tem como objetivo discutir os principais aspectos teóricos que fundamentam a proposta de readaptação do livro didático de língua inglesa para os anos finais do Ensino Fundamental, especialmente no contexto das escolas públicas. Para isso, parte-se de uma reflexão sobre o papel do livro didático no processo de ensino-aprendizagem da língua, reconhecendo sua relevância, mas também suas limitações quando utilizado de forma engessada e descontextualizada. Em seguida, são exploradas as possibilidades de adaptação do material didático, considerando as necessidades reais dos alunos e o alinhamento com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Por fim, discute-se a gamificação como uma estratégia promissora para tornar o uso do livro mais atrativo e significativo, promovendo o engajamento dos estudantes por meio de elementos lúdicos e interativos, com base em autores como Harmer (2007), Leffa (2020) e Busarello (2016).

2.1 Ensino de língua inglesa e o uso do livro didático

O uso do livro didático, apesar de sua importância, muitas vezes se restringe à reprodução de exercícios que pouco exploram a criatividade ou a participação ativa do aluno. Segundo Busarello (2016), ambientes que interagem com as emoções e os desejos dos usuários são mais eficazes para gerar engajamento. Dessa forma, estratégias que priorizem a motivação, como a gamificação e o uso de narrativas envolventes, podem ser incorporadas ao uso do livro didático, tornando a aprendizagem mais atrativa e significativa.

A proposta de transformar a experiência com o livro didático inclui criar caminhos mais dinâmicos para o aprendizado da língua inglesa, adaptando suas atividades às necessidades e ao perfil dos estudantes. Isso pode ser feito por meio da ressignificação de tarefas e da introdução de elementos lúdicos que estimulem a participação e o envolvimento contínuo dos alunos com os conteúdos propostos. Nesse sentido, ao se pensar o livro didático não como um fim, mas como um meio, é possível ampliar suas possibilidades didáticas e pedagógicas, integrando-o a metodologias que estimulem o pensamento crítico, a colaboração e a autonomia dos alunos.

No que se refere ao ensino da língua inglesa nos anos finais do Ensino Fundamental, há desafios significativos, especialmente no contexto das escolas públicas, onde os alunos têm contato com o idioma apenas no ambiente escolar. A Base Nacional Comum Curricular (doravante, BNCC) (Brasil, 2018) estabelece que o ensino de uma língua adicional deve priorizar a interação e a comunicação, buscando aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes. No entanto, essa diretriz enfrenta obstáculos, na prática, sobretudo no que diz respeito ao livro didático, que muitas vezes não reflete as necessidades e o contexto dos alunos, comprometendo a efetividade do ensino.

O livro didático, se trata de um dos principais recursos utilizados dentro do ensino de Inglês na educação básica. No entanto, estudos demonstram que alguns desses materiais acabam adotando uma abordagem que não remete a um diálogo com a realidade do cotidiano dos alunos, e dessa forma acaba comprometendo o processo de ensino-aprendizagem Conforme Sarmiento e Lamberts (2016). Trindade e Castro (2021) abordam que, de maneira frequente, as atividades propostas nos livros didáticos acabam sendo descontextualizadas

Considerando esses aspectos, a adaptação do material didático surge como uma alternativa positiva, que carrega com ela a tentativa de tornar o ensino mais significativo e envolvente. Harmer (2007) destaca que livros didáticos são materiais de suma importância, porém os professores não devem seguir o material de forma rígida, justamente pelo fato de não atender às necessidades dos alunos na totalidade. O autor, destaca que os professores devem sempre despertar um olhar para o lado crítico acerca do material, podendo modificar, selecionar e completá-lo conforme o perfil da turma, incluindo uma personalização das atividades, tornando assim as atividades mais atrativas e dinâmicas. Harmer (2007) também destaca que a adaptação torna o aprendizado mais significativo, promovendo um engajamento em sala.

A adaptação do material didático pode ser considerado um caminho capaz de alinhar o ensino da língua, juntamente com os princípios da BNCC, e dessa forma garantir que a comunicação e a interação sejam favorecidas e que os alunos se sintam mais motivados e engajados no aprendizado da língua. E também, essa prática proporciona ao professor que o docente possa atuar de forma mais flexível e alinhada às necessidades dos alunos e a aprendizagem da língua, usando de estratégias que melhor atendam às necessidades de sua turma e ao contexto escolar em que está inserido.

2.2 Gamificação como estratégia de adaptação de livros didáticos

A gamificação consiste no uso de recursos e dinâmicas típicas dos jogos, como pontuação, desafios, recompensas e objetivos aplicados ao ambiente educacional. Essa abordagem tem como finalidade tornar as atividades escolares mais atrativas e envolventes, estimulando o interesse dos alunos e incentivando sua participação ativa no processo de aprendizagem e esse elemento tem se consolidado como uma estratégia promissora no ensino de línguas, especialmente por seu potencial de engajar os alunos e proporcionar uma aprendizagem mais significativa. No contexto do ensino de inglês, adaptar o livro didático por meio de elementos gamificados representa uma forma de aproximar o conteúdo escolar das práticas sociais e tecnológicas com as quais os estudantes já estão familiarizados. Essa adaptação vai ao encontro da proposta de *repurposing* (reaproveitamento), conforme discutido por Leffa (2020), que defende o redirecionamento de recursos originalmente criados para entretenimento para fins pedagógicos. Essa perspectiva amplia a compreensão tradicional da gamificação, ressaltando que o uso de elementos lúdicos no ambiente educacional não é meramente decorativo, mas sim uma reconfiguração estratégica que busca valorizar a familiaridade dos estudantes com as dinâmicas de jogos digitais, aproximando o conteúdo escolar da realidade cultural e tecnológica dos alunos.

Ao desenvolver uma tarefa bem-sucedida no processo de gamificação, é necessário que a atividade ultrapasse o processo de reformulação lúdica e até mesmo estética, tornando-se essencial a incorporação de elementos estruturais de jogos. De acordo com a sistemática MDE — Mecânica, Dinâmica e Estética apresentada por Bussarello (2016), a gamificação se organiza em três elementos centrais. A mecânica envolve as regras da atividade, os objetivos propostos e as recompensas ao final. Também inclui elementos como pontuação, níveis e metas a serem alcançadas. A dinâmica refere-se à interação entre os participantes, favorecendo a cooperação, a competição saudável e a abertura para erros e tentativas. Envolve, por exemplo, situações em que os alunos se arriscam em suas respostas e decisões. Já a estética está ligada à experiência do aluno, envolvendo a sensação de desafio, a diversão e o nível de engajamento proporcionado pela atividade.

Bussarello (2016) também destaca que a incorporação de elementos gamificados pode favorecer não apenas a motivação, mas também a construção ativa do conhecimento, ao permitir que o aluno participe de forma mais dinâmica e interativa do processo de aprendizagem. Essa abordagem dialoga com as práticas pedagógicas que buscam romper com metodologias tradicionais e estáticas, favorecendo um ambiente educacional mais colaborativo e significativo. A fim de exemplificar melhor os movimentos de gamificação, de um ponto de vista prático, as figuras abaixo trazem um comparativo entre atividades não gamificadas e gamificadas:

Figura 1 - Atividade não gamificada

The screenshot shows a web-based activity interface. On the left, there is a vertical sidebar with a grey header 'IAGINE - PRE-STENING CTIVITY'. Below it are three menu items: 'IAGINE - GLOBAL STENING CTIVITY', 'IAGINE - INTENSIVE STENING CTIVITY', and 'EFORE YOU FIRIGNM'. At the bottom of the sidebar is 'ONCLUSÃO' and 'JDA DA ATIVIDADE'. The main content area has a red title 'Pre-listening: what do you know about John Lennon and Imagine?'. Below the title is a paragraph of text: 'You are going to listen to a famous song, "Imagine". It was written and performed by John Lennon. "Imagine" describes an ideal world. What do you expect to find in an ideal world? Answer the questions below before you listen to the song.' To the right of the text is a portrait of John Lennon. Below the text and image, there is a tip icon (a blue location pin) with the text 'This is the tip icon: In doubt? Click on it!'. Below that is another tip icon with the text 'Este é o ícone da dica: Tá em dúvida? Clique nele!'. At the bottom, there is a question 'What genre does Imagine belong to?' with three radio button options: 'Country', 'Hip-hop/Rap', and 'Gospel'.

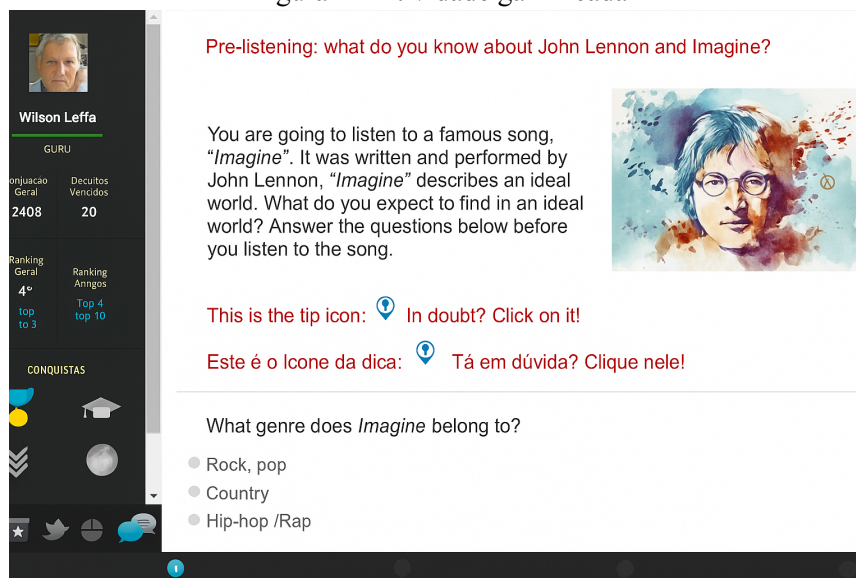
Fonte: LEFFA, 2019.

A Figura 1 apresenta uma atividade de compreensão auditiva sem elementos de gamificação. A proposta consiste em uma introdução textual sobre a música "Imagine", de John Lennon, seguida de uma questão de múltipla escolha. Embora a atividade estimule a reflexão prévia sobre o conteúdo da canção, sua estrutura se mantém tradicional, com foco na leitura e resposta direta. Não há recursos motivacionais adicionais, como rankings, recompensas ou avatares, o que pode contribuir para uma menor interação e engajamento por parte dos alunos, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental.

Ao considerar uma tarefa gamificada, se torna fundamental integrar os elementos que são de suma importância na gamificação; mecânica, dinâmica e estética. A mecânica promove os elementos estruturais relacionados a pontuação, recompensas e as regras, a dinâmica fazendo ligação com a interação ligada a comportamento fruto mecânica, como por exemplo a cooperação e o espírito de competição. Levando em consideração também a estética ao que se refere à experiência ligada ao emocional do aluno, por meio dos desafios propostos de

maneira visual e o seu envolvimento com a atividade. Ao contar com a ausência desses elementos se é limitado o potencial da atividade, e por outro lado, com a presença dos mesmos, a tarefa se torna mais participativa para os alunos.

Figura 2 - Atividade gamificada



Fonte: Leffa (2019)

Na Figura 2, observa-se a mesma atividade anterior, porém inserida em uma plataforma gamificada. Elementos como pontuação, conquistas, *rankings* e avatar do usuário tornam o ambiente mais atrativo e dinâmico nesse contexto. Esses recursos visuais e motivacionais promovem maior envolvimento dos estudantes, despertando o interesse e incentivando a participação ativa no processo de aprendizagem. No entanto, é importante destacar que, apesar da interface gamificada, a tarefa em si não sofreu alterações em sua estrutura pedagógica. A atividade permanece com o mesmo formato e objetivos da versão original, o que pode limitar o potencial transformador da gamificação. Nesse sentido, torna-se necessário refletir sobre a diferença entre aplicar uma estética de gamificação e, de fato, transformar a prática pedagógica.

Segundo Leffa (2020), a gamificação é entendida como uma forma de refração, o desvio de uma função original para uma nova finalidade de uma determinada atividade trabalhada, e desse modo, permite ao professor transformar atividades tradicionais em experiências envolventes, utilizando recursos como pontos, troféus e *rankings* desenvolvidos na sala de aula. Contudo, o autor alerta que tais elementos, por si só, não garantem o engajamento dos alunos. Para que a gamificação seja verdadeiramente eficaz, é imprescindível que ela desperte o prazer intrínseco, estimule a persistência diante dos desafios e favoreça a superação de limites, características que definem jogos digitais bem sucedidos e que se diferenciam de simples recompensas externas ou motivação extrínseca. Isso implica que o processo gamificado deve ser cuidadosamente desenhado para criar um ambiente onde o aluno sinta-se desafiado de forma adequada, reconhecido em seus avanços e parte de uma experiência significativa que transcende a mera acumulação de pontos.

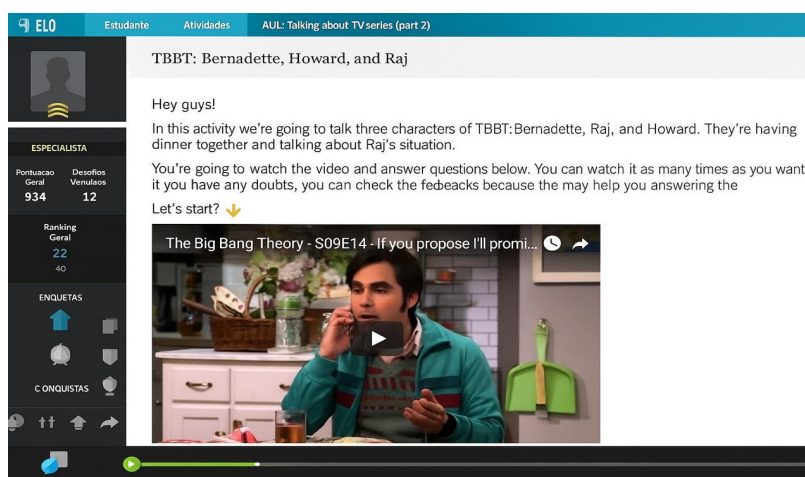
A adaptação de livros didáticos a partir da gamificação, portanto, exige mais do que a simples inserção de recompensas externas; demanda uma reestruturação das atividades com base nos interesses reais dos alunos, promovendo interações significativas e propondo desafios alinhados às suas habilidades e níveis de desenvolvimento, tal como ocorre nos jogos. No entanto, ao observar a tarefa apresentada na Figura 2, é válido questionar se essa reestruturação de fato ocorreu ou se a atividade manteve sua estrutura original, apenas revestida por elementos visuais típicos da gamificação.

O sistema ELO (Leffa, 2020) é uma plataforma educacional gamificada que permite ao professor a experiência de criar atividades em suas versões adaptadas e dinâmicas de atividades de leitura. Esse sistema é uma ferramenta que conta com ajustes automático a dificuldade das tarefas com base no desempenho e progresso dos alunos, dessa forma favorece a competência tanto de autonomia quanto de aspectos ligados ao engajamento no processo de aprendizagem.

A sigla ELO representa pilares de suma importância, sendo eles: Experiência, Liberdade e Objetivo. A experiência é referente ao aprendizado baseado em vivências, no envolvimento de maneira ativa do aluno, como ocorre nos jogos, nos quais a participação é direta e a aprendizagem se torna um processo transformador, e não meramente um processo cansativo de acúmulo de conteúdos. A liberdade é relacionada no que se diz respeito à autonomia do estudante no seu processo de escolha dos seus caminhos relacionado às estratégias e ritmo, diferentemente do modelo tradicional que por diversas vezes acaba impondo um conteúdo padrão a ser seguido com métodos já pré estabelecidos. Já o objetivo, semelhantemente como nos jogos, faz relação com as metas claras e definidas, que buscam direcionar e despertar a motivação do aluno ao decorrer do processo.

Com essa abordagem, o ELO tem a capacidade de proporcionar atividades mais específicas no que se diz respeito às necessidades dos alunos de maneira mais envolvente, buscando construir uma ponte alinhada entre os desafios e ao nível de cada um. Com o intuito de ilustrar de maneira mais clara essa diferenciação, as figuras abaixo apresentam exemplos comparativos entre atividades não gamificadas e gamificadas, demonstrando como a inserção de elementos lúdicos pode transformar a experiência de aprendizagem e torná-la mais significativa.

Figura 3 - Exemplo de atividade gamificada no ELO



Fonte: (Duarte, 2017)

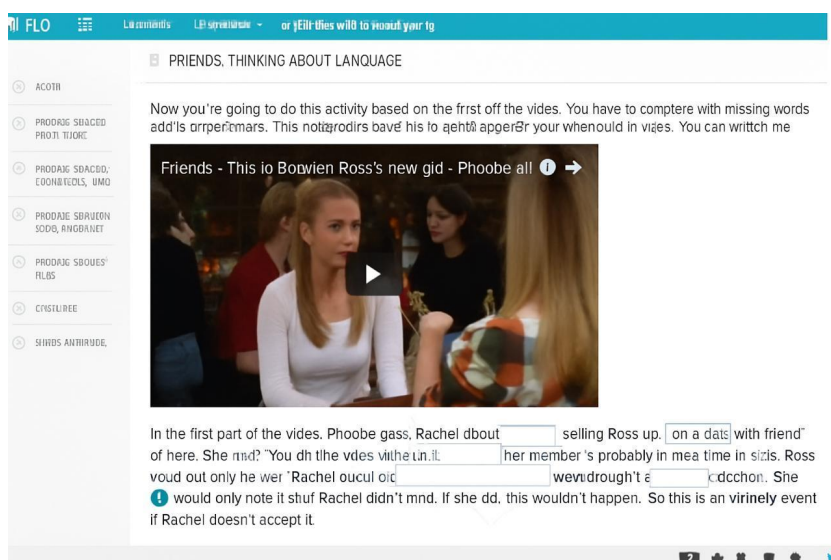
Na Figura 3, é possível observar uma atividade que utiliza o seriado *The Big Bang Theory* como ponto de partida para o ensino da língua inglesa, inserida em uma plataforma que incorpora elementos de gamificação. A proposta é apresentada por meio de uma narrativa leve e envolvente: os alunos assistem a um trecho do episódio e, em seguida, respondem a perguntas relacionadas à situação vivida por um dos personagens. Esse tipo de abordagem torna-se ainda mais atrativa quando associada a recursos típicos da gamificação, como barra de progresso, *avatar* personalizado, *ranking* entre os participantes e conquistas visuais.

Esses elementos não apenas tornam a experiência de aprendizagem mais dinâmica e interativa, mas também dialogam diretamente com o universo dos alunos da escola pública,

que muitas vezes enfrentam dificuldades em se conectar com o modelo tradicional do livro didático, geralmente distante de sua realidade cotidiana. Ao incorporar metodologias mais lúdicas, tecnológicas ou baseadas em situações práticas, cria-se um ambiente mais atrativo, que favorece a construção do conhecimento de forma mais significativa.

Trata-se, portanto, de uma estratégia pedagógica que busca não apenas transmitir conteúdos, mas aproximá-los do contexto sociocultural dos estudantes, respeitando suas vivências e valorizando seu protagonismo no processo de aprendizagem. Dessa forma, adaptar o ensino às necessidades e ao perfil dos estudantes não é apenas uma escolha metodológica, mas uma ação pedagógica essencial para a promoção da equidade e da eficácia no processo educacional.

Figura 4 - Exemplo de atividade não- gamificada no ELO



Fonte: (Duarte, 2017)

Na figura 2, observa-se o uso da série *Friends* em uma atividade de língua inglesa com formato tradicional. Apesar de utilizar um recurso audiovisual popular, a proposta se restringe ao preenchimento de lacunas, sem a presença de elementos que promovem engajamento, como desafios e recompensas. A ausência de recursos motivacionais limita o envolvimento dos estudantes e mantém a aprendizagem em uma lógica mecânica e pouco interativa. Esse exemplo evidencia a necessidade de ir além da simples utilização de materiais atrativos, refletindo sobre práticas pedagógicas que estimulem a participação ativa e tornem o processo de aprendizagem mais significativo.

Dessa forma, a gamificação emerge como uma ferramenta eficaz para tornar o livro didático mais atrativo, acessível e condizente com a realidade dos alunos da escola pública. Ao incorporar princípios como prazer, persistência e superação nas propostas pedagógicas, os docentes não apenas aumentam o interesse dos estudantes, mas também promovem a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e centrado no aluno. A gamificação, quando bem planejada e implementada, pode contribuir para a criação de uma cultura escolar que valoriza o protagonismo estudantil, a autonomia e a resiliência, elementos essenciais para a aprendizagem efetiva e para a formação integral dos alunos.

Além disso, ela favorece a contextualização do conteúdo, permitindo que os alunos estabeleçam conexões entre o que aprendem e suas experiências de vida. Isso fortalece não apenas a aprendizagem do idioma, mas também habilidades socioemocionais importantes.

3 REVISÃO DE LITERATURA

Pesquisas indicam que o ensino de inglês na escola pública enfrenta desafios significativos, principalmente devido à escassez de recursos didáticos contextualizados. Além disso, a carência de formação continuada para os professores dificulta a superação dessas limitações. Conforme apontam Trindade e Castro (2021), essas dificuldades afetam diretamente o aprendizado dos alunos.

A pesquisa de Trindade e Castro (2021) analisou os desafios diversificados na escola pública, onde o contato com o idioma muitas vezes ocorre apenas no ambiente escolar. Isso é ilustrado na literatura acadêmica destacado pela falta de recursos didáticos que sejam contextualizados, a falta de formação continuada partindo dos docentes que acaba implicando de forma negativa ao processo.

Uma das questões discutidas na literatura é a inadequação dos livros didáticos ao contexto sociocultural dos alunos, dificultando o engajamento e a compreensão dos conteúdos. Sarmiento e Lamberts (2016) destacam que a personalização das atividades e a introdução de conteúdos contextualizados tornam o ensino de inglês mais significativo para os estudantes da escola pública. E com isso, a adaptação do material didático é apontada como uma estratégia essencial para tornar o ensino mais acessível e eficaz.

Harmer (2007) enfatiza a importância de uma abordagem mais dinamizada que acabe favorecendo a interação dos alunos com o conteúdo. Entre esse fator, a gamificação emerge como uma grande estratégia para engajar os estudantes e ajudar na aprendizagem. Desta forma, a introdução de elementos ligados ao ensino de inglês pode contribuir para uma construção de um material mais adequado à realidade dos alunos no contexto de escola pública.

A BNCC (Brasil, 2018) também apresenta uma importante contribuição para a discussão sobre a abordagem do ensino de inglês nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O documento destaca a necessidade de desenvolver a competência comunicativa dos alunos, promovendo um ensino que valorize contextos reais e atividades interativas. Sendo assim, a adaptação do livro didático, considerando as diretrizes desse documento normativo, constitui um caminho relevante para aproximar o ensino da realidade dos estudantes.

Portanto, é possível apontar que a literatura destaca elementos acerca da reformulação dos livros didáticos de língua inglesa e que é estratégia viável para tornar o ensino mais eficaz e acessível. Com base nessas discussões, esta pesquisa busca investigar como as adaptações no material didático podem aproximar o ensino da realidade dos alunos do 6º ano da Escola Municipal Professor José do Patrocínio Barra, promovendo uma aprendizagem mais significativa e alinhada às suas necessidades.

4 METODOLOGIA

Este capítulo apresenta os procedimentos metodológicos adotados na pesquisa, com o objetivo de compreender a adaptação do livro didático de língua inglesa no contexto da Escola Municipal Professor José do Patrocínio Barra. Inicialmente, é descrita a abordagem qualitativa da investigação, justificando sua escolha e fundamentação. Em seguida, detalha-se o contexto e os participantes da pesquisa, com foco na turma do 6º ano e no professor de inglês. Na sequência, são apresentados os passos da pesquisa, como o diagnóstico do material didático, a observação em sala de aula, a adaptação das atividades e a aplicação de estratégias de gamificação. Por fim, descreve-se o processo de análise dos dados, relacionando-os com as diretrizes da BNCC e com os autores que embasam o estudo.

4.1 Considerações sobre a natureza da pesquisa

A presente pesquisa se caracteriza como qualitativa, com enfoque na pesquisa-ação, pois visa compreender, intervir e transformar a realidade do ensino de língua inglesa em uma turma do 6º ano da Escola Municipal Professor José do Patrocínio Barra. Segundo Silva, Matias e Barros (2022), a pesquisa-ação é marcada por uma relação colaborativa entre o pesquisador e os participantes, valorizando a escuta sensível, a dialogicidade e a construção conjunta do conhecimento. Dessa forma, a investigação não se limita à análise teórica, mas envolve uma atuação prática por meio da aplicação de atividades gamificadas adaptadas do livro didático, observando suas repercussões no processo de ensino-aprendizagem. A escolha por essa abordagem se justifica pela necessidade de desenvolver estratégias pedagógicas que considerem o contexto dos alunos, promovam maior engajamento e possibilitem a ressignificação das práticas docentes, como propõe a pesquisa-ação no campo educacional.

4.2 Contexto, participantes e geração de dados

A pesquisa foi realizada com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental, composta por alunos da rede pública. A escolha desse público foi feita pela necessidade de tornar o ensino de língua inglesa mais próximo e acessível, de maneira significativa nos anos iniciais e partindo da observação feita ainda nos estágios supervisionados. O professor responsável pela disciplina de inglês também foi convidado para participar do estudo, tendo em vista que o docente pode fornecer informações sobre como são os desafios enfrentados no uso do livro didático e contribuindo para a construção das adaptações propostas.

A pesquisa foi conduzida por meio da aplicação de estratégias de gamificação em aulas de língua inglesa, com o objetivo de adaptar o livro didático à realidade dos alunos do 6º ano da Escola Municipal Professor José do Patrocínio Barra. A primeira etapa consistiu na análise do material didático utilizado pela turma, com o intuito de identificar atividades que apresentam obstáculos à compreensão e participação dos estudantes. A partir dessa análise, foram selecionadas atividades da unidade trabalhada pelo professor, as quais foram reformuladas com base em elementos da gamificação, como desafios, recompensas simbólicas (adesivos, pontos ou medalhas), rankings e dinâmicas de jogos.

Na etapa seguinte, essas atividades adaptadas foram aplicadas em sala de aula durante um período previamente combinado com o professor da turma. Durante a aplicação, foi realizada a observação direta das aulas, registrando o engajamento, a participação dos alunos e suas reações frente às atividades gamificadas. Ao final do processo, foi aplicado um breve questionário oral aos alunos e conduzida uma troca de conhecimentos com professor, a fim de colher impressões sobre a eficácia das adaptações propostas. Os dados coletados foram analisados de forma qualitativa, buscando compreender como o uso da gamificação contribuiu (ou não) para o aumento do interesse, da participação e da aprendizagem na disciplina de inglês.

Os dados coletados ao longo da pesquisa foram analisados a partir das respostas dos alunos e do professor, relacionando-as com as observações do uso do material adaptado. A interpretação dos resultados foi fundamentada nas diretrizes da BNCC (BRASIL, 2018) e nas discussões teóricas de Harmer (2007), Sarmiento e Lamberts (2016), Trindade e Castro (2021), bem como nas contribuições de Leffa (2020), autor fundamental para o conceito de gamificação, e Bussarello (2016), que destaca a importância da adaptação pedagógica para o engajamento dos alunos, garantindo que a adaptação do livro didático esteja alinhada às necessidades do contexto escolar investigado.

3 ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, apresentam-se os dados gerados a partir das etapas de investigação dessa pesquisa. Primeiramente, faremos uma discussão crítica sobre o livro didático utilizado no contexto investigado nesta pesquisa e, na sequência, contamos com apresentação das propostas de tarefas gamificadas desenvolvidas, bem como os *insights* advindos da implementação em sala de aula.

3.1 O livro didático

O livro didático *Ways English for Life 6º ano*, de autoria de Cláudio de Paiva Franco e Kátia Cristina do Amaral Tavares, publicado pela editora FTD em 2022, foi desenvolvido com base na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e nos níveis A1–A2 do Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR). O material conta com uma proposta de promover o ensino de inglês de forma contextualizada, comunicativa e significativa, centrando-se nas práticas de linguagem e na vivência real do idioma. O conteúdo é organizado em torno de temas do cotidiano e de relevância social. Além disso, a obra estimula a formação crítica por meio de textos multimodais e atividades que integram leitura, escuta, produção oral e escrita, oferecendo apoio visual, glossário ilustrado e recursos digitais.

O livro é estruturado em torno de oito temas, contando ainda com uma unidade de boas-vindas e uma seção classificada como “Classroom Language”, pensada para apresentar o material de forma acolhedora e proporcionar o primeiro contato dos alunos com o conteúdo. Essa seção já introduz expressões úteis para o cotidiano das aulas, incentivando o uso da língua desde o início e promovendo a integração das quatro habilidades linguísticas: leitura, escuta, fala e escrita. Entre os recursos didáticos oferecidos, destacam-se o glossário ilustrado, as seções de revisão e os exercícios interativos, que tornam as aulas mais dinâmicas e enriquecem o processo de ensino-aprendizagem. Com essa proposta, *Ways English for Life* busca ir além do ensino da língua em si, contribuindo também para o desenvolvimento do letramento crítico e da autonomia dos estudantes. Para ilustrar melhor essa proposta, a figura abaixo, retirada diretamente do livro didático, apresenta a seção Classroom Language:

Figura 5 - Unidade de apresentação do livro didático.



Fonte: Franco Tavares; TAVARES (2022, p. 4)

Cada tema tem seções como *Getting Started* (para aprender vocabulário com imagens), *Tips into Practice* (dicas de leitura e audição), *Working Together* (trabalhos em grupo), *Vocabulary Corner* e ainda projetos, jogos, músicas e vídeos. No final de cada tema, há revisões com explicações de gramática e exercícios adicionais.

Junto com o livro, o professor recebe um manual com orientações de como usar o material, sugestões para avaliar os alunos e atividades extras. Assim, "Ways" é uma ferramenta de ensino bem completa e focada em construir um aprendizado que realmente se conecta com o vocabulário, a gramática e a prática tradicional.

3.2 A construção da gamificação

A atividade gamificada intitulada "*Missão: Pet Rescuer!*" foi pensada e elaborada como uma alternativa lúdica e engajadora à abordagem tradicional de ensino de vocabulário relacionado a animais. A proposta surgiu a partir da observação das aulas e da baixa participação dos alunos em atividades convencionais retiradas do livro didático utilizado, que muitas vezes apresentavam exercícios mecânicos e pouco atrativos. Inspirada em metodologias ativas, a atividade foi desenvolvida com o objetivo de tornar o aprendizado mais significativo por meio da integração de elementos de jogo, narrativa e cooperação.

A temática central envolve uma missão fictícia: salvar animais domésticos em perigo, essa narrativa serviu como ponto de partida para explorar o vocabulário de forma contextualizada, já que o conteúdo abordado originalmente no livro tratava da identificação de pets. Para a construção da proposta, foram considerados os interesses da turma e motivação, os conteúdos previamente trabalhados, e estruturas simples em inglês utilizadas para a identificação e descrição de pets.

A gamificação foi incorporada de forma estratégica, transformando uma simples atividade de vocabulário em uma experiência interativa, na qual os alunos precisavam, a partir de imagens projetadas, identificar quais animais eram considerados "pets" e justificar suas escolhas fazendo uso da língua inglesa com estruturas simples. A atividade foi aplicada de forma dinâmica e planejada, iniciando com a apresentação da missão por meio de uma imagem projetada, que introduziu os alunos à narrativa de resgate de animais domésticos em perigo.

A atividade "*Missão: Pet Rescuer!*" Foi desenvolvida partindo do objetivo de abordar o vocabulário relacionado a animais e desenvolvendo também a prática da língua oral no ambiente de sala de aula, sem deixar de promover um ambiente colaborativo. Fazendo relação com o sistema de MDE, primeiramente a mecânica, os alunos organizados em grupos que foram previamente definidos, recebiam cartões ilustrados com diferentes animais, e simultaneamente imagens eram projetadas, ao decorrer de cada rodada da atividade, os alunos deveriam conversar entre si e classificar os animais como "pet" ou "não pet", e com isso de forma oral justificando a sua escolha fazendo uso da língua inglesa com frases curtas e simples.

Em relação a pontuação, a mesma era distribuída da seguinte maneira: um por uma classificação correta e dois de bônus extras pela justificativa oral, a atividade foi desenvolvida em níveis de dificuldade crescentes, com animais menos óbvios nas frases finais. No eixo da dinâmica, a proposta incorpora e estimula a cooperação entre os grupos formados, que ao decorrer da atividade interagem entre eles para elaborar a melhor resposta e com isso eram definidas as funções e as decisões dos grupos, promovendo um engajamento e fazendo com que todos estivessem imersos na atividade e no contato com a língua. Quanto à estética, foi feito o uso de cartões com imagens e contando também com imagem projetada abordando a narrativa lúdica de um desafio, o que gerou uma participação ativa e proveitosa em sala de aula, pois elementos como a diversão, competição e conquistas ao alcançar a pontuação

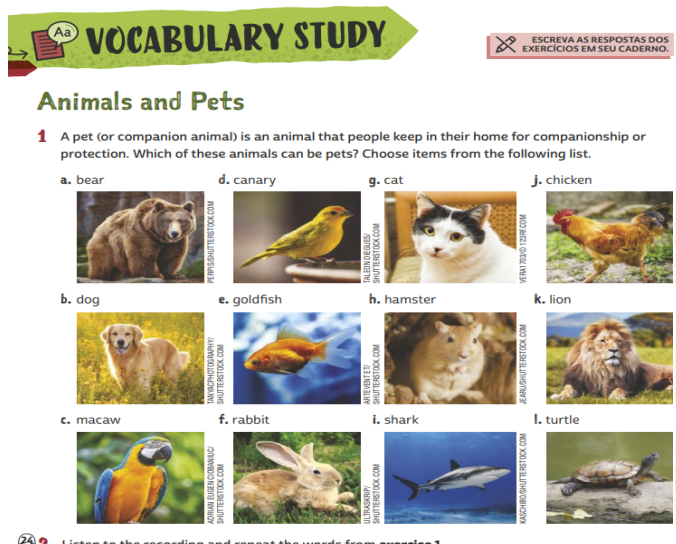
desejada foram imprescindíveis para o engajamento dos alunos e para a criação de um ambiente motivador e ativo na aprendizagem.

Inspirada em vivências anteriores no estágio supervisionado, a proposta buscou preencher a lacuna entre atividades tradicionais e promover metodologias mais envolventes. A gamificação transformou o ensino de vocabulário desta aula em uma experiência interativa, motivadora e significativa, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, além de incentivar a reflexão docente sobre a inovação em sala de aula.

3.3 Insights a partir da implementação das tarefas gamificadas

De acordo com as observações e seguindo o cronograma de assuntos estudados pela turma, foi possível se deter com maior atenção na unidade 6, cujo tema é *Save The Animals!* e ao acompanhar a unidade, se desenvolveu uma gamificação no tópico de vocabulário. Com o propósito de ilustrar de forma mais prática os aspectos da gamificação, as imagens a seguir apresentam uma comparação entre uma atividade tradicional e sua versão gamificada:

Figura 6 - Atividade de vocabulário não gamificada



Fonte: FRANCO; TAVARES (2022, p. 109)

A figura 6 apresenta uma atividade tradicional do livro didático da seção "Vocabulary Study", com foco no tema "Animals and Pets". Nela, os alunos devem identificar, a partir de imagens e nomes, quais animais podem ser considerados pets. Apesar de trabalhar o vocabulário de forma visual e contextualizada, trata-se de uma proposta tradicional, causando assim uma baixa participação e interatividade no contexto de sala de aula.

Durante a aplicação da atividade gamificada intitulada "Missão: Pet Rescuer!", foi possível observar um aumento significativo no engajamento dos alunos em comparação com a atividade tradicional apresentada anteriormente, despertando uma interação com questionamentos relacionados à atividade e maior participação. A proposta consistia em identificar, de forma lúdica e interativa, quais animais poderiam ser classificados como "pets", por meio de um jogo com elementos visuais, sistema de pontos (estrelas) e penalizações (corações), além de um ranking geral dos participantes.

A atividade foi desenvolvida em grupo e contou com regras claras para um melhor desenvolvimento em sala, pontuação visível no quadro da sala de aula e incentivo à participação ativa dos discentes. Os alunos demonstraram entusiasmo ao interagir com a

imagem projetada e participar do desafio proposto. A inclusão de um contexto narrativo para “salvar os pets” também contribuiu para a motivação e foco durante a realização da tarefa, pois muitos alunos interagem bastante com os animais ilustrados.

Figura 7 - Atividade Gamificada



Fonte: Imagem criada com inteligência artificial.

Na figura 7 é ilustrada a parte visual da dinâmica gamificada e mostrou-se eficaz na construção coletiva do conhecimento partindo da socialização feita juntamente com o professor e os alunos, promovendo a cooperação, o uso funcional da língua estrangeira e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Ao comparar essa proposta gamificada com a atividade tradicional (analisada anteriormente), nota-se que a versão gamificada contribuiu para maior participação, memorização do vocabulário e entusiasmo dos alunos, a partir dessas observações, percebe-se que os alunos demonstraram maior domínio do vocabulário, com uso mais frequente e contextualizado das palavras trabalhadas, reforçando a importância de adequar o material didático à realidade e ao perfil dos estudantes, como é possível observar o quadro comparativo, são exemplificados os elementos considerados em cada aspecto desenvolvido e observado.

TABELA 1- QUADRO COMPARATIVO

CATEGORIA	Atividade Tradicional (Ways – 6º ano).	Atividade Gamificada (Missão: Pet Rescuer!).
FORMATO DA ATIVIDADE	Lista de imagens com nomes de animais; os alunos identificam quais podem ser considerados pets.	Jogo interativo com missão de resgatar pets; inclui tarefas em etapas, com trabalho em grupo e contato com a língua inglesa.
INTERAÇÃO	Atividade individual, realizada no caderno, com uma baixa troca entre os alunos.	Participativa e dinâmica; pode ser feita em duplas ou grupos e dessa maneira incentiva a colaboração da turma.
RECURSOS VISUAIS	Conta com ilustração dos animais.	Elementos visuais como estrelas (pontos), ícones de

CATEGORIA	Atividade Tradicional (Ways – 6º ano).	Atividade Gamificada (Missão: Pet Rescuer!).
		pets.
MOTIVAÇÃO	Limitada; e com base somente no conteúdo que está sendo apresentado.	Alta; impulsionada pelo sistema de recompensas e desafios.
OBJETIVO DE APRENDIZAGEM	Vocabulário relacionado a animais domésticos (pets).	Conteúdo semelhante, com foco na tomada de decisões e resoluções de desafios.
FEEDBACK	O professor pode corrigir de forma posterior, sem um retorno imediato para o aluno.	Feedback rápido e instantâneo, por meio de erros e acertos que geram reações (ganho/perda).
ADEQUAÇÃO AO ALUNO	Linguagem acessível, mas pouco adaptada à realidade dos discentes.	Personalizada com elementos ligados ao contexto dos alunos, aumentando o engajamento.

Fonte: Autoria própria (2025)

Conforme proposto por Leffa (2020), a gamificação pode transformar atividades mecânicas e desmotivadoras em experiências de aprendizagem mais envolventes, como foi o exemplo da atividade desenvolvida com a turma escolhida, algo que ficou evidente na reação positiva da turma e empolgação dos alunos. A presença de desafios, recompensas simbólicas e elementos de jogo tornou o conteúdo mais próximo da realidade e do interesse dos estudantes da escola pública analisada.

Durante a realização da pesquisa e a aplicação da proposta gamificada, foi possível perceber não apenas o maior envolvimento dos alunos, mas também o interesse do professor em refletir sobre suas próprias práticas. Em conversa realizada após a intervenção, o docente relatou que, em seus planos de aula, costuma registrar o uso do livro didático com a sigla "LD" e utilizá-lo como base em alguns momentos. No entanto, com autorização da gestão escolar, ele busca adaptar as atividades do material, e, sempre que possível, incorporar propostas de outras fontes que possam promover maior interação e participação dos alunos.

Ao conhecer a proposta de gamificação desenvolvida neste trabalho, o professor demonstrou entusiasmo, reconhecendo a importância de metodologias que fogem da estrutura engessada do livro didático. Ele afirmou que, a partir da experiência vivida com a turma, passou a compreender melhor esse tipo de abordagem e refletir sobre a possibilidade de diversificar suas aulas. Inclusive, manifestou o desejo de compartilhar essa metodologia com outros professores e com a coordenação pedagógica da escola, com o objetivo de ampliar o uso de estratégias gamificadas no ambiente escolar.

Esse retorno positivo reforça a relevância da pesquisa e evidencia como a formação continuada pode surgir também a partir de práticas pedagógicas reflexivas, desenvolvidas no cotidiano da escola e voltadas para a realidade dos alunos da rede pública.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo analisar e adaptar atividades do livro didático de língua inglesa utilizado no 6º ano do Ensino Fundamental, por meio da estratégia de gamificação, a fim de torná-lo mais próximo da realidade dos alunos e favorecer o processo de ensino e aprendizagem mais interativo. Para alcançar esse propósito, foi levado em consideração as necessidades dos alunos em relação ao aprendizado de inglês, o reconhecimento das lacunas presentes no livro didático que dificultam esse processo e o desenvolvimento de atividades contextualizadas que dialogassem com o cotidiano dos estudantes, estruturando estratégias gamificadas capazes de tornar o ensino mais acessível e motivador.

A partir da análise do livro *Ways* (Franco; Tavares, 2022) da observação em sala de aula e uma dialogicidade com o professor, constatou-se que muitas das atividades propostas não dialogavam com a realidade dos alunos, o que resultava em baixa participação e interesse nas aulas e na aprendizagem da língua inglesa. A aplicação da atividade gamificada “*Missão: Pet Rescuer!*” representou uma tentativa de superar essas barreiras, transformando uma proposta tradicional em uma experiência mais lúdica, interativa e significativa. Os resultados indicaram um aumento notável no engajamento dos alunos no momento da atividade, se tornou notória uma maior colaboração entre os grupos, além de indícios de aprendizado mais efetivo do vocabulário trabalhado, foi um momento marcante e prazeroso, pois ao observar os resultados é possível notar como a estratégia de gamificação se mostrou eficaz em sala de aula e observar a maior participação dos alunos é um dos maiores e melhores resultados a serem apontados.

Entretanto, a pesquisa apresentou algumas limitações, dentre elas a principal foi a possibilidade de gamificar apenas uma atividade do livro por uma questão relacionada à carga horária da disciplina, o que restringe a avaliação dos efeitos da proposta a curto prazo e a um única unidade. Além disso, a intervenção foi realizada com apenas uma turma, e futuras pesquisas podem aprofundar estratégias em demais turmas com diferentes níveis e aplicando assim a gamificação em diferentes contextos escolares. Ainda assim, os dados coletados demonstram o potencial da estratégia adotada para transformar a dinâmica das aulas e abrir espaço para reflexões pedagógicas mais profundas.

Diante disso, sugere-se que pesquisas futuras ampliem o número de atividades adaptadas e envolvem diferentes séries e escolas, possibilitando um mapeamento mais abrangente dos benefícios da gamificação. Além disso, seria relevante explorar o uso da gamificação em demais contextos do ensino, bem como auxílio para o professor e suas estratégias pedagógicas. Acredita-se que iniciativas como esta podem contribuir significativamente para um ensino de inglês mais inclusivo, engajador e alinhado às reais necessidades da escola pública brasileira.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília: MEC, 2018;

BUSSARELLO, Luiz César Ribeiro et al. **Gamification: princípios e estratégias**. Porto Alegre: SAGAH, 2016;

DUARTE, Gabriela Bohlmann. **Gamificação na aprendizagem de inglês: uma análise sobre Recursos Educacionais Abertos, Motivação e Feedback**. Disponível em: <file:///C:/Users/Samsung/Downloads/16434-Texto%20do%20artigo-60127-1-10-20191223.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2025.

FRANCO, Claudio de Paiva; TAVARES, Kátia Cristina do Amaral. *Língua Inglesa: 6º ano – Ensino Fundamental: Anos Finais*. 1. ed. São Paulo: FTD, 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 20 fev. 2025;

HARMER, Jeremy. **The practice of English language teaching**. 4. ed. Harlow: Pearson Longman, 2007;

LEFFA, Vilson José. **Gamificação no ensino de línguas**. Perspectiva, Florianópolis, v. 38, n. 2, p. 01–14, abr./jun. 2020. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 21 abr. 2025;

LEFFA, Vilson José. Criação de bodes, carnavalização e cumplicidade: **considerações sobre o fracasso de LE na escola pública**. In: LIMA, Diógenes Cândido de (org.). *Inglês em escolas públicas não funciona?: uma questão, múltiplos olhares*. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p. 51-72.

RICHARDS, Jack. **The role of textbooks in a language program**. New Routes, n. 17, 2002; SARMENTO, Simone; LAMBERTS, Denise von der Heyde. **Pesquisas sobre livros didáticos: o estado da arte**. Entretextos, Londrina, v. 17, n. 1, 2016. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/entretextos/article/view/28220>. Acesso em: 15 fev. 2025;

SILVA, João. 2018. 100 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação) — Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2018. Disponível em: <https://edoc.ufam.edu.br/retrieve/de412af3-6229-4e31-8dce-a7d761971342/TCC-Letras-2018-Arquivo.015.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2025.

Trindade, S.; Miranda De Castro, L. **Os Desafios Do Ensino E Aprendizagem De Língua Inglesa No Ensino Fundamental De Escolas Da Rede Pública No Município De Humaitá-Am** 1. [S.L: S.N.].

FRANCO, Claudio de Paiva; TAVARES, Kátia Cristina do Amaral. *Língua Inglesa: 6º ano – Ensino Fundamental: Anos Finais*. 1. ed. São Paulo: FTD, 2022.