



## A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LEITURA EM LÍNGUA INGLESA: CONTRIBUIÇÕES E APLICAÇÕES

Ana Carolina Carvalho Monaco da Silva<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este trabalho teve como objetivo geral investigar as contribuições das atividades gamificadas à competência leitora no ensino em língua inglesa. Para isso, os aspectos metodológicos perpassaram a pesquisa descritiva documental, de natureza qualitativa, com delineamento de levantamento, que consistiu no estudo e levantamento de informações sobre as práticas de leitura e as experiências de gamificação, buscando apresentar uma sugestão de atividade gamificada a ser utilizada nas aulas de língua inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental. Verificou-se que a competência leitora tem, notoriamente, importância primordial para os indivíduos em sua língua materna, como uma prática comunicativa democratizada e democratizante que possibilita ao sujeito uma maior autonomia e cidadania. Essa relevância se expande para a língua estrangeira, dentro da proposta apresentada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na medida em que os estudantes podem explorar práticas de linguagem para a construção de significados, em uma relação que envolve aspectos de prática social e de constituição de sujeito. Assim, a leitura

---

<sup>1</sup> Discente concluinte do curso de Especialização em Metodologia do Ensino de Línguas pelo IF Sertão PE. Email: [anaccnina@gmail.com](mailto:anaccnina@gmail.com)

em língua adicional abre espaço para reflexão, autonomia e sensibilização ao outro na busca por uma compreensão de sua própria realidade. Como auxílio no caminho para o letramento, o docente pode elaborar questionamentos que auxiliem o processamento e a compreensão do texto. O jogo, por sua vez, é um instrumento pedagógico que pode auxiliar o professor no processo de ensino aprendizagem da língua inglesa, portanto a gamificação pode contribuir para uma aprendizagem mais significativa e atrativa para os estudantes nos anos iniciais do ensino fundamental, inserindo o lúdico, a motivação e a interação. A pesquisa evidenciou que as atividades gamificadas podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento da competência leitora no ensino em língua inglesa voltado para estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino de língua inglesa. Habilidade leitora. Gamificação.