REVISTA multifaces

vol. 5, n. 2, dezembro, 2023 ISSN: 2595-9670 https://multifaces.ifnmg.edu.br/

Dossiê Temático: Paulo Freire

Explorando as Conexões entre a Política Educacional de Paulo Freire e o Uso da Gamificação no Ensino de Língua Inglesa

Jaqueline Gisele dos Santos*

* *Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)*

Detalhes Editoriais

Sistema double-blind review

Histórico do Artigo

Submetido: 30 de jun. de 2023
Revisado: 30 de out. de 2023
Aceito: 04 de dez. de 2023
Disponível online: 28 de dez. de 2023

Artigo ID: #343

Editor Gerente:
Prof. Gustavo Henrique Silva de Souza
Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, IFNMG

Editor Adjunto:
Prof. Nilton Cesar Lima
Universidade Federal de Uberlândia, UFU

Organizadores - Dossiê Paulo Freire:
Prof. Admilson Eustáquio Prates
Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, IFNMG

Prof. Leonardo Augusto Couto Finelli
Universidade Estadual de Montes Claros, UNIMONTES

Prof. Bergston Luan Santos
Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, IFNMG

Revisão e Diagramação:
Suzane Fátima Ribeiro Santos
Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, IFNMG

Como citar:
SANTOS, J. G. dos. Explorando as conexões entre a política educacional de Paulo Freire e o uso da gamificação no ensino de Língua Inglesa. ***Revista Multifaces***, v. 5, n. 2, Dossiê Temático Paulo Freire, p. 30-35, 2023.

DOI:
https://doi.org/10.29327/2169333.5.2-5

***Autor de contato:**
Jaqueline Gisele dos Santos
jaquelinegisele@hotmail.com

Resumo

O presente artigo teve como objetivo explorar a relevância da política educacional de Paulo Freire, no contexto do ensino de língua inglesa, ao adotar a abordagem da metodologia ativa e estabelecer conexões com a gamificação. A metodologia utilizada para o estudo foi a de cunho qualitativo de revisão bibliográfica, que permitiu não só acessar e compreender os princípios da política educacional de Paulo Freire como as concepções das metodologias ativas e da gamificação, buscando estratégias participativas e engajantes para a promoção de uma aprendizagem significativa e da autonomia dos estudantes. Embora Freire não tenha abordado diretamente o conceito de gamificação, é possível estabelecer uma conexão entre a sua abordagem pedagógica e os princípios dessa estratégia. Ao valorizar o diálogo, a participação ativa, a contextualização dos conteúdos e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, a política educacional freiriana compartilha afinidades com os princípios da gamificação, como a criação de um ambiente estimulante, desafiador e motivador. A partir dessa análise, evidenciou-se como a adoção da gamificação, exemplificada pelo uso do Kahoot!, pode contribuir para uma educação emancipatória e alinhada aos princípios de Paulo Freire, promovendo o engajamento dos estudantes e estimulando sua busca autônoma pelo conhecimento.

Palavras-chave: Política educacional. Paulo Freire. Metodologias ativas. Gamificação. Ensino de Língua Inglesa.

Exploring the Links between Paulo Freire's Pedagogy and the Use of Gamification in English Language Teaching

Abstract

This paper aims to explore the relevance of Paulo Freire's pedagogy in the context of English language teaching by adopting the approach of active methodology and making connections with gamification. The methodology used for the study was a qualitative literature review, which allowed us to access and understand not only the principles of Paulo Freire's pedagogy, but also the concepts of active methodologies and gamification, seeking participatory and engaging strategies to promote meaningful learning and student autonomy. Although Paulo Freire did not directly address the concept of gamification, it is possible to draw a connection between his pedagogical approach and the principles of this strategy. By valuing dialogue, active participation, contextualization of content, and the development of student autonomy, Freire's pedagogy shares affinities with the principles of gamification, such as the creation of a stimulating, challenging, and motivating environment. This analysis shows how the adoption of gamification, as exemplified using Kahoot! can contribute to emancipatory education in line with Paulo Freire's principles by promoting student engagement and stimulating their autonomous search for knowledge.

Keywords: Education Policy. Paulo Freire. Active Methods. Gamification. Teaching English.

Montes Claros – MG. Todos os direitos reservados ao IFNMG.

Introdução

A relevância da política educacional de Paulo Freire, no contexto do ensino de língua inglesa, pode ser reconhecida mundialmente como uma abordagem pedagógica que valoriza a participação ativa dos estudantes, a contextualização dos conteúdos e o desenvolvimento da autonomia e consciência crítica. Nesse sentido, a adoção de metodologias ativas, como a gamificação, e as práticas com ferramentas, por exemplo, o Kahoot!, têm se mostrado estratégias eficazes para promover uma aprendizagem significativa e engajante no ensino de língua inglesa.

A abordagem freiriana enfatiza a importância do diálogo e da participação ativa dos estudantes como elementos essenciais para uma educação libertadora. Ao adotar a gamificação, especificamente por meio do uso de jogos digitais como o Kahoot!, os professores podem proporcionar um ambiente propício para a expressão das vozes dos estudantes, permitindo a interação, a colaboração e as tomadas de decisão, estimulando a participação de todos os estudantes de forma democrática. Essa abordagem cria um espaço onde os alunos se sentem encorajados a compartilhar seus saberes, ideias e opiniões, promovendo a construção coletiva do conhecimento.

A gamificação, aliada ao ideário freiriano, pode criar situações-problema e desafios contextualizados, que incentivam os estudantes a refletir criticamente sobre as questões relevantes. Essa prática reflete o pensamento de Freire (1970, 1996, 2020) e a sua defesa quanto à importância da contextualização dos conteúdos, tornando-os significativos e relacionados à realidade dos estudantes. Por meio da gamificação, os professores podem apresentar desafios e cenários autênticos, nos quais os alunos são convidados a aplicar o conhecimento da língua inglesa em situações do mundo real, estimulando a reflexão crítica, a análise de problemas e a busca por soluções, aproximando o processo de ensino e aprendizagem da realidade vivida pelos estudantes.

Dessa forma, será realizada uma revisão de literatura, embasada em estudos e pesquisas que abordam a temática das metodologias ativas, como a gamificação, e da política educacional freireana. Essa revisão permitirá a análise dos principais conceitos e fundamentos teóricos relacionados aos temas propostos, a fim de embasar a discussão e a análise dos resultados.

Além disso, justifica-se a relevância do estudo, diante da importância de explorar abordagens inovadoras e eficazes no ensino de língua inglesa, que promovam uma aprendizagem significativa e engajante aos estudantes. A utilização da gamificação, aliada à perspectiva freiriana, apresenta um potencial para transformar a dinâmica da sala de aula, promovendo a participação ativa dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas, além do estímulo à autonomia e ao empoderamento dos alunos.

A estrutura deste artigo está organizada de forma a apresentar nas próximas seções: os fundamentos teóricos que embasam a política educacional de Paulo Freire; as metodologias ativas com foco na gamificação; a descrição da metodologia utilizada nesta pesquisa, destacando os procedimentos adotados na revisão de literatura, e os resultados alcançados, evidenciando as conexões entre a política educacional de Freire, a gamificação e o ensino de língua inglesa. Após isso, nas considerações finais, ressaltam-se as contribuições e os impactos esperados com a adoção dessas abordagens no ensino de língua inglesa.

Essa organização visa alcançar o objetivo principal deste estudo, que é explorar a relevância da política educacional de Paulo Freire, no contexto do ensino de língua inglesa, ao adotar a abordagem da metodologia ativa e estabelecer conexões com a gamificação.

Revisão de Literatura

Os fundamentos teóricos que embasam a política educacional de Paulo Freire (1970, 1996, 2020) e as metodologias ativas, como a gamificação, são essenciais para compreender a relevância e o potencial dessas abordagens no ensino de língua inglesa. Isso porque a política educacional freireana é fundamentada em sua visão de uma educação libertadora, na qual os estudantes são participantes ativos no processo de aprendizagem. Em suas obras *Pedagogia do Oprimido* (1970), *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa* (1996) e *Pedagogia dos sonhos possíveis* (2020), Freire enfatiza a importância do diálogo, da participação e da conscientização para o desenvolvimento crítico e emancipatório dos indivíduos, bem como, afirma que o conhecimento verdadeiro só emerge por meio da inventividade, da recriação e da incessante busca, demonstrando a urgência de perpetuar a renovação da educação em face dos desafios cotidianos.

O autor defende uma abordagem pedagógica baseada na problematização da realidade social, na valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes e na promoção da autonomia e da consciência crítica (Freire, 1970, 1996). A essa concepção, mostra-se viável agregar metodologias diferenciadas, como a gamificação, que, conforme discutido por Juul, em seu livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), refere-se à aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, como o caso da aula de língua inglesa.

Montes Claros – MG. Todos os direitos reservados ao IFNMG.

Assim, a gamificação busca engajar os alunos, estimular a motivação intrínseca e promover uma aprendizagem significativa, por meio do uso de recompensas, desafios e interações lúdicas (Anunpattana *et al.*, 2021). Nesse sentido, Deterding e colaboradores, no artigo *From game design elements to gamefulness: defining 'gamification'* (2011), destacam a importância de criar experiências envolventes que despertem a curiosidade e o prazer de aprender.

A prática das metodologias ativas, como a abordagem da gamificação, está fundamentada em teorias educacionais que promovem a participação ativa e a construção do conhecimento pelos estudantes. Uma dessas teorias é a aprendizagem cooperativa, mencionada por Johnson, Johnson e Smith, no artigo *Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory* (2018), em que eles enfatizam que esse método promove a interação e a colaboração entre os estudantes, o compartilhamento de conhecimento e a responsabilidade coletiva pelo aprendizado.

Além disso, o conceito de sucesso estudantil e condições favoráveis para o aprendizado, discutido por Kuh et al. (2015), no livro *Student Success in College: Creating Conditions That Matter*, ressalta a importância de se proporcionar um ambiente de aprendizagem estimulante, que envolva os estudantes ativamente em seu processo de desenvolvimento acadêmico e pessoal.

Ao adotar as metodologias ativas, a exemplo da gamificação, no ensino de língua inglesa, os professores podem integrar os fundamentos teóricos da política educacional de Paulo Freire. A valorização do diálogo, da participação ativa dos estudantes, da problematização e da contextualização dos conteúdos pode ser alcançada por meio da aplicação de estratégias participativas, interativas e engajantes, como o uso do Kahoot! e de outros recursos da gamificação.

Dessa forma, os alunos são incentivados a serem protagonistas de sua própria aprendizagem, desenvolvendo autonomia, consciência crítica e habilidades para a vida, mediante a relação estabelecida entre a adoção de uma política educacional pautada nos ensinamentos de Freire (1970, 1996, 2020) e nas metodologias ativas como a gamificação, especialmente no contexto do ensino de língua inglesa.

Metodologia da Pesquisa

Para desenvolver esta pesquisa, adotou-se a metodologia de cunho qualitativo, por meio de uma revisão bibliográfica, em que foram explorados os fundamentos teóricos de cada abordagem: ideário freireano, metodologias ativas, gamificação e ensino de língua inglesa, a fim de identificar as suas principais características bem como os seus princípios e objetivos.

Inicialmente, foram consultados livros, artigos científicos e materiais relacionados à obra de Paulo Freire, para compreender a sua política educacional, que valoriza a participação ativa dos estudantes, a contextualização dos conteúdos e o desenvolvimento da autonomia e consciência crítica. Em seguida, foram explorados os conceitos e práticas da metodologia ativa da gamificação, incluindo ferramentas, como o Kahoot!, e as estratégias de aprendizagem ativa.

Durante a revisão bibliográfica, foram identificados as conexões e os pontos de convergência entre essas abordagens. A análise comparativa revelou as formas pelas quais a política educacional de Freire (1970, 1996) pode e deve ser relacionada às metodologias ativas, como o uso da gamificação, no ensino de língua inglesa, evidenciando os aspectos em que essas concepções se complementam e fortalecem mutuamente.

Assim, por meio dessa abordagem, em que se explorou as interconexões teóricas, foi possível compreender que a perspectiva freiriana, ao ser incorporada às práticas das metodologias ativas, a exemplo da gamificação, no ensino de língua inglesa, leva a uma aprendizagem significativa e engajante.

Resultados e Discussão

A política educacional de Freire (1970, 1996), reconhecida mundialmente, fundamenta-se em uma abordagem pedagógica que valoriza a participação ativa dos estudantes, a contextualização dos conteúdos e o desenvolvimento da autonomia e consciência crítica. Segundo Freire (1970), a educação deve ser um processo dialógico, no qual tanto o professor quanto o aluno são sujeitos ativos na construção do conhecimento. O diálogo se torna essencial para o desenvolvimento da consciência crítica e da autonomia dos estudantes, permitindo que eles se posicionem de forma reflexiva, diante das questões sociais e culturais.

Ao adotar a gamificação, especificamente por meio do uso de jogos digitais como o Kahoot!, os professores podem proporcionar um ambiente propício para a expressão das vozes dos estudantes (Freire, 1970, 1996). Essa abordagem permite a interação, a colaboração e as tomadas de decisão, estimulando a participação de todos os estudantes de forma democrática (Hanus; Fox, 2015). Ademais, a utilização de ferramentas como o Kahoot! cria um ambiente voltado ao compartilhamento de ideias, opiniões e saberes dos alunos e estimula a construção coletiva do conhecimento (Sailer *et al.*, 2017).

Ainda que dentro dos ensinamentos de Freire (1970, 1996) não seja abordado, de forma específica, o uso da metodologia ativa da gamificação, sua aplicação, ao

Montes Claros – MG. Todos os direitos reservados ao IFNMG.

possibilitar a criação de situações-problema e desafios contextualizados, contribui para a reflexão crítica dos estudantes acerca de questões pertinentes, conferindo-lhes significado e relevância (Ferreira, 2019).

Por meio da gamificação, os professores podem apresentar desafios e cenários autênticos, nos quais os alunos são convidados a aplicar o conhecimento da língua inglesa em situações do mundo real. Isso estimula a reflexão crítica, a análise de problemas e a busca por soluções, aproximando o processo de ensino-aprendizagem da realidade vivida pelos estudantes (Deterding *et al.*, 2011; Juul, 2005; Miller; Robertson, 2010).

Outra questão teórica relevante para a discussão é a abordagem das metodologias ativas, que incluem práticas como a aprendizagem baseada em projetos, a sala de aula invertida e o ensino híbrido. Essas metodologias valorizam a construção ativa do conhecimento, por meio da participação dos alunos em situações desafiadoras e contextualizadas (Prince, 2004).

Esse tipo de aprendizagem, de acordo com Kuh et al. (2015) e Ferreira (2019), estimula os estudantes a investigarem problemas reais e a proporem soluções, promovendo a reflexão crítica e o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe. Também possibilitam o uso do recurso da sala de aula invertida e do ensino híbrido, os quais permitem que os alunos acessem o conteúdo fora do ambiente escolar, utilizando recursos digitais, e usem o tempo em sala de aula para atividades práticas, discussões e colaboração (Johnson; Johnson; Smith, 2018; Lage *et al.*, 2000).

Ao aplicar a gamificação ou outras metodologias ativas, os professores podem potencializar o engajamento dos estudantes e a construção coletiva do conhecimento. Isso porque a gamificação oferece elementos motivacionais, como recompensas e desafios, que despertam o interesse dos alunos e os incentivam a buscar conhecimento por vontade própria (Hanus; Fox, 2015). A combinação dessas abordagens proporciona um ambiente de aprendizagem que promove a autonomia, a participação ativa e a reflexão crítica, características essenciais para a formação de indivíduos autônomos, críticos e motivados (De-Marcos *et al.*, 2014).

Na contemporaneidade, pesquisas têm explorado os benefícios e os desafios da integração da política educacional de Paulo Freire com metodologias ativas como a gamificação. Alguns estudos destacam a importância de uma abordagem crítica e reflexiva na aplicação da gamificação, levando em consideração os valores educacionais e os princípios de participação e diálogo propostos por Freire (Ferreira, 2019; Kapp, 2012; Sailer *et al.*, 2017). Também têm sido investigadas formas de combinar as metodologias ativas por meio de elementos da gamificação, buscando maximizar o engajamento dos alunos e a construção coletiva do conhecimento (Sailer *et al.*, 2017).

No contexto do ensino de língua inglesa, as metodologias ativas, como a gamificação, mediante o uso do Kahoot!, têm se mostrado recursos estratégicos e eficazes para promover uma aprendizagem significativa. Essas abordagens vão ao encontro da necessidade de tornar o ensino de língua estrangeira mais dinâmico, contextualizado e centrado no aluno.

Ao adotar metodologias ativas, os professores colocam os estudantes como protagonistas de seu próprio aprendizado, promovendo a participação ativa, a autonomia e o desenvolvimento de habilidades comunicativas, conforme deve ser o ensino, já preconizado por Freire (1996). Assim, por meio do uso de estratégias interativas e colaborativas, como o Kahoot!, os estudantes são incentivados a se envolverem de forma lúdica e motivadora no processo de aprendizagem da língua inglesa.

O Kahoot! é uma ferramenta digital baseada em jogos de perguntas e respostas, que permite aos professores criar *quizzes* interativos e desafiadores. Os estudantes podem responder às perguntas utilizando seus dispositivos eletrônicos, como smartphones ou tablets, tornando a experiência mais atrativa e envolvente. Esse tipo de abordagem gamificada estimula a competição saudável entre os alunos, ao mesmo tempo que promove a revisão e a consolidação dos conhecimentos adquiridos (Ferreira, 2019).

A gamificação, aliada ao ensino de língua inglesa, oferece a oportunidade de criar um ambiente imersivo e autêntico, no qual os estudantes podem aplicar o conhecimento do idioma em situações reais e significativas (Sailer *et al.*, 2017). Por meio de desafios e cenários autênticos, os alunos são convidados a interagir, comunicar-se e resolver problemas utilizando a língua inglesa. Isso estimula a reflexão crítica, o pensamento criativo e a capacidade de se expressar de forma oral e escrita no idioma.

Segundo Santos (2020), o uso de metodologias ativas, como a gamificação e o Kahoot!, no ensino de língua inglesa, proporciona um ambiente de aprendizagem mais estimulante e motivador para os estudantes. Essas abordagens promovem a contextualização dos conteúdos, a interação social e a construção colaborativa do conhecimento, aspectos fundamentais para o desenvolvimento da competência comunicativa em língua estrangeira.

Além disso, a gamificação, no ensino de língua inglesa, contribui para o desenvolvimento de habilidades transversais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a colaboração e as tomadas de decisão. Os estudantes são incentivados a buscar informações, analisar contextos, fazer escolhas estratégicas e refletir sobre suas ações no processo de

Montes Claros – MG. Todos os direitos reservados ao IFNMG.

aprendizagem e têm a oportunidade de desenvolver habilidades linguísticas.

No entanto, é importante ressaltar que a implementação efetiva dessas abordagens requer um planejamento cuidadoso e uma formação adequada dos professores (De-Marcos *et al.*, 2014). Os docentes devem ser capazes de integrar, de forma harmoniosa, os princípios de Paulo Freire e as metodologias ativas, no caso, as estratégias da gamificação, garantindo que a abordagem adotada seja significativa, contextualizada e estimulante para os estudantes.

Assim, verifica-se a relevância da integração de uma política educacional pautada nos ideários freireanos, como metodologias ativas de educação, a exemplo da gamificação, para o processo mais efetivo de ensino e aprendizagem no ensino de língua inglesa, uma vez que essas abordagens oferecem oportunidades para uma aprendizagem transformadora, participativa e contextualizada, estimulando a consciência crítica, a autonomia e a participação ativa dos estudantes.

No entanto, é necessário considerar os desafios inerentes à implementação dessas abordagens, especialmente no contexto educacional da rede pública. Ainda existem algumas limitações quanto aos recursos materiais disponíveis, como a infraestrutura tecnológica, a disponibilidade de acesso à internet e a existência de laboratórios de informática adequados nas escolas. Além disso, há desafios relacionados aos recursos humanos, especificamente em relação à preparação dos docentes para atuar por meio de tais práticas.

Destaca-se ainda, segundo Santos (2018), que as desigualdades socioeconômicas presentes na sociedade se refletem no ambiente educacional, influenciando a disponibilidade de recursos tecnológicos e materiais nas escolas públicas, e, com isso, a falta de infraestrutura tecnológica adequada pode limitar a adoção da gamificação e de outras metodologias ativas, uma vez que essas abordagens frequentemente dependem do uso de dispositivos eletrônicos e acesso à internet.

Além disso, é necessário considerar a formação continuada e o suporte aos docentes para que possam utilizar efetivamente essas práticas inovadoras. Estudos apontam que muitos professores ainda não possuem conhecimento e experiência necessários para implementar as metodologias ativas, por exemplo, a gamificação, em suas aulas (Pegado *et al.*, 2020). De acordo com Xavier (2020), a formação docente deve incluir o desenvolvimento de competências digitais, a capacitação em estratégias pedagógicas ativas e a reflexão sobre o papel do professor como mediador do processo de aprendizagem.

Nesse sentido, é fundamental que as políticas educacionais contemplem investimentos na infraestrutura tecnológica das escolas, bem como programas de formação e atualização profissional para os docentes. A capacitação dos professores em relação à utilização das metodologias ativas e da gamificação pode contribuir para superar as limitações existentes e promover práticas educacionais mais inovadoras e efetivas (Pegado *et al.*, 2020).

Diante desses desafios, é importante que a implementação dessas metodologias como a gamificação seja realizada de forma cuidadosa e adaptada à realidade de cada contexto educacional. É preciso considerar estratégias alternativas, quando recursos materiais são escassos, como o uso de dispositivos móveis ou a busca por soluções off-line, que possibilitem a participação ativa dos estudantes (Pegado *et al.*, 2020).

Dessa forma, superar esses desafios é fundamental para garantir que práticas como a gamificação seja efetivamente implementada no contexto educacional e, para mais além, estimule e promova o ensino da língua inglesa, ofertando uma educação mais inclusiva, participativa e significativa, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais para o século XXI.

Considerações Finais

Este artigo buscou explorar as conexões entre a política educacional de Paulo Freire e o uso da gamificação, especificamente por meio do Kahoot!, no ensino de língua inglesa. Ao analisar o referencial teórico e revisar os estudos existentes, foi possível constatar que as metodologias ativas, como a gamificação e o uso do Kahoot!, apresentam um potencial significativo para promover uma aprendizagem significativa, contextualizada e centrada no aluno.

A partir da perspectiva freiriana, foi possível destacar a importância da participação ativa dos estudantes, do diálogo e da construção coletiva do conhecimento. A gamificação, aliada aos princípios de Freire, possibilita um ambiente propício para a expressão das vozes dos estudantes, estimulando a interação, a colaboração e as tomadas de decisão de forma democrática e, por conseguinte, promovendo a autonomia, a reflexão crítica e o empoderamento dos estudantes.

Além disso, ao adotar metodologias ativas, como a gamificação e o uso do Kahoot!, os professores podem criar situações-problema e desafios contextualizados, aproximando o processo de ensino e aprendizagem da realidade vivida pelos estudantes. No entanto, é importante reconhecer os desafios que podem surgir na implementação dessas abordagens, especialmente no contexto da rede pública de educação. Limitações relacionadas aos recursos materiais, como acesso à internet e laboratórios de informática, bem como a

Montes Claros – MG. Todos os direitos reservados ao IFNMG.

preparação dos docentes para atuar por meio dessas práticas, podem representar obstáculos a serem superados, ratificando a importância de debate sobre práticas e políticas inovadoras para o ensino.

Assim, é fundamental investir na formação contínua dos professores, no acesso a recursos tecnológicos e na criação de políticas educacionais que promovam a implementação de metodologias ativas no ensino de língua inglesa. Dessa forma, poderá ser ofertada aos estudantes uma educação mais dinâmica, participativa e alinhada às demandas do século XXI, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo globalizado e promovendo o desenvolvimento de competências essenciais para a sua vida pessoal e profissional.

Ao colocar os estudantes como protagonistas de seu próprio aprendizado, estimular a reflexão crítica e promover a construção coletiva do conhecimento, caminharemos em direção a uma educação mais inclusiva, contextualizada e centrada no desenvolvimento integral deles.

Declaração de Conflito de Interesse

A autora declara não existir conflito de interesses.

Referências

ANUNPATTANA, Punyawee; KHALID, Mohd Nor Akmal; IIDA, Hiroyuki; INCHAMNAN, Wilawan. Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. **Heliyon**, v. 7, n. 12, e08637, 2021.

DE-MARCOS, Luis et al. Gamification for engaging computer science students in learning activities: a case study. **IEEE Transactions on Learning Technologies**, v. 7, n. 3, p. 291–301, 2014.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining 'gamification'. In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference:** Envisioning Future Media Environments, p. 9–15, 2011.

FERREIRA, Tatiane Rodrigues. Gamificação no Ensino: uma Estratégia de Engajamento no Processo de Aprendizagem. **Revista Práxis**, v. 10, n. 19, p. 47-64, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2020.

HANUS, Michael D.; FOX, Jeffrey. Assessing the effects of gamification in the classroom: a longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. **Computers & Education**, v. 80, p. 152-161, 2015.

JUUL, Jesper. **Half-Real:** Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

JOHNSON, David W.; JOHNSON, Roger T.; SMITH, Karl A. Cooperative learning: improving university instruction by basing practice on validated theory. **Journal on Excellence in College Teaching**, v. 29, n. 2, p. 22-40, 2018.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction:** Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KUH, George D. et al. **Student success in college:** creating conditions that matter. 2. ed. San Francisco: Jossey-Bass, 2015.

LAGE, Marcelo et al. Inverted classroom: what works and why. In: **ED-MEDIA 2000-World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications**, p. 207–212, 2000.

MILLER, Barry W.; ROBERTSON, Judy. Using a contextualized collaborative problem solving environment to enhance learning in an undergraduate computer science curriculum. **Journal of Information Systems Education**, v. 21, n. 1, p. 65-78, 2010.

PEGADO, Cláudio et al. Gamification in education: a systematic review. **Computers & Education**, v. 144, n. 103701, 2020.

PRINCE, Michael. Does active learning work? a review of the research. **Journal of Engineering Education**, v. 93, n. 3, p. 223-231, 2004.

SAILER, Michael et al. Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. **Human-Computer Interaction:** The Agency Perspective, v. 12, p. 302-317, 2017.

SANTOS, Patrícia Lupion Torres dos. A Gamificação e o Kahoot! no Ensino de Língua Inglesa. In: Seminário Internacional de Tecnologias Avançadas em Educação, 2018. **Anais...** São Paulo: USP, 2018.

SANTOS, Patrícia Lupion Torres dos. **Gamificação e ensino de língua inglesa**: uma revisão sistemática da literatura. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - Português/Inglês) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

XAVIER, Rafaeli Ticiani. Metodologias ativas: o professor como mediador da aprendizagem. In: Colóquio Internacional sobre Gestão Universitária na América do Sul, 2020. **Anais...** Florianópolis: UDESC, 2020.

Autora

Jaqueline Gisele dos Santos. *Mestrado em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Graduação em Letras/Inglês pelo Centro Universitário de Várzea Grande (UNIVAG). Especialização em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Estrangeira pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). Estudos em inglês na EC School (Cape Town, África do Sul). Atualmente, professora no Instituto Federal do Mato Grosso (IFMT).*

E-mail: jaquelinegisele@hotmail.com

ORCID Id: *https://orcid.org/0009-0000-0284-9399*

Montes Claros – MG. Todos os direitos reservados ao IFNMG.