

## GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA MOTIVACIONAL PARA A PROMOÇÃO DA ORALIDADE EM LÍNGUA INGLESA

**GIORDANO GOULART ZANETTI**<sup>1</sup>; **CAROLINI NEVES BRUM**<sup>2</sup>; **LUCÍA SILVEIRA ALDA**<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Câmpus Rio Grande – [2024314558@aluno.riogrande.ifrs.edu.br](mailto:2024314558@aluno.riogrande.ifrs.edu.br)*

<sup>2</sup>*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Câmpus Rio Grande – [11040505@aluno.riogrande.ifrs.edu.br](mailto:11040505@aluno.riogrande.ifrs.edu.br)*

<sup>3</sup>*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Câmpus Rio Grande – [lucia.alda@riogrande.ifrs.edu.br](mailto:lucia.alda@riogrande.ifrs.edu.br)*

A gamificação constitui uma estratégia eficaz para motivar estudantes e promover engajamento em contextos educacionais. No processo de ensino e aprendizagem de línguas, como a língua inglesa, recursos lúdicos contribuem para reduzir a insegurança diante da prática oral e incentivar maior participação. Isto posto, o objetivo deste trabalho é analisar o uso de atividades gamificadas, com ênfase na plataforma Kahoot e em premiações simbólicas, como recurso de motivação para estimular a habilidade oral em inglês. As estratégias foram aplicadas em sessões extracurriculares de conversação do projeto Speakflix, envolvendo estudantes do ensino médio integrado. As atividades incluíram quizzes interativos, chamadas nominais e dinâmicas competitivas de caráter colaborativo, aplicadas durante rodas de conversa conduzidas em inglês após sessões de filmes. Apesar do interesse pelo tema, os primeiros encontros revelaram baixa participação oral, já que muitos estudantes demonstravam insegurança ao se expressar em inglês. A introdução de recursos gamificados resultou em aumento progressivo do engajamento, maior disposição para interagir, desenvolvimento de confiança comunicativa e ampliação de vocabulário. O caráter lúdico e competitivo contribuiu para um ambiente mais descontraído, diminuindo a ansiedade associada ao uso do inglês em público. Dessa forma, conclui-se que a gamificação configura-se como uma estratégia relevante para promover a prática oral em inglês. Ao tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e lúdico, favorece não apenas o desenvolvimento linguístico, mas também competências sociais, como colaboração, autonomia e protagonismo estudantil.