

DINÂMICAS GAMIFICADAS PARA ESTIMULAR A ORALIDADE EM INGLÊS: A EXPERIÊNCIA DO SPEAKFLIX

Giordano Goulart Zanetti, Carolini Neves Brum, Lucía Silveira Alda*

Orientador(a)*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Rio Grande. Rio Grande, RS

A aprendizagem de línguas estrangeiras no contexto escolar brasileiro enfrenta limitações estruturais, como a baixa carga horária destinada ao ensino de inglês e a diversidade de perfis dos estudantes, o que dificulta a prática contínua e efetiva da oralidade. Diante desse cenário, torna-se relevante buscar estratégias complementares ao ensino formal que motivem os estudantes, ampliem seu contato com o idioma e favoreçam o desenvolvimento de competências comunicativas. O projeto Speakflix surge como resposta a essa necessidade, constituindo-se como um clube de conversação que utiliza a exibição e discussão de filmes em inglês para estimular a escuta, a fala, o vocabulário, a análise crítica e a compreensão cultural. Nesse contexto, a gamificação foi incorporada como recurso pedagógico para reduzir a insegurança e incentivar maior participação oral. Isto posto, o objetivo deste trabalho é analisar o impacto do uso de atividades gamificadas, com ênfase na plataforma Kahoot, em premiações simbólicas e nas dinâmicas competitivas, como estratégias de motivação e de fortalecimento da confiança comunicativa em inglês. As estratégias foram aplicadas em sessões extracurriculares de conversação do projeto Speakflix, que exibe filmes em inglês seguidos de debates conduzidos no idioma. Os resultados parciais apontaram que, nos primeiros encontros, os estudantes apresentavam baixa participação devido à insegurança em se expressar em inglês, mas a introdução dos elementos gamificados contribuiu para um aumento gradual do engajamento, maior disposição para interagir, expansão do vocabulário e fortalecimento da autonomia. Ao integrar atividades lúdicas como quizzes interativos, além do desenvolvimento linguístico, observou-se a construção de um ambiente mais descontraído e colaborativo, no qual os participantes puderam exercitar não apenas a oralidade, mas também habilidades sociais e de pensamento crítico. O envolvimento dos estudantes-bolsistas na condução dos encontros e na mediação das discussões e práticas orais também contribuiu para gerar identificação entre o público e o projeto. Conclui-se que a combinação entre cinema e gamificação constitui uma estratégia eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e descontraído, reduzir barreiras emocionais ligadas ao uso do idioma em público e favorecer a permanência e o êxito acadêmico dos estudantes. Dessa forma, conclui-se que a gamificação, a partir do projeto Speakflix, configura-se como uma estratégia relevante para ampliar a motivação, promover práticas significativas de inglês e contribuir para a formação de aprendizes críticos, autônomos e preparados para interagir em um mundo globalizado.

Palavras-chave: Inglês; Gamificação; Oralidade.

Nível de ensino: Ensino Técnico - Oral

Área do conhecimento: EXT - Educação