

ENSINO DE INGLÊS E AVALIAÇÃO FORMATIVA COM JOGOS DIGITAIS: REPRESENTAÇÕES DE PROFESSORES EM CURSOS DE GRADUAÇÃO TECNOLOGICA

DIEGO RIBEIRO SANTOS, MARIA EUGENIA BATISTA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

diego.santos23@unifesp.br, mebatista@unifesp.br

Este estudo investiga o ensino de língua inglesa com foco em negócios em cursos de graduação tecnológica, explorando os desafios e possibilidades de incorporar estratégias avaliativas inovadoras, como os jogos digitais, ao contexto da avaliação formativa. Considerando as mudanças no panorama educacional e o impacto crescente das tecnologias digitais no ensino superior tecnológico, os jogos emergem como instrumentos promissores para enriquecer o processo de aprendizagem e avaliação. A pesquisa tem como objetivo central analisar as representações de professores de inglês atuantes em instituições de ensino superior tecnológico sobre o uso de jogos digitais como recurso integrante da avaliação formativa. Os objetivos específicos incluem: (i) compreender as concepções de avaliação formativa; (ii) identificar as representações sobre os instrumentos utilizados na avaliação; (iii) examinar como os jogos digitais são percebidos no contexto avaliativo; e (iv) investigar como a formação e o desenvolvimento profissional docente influenciam a adoção de jogos digitais na avaliação de disciplinas de inglês voltadas ao campo dos negócios. Com abordagem qualitativa de natureza exploratório-descritiva (Dörnyei, 2007), a pesquisa ancora-se no paradigma interpretativista e adota a Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) para a análise linguística e discursiva, conforme os pressupostos de Halliday e Matthiessen (2014) e os estudos de Fuzer e Cabral (2014, 2023). A coleta de dados foi realizada por meio de formulário on-line e entrevistas semiestruturadas com 10 professores de inglês que atuam no ensino superior tecnológico, visando traçar o perfil dos participantes e examinar suas escolhas léxico-gramaticais ao descreverem suas experiências avaliativas. A análise linguística foi conduzida com o apoio da ferramenta AntConc (Anthony, 2024), sendo as representações analisadas com base nos sistemas discursivos de IDEACÃO (Halliday; Matthiessen, 1999; Martin, 1992; Martin; Rose, 2007) e AVALIATIVIDADE (Martin; White, 2005). Ao explorar as escolhas linguísticas dos docentes ao relatarem o uso de jogos digitais no processo de avaliação, pretendeu-se gerar insights relevantes sobre sua prática pedagógica e sobre como esses recursos tecnológicos inserem-se na formação docente no ensino superior tecnológico. Dessa forma, o estudo busca ampliar a compreensão do papel dos jogos digitais na avaliação formativa, especialmente em cursos tecnológicos que integram o ensino de inglês com foco em práticas profissionais de negócios.

Palavras-chave: Jogos digitais, Ensino Superior Tecnológico, Avaliação formativa, Linguística Sistêmico-Funcional, Representações.