

GAMIFICAÇÃO NA LÍNGUA INGLESA: PROCESSOS CRIATIVOS NO ENSINO MÉDIO TÉCNICO

ALEX MOURA SILVA, ANDERSON RODRIGUES, VALDECI VELOSO DE MATOS

ETEC PROFESSOR BASILIDES DE GODOY

alex.silva793@etec.sp.gov.br, bli.anderson@gmail.com, valdeci.matos@etec.sp.gov.br

A construção de jogos como ferramenta pedagógica no componente curricular de Língua Inglesa para alunos do ensino médio técnico profissional na classe descentralizada (CD) da ETEC Professor Basílides de Godoy (CEU Parque Anhanguera) configura-se como uma estratégia inovadora e motivadora no processo de ensino-aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo investigar o potencial do desenvolvimento de jogos como prática pedagógica para fortalecer as competências linguísticas, técnicas e socioemocionais dos estudantes do ensino médio técnico em logística, ao mesmo tempo em que promove o protagonismo juvenil e o engajamento. Fundamentado em pressupostos teóricos de Vygotsky e Piaget, que destacam o papel do lúdico e da interação social no desenvolvimento cognitivo e na aprendizagem, além de abordagens contemporâneas sobre gamificação e design instrucional, este estudo aposta na ideia de que o jogo, ao articular regras, narrativa e desafios, potencializa o envolvimento ativo dos alunos e estimula o uso criativo da língua inglesa em contextos significativos. A metodologia adotada consistiu na realização de oficinas práticas e colaborativas voltadas à criação de jogos digitais e analógicos, integrando os conteúdos do componente curricular da Língua Inglesa com o currículo técnico-profissional do curso. Os estudantes foram estimulados a planejar, projetar e implementar jogos que explorassem temas relevantes e conteúdos linguísticos, envolvendo desde a elaboração do enredo até o desenvolvimento de regras e mecânicas de jogo. Essa abordagem permitiu a vivência de situações reais de resolução de problemas, promovendo a criatividade, o pensamento crítico, a colaboração e o uso efetivo da língua estrangeira. A experiência revelou o entusiasmo e a participação ativa dos alunos, que demonstraram avanços significativos na compreensão e no uso da língua inglesa, ampliando também sua autonomia e autoconfiança no processo de aprendizagem. Os resultados evidenciam que o uso de jogos pedagógicos, especialmente quando criados pelos próprios estudantes, atua como um poderoso mediador do conhecimento e um facilitador do engajamento nas aulas de Língua Inglesa, contribuindo para tornar o processo de ensino mais significativo e conectado às vivências dos alunos do ensino médio técnico. A proposta reforça ainda a importância de incorporar metodologias inovadoras no ensino técnico e profissional, especialmente em contextos descentralizados e periféricos como o da CD CEU Parque Anhanguera, ampliando as possibilidades de aprendizagem, integração e protagonismo juvenil. Conclui-se, portanto, que a construção de jogos, além de potencializar a aprendizagem da língua inglesa, promove a integração de saberes técnicos e pedagógicos, fortalecendo a formação integral dos estudantes.

Palavras-chave: Ferramenta Pedagógica, Língua Inglesa, Ensino-aprendizagem; Jogos, Narrativa.