

O ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS

Matheus Alexandre Nazário da Silva¹

RESUMO

Este trabalho apresenta a experiência pedagógica vivenciada em uma disciplina eletiva ofertada no Ensino Médio de uma escola pública do interior de Pernambuco. A proposta teve como principal objetivo integrar as quatro habilidades da Língua Inglesa (LI) – leitura, escrita, escuta e fala – utilizando a pedagogia de projetos de acordo com a perspectiva defendida por Pazello (2005) como eixo norteador. A eletiva foi pensada para oferecer aos alunos uma aprendizagem significativa, em que pudessem utilizar o idioma de forma prática e contextualizada, desenvolvendo, ao mesmo tempo, competências linguísticas e socioemocionais. Tomando como base documentos legais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Currículo de Pernambuco, buscou-se desenvolver habilidades específicas dos discentes para que eles pudessem atuar como protagonistas do seu conhecimento. Tomando como referencial teórico utilizou-se Kapp (2011) para o desenvolvimento da gamificação atrelada com a ideia de McGonigal (2011), para o uso da pedagogia de projetos usou-se como referência Pazello (2005) e Moran (2018) que defendem o protagonismo estudantil por meio da pedagogia de projetos e Richard and Rogers (1998) como reflexão para os métodos avaliativos e quais abordagens poderiam ser atreladas nas aulas da eletiva. A experiência evidenciou o potencial da pedagogia de projetos como metodologia ativa capaz de tornar o ensino de LI mais dinâmico, atrativo e conectado à formativos em que os estudantes sejam protagonistas de sua aprendizagem, desenvolvendo criatividade, pensamento crítico e trabalho em equipe.

Palavras-chave: Gamificação, Eletivas, Língua Inglesa

¹ Especialista em Metodologias do Ensino de Língua Inglesa pela UNINTER, matheusnazario2011@gmail.com;

