

Construção de vocabulário em inglês: Práticas disruptivas com gamificação e tecnologia

RESUMO

O relato aborda as experiências do subprojeto de língua inglesa, vinculado ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), e realizado entre o Centro Universitário do Distrito Federal (UDF) e a escola-campo Centro de Ensino Fundamental 05 de Brasília (CEF 05), com turmas do 8º ano no primeiro semestre de 2025. Intenciona-se analisar o potencial pedagógico de tecnologias digitais, estratégias de gamificação e temas socialmente relevantes no ensino de vocabulário em língua inglesa. O relato fundamenta-se em teorias sobre a expansão gradual do léxico, o uso pedagógico das tecnologias digitais e a gamificação crítica para a análise de materiais didáticos criados pelas autoras e de seus usos em sala de aula. Schmitt (2000) e Silvestre e Voltareli (2024) defendem a centralidade do vocabulário nas aulas de inglês, seja ao discutir a aplicação intencional de estratégias cognitivas e de memória, seja ao destacar a importância desse eixo em contextos públicos, nos quais o contato extraclasse com a língua inglesa é frequentemente limitado. Acerca das tecnologias digitais, Moran (2015), Monteiro (2020) e Matte, Liska e Gomes (2022) defendem o seu uso amparado pelos objetivos pedagógicos para o engajamento dos estudantes, bem como a viabilidade da eficácia dos jogos lúdico-didáticos no ensino de vocabulário e a oportunização de uma gamificação crítica, centrada em práticas autorais, cultura *maker* e temáticas sociais. As práticas relatadas alinham-se à Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que concebe a linguagem como prática social. Por fim, o relato destaca a necessidade de ressignificação pedagógica diante de desafios como a Lei nº 15.100/2025, que restringe o uso de celulares em sala de aula, exigindo criatividade docente para explorar outras possibilidades tecnológicas. Os resultados demonstram que, apesar das limitações contextuais e normativas, é possível promover aprendizagens significativas com planejamento intencional que articule linguagem, tecnologia e valores sociais.

Palavras-chave: Ensino de língua inglesa, Gamificação, PIBID, Tecnologias Digitais, Vocabulário.

