

Comunicação, saberes e práticas pedagógicas mediação e trabalho docente com jogos

Communication, knowledge and pedagogical practices mediation and teaching work with games

Comunicación, conocimientos y prácticas pedagógicas mediación y trabajo docente con juegos

Kelly Cardoso¹
Rosália Maria Netto Prados²

Resumo

Este artigo trata de uma discussão sobre a comunicação e práticas pedagógicas no processo de ensino na educação profissional e tecnológica (EPT). Esta pesquisa é relevante, pois o professor desenvolve uma multiplicidade de saberes que se mobilizam em sua comunicação docente, ou seja, no processo de ensino. Tem como objetivo discutir a comunicação docente e o uso de jogos para ensino de Inglês Instrumental. Fundamenta-se em estudos sobre o processo de ensino; a prática educativa (Zabala, 1998) e saberes docentes (Tardif, 2014), além de estudos da linguagem e educomunicação. A metodologia, de abordagem qualitativa, trata de uma pesquisa de natureza aplicada, pois como métodos de coleta de dados, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e análise temática (AT) de uma atividade com o desenvolvimento de jogos. A AT possibilitou compreender detalhadamente os desafios docentes enfrentados na aplicação de jogos, a partir de cada uma das etapas dessa análise. A criação de jogos no processo de ensino atribuiu significado à prática pedagógica e fomentou engajamento e sentido prático para o aprendizado de inglês nos contextos técnicos, além de desenvolver uma reflexão sobre metodologias e saberes docentes.

Palavras-chave: Educação profissional e tecnológica; Inglês instrumental; Prática docente.

Abstract

This article discusses communication and pedagogical practices in the teaching process in professional and technological education (EPT). This research is relevant because teachers develop a variety of knowledge that are mobilized in their teaching communication, that is, in the teaching process. Its objective is to discuss teaching communication and the use of games for teaching Instrumental English. It is based on studies on the teaching process; educational practice (Zabala, 1998) and teaching knowledge (Tardif, 2014), in addition to studies on language and educommunication. The methodology, with a qualitative approach, is an applied research, since the data collection methods were bibliographical research and thematic analysis (TA) of an activity with the development of games. The TA made it possible to understand in detail the challenges faced by teachers in the application of games, based on each of the stages of this analysis. The creation of games in the teaching process gave

¹ Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS), São Paulo/SP, Brasil.

E-mail: kcardoso.ispx@gmail.com - Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-0332-1678>

² Centro Estadual de Educação tecnológica Paula Souza (CEETEPS), São Paulo/SP, Brasil.

E-mail: rosalia.prados@gmail.com - Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2138-8422>

meaning to pedagogical practice and fostered engagement and practical meaning for learning English in technical contexts, in addition to developing a reflection on teaching methodologies and knowledge.

Keywords: Professional and technological education; Instrumental english; Teaching practice.

Resumen

Este artículo analiza la comunicación y las prácticas pedagógicas en el proceso de enseñanza en la educación profesional y tecnológica (EPT). Esta investigación es relevante porque los docentes desarrollan diversos conocimientos que se utilizan en su comunicación docente, es decir, en el proceso de enseñanza. Su objetivo es analizar la comunicación docente y el uso de juegos para la enseñanza del inglés instrumental. Se basa en estudios sobre el proceso de enseñanza, la práctica educativa (Zabala, 1998) y el conocimiento docente (Tardif, 2014), además de estudios sobre el lenguaje y la edocomunicación. La metodología, con un enfoque cualitativo, es una investigación aplicada, ya que los métodos de recolección de datos fueron la investigación bibliográfica y el análisis temático (AT) de una actividad con el desarrollo de juegos. El AT permitió comprender en detalle los desafíos que enfrentan los docentes en la aplicación de juegos, con base en cada una de las etapas de este análisis. La creación de juegos en el proceso de enseñanza dio sentido a la práctica pedagógica y fomentó la participación y el significado práctico para el aprendizaje del inglés en contextos técnicos, además de desarrollar una reflexión sobre las metodologías y el conocimiento docente.

Palabras-clave: Educación profesional y tecnológica; Inglés instrumental; Práctica docente.

Introdução

Este artigo trata de um estudo sobre os saberes e as práticas de comunicação do docente no processo de ensino de Inglês Instrumental em Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Propõe-se uma discussão sobre o trabalho docente e metodologias de ensino que proporcionem, não só o protagonismo e criatividade do aluno, mas também o saber docente. De acordo com Tardif (2014), os professores mobilizam diariamente conhecimentos, competências, habilidades nas salas de aula, para realizarem concretamente suas tarefas.

Segundo Tardif (2014), os saberes docentes são formados por um conjunto de conhecimentos que os professores adquirem ao longo de sua formação e prática profissional. Tais saberes não são estáticos, mas englobam conhecimentos científicos, culturais e experienciais, além dos saberes específicos das disciplinas ensinadas. O professor deve, portanto, transformar esses saberes em práticas pedagógicas que atendam tanto às necessidades dos alunos quanto às demandas do mercado.

Considera-se, neste artigo, a multiplicidade de saberes que se mobilizam na comunicação docente, ou seja, no processo de ensino. Segundo Gatti, et al (2019), no trabalho docente caracterizam-se aspectos mais subjetivos do que no exercício de outras profissões, porque o processo de ensino se realiza por meio intercomunicações pessoais, grupais e institucionais. Assim, para Gatti, et al (2019), essas relações envolvem intersubjetividades que se cruzam por um longo período e seus resultados, em um dado conjunto formativo, não podem ser traduzidos objetivamente.

Este estudo justifica-se pelo fato do docente da Educação Profissional e Tecnológica (EPT), a cada ano, enfrentar novos desafios, pois o contexto da educação profissional é norteado pelas exigências das políticas socioeconômicas e culturais. Nesse contexto, torna-se imprescindível que o docente esteja em constante atualização, com objetivos e metas claramente definidos, capazes de atender a essas demandas.

Gruber, Alain e Wollinger (2019) destacam a importância de uma didática profissional voltada à EPT, que permita ao docente não apenas dominar o conteúdo técnico, mas também utilizar metodologias adequadas para garantir a eficácia no processo de ensino-aprendizagem. É fundamental preparar profissionais aptos a enfrentar ambientes de trabalho cada vez mais complexos.

Para Peterossi e Menino (2017), a formação do formador, na educação técnica, deve ser contínua e alinhada às transformações do mercado de trabalho. Para esses autores, é essencial que o professor integre saberes pedagógicos e técnicos, de modo a aprimorar continuamente suas práticas e habilidades, respondendo às novas exigências do campo educacional.

Esse estudo tem como objetivo discutir a comunicação docente e o uso de jogos para ensino de Inglês Instrumental. Essa discussão baseia-se em estudos sobre a interação entre metodologias de ensino e a mediação do professor em sala de aula, de modo que foi realizada uma pesquisa teórica, de abordagem qualitativa, e análise temática (AT) de uma proposta de atividade com o desenvolvimento de jogos.

O aprendizado lúdico, como a prática de jogos de tabuleiro, representa um desafio do contexto escolar, dada a importância que os jogos, por exemplo, têm na vida dos alunos. Segundo Barros, Miranda e Costa (2019), desde tempos remotos, o aprendizado por meio da diversão tem sido uma abordagem atraente para despertar o interesse dos alunos, sendo amplamente adotada em escolas e cursos de inglês na atualidade. Os jogos de tabuleiro

assumem um papel significativo como recurso didático, integrando o elemento lúdico nas aulas para oferecer uma abordagem interativa e envolvente ao aprendizado de línguas estrangeiras.

Além das práticas pedagógicas convencionais, os jogos exploram habilidades de conhecimento geral e de memorização, para ampliar as possibilidades do ensino instrumental do Inglês em áreas específicas do currículo escolar (Moran, 2019).

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem dos jogos (*gamificação*) estão cada vez mais presentes na escola, e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Gamificar é pensar em ferramentas de jogos em contextos fora dos jogos incentivando as pessoas a achar soluções e premiando seus resultados (Moran, 2019, p. 12).

Segundo Moran (2019), as atuais pesquisas em Neurociências evidenciam que o processo de aprendizagem é diferente e único para cada indivíduo. Cada um aprende o que é mais relevante e que tem sentido para si mesmo e isso gera conexões cognitivas e emocionais significativas únicas.

Para o desenvolvimento deste estudo, além da pesquisa do referencial teórico, em que está fundamentado, propõe-se, a partir da AT, a análise de uma proposta de atividade pedagógica com o desenvolvimento de jogos no componente curricular, Inglês Instrumental. Considera-se, não só relevante discutir a utilização de jogos, pelo interesse que estes podem despertar, mas também a mediação docente, a fim de proporcionar a aplicação de conceitos e significados à atividade.

Referencial teórico

A prática docente na educação profissional demanda uma constante adaptação para responder às rápidas transformações do mundo contemporâneo e do mercado de trabalho. Segundo Tardif (2014), os saberes docentes são múltiplos e heterogêneos, construídos a partir da formação inicial, da experiência profissional e das interações sociais: “os saberes dos professores provêm de diversas fontes, e são múltiplos, móveis e diversificados” (Tardif, 2014, p. 36). Isso ressalta a importância de o docente não ser apenas um transmissor de conhecimento, mas um mediador que auxilia na construção do saber.

Gruber, Alain e Wollinger (2019) ampliam essa discussão ao abordar a didática na educação profissional, que, segundo os autores, se distingue por integrar o saber técnico ao

Revista *Devir Educação*, Lavras, vol.10, n.1, e-1055, 2026.

processo formativo, ao conectar as exigências do mundo do trabalho com o ambiente de sala de aula. A didática profissional enfatiza a articulação entre teoria e prática, uma característica central na EPT e permite ao professor adaptar seu ensino às necessidades dos diferentes campos de atuação. Essa perspectiva é essencial para formar profissionais competentes, capazes de lidar com as exigências do mercado de trabalho atual.

Nesse sentido, para Peterossi e Menino (2017), a educação profissional deve ser historicamente compreendida e continuamente revisitada. Ao revisitar os saberes e práticas de formação de professores, eles afirmam: “O ensino técnico precisa constantemente reavaliar suas práticas pedagógicas para se manter alinhado com as novas exigências tecnológicas e mercadológicas” (Peterossi; Menino, 2017, p. 48). Esse processo, para esses autores, envolve tanto a valorização dos saberes docentes, quanto o reconhecimento de que o professor precisa estar em constante formação para se adaptar às novas realidades.

A prática educativa na educação profissional, como salienta Zabala (1998), deve ser entendida como uma unidade complexa de análise que integra fatores sociais, culturais e técnicos: “A prática educativa precisa ser compreendida como um conjunto de interações que visam não apenas à transmissão de conhecimento, mas à formação integral do sujeito” (Zabala, 1998, p. 22). Esse conceito se aplica diretamente ao uso de jogos como metodologia ativa, que promove o engajamento dos alunos de maneira lúdica e significativa, possibilitando a aprendizagem por meio de simulações e desafios práticos.

Na educação profissional, o professor não apenas transmite conhecimento, mas também facilita a construção de saberes de maneira colaborativa. Vygotsky (1978) destaca que o processo de aprendizagem é mediado socialmente: “O desenvolvimento cognitivo é facilitado através da interação social, onde o professor atua como mediador do conhecimento” (Vygotsky, 1978, p. 86). O uso de jogos nessa mediação possibilita uma abordagem mais colaborativa, permitindo que os alunos construam seu próprio aprendizado em conjunto com seus colegas e o professor.

De acordo Zabala (1998), os propósitos, os objetivos ou finalidades e as intenções educacionais são como o ponto de partida para o sentido da intervenção pedagógica. O que, para Pimenta (2005), é uma autoformação que se constitui, a partir de uma contínua reelaboração dos saberes que os professores realizam em sua prática, além do confronto de suas experiências em contextos escolares e de formação na instituição onde atuam.

A comunicação é uma das ferramentas da docência, pois o professor é um comunicador. É relativamente recente a perspectiva da Educomunicação, segundo a interface educação e comunicação. A educomunicação tem como objeto a comunicação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

Um fator importante nas práticas pedagógicas é a comunicação. A ação educativa deve aspirar a que os alunos se apropriem do conhecimento por meio de múltiplas interações comunicativas (Kaplún, 2014).

Consideram-se as práticas pedagógicas e a comunicação docente, como as apresentadas por Gomez (2014), como ‘a condição comunicacional’, ou seja, uma convergência, em que um público receptivo e receptor transforma-se em um público, essencialmente produtor e emissor, a fim de se permitir que os participantes envolvidos, mediados pelas telas, desconstruam e reinterpretem. Dessa forma são possíveis as várias intervenções pedagógicas, diálogos e geração de conhecimento.

No contexto da educação profissional, essa autonomia é ainda mais necessária, pois os alunos precisam ser capazes de aplicar o conhecimento de forma imediata e prática no ambiente de trabalho.

Pesquisas recentes na área de educação profissional no Brasil têm destacado a importância de práticas pedagógicas inovadoras, como o uso de jogos e a gamificação, especialmente nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Estudos, como os de Gruber, Alain e Wollinger (2019), indicam que essas metodologias contribuem significativamente para uma aprendizagem mais significativa e para a preparação dos alunos para os desafios do mercado de trabalho. Ao adotar essas práticas, a educação profissional se alinha às novas demandas tecnológicas e mercadológicas.

Método

Nessa pesquisa, de abordagem qualitativa, temos o pesquisador participante, pois observou e anotou o desenvolvimento da atividade proposta em um componente curricular da base comum no curso técnico, a disciplina de Inglês Instrumental.

O estudo foi realizado em uma escola técnica, de uma instituição estadual de EPT, da região metropolitana de São Paulo, de forma exploratória e descritiva. Foi adotada, portanto, a observação assistemática, que, conforme Lakatos e Marconi (2003), consiste em "coletar e

register os fatos da realidade sem que o pesquisador faça uso de métodos técnicos específicos ou precise formular perguntas diretas" (p. 191). Esse método é particularmente adequado para pesquisas exploratórias, nas quais "não é necessária a elaboração prévia de planejamento e controle" (Lakatos; Marconi, 2003, p. 191).

No início do 1º semestre de 2024, em abril, foi apresentada aos alunos do 2º módulo do ensino médio técnico, na disciplina de Inglês Instrumental, uma atividade proposta para o desenvolvimento de jogos de tabuleiro com o objetivo de ampliar o vocabulário técnico em língua inglesa.

A sequência da atividade proposta seguiu os passos: 1- O desenvolvimento dos Jogos, em que os alunos foram incentivados a criar jogos de tabuleiro adaptados para o ensino de vocabulário técnico específico, pois a seleção e adaptação dos jogos, como *Memory Game*, *Cara a Cara* e *Jogo da Vida*, foram realizadas pelos próprios alunos, com base no potencial de aplicação desses jogos no ambiente escolar; 2- Aplicação dos Jogos, após quatro aulas, os alunos aplicaram os jogos entre si, sempre com a intervenção pedagógica do professor, o que proporcionou uma oportunidade prática de utilizar o vocabulário aprendido e, além disso, foram desenvolvidas técnicas de fixação de vocabulário para reforçar o aprendizado, no trabalho docente; 3- Simulação de Empresas Fictícias, em que o objetivo foi promover uma imersão mais profunda na língua, os alunos participaram de simulações com empresas fictícias. Essa atividade permitiu que fosse aplicado o vocabulário técnico em contextos simulados de negócios, ampliando a compreensão e o uso prático da língua inglesa em cenários profissionais, com a observação e intervenção do docente.

Quadro 1: Usabilidade de Jogos de Tabuleiro no Aprendizado de Línguas Estrangeiras³

Jogo	Categoria	Estrutura	Conteúdo (temas)	Usabilidade para o aprendizado de Inglês
<i>Memory Game</i>	Jogo de memória	Cartas em pares com palavras ou imagens	Vocabulário específico, nomes de objetos	Auxilia na memorização de vocabulário em Inglês

³ Quadro criado a partir de produção e criação dos jogos pelos alunos instruídos pela professora e a partir das anotações em cada etapa da análise temática.

Cara a Cara	Jogo de adivinhação	Tabuleiro com peças de personagens	Descrições físicas, características	Prática de perguntas e respostas em Inglês
Jogo da Vida	Jogo de estratégia	Tabuleiro com propriedades, cartas	Nomes de lugares, negociação de imóveis	Desenvolvimento de habilidades de negociação e vocabulário financeiro em Inglês

Fonte: os autores (2024)

Esse quadro foi elaborado, a partir da observação da atividade e anotações do docente, para proceder à Análise Temática (AT), que foi adequada para a abordagem qualitativa desta pesquisa, pois o objetivo não foi apenas testar uma hipótese específica, mas sim compreender ampla e detalhadamente os desafios docentes enfrentados na aplicação de jogos. Por meio da AT, é possível trabalhar com dados qualitativos, que podem ser obtidos por meio de entrevistas, ou outros métodos de coleta de dados, como questionários abertos, registros documentais ou observações (Rosa; Mackedanz, 2021).

De acordo com a AT, esta pesquisa seguiu as etapas: familiarização com os dados; codificação inicial; busca por temas; revisão dos temas; definição e nomeação dos temas; e produção do relatório.

A primeira etapa do processo foi a familiarização com os dados coletados, por meio das observações anotadas, a fim de realizar a codificação inicial dos dados, que tratou da categoria dos jogos escolhidos, da estrutura, do conteúdo e da usabilidade para o aprendizado de inglês.

De acordo com Rosa e Mackedanz (2021), a etapa da codificação é importante para a análise, pois possibilita organizar as informações em categorias significativas. Na etapa da busca por temas, os diferentes códigos foram organizados em grupos de padrões importantes, como o detalhamento do conteúdo, no ensino do vocabulário e atividade comunicativa.

Na etapa da revisão dos temas foi necessária uma revisão cuidadosa, para garantir que cada tema representasse de forma adequada os dados obtidos, a partir das observações anotadas, para a etapa seguinte, a da definição e nomeação dos temas, que constituíram o quadro síntese acima, a partir do conteúdo estudado e habilidades para a usabilidade dos jogos no aprendizado da língua estrangeira. Finalmente, seguiu-se o registro do relatório de observação, para esta discussão sobre os saberes da prática pedagógica.

Resultados e discussão

A interação entre docente e aluno é essencial para estruturar e orientar o processo, a fim de garantir que os saberes docentes fossem incorporados na adaptação dos jogos às necessidades pedagógicas e linguísticas dos alunos. Trata-se, nessa atividade, de saber docente, segundo Tardif (2014), pois o professor adquire saberes, de acordo com sua experiência de vida, com sua história de vida e do exercício de sua profissão de ensinar.

Segundo Sacristán (2003), a experiência é o ensino, ou a aprendizagem que se adquire com o uso, a prática ou a vivência do professor por si mesmo. E, dessa maneira, cabe o que, de acordo com Zabala (1998), foi uma intenção educacional que se constituiu, como uma intervenção pedagógica.

Mediar é um saber experiencial do professor e, segundo Gasparin (2012), para a mediação pedagógica é necessário o conhecimento do conteúdo e implica as ações de releitura, reinterpretação para a ressignificação do conhecimento.

Os saberes docentes foram aplicados na escolha e adaptação dos jogos de tabuleiro, a partir de competências pedagógicas nessa estruturação de uma atividade interativa que promovesse o uso significativo da língua inglesa. Com a mediação pedagógica foi possível explorar as potencialidades educacionais dos jogos selecionados, com ênfase no desenvolvimento linguístico, habilidades socioemocionais e cognitivas.

Ao se considerar o trabalho docente considera-se que a comunicação é uma das grandes ferramentas da docência. Assim é pertinente a contribuição teórica da Educomunicação, uma perspectiva de pesquisa, segundo a interface educação e comunicação.

A educomunicação, cujo objeto de pesquisa é a comunicação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem, é relativamente recente e tem contribuições de pesquisadores brasileiros, espanhóis e argentinos. De acordo com Kaplún (2014), ao se referir a essa relação interdisciplinar, educação e comunicação esclarece que a comunicação primeiramente foi vista apenas como um meio. Para ele, é empobrecedor na educação tratar da comunicação, apenas como estudo dos meios, pois toda a ação de educar é também uma ação de comunicar e essa perspectiva interdisciplinar de educomunicação comprehende a comunicação em processos educativos em que se busca um resultado formativo.

A educomunicação foi integrada como uma abordagem metodológica para fortalecer a interação entre os participantes e promover um ambiente de aprendizagem participativo e colaborativo. Os jogos de tabuleiro foram utilizados não apenas como ferramentas didáticas, mas também como meios de comunicação e expressão para facilitar a construção de conhecimento e a troca de experiências entre os alunos.

Todos os procedimentos seguiram os princípios éticos da pesquisa garantindo o consentimento informado dos participantes, a confidencialidade dos dados e o respeito pela privacidade dos envolvidos.

A relevância da aprendizagem e da construção de significados é central para a educação técnica, especialmente quando considerada sob aspectos éticos e críticos. Marques e Oliveira (2016) salienta que o papel do docente vai, além da mera transmissão de conhecimento técnico, é necessário convidar os jovens à reflexão crítica sobre o mundo que os cerca.

No contexto da EPT, que prepara indivíduos para o mercado de trabalho, enfrentam-se constantes desafios em um cenário cada vez mais exigente. Delors (1998) propõe que a função do professor é apresentar o conhecimento como problemas a serem resolvidos, inserindo-os em contextos que permitam ao aluno fazer conexões significativas com outras questões mais amplas. O professor deve, portanto, ir além do ensino técnico, integrando a responsabilidade social ao seu escopo de atuação:

A educação, além de reforçar, cada vez mais, a responsabilidade sobre os saberes adaptados à civilização cognitiva, pois esses são as bases das competências do futuro, propõe inserir, também, em seu escopo a responsabilidade social (Delors, 1998, p. 37).

A interação e comunicação entre docente e aluno foram determinantes nesse processo educativo, principalmente na adaptação e aplicação dos jogos de tabuleiro. A colaboração ativa permitiu uma personalização do ensino que respondeu às necessidades pedagógicas e linguísticas específicas de cada estudante. Essa dinâmica não só facilitou a integração dos saberes docentes no planejamento das atividades, como também promoveu uma adaptação contínua das estratégias pedagógicas, ajustando os jogos às características e ao nível de desenvolvimento dos alunos. Segundo Marques e Oliveira (2016), o modo de vida dos grupos sociais é refletido na educação.

As diferentes formas de educação reproduzem, por sua vez, o saber que atravessa esses mesmos grupos sociais, seus códigos sociais de conduta, suas
Revista *Devir Educação*, Lavras, vol.10, n.1, e-1055, 2026.

regras laborais, sua arte, religião, artesanato ou tecnologia, tudo o que um povo necessita para reinventar constantemente a vida do grupo e que ajuda a explicar às futuras gerações a necessidade da existência de sua ordem (Marques; Oliveira, 2016, p. 192).

A mediação pedagógica desempenhou um papel fundamental nesse processo. Ao aplicar seus saberes docentes, o professor foi capaz de estruturar atividades que maximizaram o potencial educacional dos jogos de tabuleiro, focando no desenvolvimento das competências linguísticas, socioemocionais e cognitivas dos alunos. A comunicação efetiva entre docente e aluno foi essencial para explorar essas potencialidades, garantindo que as atividades propostas não apenas transmitissem conhecimento técnico, mas também envolvessem os alunos de maneira significativa.

A integração da educomunicação como abordagem metodológica reforçou a importância da participação ativa e colaborativa no processo de ensino-aprendizagem. A utilização dos jogos de tabuleiro não se restringiu a ferramentas didáticas, mas serviu também como meios de comunicação e expressão, facilitando a construção de conhecimento e a troca de experiências entre os alunos (Silva, 2018). Esse aspecto da comunicação colaborativa foi evidenciado pelos resultados da pesquisa, que mostraram um aumento significativo no engajamento dos alunos e na qualidade das interações em sala de aula.

Os resultados preliminares da pesquisa confirmam a relevância da interação docente-aluno e da comunicação no processo educativo. A abordagem metodológica que envolveu o uso de jogos de tabuleiro facilitou um ambiente de aprendizagem participativo, em que a comunicação aberta e o *feedback* contínuo entre professor e alunos foram fundamentais para a adaptação das atividades e para a maximização do aprendizado.

A teoria de Marques e Oliveira (2016) ressalta que ensinar vai além da mera transmissão de conhecimento técnico, é também um convite à reflexão crítica e ao desenvolvimento intelectual dos alunos. A pesquisa demonstrou que a interação contínua e uma atividade motivadora e comunicativa, como pode se caracterizar o jogo, foi essencial para fomentar a reflexão crítica sobre o vocabulário.

Além disso, Delors (1998) propõe que o conhecimento deve ser apresentado em contextos que permitam aos alunos fazerem conexões significativas com questões mais amplas. A comunicação efetiva entre professor e alunos possibilitou a criação desses contextos, tornando o conhecimento mais relevante e aplicável à realidade.

Em suma, a interação e comunicação entre docente e aluno foram determinantes para o sentido das atividades pedagógicas com jogos. Os jogos de tabuleiro integrados a uma abordagem metodológica educomunicativa, não só enriquecem o ambiente de aprendizagem, mas também proporcionam a auto formação docente.

Considerações finais

Este estudo destacou a importância da metodologia de ensino baseada na utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta para o ensino de Inglês Instrumental em um contexto técnico. A abordagem metodológica qualitativa, com características exploratórias e descritivas, permitiu uma análise aprofundada da aplicação de jogos no desenvolvimento de vocabulário técnico e na simulação de contextos profissionais.

Os resultados demonstraram que a utilização de jogos de tabuleiro, como *Memory Game*, Cara a Cara e Jogo da Vida, promoveu, não apenas a ampliação do vocabulário técnico dos alunos, mas também proporcionou a reflexão sobre a prática docente por meio de jogos. A interação entre os alunos, mediada pela educomunicação e pela participação ativa nas simulações de empresas fictícias, evidenciou a eficácia dos jogos como recursos didáticos para a construção de conhecimento significativo.

A aplicação dos jogos permitiu aos alunos experimentarem o uso do vocabulário técnico em contextos simulados de negócios, o que contribuiu para uma melhor compreensão e aplicação prática da língua inglesa. Esse aprendizado possibilitou também que o docente vivenciasse a experiência de desafios para o desenvolvimento de técnicas e metodologias pedagógicas.

Assim, a combinação de jogos de tabuleiro com práticas educacionais inovadoras pode criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficaz. Os saberes docentes, aplicados na adaptação e mediação dos jogos, foram importantes na experiência do ensinar.

Em síntese, este estudo oferece uma contribuição para a compreensão de como metodologias alternativas, como a utilização de jogos de tabuleiro, podem enriquecer o ensino de Inglês Instrumental em contextos técnicos. Pesquisas futuras poderão ampliar as contribuições para a formação docente e contextos de aplicação de metodologias pedagógicas.

Referências

APARICI, Roberto. (Org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas editora, 2014.

BARROS, M. G. F. B. e; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, n° 23, 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 13 jul. 2024.

DELORS, J.; **Educação Um Tesouro a Descobrir**, Relatório para Unesco da comissão internacional sobre a educação no século XXI. São Paulo: Cortez, 1998. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000009.pdf> Acesso em 20 nov. 2024.

GATTI, Bernadete Angelina; BARRETTO, Elba Siqueira de Sá; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de; ALMEIDA, Patrícia Coelho de Araújo. **Professores do Brasil: Novos Cenários de Formação**. Brasília: UNESCO, 2019. Disponível em https://www.fcc.org.br/wp-content/uploads/2019/05/Livro_ProfessoresDoBrasil.pdf Acesso em 24 ago. 2024.

GOMEZ, Guillermo Orozco. Entre telas: novos papéis comunicativos e educativos dos cidadãos. In: APARICI, Roberto (Org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas Editora, 2014.

GRUBER, Célia; ALAIN, Odon; WOLLINGER, Piter. **Didática profissional: princípios e referências para a educação profissional**. Florianópolis: IFSC, 2019. Disponível em <https://www.ifsc.edu.br/documents/30701/523474/Livro+Didatica+Profissional-VFINAL-ISBN-online.pdf/9367b0c5-009e-4552-9330-2503828e71ad> Acesso em 03 set. 2024.

KAPLÚN, Mario. **Uma pedagogia da Comunicação**. In APARICI, Roberto (org). Educomunicação: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas editora, 2014.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARQUES, Simone; OLIVEIRA, Taiane. Educação, ensino e docência: reflexões e perspectivas. In: **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 24, n. 3, p. 189-211, 2016. Disponível em <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/index> Acesso em 02 set. 2024.

MORAN, José. Metodologias ativas em sala de aula. **Pátio ensino médio**. Ano 10, n. 39, p. 11-13, dez. 2018/fev. 2019. Disponível em https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/Metodologias_Ativas_Sala_Aula.pdf Acesso em 13 set. 2024.

PETEROSSI, Helena Gemignani de S.; MENINO, Sérgio Eduardo. **A formação do formador**. São Paulo: CEETEPS, 2017.

PIMENTA, Selma Garrido. **Saberes pedagógicos e atividades docentes**. 4. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

ROSA, Letícia Souza Dias da; MACKEDANZ, Luiz Fernando. A análise temática como metodologia na pesquisa qualitativa em educação em ciências. **Atos de Pesquisa em Educação**, [S. l.], v. 16, p. e8574, 2021. DOI: 10.7867/1809-0354202116e8574. Disponível em: <https://ojsrevista.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/8574>
Acesso em 04 nov. 2024.

SACRISTÁN, José Gimeno. O significado e a função da educação na sociedade e na cultura globalizada. In: GARCIA, Regina Leite; BARBOSA, Francisca Maciel. **Curriculum na contemporaneidade: incertezas e desafio**. São Paulo: Cortez, 2003.

SILVA, Débora Araújo da. **O uso de jogos no ensino de língua inglesa: uma análise de jogos de tabuleiro**. Dissertação (Mestrado), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

*Recebido: maio/2025
Aprovado: outubro/2025
Publicado: janeiro/2026*