

 <https://doi.org/10.61917/3086-2833.2026.39>

Gamificação, IA e aprendizagem colaborativa no ensino de inglês: um relato de experiência entre o CIS e a Faculdade Senac

Filipe Sousa Carvalho de Melo

filipe.melo@pe.senac.br

Centro de Idiomas Senac Recife

Resumo

O relato de experiência detalha o projeto Language for Impact, uma iniciativa educacional inovadora da Faculdade Senac Pernambuco e do Centro de Idiomas (CIS) que integrou gamificação, tecnologias digitais e inteligência artificial generativa para aprimorar o ensino e o aprendizado de inglês. Estudantes de Inglês Avançado e do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) colaboraram na criação de jogos educativos, físicos e digitais, para alunos iniciantes, com foco em empatia e protagonismo estudantil. Para isso, foi utilizado o processo de *design thinking* e ferramentas de IA como ChatGPT e Microsoft Copilot de forma ética e crítica. O projeto abordou desafios como a insegurança no uso do inglês e a limitação de vocabulário. Os resultados incluíram a criação de um repositório de jogos, maior engajamento, desenvolvimento de competências linguísticas e técnicas e promoção da aprendizagem colaborativa, alinhando-se às Marcas Formativas Senac e ao ODS 4.

Palavras-chave: gamificação; inteligência artificial; aprendizagem colaborativa; ensino de inglês; *design thinking*.

1 Introdução

A busca pela melhoria na qualidade do ensino tem levado professores e instituições a criar, adaptar e a reinventar projetos pedagógicos de forma constante, sobretudo diante das transformações provocadas pelas tecnologias digitais, pela inteligência artificial e pelas novas demandas educacionais contemporâneas (Melo, 2025a). Em muitos momentos, mesmo que diferentes cursos ou unidades aparentem não possuir uma conexão direta ou facilmente perceptível, é possível promover integrações significativas entre alunos, áreas do conhecimento e



Esta obra está licenciada sob uma licença Creative Commons
- Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional.

contextos distintos, possibilitando a construção de experiências educacionais produtivas, criativas e socialmente relevantes.

Este trabalho apresenta o relato de uma experiência de cooperação entre duas unidades do Senac Recife: o Centro de Idiomas (CIS), responsável pela formação em língua inglesa, e a Faculdade Senac Pernambuco, no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS), na disciplina *Tech English 5*. Apesar de pertencerem à mesma instituição, essas unidades não mantinham, até então, uma articulação pedagógica direta. Diante desse cenário, o desenvolvimento de um projeto que unisse os esforços, os saberes e os corpos discentes de ambas mostrou-se como um desafio, ao mesmo tempo em que se constituiu como uma oportunidade de inovação.

Enxergando a alta pertinência da gamificação para o ensino e a aprendizagem de um segundo idioma, bem como o potencial educacional das tecnologias digitais e da inteligência artificial, os alunos das duas unidades foram expostos a atividades com jogos para a prática da fluência, da comunicação e de habilidades técnicas em inglês. A partir desse contato, os estudantes foram desafiados a criar jogos educacionais voltados para alunos iniciantes, com o objetivo de tornar a jornada de aprendizagem do idioma mais simples, divertida e produtiva.

Com o uso assistivo de ferramentas de inteligência artificial generativa, os alunos do CIS desenvolveram jogos físicos utilizando materiais recicláveis e diferentes mecânicas de jogo, enquanto que os alunos da Faculdade Senac ficaram responsáveis por transformar essas ideias em versões digitais, programadas em ambientes de desenvolvimento de jogos. O projeto, intitulado *Language for Impact*, foi desenvolvido com foco no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4 – Educação de qualidade, e buscou integrar linguagem, tecnologia, criatividade, sustentabilidade e protagonismo estudantil em uma mesma proposta pedagógica.

2 Desenvolvimento

2.1 Contextualização da experiência

O professor que escreve este relato atua em duas frentes distintas dentro do Senac Recife: no Centro de Idiomas Senac (CIS), ministrando o curso de Inglês, com foco na formação comunicativa e fluente dos alunos, e na Faculdade Senac Pernambuco, como docente da disciplina de Inglês Técnico do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS). Apesar de ambas as unidades integrarem a mesma instituição, seus públicos, objetivos formativos, rotinas pedagógicas e perfis de alunos são bastante diferentes.

No ano de 2024, entretanto, a partir da organização das atividades, da gestão das turmas e da aplicação de metodologias ativas, tornou-se possível desenvolver um projeto unindo alunos de diferentes unidades, faixas etárias e objetivos profissionais. O projeto foi realizado em dois momentos: no semestre 2024.1, com as turmas concluintes do curso *Advanced English*, no Centro de Idiomas Senac; e no semestre 2024.2, com as turmas concluintes do quinto período do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, na disciplina *Tech English 5*, da Faculdade Senac.

No CIS, os alunos participantes estavam em fase avançada de aprendizagem do idioma, com foco no desenvolvimento da fluência, da comunicação oral, da produção escrita e da ampliação de vocabulário. Já na Faculdade Senac, os alunos estavam inseridos em um contexto de formação tecnológica, com forte ênfase em programação, desenvolvimento de sistemas e utilização do inglês em contextos técnicos e profissionais, sendo o domínio do idioma um diferencial diretamente ligado à inserção no mercado de trabalho (Melo, 2025a). Apesar das diferenças, ambos os públicos compartilhavam um desafio comum: utilizar o idioma de forma prática, funcional e significativa.

A proposta do projeto surgiu, portanto, da necessidade de aproximar esses dois universos por meio de uma atividade que valorizasse o conhecimento linguístico, as habilidades técnicas, a criatividade e a empatia. Os alunos do Centro de Idiomas foram desafiados a criar jogos educacionais físicos, voltados para estudantes iniciantes de inglês, utilizando materiais recicláveis e diferentes mecânicas de jogo. Em seguida, essas mesmas ideias foram encaminhadas para os alunos da Faculdade Senac, que

assumiram a responsabilidade de transformar os jogos físicos em versões digitais, desenvolvidas em ambientes de programação e *engines* de jogos.

Mesmo ocorrendo em semestres diferentes e em espaços distintos, o projeto promoveu uma cooperação pedagógica indireta entre as turmas, permitindo que os alunos percebessem que o conhecimento produzido em uma unidade pode impactar diretamente a aprendizagem em outra. Dessa forma, a experiência rompeu, ainda que de maneira experimental, as barreiras existentes entre as unidades, fortalecendo uma cultura de produção colaborativa, interdisciplinar e alinhada às demandas da educação profissional contemporânea.

2.2 Objetivos da experiência e situação-problema

Os objetivos do projeto desenvolvido estão diretamente relacionados ao sentimento de empatia que perpassa o ato de ensinar. A educação envolve, essencialmente, compreender as necessidades, dificuldades e expectativas de outro indivíduo para, a partir disso, criar condições que favoreçam o seu desenvolvimento pessoal, social e profissional. Entender que esse exercício empático não deve estar restrito apenas à figura do professor, mas também ao aluno, foi um dos princípios norteadores desta experiência.

Dentro do contexto de sala de aula, sobretudo nos cursos de idiomas e nas disciplinas de inglês técnico, são os próprios alunos que vivenciam, de maneira mais direta, os desafios do processo de aprendizagem. Dificuldades na comunicação oral, insegurança ao utilizar o idioma, limitações de vocabulário e baixa confiança para se expressar são obstáculos recorrentes, especialmente nos níveis iniciais e intermediários. Dessa forma, ao serem desafiados a criar jogos educacionais para outros estudantes, os alunos passaram a refletir sobre suas próprias trajetórias de aprendizagem e sobre como poderiam contribuir para tornar essa jornada mais leve, acessível e eficiente para aqueles que ainda estão iniciando.

A situação-problema que orientou o desenvolvimento do projeto partiu, portanto, do seguinte questionamento: de que forma é possível utilizar a gamificação, aliada às tecnologias digitais e à inteligência artificial, para tornar o processo de aquisição e desenvolvimento da língua inglesa mais simples, significativo e produtivo

para alunos do Centro de Idiomas e das disciplinas de *Tech English* da Faculdade Senac? A partir dessa indagação, os estudantes foram desafiados a pensar soluções educacionais que valorizassem a comunicação, a prática da língua em contextos reais e a aplicação do inglês tanto em situações pessoais quanto profissionais.

Dessa maneira, o objetivo principal da experiência foi o desenvolvimento de jogos educacionais, físicos e digitais, que trabalhassem conteúdos, habilidades e competências específicas da língua inglesa, com potencial de serem utilizados por alunos de diferentes níveis e contextos. Além disso, o projeto buscou estimular a aprendizagem colaborativa entre áreas distintas do conhecimento, fomentar o uso crítico e criativo da inteligência artificial e favorecer o protagonismo discente na construção de soluções educacionais.

Como objetivos complementares, destacam-se ainda o incentivo à cultura *maker*, por meio da criação de jogos físicos com materiais recicláveis, o desenvolvimento de habilidades técnicas de programação por parte dos alunos da Faculdade Senac, e a promoção da consciência socioambiental e da responsabilidade social, em alinhamento ao ODS 4 – Educação de qualidade. Assim, mais do que testar conhecimentos linguísticos ou técnicos, a experiência teve como foco central o desenvolvimento integral dos estudantes, tanto do ponto de vista acadêmico quanto humano.

2.3 Metodologia e desenvolvimento da experiência

O projeto foi desenvolvido ao longo dos semestres de 2024.1 e 2024.2, envolvendo, inicialmente, as turmas concluintes do curso *Advanced English* do Centro de Idiomas Senac (CIS) e, posteriormente, as turmas do quinto período do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS), na disciplina de *Tech English 5*, da Faculdade Senac. Em ambas as etapas, a metodologia central adotada foi a do *design thinking*, associada a práticas de gamificação, aprendizagem baseada em projetos e utilização de tecnologias digitais.

No início do semestre 2024.1, os alunos do CIS foram apresentados à proposta do projeto e aos seus objetivos gerais. A primeira etapa envolveu a identificação do público-alvo, suas principais dificuldades e necessidades no processo de

aprendizagem da língua inglesa. Nesse momento, os alunos refletiram sobre suas próprias experiências nos níveis anteriores do curso, reconhecendo desafios ligados à comunicação oral, ao domínio do vocabulário, à estruturação gramatical e à insegurança no uso do idioma. A partir dessas reflexões, foram construídas as personas que orientariam o desenvolvimento dos jogos.

Em seguida, os alunos passaram pela etapa de ideação, na qual foram estimulados a pensar propostas de jogos educacionais que pudessem auxiliar alunos iniciantes a superar os desafios identificados. Essa fase contou com o uso de *brainstorming*, mapas mentais, discussões em grupo e apoio de ferramentas digitais. Os estudantes puderam criar diferentes mecânicas de jogo, definir regras, objetivos, formas de pontuação e estratégias de engajamento. A gamificação, que já vinha sendo utilizada nas aulas como instrumento de aprendizagem do idioma, tornou-se, nesse momento, o próprio objeto da produção pedagógica dos alunos, sendo compreendida como uma estratégia capaz de estimular engajamento, criatividade e construção ativa do conhecimento por meio de projetos (Melo, 2025a; Silva; Irala, 2024).

Figura 1 – Jogo *Spin of Life*, criado pelos alunos da turma *Advanced English* (1)



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Figura 2 – Jogo *Spin of Life* criado pelos alunos da turma *Advanced English* (2)



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Na etapa de prototipação os jogos começaram a ser materializados. Os alunos do CIS construíram jogos físicos, utilizando materiais recicláveis, como papelão, cartas, dados, roletas, tampas e outros recursos de fácil acesso (como pode ser visto nas figuras 1, 2, 3 e 4). Essa fase estimulou fortemente a criatividade, o trabalho em grupo e a cultura *maker*, além de reforçar a importância do reaproveitamento de materiais e da consciência sustentável no processo de criação. Após a construção dos protótipos, os jogos foram testados entre os próprios colegas, permitindo ajustes nas regras, no nível de dificuldade e na clareza das propostas educacionais.

Figura 3 – Jogo *Guess*, criado pelos alunos da turma *Advanced English*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Figura 4 – Jogo *Guess What*, criado pelos alunos da turma *Advanced English*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

No semestre 2024.2, os alunos da Faculdade Senac, na disciplina de *Tech English 5*, receberam como desafio transformar os jogos físicos desenvolvidos pelo CIS em versões digitais. Para isso, utilizaram ferramentas de desenvolvimento de jogos, a exemplo de *engines* de programação como a GameMaker, escolhida para fazer o jogo *The Unfinished Story* (Figura 5), além de aplicarem conceitos de lógica computacional, *design* de interfaces e vocabulário técnico em inglês. Nesse momento, o projeto passou a integrar de forma mais direta a tecnologia digital e a programação ao processo de aprendizagem da língua.

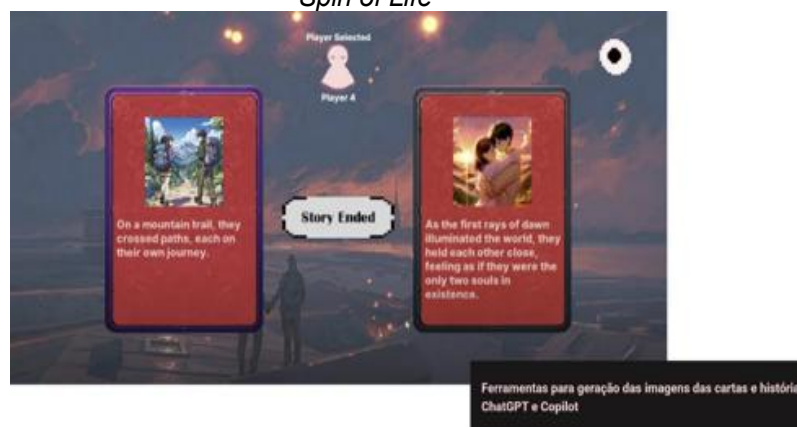
Durante essa etapa, os estudantes da Faculdade utilizaram ferramentas de inteligência artificial generativa de forma assistiva, especialmente para apoio na criação de narrativas, elaboração de regras, sugestões de interface, desenvolvimento de diálogos em inglês e otimização de códigos iniciais. Todo o uso da IA foi mediado pelo professor, com orientações sobre limites, possibilidades, confiabilidade das informações e responsabilidade ética no uso das ferramentas.

Mesmo ocorrendo em momentos distintos, as etapas do projeto mantiveram uma conexão pedagógica contínua, pois os jogos criados pelos alunos do CIS serviram como base direta para as produções digitais da Faculdade Senac. Dessa forma, estabeleceu-se uma rede de colaboração indireta entre as turmas, na qual o trabalho de uma unidade impactava diretamente o desenvolvimento da outra. Ao longo de todo o processo, os alunos foram incentivados a documentar suas etapas de

criação, a refletir sobre os desafios enfrentados e a avaliar criticamente os resultados alcançados.

O desenvolvimento da experiência demonstrou que a associação entre metodologias ativas, gamificação, tecnologia digital e inteligência artificial pode favorecer não apenas a aprendizagem do idioma, mas também o desenvolvimento de competências técnicas, criativas e socioemocionais, fortalecendo o protagonismo discente e o compromisso dos alunos com seu próprio processo de aprendizagem. Além disso, os resultados dos jogos criados tiveram muitas similares em termos de mecânica e jogabilidade, mostrando o comprometimento dos alunos da turma de Análise e Desenvolvimento de Sistemas com a fidelidade do jogo original.

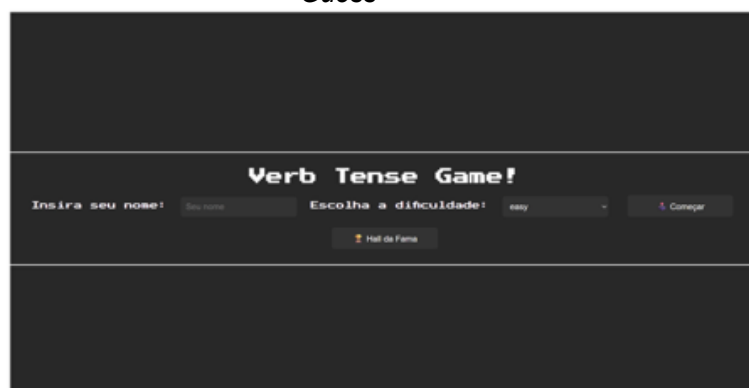
Figura 5 – Jogo *The Unfinished Story*, criado pelos alunos da turma de ADS, adaptação digital do jogo *Spin of Life*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).¹

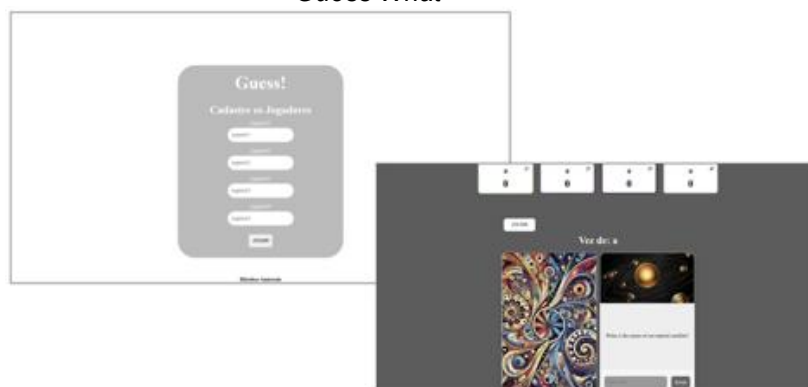
¹ Jogo disponível para acesso em: <https://luncianlin.itch.io/the-unfinished-story?classId=3075ac1c-f1e8-49e5-a0a6-dc17d7ae8873&assignmentId=7d87d84e-2b9a-4351-a685-4de361551510&submissionId=ac5150f4-9c16-c9bf-4233-d042604866bc>. Acesso em: 29 nov. 2025.

Figura 6 – Jogo *Verb Tense Game* criado pelos alunos da turma de ADS, adaptação digital do jogo *Guess*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).²

Figura 7 – Jogo *Guess!* criado pelos alunos da turma de ADS, adaptação digital do jogo *Guess What*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).³

O jogo *Spin of Life*, criado pelos alunos do curso *Advanced English* e apresentado nas figuras 1 e 2, propõe que os jogadores girem a roleta duas vezes. Os números retirados são referentes a duas pilhas de cartas. Em uma delas, o jogador recebe o início de uma história e, na outra, o seu final, devendo construir, de forma criativa, a conexão entre ambas. O jogo *The Unfinished Story* (Figura 5) adapta essa mesma mecânica por meio do uso de um banco de dados de inícios e fins, que apresenta aleatoriamente ao jogador a combinação das cartas.

² Jogo disponível para acesso em: <https://verb-tense-game.netlify.app/?classId=20051323-7a57-4efa-9fa0-ac089bf74e58&assignmentId=e6fad8ac-a77d-40d3-ac21-5bb334723919&submissionId=393d7543-2e1b-8473-e2f4-ff4b4e1611a9>. Acesso em: 29 nov. 2025.

³ Jogo disponível para acesso em: <https://gameguess.vercel.app/?classId=20051323-7a57-4efa-9fa0-ac089bf74e58&assignmentId=e6fad8ac-a77d-40d3-ac21-5bb334723919&submissionId=cd3fe242-1742-8ef9-a059-3f08334b4486>. Acesso em: 29 nov. 2025.

O jogo *Guess* traz cartas com desafios de conhecimento de gramática e vocabulário em língua inglesa e foi adaptado pelos alunos de ADS, como o *Verb Tense Game*, e desenvolvido utilizando HTML5, CSS3 e JavaScript, para apresentar desafios com frases incompletas em diferentes tempos verbais, cabendo ao jogador decidir a melhor forma de completá-las. Já o jogo *Guess What*, dos alunos da turma do CIS, foi pensado para trazer desafios voltados à explicação de palavras para um grupo, sem que os jogadores saibam qual é a palavra da carta, exercitando o vocabulário e a apresentação oral no idioma. Esse jogo foi adaptado para o formato digital como o *Guess!*, desenvolvido pelos alunos de ADS, utilizando HTML, CSS e JavaScript, por meio da criação de uma página *web* interativa.

2.4 Uso da inteligência artificial na experiência

A utilização da inteligência artificial no projeto ocorreu de forma assistiva, mediada e orientada pedagogicamente, compreendendo a IA como ferramenta de apoio ao planejamento, à criação e à organização das atividades, sem substituição da autoria discente (Melo, 2025b). O uso da IA esteve presente, principalmente, nas etapas de ideação, construção de narrativas, elaboração de regras dos jogos, desenvolvimento de diálogos em inglês e apoio inicial à programação dos jogos digitais.

Durante as atividades, foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial generativa, como o ChatGPT (OpenAI) e o Microsoft Copilot, ambas com foco no apoio à criação de conteúdo educacional, revisão linguística em inglês, sugestões de mecânicas de jogo, construção de personagens, desenvolvimento de enredos e organização das etapas dos jogos. No caso do Copilot, também foram explorados recursos de geração de imagens para criação de ilustrações utilizadas nos protótipos digitais.

Desde o início, os alunos foram orientados quanto ao uso ético e crítico dessas ferramentas. O papel da inteligência artificial foi apresentado como assistivo, atuando como suporte para a organização do pensamento e ampliação de possibilidades criativas. Todas as sugestões geradas pelas ferramentas eram discutidas, avaliadas, adaptadas e validadas pelos próprios alunos, sempre com a mediação do professor.

Nos jogos físicos desenvolvidos pelos alunos do CIS, a IA foi utilizada principalmente para apoiar a criação de narrativas, desafios linguísticos, cartas de perguntas, estruturas de fases e revisão de enunciados em inglês. Já na Faculdade Senac, os alunos fizeram uso da IA tanto para a elaboração de diálogos e *feedbacks* dos jogos digitais quanto para auxílio no entendimento de trechos iniciais de código, organização das lógicas de funcionamento e sugestões de interface.

Ao longo do processo, também foram promovidos momentos de reflexão sobre os limites da inteligência artificial, suas possibilidades no contexto educacional e os cuidados necessários quanto à confiabilidade das informações, ao plágio, à dependência excessiva da ferramenta e às implicações éticas de seu uso. Dessa forma, além de contribuir para o desenvolvimento dos jogos, a IA tornou-se, também, objeto de aprendizagem, ampliando o letramento digital crítico dos alunos.

A experiência demonstrou que, quando utilizada de forma orientada e responsável, a inteligência artificial pode atuar como aliada no processo de ensino e aprendizagem, potencializando a criatividade, otimizando etapas do desenvolvimento de projetos e ampliando as possibilidades de produção educacional, sem comprometer a autonomia e a autoria discente.

2.5 Resultados alcançados e impactos observados

O principal resultado observado, com o desenvolvimento da experiência, foi a ampliação da compreensão dos alunos de que a aprendizagem da língua inglesa vai além do domínio de vocabulário e estruturas gramaticais. Ao participar da criação de jogos educacionais, os estudantes passaram a perceber o idioma como uma ferramenta viva de comunicação, criação, resolução de problemas e expressão de ideias, aplicada de forma integrada a contextos reais e profissionais.

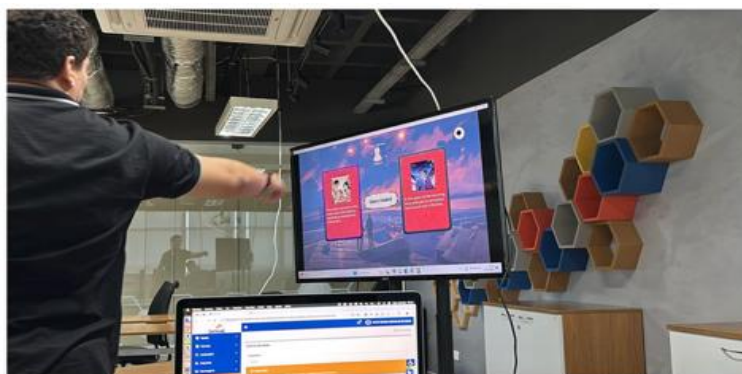
Os jogos desenvolvidos, tanto em suas versões físicas quanto digitais, começaram a compor um acervo de atividades que poderá ser utilizado por turmas futuras do Centro de Idiomas e da Faculdade Senac. Dessa forma, os próprios alunos tornaram-se produtores de materiais pedagógicos, fortalecendo uma cultura de autoria, protagonismo e responsabilidade com a aprendizagem de outros estudantes.

O impacto do projeto, portanto, ultrapassa as turmas diretamente envolvidas e se projeta para novas gerações de alunos.

Outro resultado relevante diz respeito ao fortalecimento das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que estratégias como a aprendizagem baseada em projetos e a gamificação atuam diretamente sobre o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes (Silva; Irala, 2024; Melo, 2025b). A experiência reforçou, de forma concreta, a aplicação da gamificação, da aprendizagem baseada em projetos e do *design thinking* como estratégias capazes de promover maior engajamento, participação e autonomia dos alunos. O trabalho em grupo, a divisão de tarefas, a resolução de conflitos e a tomada de decisões coletivas foram aspectos constantemente vivenciados ao longo do projeto.

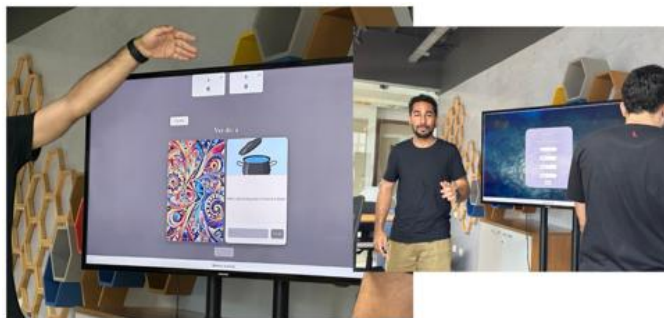
Nos alunos da Faculdade Senac, observou-se um avanço significativo na utilização do inglês em contextos técnicos, especialmente na criação de interfaces, escrita de narrativas, desenvolvimento de instruções e elaboração de *feedbacks* presentes nos jogos digitais. A prática contribuiu para que os estudantes compreendessem que o inglês técnico não se restringe apenas à leitura de códigos ou termos isolados, mas está diretamente ligado à comunicação de ideias, à experiência do usuário e à construção de produtos digitais mais completos, como foi apresentado no momento de culminância dos projetos, que podem ser observados nas figuras 8 e 9.

Figura 8 – Apresentação dos alunos de ADS



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Figura 9 – Apresentação dos alunos de ADS



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Já no Centro de Idiomas, o impacto foi percebido principalmente no fortalecimento da comunicação oral, da criatividade e da confiança no uso do inglês, resultado perceptível nas apresentações (figuras 10 e 11). Ao criarem jogos para outros alunos, os estudantes passaram a assumir uma postura mais ativa em relação ao próprio aprendizado, reconhecendo-se como sujeitos capazes de ensinar, orientar e contribuir para a formação de outros colegas.

Figura 10 – Apresentação dos alunos de *Advanced English*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Figura 11 – Apresentação dos alunos de *Advanced English*



Fonte: acervo do projeto Language for Impact (2024).

Como resultado global, a experiência fortaleceu o trabalho com as Marcas Formativas Senac, especialmente no que se refere à autogestão, ao relacionamento interpessoal, à criatividade, à inovação e ao compromisso com a aprendizagem. Além disso, o projeto contribuiu para consolidar uma prática pedagógica alinhada ao Modelo Pedagógico Senac, no qual o aluno ocupa o lugar de protagonista no processo educativo, e a tecnologia é utilizada como meio para potencializar experiências significativas de aprendizagem.

3.6 Discussão da experiência

Ao longo do desenvolvimento do projeto, foi possível perceber que a gamificação, quando utilizada de forma planejada e orientada por objetivos educacionais claros, ultrapassa o caráter lúdico e passa a atuar diretamente sobre a motivação, o comportamento e o engajamento dos estudantes (Zichermann; Cunningham, 2011). Os jogos criados pelos alunos não foram pensados apenas como entretenimento, mas como instrumentos pedagógicos voltados para o desenvolvimento de competências linguísticas, técnicas e socioemocionais, o que reforça a importância de compreender a gamificação para além de uma simples ferramenta motivacional.

Um dos pontos centrais da experiência esteve relacionado ao exercício da empatia. Ao criarem jogos voltados para outros alunos, os estudantes precisaram

revisitar seus próprios percursos de aprendizagem, reconhecendo dificuldades, inseguranças e barreiras já enfrentadas. Esse movimento favoreceu uma mudança de postura em relação ao processo educativo, pois os discentes deixaram de ocupar apenas o papel de aprendizes para assumirem, ainda que simbolicamente, a posição de mediadores da aprendizagem de outros colegas.

A integração entre as duas unidades do Senac, mesmo ocorrendo de forma indireta, também se mostrou um aspecto relevante da experiência. Os estudantes do Centro de Idiomas puderam perceber que seu conhecimento linguístico pode gerar produtos aplicáveis a contextos tecnológicos, enquanto os alunos da Faculdade Senac compreendem que o inglês técnico não se limita a comandos, termos e códigos, mas se articula à comunicação, à experiência do usuário e à construção de narrativas. Essa aproximação entre linguagem e tecnologia contribuiu para uma aprendizagem mais contextualizada e interdisciplinar.

O uso da inteligência artificial, por sua vez, revelou-se um elemento que potencializou o processo criativo, desde que utilizado de forma crítica e mediada. A IA não substituiu a autoria dos alunos, mas ampliou possibilidades, organizou ideias, sugeriu caminhos e contribuiu para a qualificação dos produtos finais. Ao mesmo tempo a experiência evidenciou a necessidade de constante orientação sobre os limites dessas ferramentas, reforçando a importância do letramento digital crítico no contexto da educação contemporânea.

Outro aspecto que merece destaque diz respeito ao desenvolvimento das competências socioemocionais, especialmente quando o professor assume o papel de mediador da aprendizagem, deixando de ser o centro do processo para atuar como facilitador das experiências educativas (Melo, 2025b). Ao lidarem com prazos, frustrações, ajustes de protótipos, divergências de ideias e trabalho em equipe, os alunos puderam experimentar situações muito próximas daquelas vivenciadas no mundo do trabalho. Dessa forma, a experiência não se restringiu ao desenvolvimento de conteúdos linguísticos e técnicos, mas também contribuiu para a formação pessoal, ética e profissional dos estudantes.

Por fim, a experiência reforça que práticas pedagógicas que integram metodologias ativas, tecnologia e protagonismo estudantil tendem a gerar maior engajamento, sentido e envolvimento por parte dos alunos. Ao perceberem que

estavam produzindo algo que teria aplicação real dentro da instituição, os estudantes demonstraram maior compromisso com as atividades, maior cuidado com a qualidade do que estava sendo desenvolvido e maior responsabilidade com o impacto de suas produções.

3 Conclusão

A experiência relatada demonstra que a cooperação entre unidades distintas, mesmo com gestões, públicos e contextos formativos diferentes, pode e deve ser explorada como caminho para a construção de práticas pedagógicas mais inovadoras, significativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação profissional.

A criação de jogos educacionais, físicos e digitais, mostrou-se uma estratégia potente para o desenvolvimento de competências linguísticas, técnicas e socioemocionais. Jogar e, principalmente, criar jogos possibilita ao aluno vivenciar processos de aprendizagem mais leves, engajadores e contextualizados, nos quais o erro, a tentativa e a reconstrução fazem parte do percurso formativo. Nesse sentido, o aprendizado mais efetivo tende a ser aquele que é vivenciado de forma positiva, significativa e conectada à realidade do estudante.

O uso da inteligência artificial, de maneira assistiva e mediada, contribuiu para ampliar as possibilidades criativas dos alunos, ao mesmo tempo em que favoreceu o desenvolvimento do letramento digital crítico e da reflexão ética sobre o uso dessas tecnologias. A IA, ao longo do projeto, foi compreendida não como um fim em si mesma, mas como um recurso a serviço da aprendizagem, da inovação e da produção de conhecimento.

Ao olhar para as dificuldades que eles próprios viveram ao longo de sua trajetória formativa, os alunos exercitaram a empatia ao criar soluções voltadas para outros estudantes que ainda percorrerão o mesmo caminho. Esse movimento fortalece não apenas a aprendizagem do idioma, mas também valores humanos essenciais, como colaboração, responsabilidade e compromisso com o outro.

Por fim, a experiência reforça que projetos pautados em metodologias ativas, integração entre áreas do conhecimento, uso crítico da tecnologia e foco no protagonismo discente possuem grande potencial de impacto, tanto no presente

quanto nas gerações futuras de alunos. Ao conectar linguagem, tecnologia, criatividade e responsabilidade social, o projeto Language for Impact contribui para a construção de um cenário educacional mais humano, colaborativo e transformador dentro do Senac.

Referências

ARAUJO, Victor Emanuel Lima; CARMO, Chrissie Castro do. A importância da língua inglesa nos cursos técnicos: uma análise da visão dos professores do IFAP. *In: CONENORT-PRP*, 1., 2023, Salvador, BA. **Anais [...]**. Salvador, BA: UFBA, 2023. Disponível em:

https://ns1.editorarealize.com.br/editora/anais/conenort/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV204_MD1_ID2088_TB104_24042024215440.pdf. Acesso em: 15 jan. 2026.

DA SILVA, Rafael Antonio Ferreira; IRALA, Valesca Brasil. Contribuições e desafios da gamificação no ensino de línguas: uma revisão de escopo na literatura internacional. **Revista Thema**, [s. l.], v. 23, n. 2, 2024. Disponível em:

<https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/2749>. Acesso em: 15 jan. 2026.

FRASCARA, Jorge. **Metodologia de projeto**. 1. ed. [s. l.]: Fuentes, 2008. Disponível em:

https://www.academia.edu/42870964/DESIGN_METODOLOGIA_DE_PROJETO.

Acesso em: 15 jan. 2026.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.

MELO, Filipe Sousa Carvalho de. Aprimoramento educacional na prática de idiomas através de projetos com gamificação. *In: LEMOS, Betania R. de G. P.; SILVA, E. J. da; BATISTA, M. D. G.; BARRETO, M. P. M. **Mói de Sabedoria**: pensamento inovador para uma educação transformadora*. Recife: Senac, 2025a, p. 109-115.

Disponível em: https://www.pe.senac.br/moi/livros/E-book_Moi_de_Sabedoria_2025.pdf. Acesso em: 16 jan. 2026.

MELO, Filipe Sousa Carvalho de. Desafios no papel do professor no trabalho com metodologias ativas. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO*, 21., 2025, Recife, PE. **Anais [...]**. Recife: Fecomércio/Sesc/Senac, 2025b. Disponível em:

<https://www7.pe.senac.br/espacoconhecimento/api/arquivo/doi/2025/?id=60632>

Acesso em: 16 jan. 2026.

MUNHOZ, A. **Aprendizagem ativa via tecnologias**. [e-book] Curitiba: InterSaberes, 2019. Disponível em: <https://www.bvirtual.com.br/NossoAcervo/Publicacao/176311>. Acesso em: 15 jan. 2026.