



O USO DO JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS CODYCROSS NO ENSINO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA INGLESA: EM RELATO DE EXPERIÊNCIA

ROBERTO MAGALHÃES; PATRÍCIA VASCONCELOS ALMEIDA

Introdução: O ensino de línguas estrangeiras é uma área em constante evolução, e a incorporação de tecnologias educacionais pode ser uma maneira eficaz de melhorar o processo de aprendizagem. Neste contexto, o jogo de palavras cruzadas CodyCross surge como uma ferramenta interessante para auxiliar no ensino da língua inglesa, proporcionando um ambiente lúdico e interativo para os estudantes. **Objetivo:** Investigar o potencial do CodyCross como ferramenta complementar no ensino de inglês como língua estrangeira, analisando seu impacto na motivação dos alunos e no desenvolvimento de suas habilidades linguísticas. **Materiais e Métodos:** Para realizar esta pesquisa, foi conduzido um experimento com uma turma de estudantes de inglês em nível intermediário. Os alunos foram divididos em dois grupos: um grupo experimental, que utilizou o CodyCross como parte de suas atividades de aprendizagem, e um grupo de controle, que seguiu o método tradicional de ensino. Foram aplicados questionários de avaliação da motivação e desempenho, antes e depois do experimento, para analisar o impacto do jogo no engajamento e no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos. **Resultados:** Os resultados indicaram que o grupo que utilizou o jogo CodyCross demonstrou maior engajamento e interesse nas aulas de inglês em comparação com o grupo que seguiu o método tradicional. Houve uma melhoria significativa nas habilidades de vocabulário do grupo CodyCross, evidenciada pelo aumento na pontuação nos questionários de avaliação. Os alunos desse grupo também relataram maior motivação para aprender inglês. Por outro lado, o grupo que seguiu o método tradicional apresentou resultados menos expressivos em termos de engajamento, melhoria do vocabulário e motivação para aprender. Estes resultados sugerem que o uso do jogo CodyCross pode ser uma estratégia eficaz para auxiliar no ensino de vocabulário em sala de aula de língua inglesa, proporcionando um ambiente lúdico e interativo que favorece o aprendizado. **Conclusão:** A utilização do CodyCross como ferramenta complementar no ensino de língua inglesa mostrou-se promissora, contribuindo positivamente para a motivação e o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos. Recomenda-se a continuidade de estudos nesta área, explorando diferentes formas de integração do jogo no processo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS; AQUISIÇÃO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA; ENSINO DE LÍNGUA INGLESA; FERRAMENTAS EDUCACIONAIS DIGITAIS**