

LEVEL UP: JOGOS DIDÁTICOS E GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO REMOTO DE LÍNGUA INGLESA DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

Lais Andresa de Araujo Sousa, Ana Karina Rocha da Costa, Lidia Amelia de Barros Cardoso

Emergida a partir do Programa de Residência Pedagógica - Língua Inglesa, essa pesquisa de natureza exploratória e qualitativa tem como objetivo compreender o impacto dos jogos didáticos e da gamificação durante a oficina Level Up no contexto do ensino remoto e no aprendizado de alunos do oitavo e nono ano de uma escola de ensino fundamental localizada no Eusébio. Nesse sentido, os objetivos específicos foram: a) identificar como os jogos didáticos (SABINO et al, 2007; PEREIRA, 2013) e a gamificação influencia o filtro afetivo (KRASHEN, 1982); e b) apontar a contribuição dos recursos de gamificação (DETERDING et al, 2011) utilizados para o ensino remoto. A metodologia envolveu a execução de uma fase piloto com o intuito de testar o uso de frame tradicional e frame gamificado, bem como a reação e o desempenho dos estudantes durante cada um deles, as plataformas de criação de atividades e os recursos de gamificação. Tanto na aplicação piloto quanto na aplicação integral, os encontros da oficina ocorreram às terças e quintas pela plataforma Google Meet. Os aspectos gamificados integrados foram níveis, missões, ranking e pontos (estrelinhas). Os jogos didáticos foram elaborados em três plataformas de criação de atividades educativas: Baamboozle, ELO e Wordwall. Como método de análise, fizemos observações em sala por meio do chat do Google Meet e aplicamos um teste após cada encontro. Com a pesquisa em andamento, podemos refletir sobre os efeitos que uma abordagem lúdica tem nos alunos e no ensino de inglês em si. De acordo com as respostas dos participantes aos questionários da fase piloto, apuramos que tanto os recursos gamificados quanto os jogos didáticos foram recebidos positivamente, ambos tendo uma repercussão positiva no filtro afetivo dos alunos, constituindo-se, assim, como ferramentas vantajosas para o aprendizado e a modalidade de ensino remoto.

Palavras-chave: JOGOS DIDÁTICOS. GAMIFICAÇÃO. ENSINO DA LÍNGUA INGLESA.