

O USO DA GAMIFICAÇÃO NA AULA DE ELE: UM RECURSO ATRATIVO

Dara Hanna Santiago Silva, Germana da Cruz Pereira

Com o presente trabalho objetivamos discutir uma proposta didática com o uso da gamificação no projeto Monitoria da Língua Espanhola - Semestres Iniciais (Noturno), do curso de Letras Espanhol. No ensino, com direcionamento específico para o ensino e aprendizagem de espanhol como língua estrangeira (ELE), é iminente a utilização de recursos atrativos com fins de motivar e facilitar a aprendizagem do alunado, por isso, e diante das várias competências e habilidades demandadas por um aprendiz de língua estrangeira reforçaremos as contribuições do uso da gamificação (do original em inglês gamification) como recurso para uma aprendizagem significativa no processo de aquisição e estabelecimento de novos conhecimentos no tratamento gramatical, lexical e sociocultural, além da possibilidade da prática das destrezas expressivas (expressão escrita e oral) e interpretativas (compreensão auditiva e leitora). Para tratar sobre o conceito e uso da gamificação no ensino e aprendizagem, contamos com o aporte teórico de Leffa (2006; 2014) e autores como Santaella, Nesteriuk, Fava (2018), Signori, Guimarães (2016), Fardo (2013). Além de referências como Cobo (2016) para tratar sobre a necessidade de adesão às novas tecnologias na área, e outros autores em busca de trazer à discussão aspectos relevantes da temática em questão. Propomos a aplicação de um projeto que visa à criação desses jogos com fins didáticos, de forma cooperativa entre os estudantes/futuros professores de espanhol. Material que lhes servirá enquanto alunado como forma de fixar e praticar conteúdos e destrezas na língua, assim como de utilidade futura em suas práticas docentes. Acreditamos contribuir para reforçar a relevância da gamificação como um recurso que acompanha as necessidades dos estudantes atuais, assim como com o esclarecimento de aspectos importantes no tratamento da gamificação em busca de novas estratégias para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Gamificação. Recurso atrativo e eficiente. Aprendizagem significativa.