

Letras

## **Jogos interativos no ensino de idiomas**

Túlio Alcântara de Melo - Túlio Alcântara de Melo, 3º período do curso de Letras, UFLA, PIBIC/UFLA.

Patricia Vasconcelos Almeida - Patricia Vasconcelos Almeida, professora Doutora do Departamento de Estudos da Linguagem, UFLA - Orientador(a) - Orientador(a)

### **Resumo**

O projeto em desenvolvimento sobre jogos interativos no ensino de idiomas se justifica a partir do crescimento constante do uso de jogos digitais interativos no processo de ensino-aprendizagem de línguas. Com o avanço das tecnologias digitais, surge a possibilidade da utilização de jogos interativos como Gartic e Stopots, objetos desta investigação, na promoção de aulas interativas e dinâmicas, aliadas às diferentes abordagens pedagógicas para o ensino da língua inglesa. Como referencial teórico a pesquisa explora conceitos como gamificação (Tolomei, 2017), letramentos em jogos (Soares e Santos, 2015) e metodologias de ensino (Jalil e Procailo, 2009), buscando analisar os jogos; apresentar suas características e propor uma adaptação dos jogos no contexto de ensino da língua inglesa. Utilizando como metodologia de análise os preceitos do estudo comparativo (Gil, 2002) os resultados preliminares do primeiro jogo Gartic indicam que a simplicidade e facilidade de uso da plataforma o torna um grande aliado no planejamento de aulas interativas e dinâmicas. Há, também, a possibilidade de adaptação das mecânicas presentes no jogo, em sala de aula, sem a necessidade de dispositivos digitais, na qual o professor escolheria as palavras para cada discente ir ao quadro e desenhar, e assim o restante da turma poderia adivinhar. Sobre o sistema de pontuação e premiação, o docente criaria uma dinâmica específica para cada atividade. Palavras-chave: Língua inglesa; gamificação; aprendizagem.

Palavras-Chave: Língua inglesa, gamificação, aprendizagem.

Instituição de Fomento: UFLA

Link do pitch: <https://youtu.be/suECRFTSI4Q>