



**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPG
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVIVÊNCIA FORMATA INOVACA
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Gamificação na sala de aula de língua inglesa
Autores	DÊNER DA SILVA RAMOS PAULA CORTEZI SCHEFER CARDOSO SCHARDONG
Orientador	ANAMARIA KURTZ DE SOUZA WELP

RESUMO: A Gamificação é uma abordagem que visa tornar contextos de não-jogo em jogo (DETERDING, 2011). Nesse sentido, as aulas de língua adicional também podem ser beneficiadas com essa abordagem, tendo em vista que os elementos dos jogos eletrônicos podem ser incluídos no planejamento de uma unidade didática.. Diferentemente de aplicar jogos em sala de aula, a Gamificação propõe que o ambiente se torne um jogo, como os alunos construirão seus avatares ou ganharem pontos de experiência ao invés de notas de boletim (ARAÚJO; CARVALHO, 2018). Além disso, a turma se envolve em “missões” e todos os alunos adquirem de acordo com o que conseguem evoluir em seus desafios (GEE, 2008). O trabalho aqui apresentado constitui-se da nossa experiência enquanto formadores de professores de língua inglesa em um curso ministrado em uma universidade particular do interior do estado do Rio Grande do Sul. Para a realização da oficina de formação, realizamos um levantamento bibliográfico do conceito de Gamificação e ensino por meio dessa abordagem (GEE, 2008; FLORES, 2015; ARAÚJO; CARVALHO, 2018) e a aula de língua adicional (SCHLATTER; GARCEZ, 2009, 2012). Nessa formação de professores, realizamos uma oficina gamificada que consistiu em três partes, sendo elas: 1) Breve discussão teórica sobre o conceito de Gamificação e ensino de língua adicional; 2) Miniexperiência de ensino de uma aula gamificada; e 3) Produção, por parte dos participantes, de uma unidade didática gamificada. Neste trabalho, apresentamos um recorte dessa oficina apresentando o relato do segundo momento. Na oficina, os professores, enquanto alunos, criaram seus avatares para cumprir desafios, e tinham como missão final a criação de uma carta de invocação de guardião, que era orientada pelo gênero discursivo biografia. Por meio dessa oficina, evidenciamos que é possível trabalhar com a Perspectiva Educativa de Projetos de Trabalho (PEPT) (HERNÁNDEZ, 2014) com alicerces da Gamificação (DETERDING, 2011; CHOU, 2015)..

Palavras-chave: Gamificação; Formação de Professores; Língua Adicional.