

[43155] CURRÍCULO, PLANEJAMENTO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS

Autora: Candice Batista de Fraga

Coordenadora: Profa. Dra. Graciele Marjana Kraemer

Gamificação e letramento digital na educação bilíngue no ensino remoto

O presente trabalho insere-se no projeto de extensão “Currículo, Planejamento e Práticas Pedagógicas em Contextos Educacionais”. O objetivo do estudo é investigar o uso da gamificação como estratégia para o letramento digital de alunos surdos de uma escola bilíngue da região metropolitana de Porto Alegre. Trata-se de uma análise acerca de estratégias pedagógicas para o contexto de Ensino Remoto Emergencial (ERE), no período da pandemia de Covid-19. Considera-se como principais potencializadores na educação bilíngue, o contato presencial e visual entre alunos surdos e professores a fim de promover o desenvolvimento linguístico e por consequência, a aprendizagem significativa. Entretanto, com as aulas na modalidade remota, os docentes precisaram driblar as barreiras tecnológicas para a realização das atividades pedagógicas de modo a atender às especificidades dos sujeitos envolvidos. Entende-se por gamificação, neste trabalho, o uso de técnicas e dinâmicas que envolvem jogos virtuais para melhorar a participação e aprendizagem dos alunos. Partindo dessa premissa, este trabalho está articulado ao estudo “Letramento Digital em Experiências Pedagógicas na Escola Bilíngue de Surdos no Ensino Remoto Emergencial”, que compreende o letramento digital como a apropriação de novas tecnologias na educação. Com base em uma pesquisa qualitativa, a metodologia deste trabalho está dividida em duas partes: i) Presença e transcrição das reuniões remotas com a escola e ii) Análise das práticas pedagógicas utilizadas no ERE. O resultado preliminar da pesquisa mostra que, para um melhor engajamento pedagógico no ensino remoto, a implementação de práticas que utilizam de jogos virtuais contribui na motivação e na participação dos alunos, em diferentes níveis de complexidade das atividades. Na educação de surdos, a gamificação e o letramento digital são estratégias potentes para o desenvolvimento linguístico e cognitivo.