

ABRIR AS PORTAS DA SALA DE AULA: *SERIOUS GAMES* (APSASeG)

O impacto da gamificação no ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras no ensino superior

(PROJ/I&DI/CI&DEI/009)

Ana Maria Costa¹, Isabel Oliveira¹, Joana Martins¹, José Pereira¹, Justine Martin², Ricardo Casañ Pitarch³, Romain Gillain⁴, Susana Amante¹, Susana Fidalgo¹, Véronique Delplancq (Coord.)¹

¹Instituto Politécnico de Viseu
²Universidad de Castilla-La Mancha
³Universitat Politècnica de València
⁴Instituto Politécnico de Leiria

ENQUADRAMENTO

O domínio de Línguas Estrangeiras (LE) revela-se uma competência de importância fundamental para o mundo do trabalho.

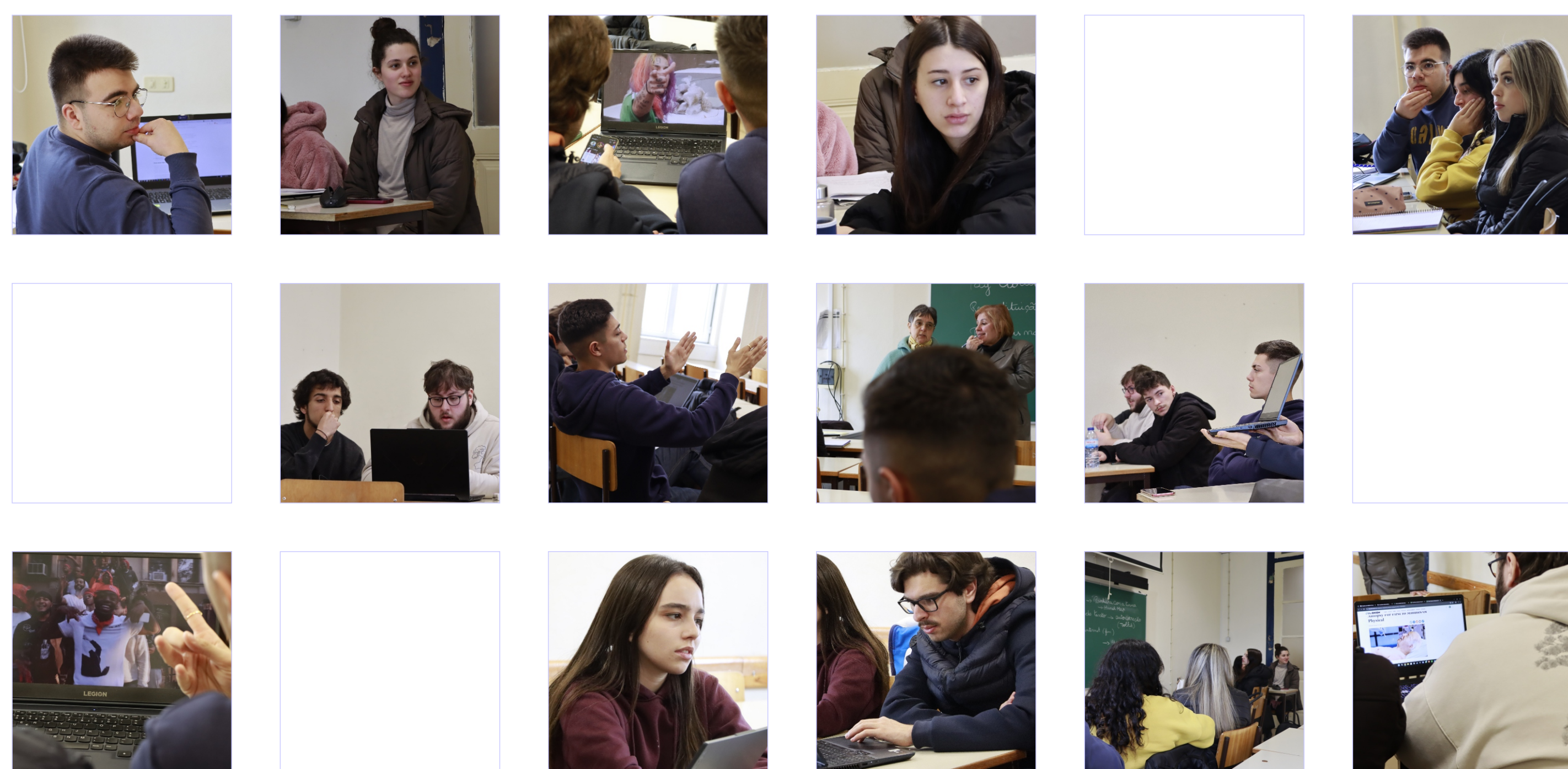
Para além da aquisição das competências clássicas inerentes à aprendizagem das LE (competências linguísticas, culturais e interculturais), constata-se:

- O desenvolvimento: da autonomia, da confiança, do espírito crítico, de partilha e de colaboração.
- O aumento da predisposição/disponibilidade para cumprir regras.
- A promoção da criatividade e do improviso.
- A imersão dos vários atores no processo de ensino-aprendizagem.
- A adequação das práticas docentes de LE ao público-alvo e ao contexto laboral e social atual, onde os problemas requerem respostas multifacetadas que, por norma, se intersejam com diferentes áreas de saber.

Neste contexto, existem fatores propiciadores do presente estudo:

- urgência em atualizar as práticas de ensino/aprendizagem no ensino superior;
- prioridades da inovação pedagógica neste nível de ensino;
- preocupação em aproximar de forma motivadora a aprendizagem em contexto de sala de aula à realidade do mundo atual;
- formação de cidadãos responsáveis e ativos e de profissionais competitivos.

A relação entre a aprendizagem das LE no Ensino Superior (ES), as práticas inovadoras e a formação dos vários perfis foram variáveis facilitadoras, mas também, em simultâneo, requerem abordagens



ESTUDO DE CASO

Experiência de gamificação do ensino/aprendizagem do francês e do inglês para fins específicos.

Experiência com 25 estudantes do 1.º ciclo de estudos em Comunicação Social da ESEV;

Objetivos principais:

- Melhorar a performance dos estudantes com a integração de atividades digitais gamificadas na aprendizagem de LE no ES num curso não especificamente de línguas.
- Avaliar os efeitos da gamificação em termos de competências adquiridas pelos estudantes (em LE e transversais), numa perspetiva de promoção da empregabilidade.
- Observar a evolução das relações entre os atores do processo de ensino/aprendizagem (docentes e discentes) e dos papéis de cada um.
- Conceber e implementar um serious game.
- Avaliar a ferramenta e o processo de ensino/aprendizagem.
- Melhorar o serious game com base nas observações dos utilizadores e dos dinamizadores.

Pistas de reflexão:

- Avaliação da eficácia e da eficiência da formação.
- Maior benefício: ir ao encontro das necessidades identificadas na turma; resolução de problemas existentes.
- Maior eficácia: partilha das responsabilidades e das expectativas dos diferentes intervenientes.
- Avaliar a aceitação, a funcionalidade e a usabilidade das tecnologias usadas.

Agradecimentos:

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto Refª UIDB/05507/2020 e o identificador DOI <https://doi.org/10.54499/UIDB/05507/2020>.

Agradecemos adicionalmente ao Centro de Estudos em Educação e Inovação (CI&DEI) e ao Politécnico de Viseu pelo apoio prestado.

Este trabalho foi elaborado no âmbito do projeto APSASeG.

BREVE REVISÃO DA LITERATURA

De acordo com Martin (2019) os docentes utilizam frequentemente ferramentas digitais (aplicações online, plataformas etc.) na realização de tarefas, no âmbito particular da aprendizagem das LE.

Anatolievna & Anatolievna (2019) defendem que os serious games permitem o trabalho da LE através de atividades lúdicas e podem promover, consoante o jogo, o desenvolvimento de outras competências associadas, com criatividade e numa ótica interdisciplinar. Esta ferramenta pedagógica, resultado da associação da vertente lúdica com recurso ao digital e às estratégias de aprendizagem das LE para fins específicos, representa um desafio original de potencial melhoria para o ensino-aprendizagem neste contexto mais específico de cursos do ES em áreas que não as LE.

Rezende e Mesquita (2017) definem a gamificação como sendo “o uso de elementos, estratégias e pensamentos dos jogos fora de um game” (ambiente de não jogo) (p. 1004).

Existe transposição das metodologias do jogo para ambientes reputados como não lúdicos (ex: trabalho, ensino). Nesse sentido, Alvarez (2007) elucida que um serious game combina o “sério” (serious) de um cenário pedagógico com aspetos lúdicos do jogo de vídeo (game).

Para Silva (2013) o jogo deve apresentar um objetivo bem definido e uma estrutura clara. O termo “gamificação” tem vindo a traduzir várias realidades ao longo dos anos. A real inovação reside na associação do conceito com a utilização das ferramentas digitais, fontes de desmaterialização e de utilização em massa.

A corroborar estas asserções, Duarte (2022) refere que a utilização dos serious games conhece uma expansão notória em vários domínios.

Objetivos: sensibilizar, educar, formar, sem restrição espacial e/ou temporal.

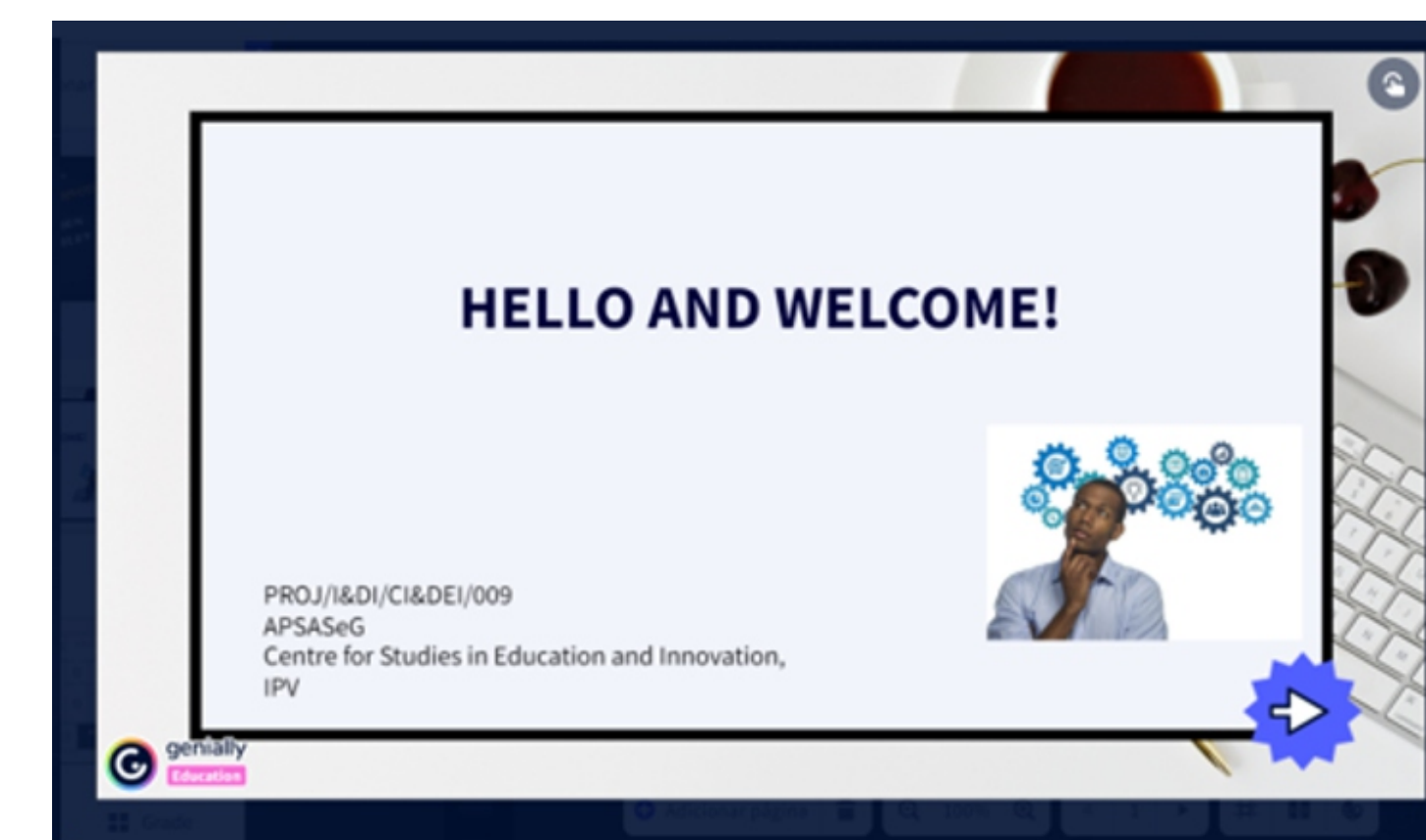
“A gamificação permite uma série de vantagens que devem ser consideradas como elemento complementar ao ensino tradicional e magistral, ministrado por um professor especialista, que em nenhum caso pode ser substituído por este tipo de método. O ideal é combinar a educação tradicional com as estratégias de gamificação, de forma que uma maior probabilidade educacional seja alcançada”.

METODOLOGIA

- Criação de 2 escape rooms (francês e inglês) sobre o tema “Jornalista, jornalismo e informação no século XXI” (plataforma “Genial.ly”).
- Implementação da experimentação na sala de aula (2º semestre 23-24), com a utilização de várias ferramentas digitais e estratégias de ativação pedagógica:
 - Aprendizagens diferenciadas e diversas, equidade, eficácia, individualização, personalização do ensino/aprendizagem.
 - Diversidade dos estudantes, heterogeneidade das turmas, saberes e saber fazer comuns mas diferenças cognitivas e socioculturais, bem estar, criação de um ótimo ambiente propício à aprendizagem.
 - Elaboração e aplicação de um plano de trabalho que responde ao programa da UC, com a utilização de várias ferramentas digitais e de várias aprendizagens ativas (gamificação, aprendizagem por projeto, M-learning, sala invertida, avaliação por pares, para melhor motivação, autonomia, trabalho colaborativo, diversificação das competências.
 - Publicação dos trabalhos no Instagram.

OBJETIVO: contribuir para formar futuros profissionais de excelência e cidadãos responsáveis.

ESCAPE ROOMS CRIADOS



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game: approches culturelles, pragmatique et formelle* [Tese de doutoramento, Université Toulouse III]. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2527.1767>
- Anatolievna, K. S., & Anatolievna, O. J. (2019). Using the elements of gamification on LMS MOODLE in the discipline of foreign language in a non-linguistic university. *Балтийский гуманитарный журнал*, 8(1 (26)), 237-240.
- Duarte, M.J. (2022). Editorial: Gamificação, uma nova forma de ensinar no ensino superior. *Millenium*, 2(18), 5-7. <https://doi.org/10.29352/mill0218.27247>
- Martín, J. (2019). ¿Cómo evaluar la implicación de los participantes en un proyecto telecolaborativo? In J. Martín, M.I. González, A. Fernández Barrera, & C. Zoghbi (eds.) *Tecnologías Integradas en la Didáctica de Lenguas Extranjeras (TIDLE)*, Ministerio de Educación y Formación Profesional, 66-75.
- Rezende, B. A. C., & Mesquita, V. S. (2017). O uso da gamificação de ensino: uma revisão sistemática da literatura. *Proceedings of SBGames 2017*, 1004-1007.
- Silva, H. (2013). «La «gamification» de la vie: sous couleur de jouer?», *Sciences du jeu*. <https://doi.org/10.4000/sdj.261>