

14 e 15
SETEMBRO
2023



ISSN: 2526-3250

ARTICULANDO A SALA DE AULA INVERTIDA E A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA COM SUPORTE DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Autor(es):

- Isabel Cristina Tedesco Selistre
- Vitória Plautz Gerhardt

Nível de Ensino: Ensino Superior

Área do Conhecimento: Pesquisa - Linguística, Letras e Artes

Resumo:

As metodologias ativas podem ser definidas como um conjunto de estratégias e práticas pedagógicas que buscam promover a participação efetiva e engajada dos estudantes na construção do conhecimento. As tecnologias digitais, por sua vez, proporcionam ferramentas que apoiam a implementação dessa sistemática, possibilitando uma abordagem de ensino mais dinâmica, personalizada e interativa; daí a importância de pesquisas que aliem o emprego de metodologias ativas a tecnologias digitais. Esta pesquisa é um recorte do projeto “Metodologias ativas com uso de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICS) e Ensino de língua inglesa” e tem como objetivo disponibilizar uma proposta de trabalho que associe duas metodologias ativas: a sala de aula invertida e a gamificação. Para tanto, percorremos as seguintes etapas: (a) definição e explicação do passo a passo das metodologias sala de aula invertida e gamificação; (b) seleção de tecnologias digitais gratuitas possíveis de serem utilizadas com as metodologias focadas; e (c) elaboração de plano para uma aula de inglês no ensino médio. Como resultado final, apresentamos o referido plano com a descrição das atividades elaboradas. Acreditamos que através da efetivação frequente de metodologias ativas combinadas com tecnologias digitais em sala de aula seja possível potencializar e aprimorar o ensino de língua inglesa.

Disponível em <https://moexp-2023.osorio.ifrs.edu.br/uploads/anai/2023/Anais MoExp 2023.2310.pdf>

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.
<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>