

PROJETOS EDUCACIONAIS BASEADOS EM GAMIFICAÇÃO
Gerson Bruno Forgiarini de Quadros – Universidade Católica de Pelotas

Resumo: Nos últimos anos a gamificação aparece como um tópico em grande ascendência, principalmente no meio empresarial em países como Estados Unidos, Canadá, Espanha, Portugal, Alemanha e Inglaterra. O conceito vem se expandindo a outros continentes e áreas do conhecimento como uma tendência para explicar/orientar o modo como certos mecanismos podem apoiar o engajamento das pessoas no desenvolvimento de atividades da vida cotidiana, acadêmica ou profissional por meio de experiências divertidas a partir de elementos de jogos. O objetivo deste estudo é discutir a aplicação do conceito de gamificação orientada a projetos ensino de idiomas online. Segundo a literatura especializada dessa área os elementos de games envolvidos nesse processo de construção do conhecimento linguístico estão fundamentados numa mudança de comportamento dos sujeitos e suas práticas sociais. Os jogos, de certo modo, provocam no aprendiz uma sensação de diversão, propiciando um ambiente agradável para a aprendizagem. A partir desse conceito de gamificação três elementos são considerados: motivação, habilidade e a aprendizagem. Neste sentido, existem modelos de projetos como o Classcraft e CANVAS, por exemplo, que podem ajudar os professores a desenvolver e aplicar propostas pedagógicas com recursos gamificados disponíveis gratuitamente na internet. A utilização de mecânicas e dinâmicas de jogos pode fazer com que os sujeitos inseridos em contextos de aprendizagem baseados em gamificação se envolvam numa imersiva e divertida experiência de aprendizagem cuja expectativa é a obtenção de melhores resultados de aprendizagem em uma língua meta.

Palavras-chave: gamificação, idiomas, games.