

A gamificação e o ensino da cultura em aula de língua estrangeira, em ambiente universitário

Mónica Junguito e Antonio Chenoll, CECC

INTRODUÇÃO

A globalização tem promovido e permitido o contato dos alunos universitários com diversas culturas, o que torna imprescindível a incorporação da cultura e do desenvolvimento da **consciência intercultural** no processo de ensino e de aprendizagem de uma língua estrangeira.

É aqui que a **gamificação** surge como estratégia educativa (Pujolá y Herrera: 2019) eficaz na integração da cultura nas aulas de língua estrangeira, mediante a utilização dos elementos e mecanismos de jogo em contextos não lúdicos (Hamari y Koivisto: 2013).

De seguida, apresentam-se os resultados preliminares de uma investigação quanti-qualitativa sobre o uso da gamificação no ensino da cultura em aula de língua estrangeira, em ambiente universitário.

PERGUNTAS DE INVESTIGAÇÃO

i) Qual é a relação entre o grau de importância dado à cultura pelos professores e alunos e a sua aplicação prática na sala de aulas?

ii) Em que grau se relacionam os elementos culturais leccionados pelos professores e o interesse dos alunos?

iii) Com que frequência a gamificação é utilizada no ensino da cultura em aula de língua estrangeira e em que medida se fidelizam os professores?

METODOLOGIA

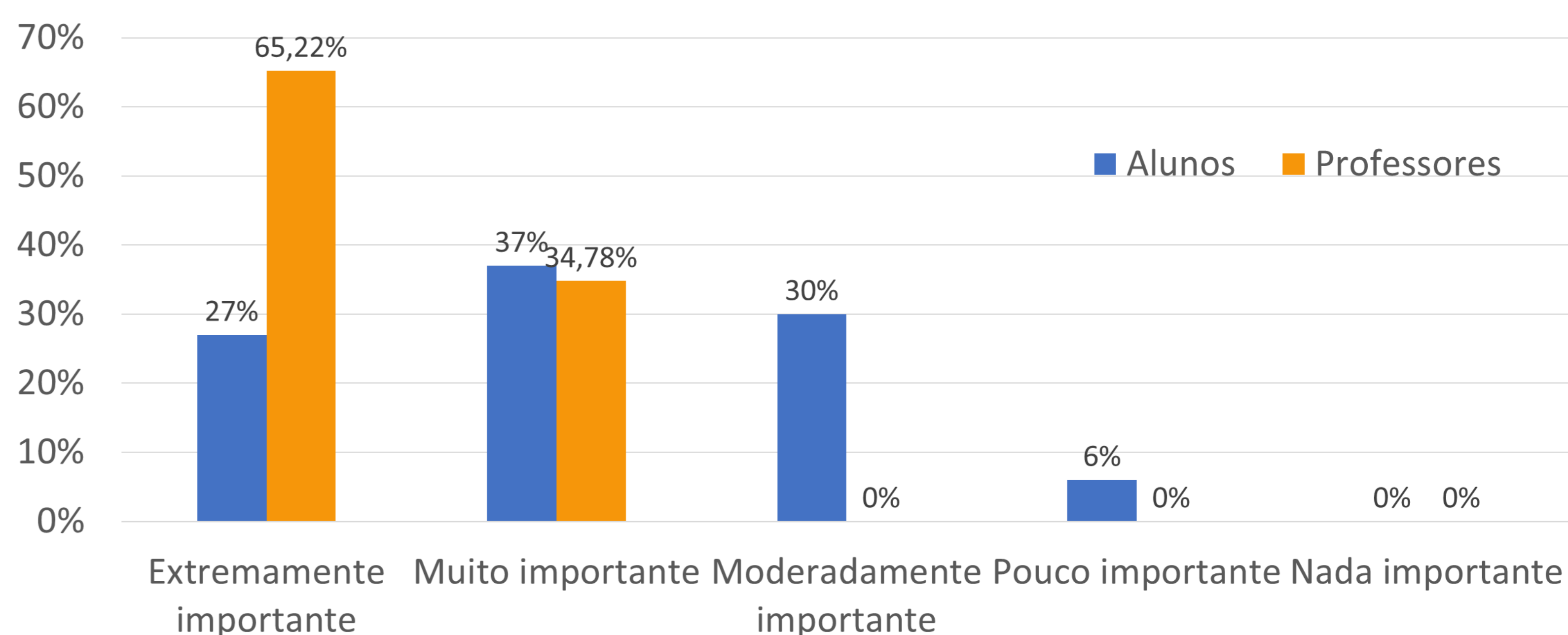
A fim de obter dados que permitissem uma **análise inicial e exploratória**, realizou-se um estudo de enfoque misto, com amostra por conveniência.

Recolheram-se dados quantitativos e qualitativos através de 2 **inquéritos por questionário**:

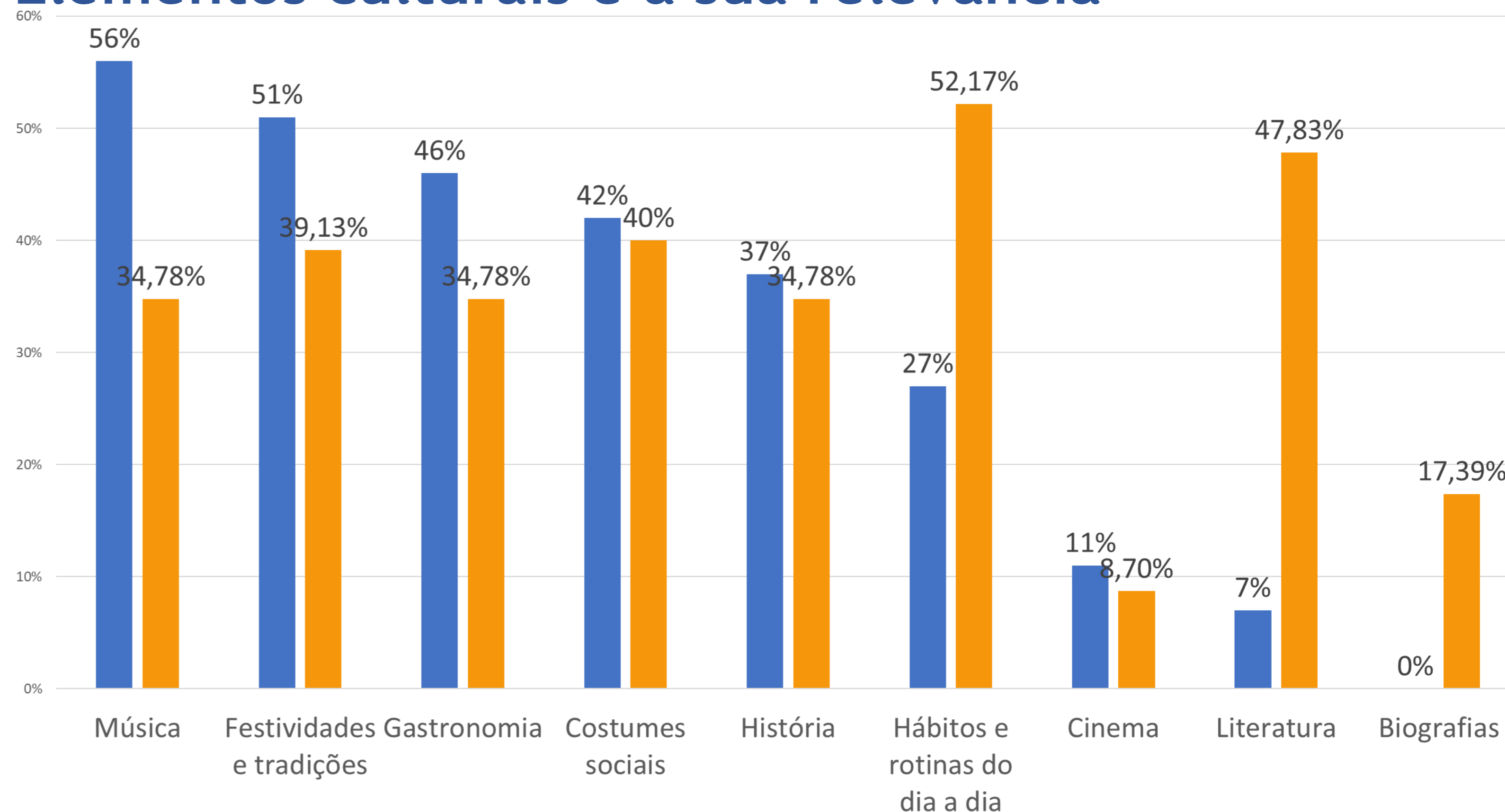
- Inquérito respondido por 121 alunos de Língua Espanhola da FCH da Universidade Católica Portuguesa sobre a aprendizagem da cultura associada a uma língua estrangeira.
- Inquérito respondido por 28 professores de línguas estrangeiras sobre o ensino da cultura e o uso da gamificação nas aulas.

RESULTADOS PRELIMINARES

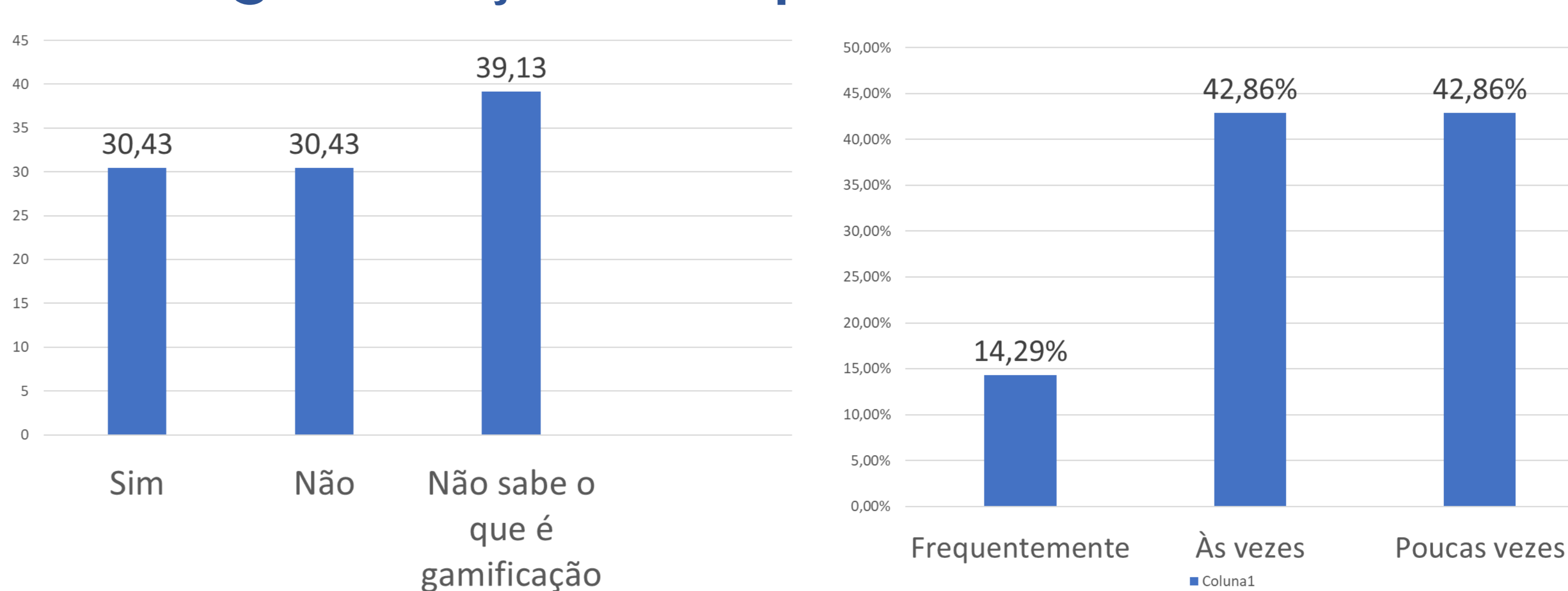
Importância do ensino da cultura nas aulas de línguas



Elementos culturais e a sua relevância



Uso da gamificação e frequência



CONCLUSÕES

- Existe uma discrepância entre o grau de importância atribuído pelos alunos e professores ao ensino da cultura e a aplicação prática que deve ser suprimida.
- Dos resultados obtidos depreende-se a necessidade de analisar e reconsiderar quais os elementos culturais que suscitam mais interesse nos alunos e incorporá-los na sala de aula.
- Deste estudo preliminar conclui-se que a gamificação, como estratégia educativa, é ainda pouco utilizada no ensino da cultura em aula de língua estrangeira.

Bibliografia

