

A gamificação como estratégia educativa no processo de ensino e de aprendizagem da cultura em aula de línguas estrangeiras, no ensino superior: projeto de investigação-ação.

Mónica Junguito (FCH-CECC)

monicajunguito@ucp.pt

Nesta proposta apresentamos uma investigação em curso, com vistas à obtenção do grau de Doutor em Didática das Línguas - Multilinguismo e Educação para a Cidadania Global, sobre o uso da gamificação no processo de ensino e de aprendizagem da cultura em aula de línguas estrangeiras, em ambiente universitário.

Este estudo está a ser desenvolvido no âmbito da disciplina Língua Espanhola I e II da FCH da Universidade Católica Portuguesa e tem como objetivo principal avaliar em que medida a gamificação é uma estratégia educativa eficaz na aproximação dos alunos à cultura espanhola, à luz da didática das línguas. A metodologia utilizada é a da investigação-ação.

A fim de obter dados qualitativos e quantitativos, proceder-se-á à recolha de dados através de inquéritos, entrevistas e folhas de observação.

Dos resultados e conclusões que se venham obter, pretende-se dar resposta às seguintes perguntas de investigação: i) De que forma é possível integrar os conteúdos culturais na aula de língua estrangeira através da gamificação?; ii) Em que medida a gamificação incentiva a implicação e a motivação dos alunos no processo de ensino e de aprendizagem da cultura associada a uma língua estrangeira? e iii) Pode a gamificação facilitar uma aprendizagem mais efetiva da língua e da sua cultura, contribuindo à obtenção de melhores resultados, sem infantilizar os alunos ?

Palavras-chave: gamificação; estudos de cultura; didática das línguas; línguas estrangeiras