

ENGAJAMENTO COGNITIVO E DESEMPENHO NA SALA DE AULA DE LÍNGUA ESPANHOLA: UM ESTUDO COM APLICATIVOS DE SISTEMAS DE RESPOSTA

Juliana da Silva Fernandes (IFCE)

RESUMEN

O desenvolvimento de tecnologia na área de ensino e aprendizagem multiplicou, nos últimos anos, a quantidade de objetos de pesquisa possíveis dentro da Linguística Aplicada. Nesse contexto, as práticas gamificadas surgem como um recurso potencial para viabilizar a almejada “experiência ideal de aprendizagem”, em que habilidades e desafios se equilibram, sem tédio ou ansiedade. Este estudo tem como objetivo investigar o impacto do uso de aplicativos de sistemas de resposta (do inglês, SRS) no desempenho (RAMÍREZ-ORTIZ, CABALLERO, RAMÍREZ LÓPEZ, 2004) e no engajamento cognitivo (NEWMANN, WEHLAGE, LAMBORN, 1992) dos aprendizes em revisões de conteúdo pré-avaliação da disciplina de espanhol como L2 no nível médio. Ao total, quarenta e nove participantes foram observados durante aulas de revisão sob três condições diferentes: uma intervenção sem aplicativos, uma com um aplicativo SRS não-gamificado (Plickers) e uma com um aplicativo SRS gamificado (Kahoot). Após as revisões, havia a gravação individual de um protocolo verbal e a avaliação era realizada pela professora da disciplina. Adotamos uma metodologia de abordagem mista (DÖRNYEI, 2007) com coleta e análise de dados qualitativos (compilados em nuvens semânticas) e quantitativos (tratados no software para análises estatísticas R). Os resultados indicam que houve um impacto estatisticamente significativo do SRS gamificado quanto ao engajamento cognitivo dos alunos e do SRS não-gamificado quanto ao desempenho deles na avaliação subsequente. As percepções extraídas a partir dos relatos dos participantes também resultaram positivas. De modo geral, é possível concluir que a experiência com a inserção dos aplicativos de sistema de resposta nas revisões pré-avaliação contribui à nossa prática de ensino de L2, desde que tenhamos em vista qual impacto queremos causar em nossos ambientes escolares.

Palavras-chave: aprendizagem de L2, engajamento cognitivo, sistemas de resposta.