PRÁTICAS PEDAGÓGICAS GAMIFICADAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NORTEADO PELO USO DAS TDICS EM AULAS DE ESPANHOL DA EDUCAÇÃO BÁSICA

José Victor Linhares (UFRN)

Joseilson Rodrigues dos Santos (UFRN)

**RESUMO**

As atividades gamificadas nas aulas de língua espanhola são ferramentas eficazes para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos nas aulas de Espanhol como Língua Estrangeira (ELE). Assim sendo, o presente trabalho objetiva relatar o desenvolvimento de atividades gamificadas nas aulas de língua espanhola do ensino médio de uma das escolas públicas atendidas pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Desta forma, o referido Relatório justifica-se a partir da importância de se trabalhar o planejamento e a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) em aulas de ELE, sobretudo na educação básca. Posto isso, o relato de experiência foi elaborado a fim de aprimorar as discussões acerca da necessidade de inovações das práticas docentes, bem como discutir a efetividade das TDICS no que tange o contexto do ensino de línguas estrangeiras na educação básica. O relato foi fundamentado à luz das contribuições de Geraldi (2010), Kohn e Morais (2007), Martins (2021) e Valente (2014) no que concerne o uso das tecnologias digitais na educação. No que diz respeito à metodologia, foi pautada na utilização das plataformas Kahoot, Profedeele e Educaplay através de jogos interativos e Quizzes de perguntas e respostas, onde foi observado as vantagens e desvantagens do uso das TDICS em sala de aula de ELE. Os resultados observados até o momento, apontam que as tecnologias digitais podem ser grandes aliadas no processo de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, excepcionalmente, de língua espanhola, uma vez que torna o processo mais produtivo, prazeroso e interativo. Por fim, observou-se um resultado satisfatório no que concerne a utilização das atividades, uma vez que as vantagens se sobressaíram em contrapartida com as desvantagens. Essas práticas não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico, bem como também ajudam a desenvolver as destrezas e habilidades linguísticas de uma forma mais natural e prazerosa.

TDICs, Ensino de ELE, Gamificação, Práticas pedagógicas