

**Duração: 2022 - 2024**

## **Investigador Responsável**

**Véronique Delplancq**

## **Membros da Equipa**

**Ana Maria Costa**

Isabel Oliveira

**Joana Martins**

**José Pereira**

**Romain Gillain**

**Susana Amante**

**Susana Fidalgo**

**Susana Relvas**

Ricardo Casañ-Pitarch

Justine Anne Sophie Celine Martín

**UI&D: CI&DEI**

O impacto da mundialização e da acentuada progressão do digital é muito significativa nas práticas a nível do ensino superior (ES). As ferramentas digitais são vistas como fonte de inovação por toda a comunidade académica, numa ótica de eficiência, de igualdade de oportunidades e de desafios pedagógicos (Remond, Massou, & Bonfils, 2021). A tecnologia pretende melhorar a aprendizagem independentemente do contexto e do método escolhido (Cowling, Crawford, Vallis, Middleton, & Sim, 2022). Na realidade, a aprendizagem no ES tem deixado pouco espaço ao jogo, cujas características parecem o oposto dos pressupostos subjacentes a este nível de ensino, nomeadamente pelo aparente carácter de puerilidade e infantilização associado. Esta visão altera-se, contudo, nos tempos contemporâneos com o surgimento dos serious games, intimamente ligados ao desenvolvimento dos jogos de vídeo, das tecnologias e da cultura digital (Liberona, Ahn, Lohiniva, Garate, & Rojas, 2021).

No âmbito particular da aprendizagem das línguas estrangeiras (LE), os docentes utilizam frequentemente as

ferramentas digitais (aplicações online, plataformas etc.) (Martin, 2019) na realização de tarefas. Os serious games permitem o trabalho da língua através de atividades lúdicas e podem promover, consoante o jogo, o desenvolvimento de outras competências associadas, com criatividade e numa ótica interdisciplinar. Esta ferramenta pedagógica, resultado da associação da vertente lúdica, com recurso ao digital, às estratégias de aprendizagem, das LE para fins específicos, representa um desafio original de potencial melhoria para o ensino-aprendizagem neste contexto mais específico de cursos do ES em áreas que não as LE (Anatolievna&Anatolievna, 2019). Por exemplo, Tan Ai Linet al. (2018) indicaram o Kahoot como benéfico na aprendizagem do inglês específico para a comunicação social na Universidade Sains (Malásia), pelo facto de motivar e encorajar os estudantes, estabilizar os conhecimentos e promover e reforçar a aprendizagem.

O projeto “Abrir as portas da sala de aula: Serious games - o impacto da gamificação no ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras no ensino superior” (APSASeG) tem como objetivos:

- Melhorar as performances dos estudantes com a integração de atividades digitais gamificadas na aprendizagem de LE no ES num curso não especificamente de línguas;
- Avaliar os efeitos da gamificação em termos de competências adquiridas pelo estudante (em LE e transversais), numa perspetiva de promoção da empregabilidade;
- Observar as relações entre os atores do processo de ensino-aprendizagem (docentes e discentes);
- Retratar as práticas docentes e consequentes adaptações do papel e do comportamento do docente;
- Fazer o levantamento das vantagens e desvantagens da gamificação, bem como dos problemas encontrados ao longo da implementação desta metodologia ativa;
- Analisar o impacto das atividades digitais gamificadas sobre o ensino à distância;
- Conceber e avaliar um serious game, em francês e em inglês, para este nível de ensino, na base das observações realizadas.

O público-alvo é estudantes do 1º ciclo em Comunicação Social da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viseu (Portugal), formação em 3 anos. Este curso tem como vantagem de propor, ao longo dos dois primeiros anos, 8 ECTS obrigatórios de LE (francês e inglês) e duas opções de 4 ECTS cada nas mesmas LE.