

# Gamificar a aula de inglês no 1.º CEB: a casa de partida?

Marta Fortunato\* ([martafortunato@ua.pt](mailto:martafortunato@ua.pt)), António Moreira\*\* & Ana Raquel Simões\*\*  
\*Universidade de Aveiro \*\* Universidade de Aveiro, CIDTFF

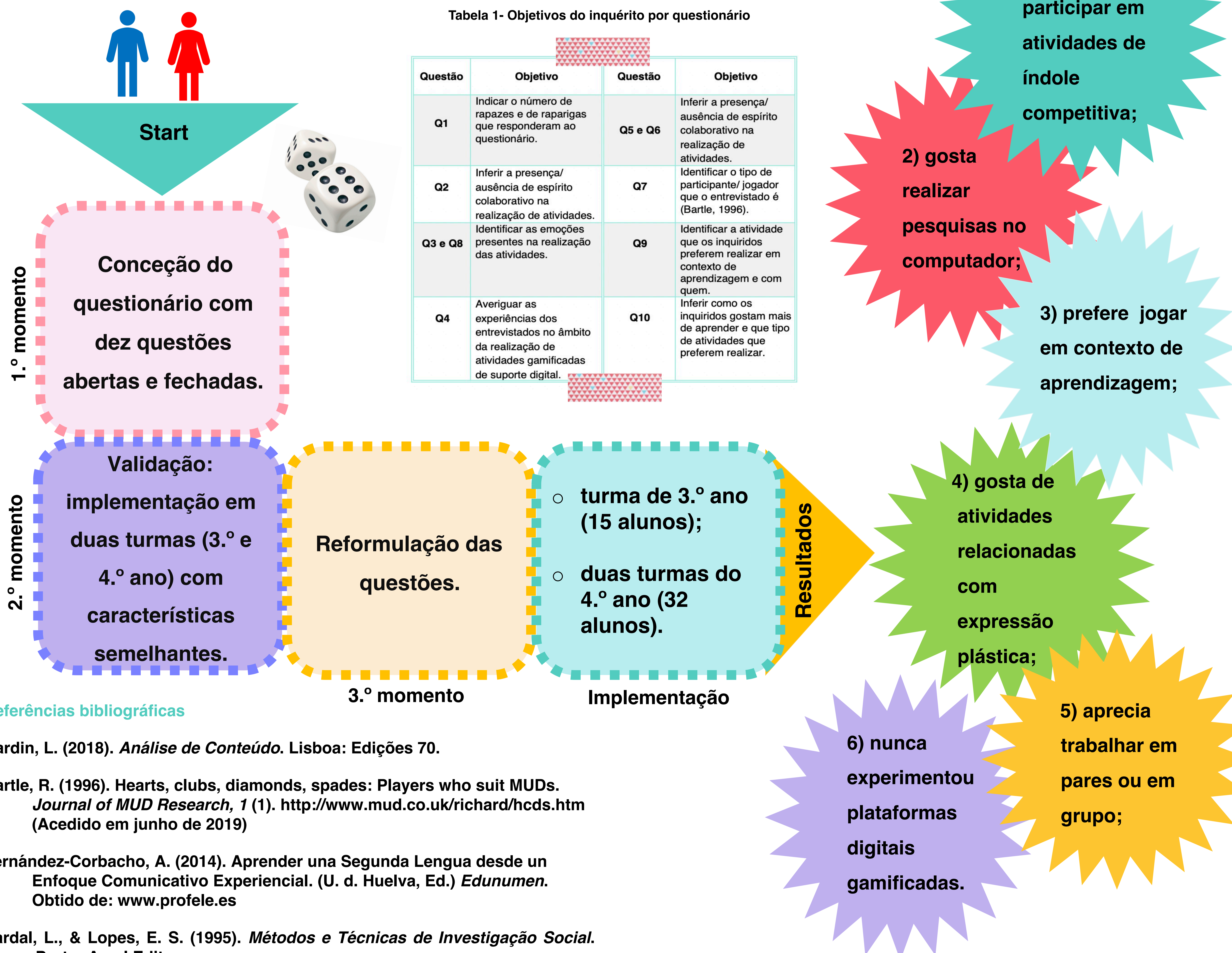
## 1- Introdução

O inquérito por questionário é um instrumento que visa recolher informações do público-alvo (Pardal & Lopes, 2011). O desenho, validação e aplicação deste instrumento serviu de mote para a implementação de um projeto de doutoramento, cuja finalidade é investigar, descrever e interpretar a influência da gamificação na promoção da aprendizagem da leitura e da escrita em contexto de resolução colaborativa de problemas, na aula de inglês no 1.º CEB. O objetivo da sua aplicação foi a de aferir os interesses e os gostos dos alunos para, a partir da análise do seu conteúdo (Bardin, 2018), desenhar atividades do projeto (em suporte físico e digital) próximas da sua realidade. Pretendemos que estas se apoiem nas mecânicas, dinâmicas e componentes dos jogos e que proporcionem aprendizagens significativas e memoráveis (Fernández-Corbacho, 2014).

## 2- Metodologia

- ✓ Paradigma interpretativo;
- ✓ Natureza qualitativa;
- ✓ Abordagem metodológica: estudo de caso.

A maioria dos alunos:



### Referências bibliográficas

- Bardin, L. (2018). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1 (1). <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> (Acedido em junho de 2019)
- Fernández-Corbacho, A. (2014). Aprender una Segunda Lengua desde un Enfoque Comunicativo Experiencial. (U. d. Huelva, Ed.) *Edunumen*. Obtido de: [www.profele.es](http://www.profele.es)
- Pardal, L., & Lopes, E. S. (1995). *Métodos e Técnicas de Investigação Social*. Porto: Areal Editores.