

JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE INGLÊS: UM RECURSO MULTIMODAL EM UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Laura de Almeida (UESC)

lalmeida@uesc.br

Suellen Thomaz de Aquino Martins (UESC)

stamartins@uesc.br

Neste trabalho, apresentamos uma proposta pedagógica com uso de jogos digitais para o ensino de Inglês como língua estrangeira. Para o desenvolvimento deste trabalho, primeiramente: abordamos o conceito de jogos digitais com base em Prensky (2003), Gee (2003; 2004; 2007) e Olson (2003), que visam valorizar a prática dos *videogames* como uma ferramenta auxiliar para o estudo da língua inglesa e incentivar a prática, sinalizando, a partir dessas vozes, a relevância de jogos digitais no ensino de línguas; secundamente apresentamos o embasamento teórico para a proposição da sequência Didática (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004); em seguida, mostramos os caminhos metodológicos para o desenvolvimento da proposta e, por fim, exploramos os jogos digitais como recurso pedagógico para o ensino de inglês e discutimos sobre as possibilidades de uso dos jogos digitais como recurso pedagógico. Esperamos que as atividades de cunho multimodal e interativo apresentadas, contribuir para o ensino de Língua Inglesa de forma remota conforme o momento vivenciado no momento. Constatamos que a aplicação das oficinas, assim como a divulgação de atividades via *instagram* proporcionaram uma discussão sobre as formas de ensino por meio de ferramentas digitais. Visamos desmitificar a ideia, que por ventura, exista que os jogos digitais são apenas para lazer dos usuários.

Palavras-chave:

Jogos Digitais. Recurso Pedagógico.

Ensino de inglês como língua estrangeira.