



O USO DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DA LÍNGUA INGLESA COMO L2 NA MODALIDADE EAD

MAISA DOS SANTOS FERREIRA

Introdução: Diante do avanço das tecnologias das informações e comunicações (TIC's) e contextos sociais incertos, como aconteceu com a pandemia covid-19 em 2019-2021, o que fez com que instituições de ensino se reinventassem, apropriando-se da modalidade remota- EAD, tornou-se necessário desenvolver estratégias para adaptação à essa forma de ensino e desse modo evitar eventuais problemas, como baixo desempenho e interação dos alunos e alta evasão nas aulas remotas ,além disso , por outro lado também tivemos um empasse: como usar essas tecnologias através dos dispositivos digitais de forma direcionada à aulas, esse desafio foi enfrentando por profissionais da educação e com os professores de idiomas não foi diferente ,pois lidaram com o desafio competir com atenção dos alunos diante as distrações atreladas ao uso de smartphones , por exemplo. **Objetivo:** O objetivo desde relato, é mostrar como a utilização de gamificação, através de *games* como *wordall*, *kahoot* e outros impactam positivamente na aquisição da L2 e quais habilidades podem ser trabalhadas através deles no ensino a distância. **Relato de caso:** Para isso fundamentamos teoricamente essas implicações positivas e principalmente teremos embasamento em um relato de experiência que mostrou a eficácia na aquisição da língua em aulas remotas de inglês, o caso foi observado em uma escola estadual no estado da Paraíba, durante o período da pandemia, em uma turma de 1º ano do ensino médio. Com base no que pôde ser observado vimos que houve maior interação e motivação dos estudantes nas aulas assíncronas mediante o uso dos *games*. **Conclusão:** Desse modo, mostramos aos docentes língua inglesa que a gamificação, se usada como recurso pedagógico interativo nas aulas EAD pode gerar bons resultados em relação a aquisição da língua estrangeira em questão, visto que o uso desses recursos tecnológicos interativos ajudou os estudantes a trabalhar e desenvolver habilidades como o *speaking*, *listening* e *reading*.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; EDUCAÇÃO EAD; INGLÊS**