

JOGOS INTERATIVOS NO PRESENTATION PLUS: UMA ANÁLISE NO ENSINO DE LÍNGUAS PARA CRIANÇAS

Mariana Virginia Santana Reis

RESUMO

Este trabalho investiga o uso de jogos interativos disponíveis na plataforma Cambridge One, especificamente integrados ao recurso online do livro "Greenman and the Magic Forest", no ensino de línguas para crianças. Com base em uma revisão teórica da literatura sobre o potencial dos jogos no processo de aprendizagem, bem como na análise dos jogos oferecidos nesta plataforma e o uso da multimodalidade. Utilizando uma abordagem metodológica qualitativa centrada na análise dos jogos disponíveis, seus elementos interativos e as dinâmicas, procuramos compreender como eles contribuem para o processo de aprendizagem e em proporcionar um modo de aprendizagem estimulante e engajador para os alunos. Concluímos que os jogos foram eficazes no reforço do vocabulário apresentado no livro "Greenman and the Magic Forest", fornecendo oportunidades práticas para os alunos aplicarem o vocabulário aprendido. Quanto à abordagem da multimodalidade, o layout apresenta os recursos visuais e sonoros de forma eficaz. O design pedagógico também prioriza a integração de conjuntos multimodais visuais e sonoros. Concentra-se, no entanto, na consolidação do vocabulário ensinado na unidade aos alunos. Esta análise qualitativa ressalta o potencial dos jogos como uma ferramenta pedagógica valiosa no ensino de línguas para crianças, destacando sua capacidade de criar experiências de aprendizagem imersivas e eficazes.

Palavras-chave: Multimodalidade, Jogos, Aprendizagem, Inglês, Ensino infantil.