



AS POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO: UMA NOVA METODOLOGIA PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Fernanda Félix da Costa Batista¹

RESUMO

Na última década, as variadas possibilidades de inserção das tecnologias digitais na educação começaram a fazer parte do contexto educacional. Entre as alternativas disponíveis, a Gamificação é uma estratégia metodológica que visa a implantação das dinâmicas de jogos e jogos digitais no cotidiano escolar, como forma de despertar e motivar os alunos para as atividades propostas em sala de aula. O que no primeiro momento se apresentou como um recurso que ampliaria as possibilidades de leitura e acesso à informação em sala de aula, tornou-se uma espécie de vilão, levando em conta que a atenção dos alunos está sempre dividida entre o celular e os estudos. Nesse sentido, é preciso buscar recursos que atraíam a atenção dos discentes e possibilitem um uso positivo das mídias disponíveis, de modo que a aula cumpra sua função de mediação da aprendizagem e a tecnologia também faça parte desse espaço de forma produtiva. O trabalho proposto busca identificar, por meio de pesquisa bibliográfica, o que dizem as produções científicas recentes sobre o tema e, de modo mais específico, compreender como esse método pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades voltadas à leitura e escrita de gêneros literários e textuais, tendo em vista que há inúmeras pesquisas sobre o tema, mas voltadas às contribuições para a área das ciências exatas. Para tanto, são consideradas as pesquisas de Marchuschi (2008), Silva (2009), Ribeiro (2013) Zanello (2013). Os resultados apontam para um maior engajamento dos alunos diante das atividades propostas, mas ressaltam a necessidade de articulação com outras metodologias, dadas as individualidades do público.

Palavras-chave: Gamificação, Educação, Gêneros textuais, Língua Portuguesa.

¹ Graduada em Letras (Língua Portuguesa), pela Universidade Estadual da Paraíba. (fernanda_p1@hotmail.com).