



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## GAMIFICAÇÃO: RECURSO DIDÁTICO PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

**Autores:** JOSINEI DIAS DA ANUNCIAÇÃO DE SOUZA, JOSINEI DIAS DA ANUNCIAÇÃO DE SOUZA, BRENO MENDES DA SILVA, GIZÉLIA PINHEIRO DA SILVA

### GAMIFICAÇÃO: RECURSO DIDÁTICO PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

**Introdução:** As aulas de Língua Portuguesa, em geral, são criticadas pelos alunos, por serem na maioria das vezes enfadonhas, sem a utilização de metodologias novas que consigam uma maior participação, interação e engajamento dos estudantes. Diante disso faz-se necessário buscar mecanismos que envolvam o fazer pedagógico mais dinâmico, desenvolvendo assim a motivação do aluno e conseqüentemente a aquisição do conhecimento. **Objetivo:** O objetivo desse artigo é analisar a eficácia do uso da gamificação como recurso didático nas aulas de Língua Portuguesa. **Metodologia:** Esta pesquisa será bibliográfica e de campo, seguindo um viés qualitativo, em que primeiramente será realizada a leitura e fichamento de livros e artigos que versão sobre o tema em questão. Em um segundo momento será feita a análise dos fichamentos, cujos dados servirão para nortear a pesquisa de campo. **Resultados:** Ressaltamos que a utilização da Gamificação está em processo de desenvolvimento porém seu uso será fundamental para manter o interesse dos alunos nos conteúdos de Língua Portuguesa. **Conclusão:** Acreditamos que a utilização do recurso aqui mencionado possibilitará o interesse dos alunos nas aulas de Língua Portuguesa uma vez que a Gamificação como recurso inovador contará também com a utilização de ferramentas dinâmicas tais como: aplicativos, dispositivos e softwares, do qual poderemos selecionar alguns que são considerados mais prestigiados, tais como: moodle, webques, google docs, computadores, internet, celulares e jogos.

**Palavras-chave:** Gamificação, Língua Portuguesa, Dinamismo, Jogos.

Apoio Financeiro: CAPES