

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: UM ESTUDO DE CASO DO SOFTWARE LUZ DO SABER

XIII Encontro de Pesquisa e Pós-Graduação

Mayara Rodrigues Braga, Dannytza Serra Gomes

O ensino de línguas tem passado por importantes reflexões e transformações nas últimas décadas, com isso, novas e importantes estratégias metodológicas vêm sendo estudadas para serem implementadas em salas de aula. Dentre elas, a gamificação tem sido uma estratégia bastante proeminente no âmbito educacional e em diversos outros campos como o marketing, tecnologia da informação, dentre outras. Entendemos nesta pesquisa o conceito de gamificação a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos, podendo ser adotada em práticas digitais e analógicas. Em nossa pesquisa investigaremos o uso da gamificação no ensino de língua portuguesa do software “Luz do saber” e pretendemos definir quais elementos da gamificação poderiam apoiar a promoção da apreensão de habilidades necessárias para desenvolvimento diferentes práticas de leitura e escrita. Analisando com isso o potencial das estratégias de gamificação no software Luz do saber relacionadas às práticas de linguagem e ensino de língua. Como produto de nossa investigação pretendemos analisar de que forma a gamificação pode contribuir para o ensino de Língua Portuguesa no software Luz do saber e quais elementos, se inseridos no software, podem promover a apreensão das habilidades necessárias para desenvolvimento diferentes práticas de leitura e escrita e com isso observar qual o potencial das estratégias de gamificação no software Luz do saber relacionadas às práticas de linguagem e ensino de língua.

Palavras-chave: GAMIFICAÇÃO. LINGUÍSTICA. ENSINO. SOFTWARE.