

A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA NO ENSINO DE LEITURA NA ESCOLA

Nível Educacional: Educação Básica e Educação Superior
Eixo Temático: Metodologias/ Métodos e Técnicas de Ensino e Aprendizagem

ALVES¹, Christiane Carneiro
Mestranda em Letras

Resumo:

A cultura digital vem ganhando um amplo espaço nas sociedades atuais. No ambiente escolar, com o avanço da tecnologia e o crescente contato dos estudantes com dispositivos digitais, faz-se necessário renovar as práticas pedagógicas de ensino, desenvolvendo metodologias inovadoras, capazes de atrair a atenção dos estudantes e promover o ensino com qualidade e eficiência. Um dos recursos tecnológicos que mais atraem os estudantes e são frequentemente utilizados por eles hoje em dia são os jogos eletrônicos ou *games*. Considerando esse fato, a gamificação, por utilizar elementos desses jogos, pode ser usada como uma metodologia diferente para motivar e engajar os estudantes durante o processo de ensino-aprendizagem. Entre os problemas que perpassam o ensino de Língua Portuguesa na escola está a dificuldade de alguns estudantes em ler e compreender textos. Muitas vezes, eles decodificam o código do texto, mas não compreendem sua mensagem. Nesse contexto, esta pesquisa pretende responder de que maneira um trabalho com atividades gamificadas pode contribuir para o ensino de leitura compreensiva e crítica na escola, pressupondo que a gamificação pode interferir positivamente nesse processo de ensino de leitura. Levando em consideração a importância da leitura na vida dos estudantes, o objetivo da pesquisa é analisar a contribuição da gamificação no ensino de leitura na escola. Trata-se de uma pesquisa ainda em andamento, de cunho qualitativo, conduzida por meio da pesquisa-ação, que será realizada com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública estadual, no município de Bocaiúva-MG. Durante a pesquisa será desenvolvido um Projeto de Intervenção Pedagógica cujo intuito será aprimorar a proficiência leitora dos estudantes. A fundamentação teórica utilizada baseia-se em concepções de leitura e compreensão textual de autores consolidados, como Isabel Solé e Irandé Antunes, assim como em concepções sobre *games* e gamificação abordadas, entre outros, por Flora Alves e Marcelo Luís Fardo. Os dados coletados durante a pesquisa serão analisados e seus resultados poderão embasar novas pesquisas que tratem do mesmo tema.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino; Leitura; Escola.