

A GAMIFICAÇÃO COMO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE SUBSTANTIVOS

Antonio Cilírio da Silva Neto (UEMA)

cilirio.neto@gmail.com

Jonas Lima Fernandes (UEMA)

jonaslimaa2000@gmail.com

Jonas Pereira da Conceição (UEMA)

jhonasp84@gmail.com

Jordean Marques Silva (UEMA)

jordeansilva@aluno.uema.br

O objetivo deste presente artigo foi investigar a gamificação como um processo de ensino e aprendizagem de substantivos. As tecnologias como ferramenta de ensino de substantivos serviram como objeto de análise. Diante disso, tem-se o seguinte questionamento: Por que foi importante investigar a gamificação como processo de ensino e aprendizagem de substantivos? Os conceitos apresentados neste artigo fundamentam-se em teóricos que sustentam a importância de uso de metodologias ativas em sala de aula como Mattar (2017), Cortelazzo (2018), Gómez (2015). Empregaram-se, ainda, os procedimentos normativos da BNCC (2017) e do DCTM (2019) para estruturação e elaboração do processo reflexivo pretendido. Optou-se pela pesquisa qualitativa e exploratória. Partindo da pesquisa exploratória analisaram-se os dados (GIL, 2007). Considerou-se a gamificação como um método ativo de aprendizagem, em que se fazem reflexões sobre como ensinar a partir das tecnologias, e que aprender substantivo a partir da gamificação foi importante. Enfim, o uso das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem de língua com aporte na gamificação se fez necessário, essa mostrou-se eficaz como metodologia no ensino e aprendizagem de substantivos, todavia observou-se a falta de conhecimento sobre o uso de metodologias ativas: a gamificação como meio pedagógico.

Palavras-chave:

Gamificação. Substantivos. Metodologias ativas.