



FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,
PESQUISA, EXTENSÃO
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



APOIO



AS CONTRIBUIÇÕES DAS OFICINAS DE GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DOS ACADÊMICOS DE LETRAS PORTUGUÊS-UNIMONTES

Autor(es): Larissa de Oliveira Nobre, Fábila Magali Santos Vieira

Objetivo: Partindo da definição de Vianna et al. (2013) que a Gamificação é o processo de uso de mecanismos de jogos orientados a fim de despertar engajamento de um público específico, as Oficinas de Gamificação promovidas pelo Núcleo Educ@r: laboratório interdisciplinar de tecnologias digitais na educação, da Unimontes têm como objetivo contribuir para a formação dos acadêmicos de Língua Portuguesa da Unimontes no sentido de inserir a gamificação no processo ensino-aprendizagem como metodologia para estimular o trabalho em equipe, a criatividade e a capacidade de resolver problemas inesperados na prática pedagógica. Assim, o foco desta pesquisa é analisar as contribuições da metodologia da gamificação para a formação dos acadêmicos, futuros professores de Língua Portuguesa da educação básica. **Metodologia:** Quanto à natureza, esta pesquisa pode ser classificada como básica e aos objetivos, exploratória. A pesquisa bibliográfica, o levantamento e o estudo de caso serão utilizados como procedimentos técnicos. As técnicas de coleta de dados serão entrevistas e questionários online enviados aos acadêmicos de Letras Português da Unimontes que participaram destas oficinas. **Resultados:** A pesquisa está em andamento, mas a hipótese é de que a metodologia da gamificação está contribuindo para a dinamização do processo ensino-aprendizagem da educação básica, tornando as aulas mais atrativas, estimulando o trabalho em equipe e a criatividade. **Conclusão:** Nota-se que esta metodologia tem significativa importância na formação dos futuros professores, uma vez que permite aos acadêmicos adequar a sua metodologia ao universo dos estudantes da educação básica. Dessa maneira, será possível fazer com que a aprendizagem ocorra de maneira mais espontânea, possibilitando um maior entretenimento.