

## O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E A GAMIFICAÇÃO: REFLEXÕES SOBRE A FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR DE LÍNGUA PORTUGUESA

Lethycia Andrade Ferreira de Souza <sup>1</sup>  
Yasmin Myrella Costa de Araújo Manta <sup>2</sup>  
Larissa Petrusk Santos da Silva <sup>3</sup>

### RESUMO

O presente trabalho aborda a formação inicial de professores e o ensino de língua portuguesa, refletindo como ressignificar os desafios no ensino da gramática normativa com atividades gamificadas e metodologias ativas. Considerando as reflexões sobre o ensino e as práticas pedagógicas que perpassam a história do ensino da língua e o contexto da formação inicial docente, sabemos que o jogo, em sala de aula, explora estratégias lúdicas de gamificação, desenvolvido como um recurso educacional que alia teoria e prática, auxiliando professores em formação a refletirem sobre metodologias ativas no ensino da língua portuguesa. Assim, foi necessário considerar o percurso histórico de ensino tradicional da gramática nas escolas; investigar o impacto da gamificação na educação e avaliar como o uso de metodologias ativas contribui para a prática pedagógica dos professores. Adotou-se o método de pesquisa aplicada com abordagem qualitativa, incluindo a elaboração de um manual pedagógico detalhado, permitindo que o jogo seja utilizado como suporte para a prática docente. Constitui-se como objetivo geral desenvolver um jogo digital intitulado “Escape Game – O Dragão e o Calabouço”, voltado para o conteúdo de concordância verbal e concordância nominal. Analisando como esse jogo pode facilitar a aprendizagem desses conteúdos para o sexto ano do Ensino Fundamental (anos finais). O estudo exploratório foi pensado para proporcionar desafios que estimulem a análise gramatical de forma contextualizada. Diante disso, verificou-se que o ensino tradicional da gramática ainda é amplamente baseado em métodos expositivos e exercícios mecânicos. No entanto, a gamificação demonstra impacto inovador, mostrando que as metodologias ativas com o uso de jogos educacionais podem diversificar as estratégias de ensino, tornando a gramática mais acessível e dinâmica. Os quais permitiram a conclusão e desenvolvimento do recurso educacional que vai além do ensino tradicional da gramática, possibilitando uma atividade gamificada como estratégia promissora para tornar o ensino mais interativo.

**Palavras-chave:** Gamificação, Ensino de Língua Portuguesa, Professores, Gramática.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Letras - Licenciatura Plena em Português da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, [l lethycia.letras2023@gmail.com](mailto:l lethycia.letras2023@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Letras - Licenciatura Plena em Português da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, [yasmin.00000849384@unicap.br](mailto:yasmin.00000849384@unicap.br);

<sup>3</sup> Professora Orientadora: Mestre em Ciências da Linguagem (UNICAP), Professora do Curso de Letras da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, [larissa.petrusk@unicap.br](mailto:larissa.petrusk@unicap.br)