

## **NARRATIVAS INTEGRATIVAS GAMIFICADAS (NIGs) APLICADAS AOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA LITERATURA DE LÍNGUA PORTUGUESA NAS TURMAS DE ENSINO MÉDIO.**

Fabiana Alves Martins<sup>1</sup>

**AT01:** Educação

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma abordagem dinâmica para o ensino de língua portuguesa através de jogos literários, visando à apresentação e interação dos Saberes da Língua Portuguesa, a partir de um suporte dinâmico e lúdico alinhado com a nova base nacional comum curricular. Os passos metodológicos adotados neste trabalho são de caráter qualitativo, uma vez que a coleta e análise dos dados caminham para a efetivação de um produto tecnológico. Utilizaremos roteiros que guiam nossas entrevistas, observações, intervenções e levantamento de dados com o objetivo de conhecer e aperfeiçoar estratégias no ensino de literatura através de jogos narrativos gamificados. Saindo da comodidade do ensino tradicional e pautado nas competências do ensino do novo ensino médio, propiciamos a vivência de novos desafios quanto à maneira de pensar e fazer a ação docente convocando para o protagonismo da aprendizagem, as competências de ensino da língua e a cultura digital, fortalecendo o protagonismo estudantil e a ludicidade na prática docente.

**Palavras-chave:** gamificação; aprendizagem; literatura.

---

<sup>1</sup>Professora Especialista em Psicopedagogia e Coordenação Escolar. Efetiva na Seduc-CE e E-mail para contato: [fabiana.martins1@prof.ce.gov.br](mailto:fabiana.martins1@prof.ce.gov.br)