

**Brincando com as palavras:
Gamificação como estratégia
para o reforço e ensino dos
conteúdos gramaticais**

**Gabrielli Leite
Thiago Eugenio Loredo Betta**

Campos dos Goytacazes, RJ

Maior/2024

Brincando com as palavras: Gamificação como estratégia para o reforço e ensino dos conteúdos gramaticais

Gabrielli Leite
Thiago Eugenio Loredó Betta



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons – Atribuição – Não Comercial 4.0 Internacional. Isso garante a permissão do compartilhamento e da adaptação deste material, para fins não comerciais, desde que seja dado o devido crédito aos autores originais e sejam distribuídos sob os mesmos termos de licença do produto original.

Campos dos Goytacazes, RJ

Maior/2024

Resumo

Este Produto Educacional apresenta o uso de jogos e gamificação, conforme engendra Fadel (2014) como importante ferramenta de reforço e ensino de gramática da Língua Portuguesa. A importância desta pesquisa se baseia na necessidade de investigar a gamificação como metodologia ativa e elemento pedagógico no processo da aprendizagem. O produto foi construído a partir das experiências vivenciadas no contexto do Programa Institucional Residência Pedagógica, com alunos dos anos finais do ensino fundamental. De acordo com a dificuldade dos alunos no entendimento dos conceitos gramaticais e da necessidade de discutir e revisitar esses conteúdos, a pesquisa foi exploratória com abordagem qualitativa. Para a realização do projeto, um jogo foi elaborado, a partir do conceito de intervenção pedagógica Damiani (2012), cuja finalidade foi investigar e sanar dúvidas dos alunos acerca dos tópicos apresentados. Assim, a partir dos resultados obtidos, o estudo concluiu que os recursos de gamificação aplicados no contexto educacional tornam a aula mais dinâmica e atrativa para os estudantes.

Palavras-chave: Ensino de gramática; metodologia ativa; gamificação.

Apresentação

Caríssimas professoras e caríssimos professores,

O presente Produto Educacional, chamado de Jogo do parque, traz uma proposta de atividade pedagógica elaborada para professores de Língua Portuguesa para ser utilizado nos anos finais do ensino fundamental quanto para Ensino Médio. O material abrange um arcabouço teórico constituído com base no pensamento de Fadel (2014) sobre gamificação. Além disso, o produto contém 27 perguntas que trabalham Assuntos como frase, oração e período; tipos de sujeito e classes de palavras. As perguntas foram desenvolvidas através do livro “gramática contextualizada” de Irandé Antunes (2014) Tal competência foi desenvolvida com a finalidade de tornar o ensino de gramática mais lúdico e atrativo, além de reforçar os conteúdos previamente estudados.

Este produto é resultado das atividades desenvolvidas no Programa Residência Pedagógica, do IFFluminense, na escola-campo Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert -ISEPAM, sob a orientação do preceptor Rudmar Marques, nas turmas do 7^o ano escolar, no período de maio a abril de 2023-24. Sendo o Produto Educacional um recurso com estratégias educacionais que favorece a prática pedagógica, o material aqui proposto está organizado em 3 capítulos.

O primeiro consiste na exposição do referencial teórico (o produto educacional, dialogando com a teoria) que pauta a organização do planejamento, que são o ponto de partida para elaboração do jogo. No segundo capítulo, apresentam-se o planejamento do jogo. As perguntas possuem um caráter de adaptabilidade, sendo facilmente adaptadas à realidade do professor, as características da escola e dos seus alunos. No terceiro capítulo, são expostos os resultados da aplicação dessas oficinas (relato de experiência).

Assim, espero que, fazendo uso desse material, você possa desenvolver um trabalho pedagógico que se apresente de forma agradável aos alunos. Espero também que as reflexões e proposições aqui expostas tornem ainda mais potente a prática de um ensino lúdico e contextualizado de modo a fomentar o interesse dos alunos pela Língua Portuguesa não só como componente curricular, como também instrumento de uso no cotidiano.

Bom trabalho, professor!

Gabrielli Leite

Prof. Dr. Thiago Eugênio (professor coordenador)

Sumário

1. Referencial teórico.....	6
2. Brincando com palavras	8
3. Resultados.....	11
4. Referências	12

1. Referencial teórico

Antunes (2014) sustenta a necessidade de uma compreensão precisa das teorias que embasam as práticas educacionais, pois isso influencia diretamente as decisões pedagógicas adotadas em sala de aula. Ela ressalta a questão indagando: "De onde derivam as práticas, senão dos paradigmas teóricos que aceitamos?" (ANTUNES, 2014, p. 16). Em outras palavras, mesmo na ausência de uma definição clara das concepções sobre linguagem, gramática ou métodos de ensino, estamos implicitamente aderindo a alguma corrente teórica, frequentemente a tradicional, normativa e prescritiva. Portanto, uma prática educacional mais eficaz é alcançada quando há consciência e clareza acerca das teorias que fundamentam as atividades pedagógicas em sala de aula.

Trazendo para o contexto do produto educacional, trata-se de um jogo que busca tornar o ensino mais atrativo. Lobato (2003), em seu estudo intitulado "O que o professor da educação básica deve saber de linguística?", investiga duas abordagens da gramática: uma estática, percebida como algo externo e taxonômico, e outra dinâmica, interna ao indivíduo e que explica a natureza criativa da língua. Este último enfoque, influenciado pelo conceito de gramática universal de Noam Chomsky (2009), demonstra que a gramática não se limita a um conjunto fixo de regras. No contexto educacional, é de suma importância que os professores compreendam que cada indivíduo possui habilidades linguísticas gramaticais inatas e, portanto, devem adotar metodologias que permitam aos alunos descobrir e observar a relação entre as estruturas linguísticas e seus significados dentro de um contexto específico.

As metodologias ativas emergem como ferramentas para auxiliar a revitalização do ensino. São definidas como abordagens que envolvem os alunos de maneira participativa e engajada no processo de aprendizagem, conferindo-lhes um papel ativo como protagonistas e pensadores, ao contrário do tradicional papel passivo de ouvintes (Neto e Soster, 2017). Valente, Almeida e Geraldini (2017, p.464) conceituam as metodologias ativas como estratégias pedagógicas que criam oportunidades de ensino nas quais os alunos assumem um papel mais ativo, envolvendo-os de modo que sejam mais engajados, realizando atividades que auxiliem na relação com o contexto, no desenvolvimento de estratégias cognitivas e no processo de construção do conhecimento.

Ao proporcionar oportunidades de ensino que incentivam a participação ativa dos alunos, essas estratégias visam aumentar o engajamento dos alunos. Isso é essencial

para promover uma compreensão mais profunda dos conceitos, pois as atividades realizadas durante o processo de ensino facilitam o estabelecimento de conexões com o contexto, estimulam o desenvolvimento de estratégias cognitivas e promovem a construção ativa do conhecimento pelos próprios alunos.

Partindo dessa conceituação, a gamificação, uma das diversas metodologias ativas existentes, busca utilizar jogos com propósito pedagógico (Fadel et al., 2014, p.6). Embora a nomenclatura dessa metodologia seja relativamente recente, muito do que já se utilizava na Educação demonstra uma perspectiva gamificada. Um exemplo disso são os 'vistos' pontuados, considerados uma forma de recompensa.

Na instituição abordada, esse sistema é considerado ao atribuir pontos quando necessário. O sistema de recompensa é um dos muitos elementos essenciais da gamificação. Para Silva, Sales e Castro (2019), os pilares para uma gamificação são: a) Motivação e envolvimento: a disposição do aluno em participar voluntariamente da atividade; b) Normas e metas: devem ser definidas pelo professor de forma clara, orientando o aluno na consecução dos objetivos educacionais pretendidos; c) Retornos: informam ao aluno, durante o jogo, seus erros e sucessos; d) Incentivos: estimulam o interesse do aluno, podendo ser utilizados dentro do jogo ou não; e) História e estágios: estabelecem um contexto e orientam os alunos; f) Competição ou colaboração: podem resultar em uma classificação de vencedores ou em uma recompensa conjunta; g) Diversão e desafio: motivam o aluno a participar e o mantêm engajado.

Existe a crença equivocada de que a gamificação só pode ser implementada por meio de recursos caros ou tecnologicamente avançados, no entanto, qualquer material pode ser utilizado para aplicar essa metodologia. Na escola mencionada, por exemplo, o jogo elaborado foi criado apenas com materiais concretos como folhas, papel-cartão e caneta para quadro branco, entre outros materiais palpáveis aos alunos. A BNCC defende que a criação dos gêneros textuais em diversas modalidades e mecanismos contribui para a emancipação social e também para a autonomia dos alunos (Brasil, 2018).

2. Brincando com palavras

Este produto educacional é composto por um jogo de perguntas em formato analógico, com tabuleiro, cartas, pinos e dados, que deve ser feito em grupo sobre os temas estudados em sala e tem por objetivo reforçar o conteúdo e tirar dúvidas, sendo uma ferramenta com fins educacionais que pode ser aplicada por outros docentes em outros contextos e/ou outros assuntos.

Para desenvolver o jogo a autora adotou a metodologia de pesquisa de intervenção pedagógica, compreendida como um conjunto de ações planejadas e executadas pelo professor para promover mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Inspirada nas ideias de Damiani (2012), a abordagem pedagógica adotada transcendeu a simples transmissão de conteúdos, priorizando uma prática educativa reflexiva, contextualizada e sensível às necessidades individuais dos estudantes.

Inicialmente, foi realizada uma observação e análise dos perfis de diversas turmas. Identificou-se que a turma selecionada mostrava interesse nos conteúdos abordados, especialmente no sistema de recompensa, representado pelos "vistos" no caderno. No entanto, constatou-se que a interação com o professor era limitada, e havia alguns conflitos entre os próprios alunos.

O jogo foi concebido desde o início, com perguntas retiradas das avaliações sistemáticas, visando revisar e reforçar os conteúdos. Os alunos foram divididos em grupos de cinco integrantes, cada um representado por uma cor específica, com um tabuleiro e pinos correspondentes às cores dos grupos. A cada resposta correta, o grupo avançava uma casa, enquanto uma resposta errada dava oportunidade para outro grupo tentar pontuar. Caso nenhum grupo acertasse, a autora do jogo intervinha, revisando o conteúdo, apontando falhas e explicando novamente o tópico.

A autora baseou-se nos pilares para a gamificação propostos por Silva, Sales e Castro (2019), que incluem elementos como motivação, normas claras, feedback, incentivos, contexto, colaboração e desafio. Elementos lúdicos foram incorporados para estimular a participação voluntária dos alunos, enquanto as regras do jogo definidas pelo professor orientavam os objetivos educacionais. Feedbacks constantes informavam os alunos sobre seus erros e sucessos, proporcionando intervenções construtivas quando necessário.

O jogo também oferecia incentivos, como pontos e brindes, para estimular o interesse dos alunos. O conteúdo do jogo permaneceu consistente ao longo do

trimestre, com um cenário de fundo no tabuleiro para contextualizá-lo. A competição entre os grupos incentivava a colaboração e a resolução de desafios, mantendo os alunos engajados e motivados.

Ao término do jogo, todos os participantes foram recompensados com pontos e brindes, porém o time vencedor recebeu uma pontuação e prêmios maiores. Essa abordagem não apenas reforçou os conteúdos ensinados, mas também promoveu uma maior interação entre os alunos e uma atmosfera de aprendizado mais dinâmica e envolvente.

Vale lembrar, caso haja o interesse em colocar o jogo em prática, a importância de criar perguntas que incentivem uma análise profunda dos conteúdos e que contenham tanto o pilar sintático quanto o semântico da língua. As perguntas devem ser trazidas de forma a fazer o aluno pensar criticamente sem necessariamente decorar as classificações.

Exemplo de como não se deve elaborar a pergunta:

“Os, as, o, a” são exemplos de: _____

Nesse caso espera-se que o aluno responda “artigos” mas sem que ele pense a respeito do que essa classe de palavras pode provocar numa frase. O objetivo do jogo não é fazer o aluno saber classificações ou nomes, mas é fazer com que ele entenda o que aquele grupo de palavras pode gerar, de uma forma lúdica e interativa. Por que não trazer um toque de personalidade? Se preciso for, faça isso para que seu aluno tenha identificação com o que está aprendendo.

*“Sou uma classe gramatical
que antecede substantivos...
Dou a eles especificidade
ou generalidade,
mas não me confunda!
Posso ser definido como:
(o, a, os, as) ou indefinido
(um, uma, uns, umas).
QUEM sou eu?”*

Pergunta retirada do jogo

Perceba que a resposta será a mesma, porém o que faz toda a diferença é o modo como a pergunta é feita. Se desejas um melhor desempenho no entendimento dos alunos a respeito do conteúdo, evite perguntas genéricas e desprovidas de outras reflexões linguísticas que são de suma importância para que haja o aprendizado genuíno

e não apenas um decorar de classes e/ou nomenclaturas.

Em segundo lugar, utilize este jogo para desafiar os seus alunos a trabalharem com potencialidades e use isso a favor do ensino de Língua Portuguesa, em qualquer assunto. Se o teu aluno encontra dificuldades de se expressar publicamente ou qualquer outra questão que seja do interesse mitigar, o jogo possui cartas “desafio” trata-se de cartas que possuem perguntas ainda mais reflexivas e podem conter atividades para que esses alunos façam e que valem mais pontos em relação às outras cartas.

Exemplo: *“Cante uma música que contenha uma frase nominal!”*

Ao se deparar com este desafio o aluno precisou lembrar do conceito de frase, oração e período e precisou aplicar isso ao seu arcabouço cultural. O que ele(a) escuta que contenha as características de uma frase nominal. Um dos alunos na escola-campo lembrou-se da música “Bom dia” da cantora Naiara Terra e levou os pontos para seu time. O aluno em questão era tímido e precisou cantar em público para representar seu grupo. Perceba quantas habilidades esse desafio trabalhou em apenas uma atividade. Aproveite esses momentos para desenvolver as potencialidades dos estudantes para além do conhecimento conteudista.

3. Resultados

Ao longo de toda a atividade, os alunos demonstraram alto nível de participação, colaborando ativamente para responder às perguntas e interagindo de forma harmoniosa entre si. Não foram registrados conflitos entre eles, e o clima geral foi de entusiasmo e animação. As dúvidas foram prontamente levantadas e esclarecidas, tanto pelos organizadores do jogo quanto pelos próprios colegas, que apresentaram os conceitos de forma acessível, facilitando a compreensão e promovendo a cooperação mútua.

As expectativas foram superadas, com todos os alunos recebendo brindes, com destaque para o time vencedor, mas sem deixar de reconhecer a participação de todos. Além disso, a turma expressou interesse em repetir a experiência e solicitou mais perguntas. Houve uma clara identificação dos pontos de dificuldade e facilidade nos conteúdos abordados, resultando em um desempenho melhor do que o esperado.

A utilização de metodologias diferentes foi destacada como um fator motivador para os alunos. O foco não está em investimentos financeiros elevados, mas sim no investimento de tempo por parte dos professores para criar atividades que tornem a aquisição de conhecimento mais dinâmica e atrativa. Muitas vezes, a reprodução de práticas pré-estabelecidas pelos docentes pode desestimular os alunos e tornar o processo de aprendizagem menos interessante. No contexto do ensino da Língua Portuguesa, é essencial desenvolver estratégias que estimulem a leitura e proporcionem oportunidades para aplicar os conceitos gramaticais de forma linguística, científica, crítica e autônoma.

Este jogo não foi criado para ensinar nenhum docente sobre a prática educacional; trata-se de uma ferramenta atual para auxiliar o ensino de assuntos atemporais dentro da concepção de ensino de Língua Portuguesa e pode ser atualizado de acordo com a necessidade de cada docente, provocando a curiosidade e o interesse dos alunos.

O uso de jogos emerge como uma ferramenta eficaz no ensino da gramática, destacando-se especialmente por sua capacidade de motivar os alunos e conferir-lhes protagonismo em seu próprio aprendizado. É imperativo que todo o corpo docente se engaje na expansão prioritária dessas metodologias ativas. Elas não devem ser apenas consideradas para o futuro, mas precisam ser adotadas como uma urgência no presente. Diante da crescente imersão dos alunos nas redes sociais e no mundo virtual, é crucial que os processos educacionais sejam atualizados e revitalizados para

alcançar uma geração tão conectada.

O ensino de disciplinas como Língua Portuguesa, Literatura e Produção Textual não pode ser dissociado do ensino da cultura. Ao invés de reproduzir práticas já estabelecidas, essas disciplinas devem ser utilizadas para renovar pensamentos e desconstruir paradigmas obsoletos. É nessa perspectiva que se fundamenta a análise sobre as possibilidades do fazer docente. Os recursos mais valiosos da educação não são tecnológicos, mas sim os professores dedicados à realidade de seus alunos, ao aprendizado contínuo e à transformação social que a educação tem o potencial de promover.

Espero que este produto possa ser utilizado em diversos contextos e escolas, para todos os alunos colaborando para um novo olhar sobre tópicos que nem sempre são bem-vistos nas salas de aula. Durante a RP, pude reafirmar a importância do professor pesquisador, experimentei uma grande satisfação ao perceber a animação dos adolescentes em relação ao aprendizado da Língua Portuguesa. Esta reação dos alunos representou a melhor resposta possível e me encheu de felicidade em relação ao meu trabalho. Espero que ao implementar este produto, aconteça o mesmo com você.

4. Referências

ANTUNES, Irandé. **Gramática contextualizada: limpando "o pó das ideias simples"**. São Paulo: Parábola Editorial, 2014. (Estratégia de ensino; 49).

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

DAMIANI, M. F.; ROCHEFORT, R. S.; CASTRO, R. F. DE; DARIZ, M. R.; PINHEIRO, S. S. **Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica**. Cadernos de Educação, n. 45, p. 57-67, 11.

FADEL, Luciane Maria et al (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

NETO, Octavio Mattasoglio; SOSTER, Tatiana Sansone (org.). **Inovação acadêmica e aprendizagem ativa**. São Paulo: Penso, 2017. Disponível em: <https://play.google.com/books/reader?id=tN3XDgAAQBAJ&hl=pt&pg=GBS.PR4>. Acesso em: 19 abr. 2024.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, [S.l.], v. 41, n. 4, p. 1-9, dez. 2019.]

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; GERALDINI, Alexandra Flogi Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, 26 jun. 2017.