



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: TRABALHANDO GERÚNDIO DE MORFEMA “NDO”

Autores: HUGO OCTAVIO SIMÕES PINTO DE OLIVEIRA, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, ZENILDA RODRIGUES SILVA, BÁRBARA SOARES FREITAS, DAYANE RAMOS BOTELHO, EVELYN LORRAINE M. SANTOS, ALCINO FRANCO DE MOURA FILHO

Gamificação no processo de aprendizagem: trabalhando gerúndio de morfema “ndo”

Introdução

Este presente trabalho tem por finalidade discutir os benefícios da gamificação no processo Ensino-aprendizagem, visando a apresentar nossa proposta de *game*. Coadunamos com Almeida (2015) ao entendemos por gamificação a utilização de recursos dos jogos em meios que não são jogos, ou seja, empregar mecanismos de *games* com o intuito de tornar o ensino-aprendizagem mais atrativo, agradável, prazeroso e interativo. A gamificação, diferente de *games*, visa, primordialmente, ao aprendizado do estudante, utilizando de mecanismos para que o conhecimento seja promovido, proporcionando aos jogadores novas chances de jogadas e buscando, assim, o avanço e nunca a eliminação dos aprendizes, visto que essas ações poderão instigar o estudante a querer participar do processo de construção do próprio conhecimento, sendo provocado a participar dos acontecimentos planejados para o desenvolvimento do jogo. Sobre a motivação intrínseca, Guimarães (2009) assevera que:

[...] tem sido definida como a motivação para trabalhar em resposta a algo externo à tarefa ou atividade, como para obtenção de recompensas materiais ou sociais, de reconhecimento, objetivando atender aos comandos ou pressões de outras pessoas ou para demonstrar competências e habilidades. No contexto escolar, destaca-se uma avaliação cognitiva das atividades como sendo um meio dirigido a algum fim extrínseco, ou seja, o aluno acredita que o envolvimento na tarefa trará os resultados desejados, como, por exemplo, elogios, notas, prêmios ou ajudará evitar problemas (GUIMARÃES, 2009, p. 38).

A introdução desse método na educação concede aos discentes um processo de aprendizagem, onde estarão se divertindo, competindo, interagindo e principalmente aprendendo. A utilização de jogos na arte de ensinar faz com que desperte no aluno um novo interesse pelo que está sendo ensinado, visto que, na contemporaneidade, os jovens estão cada vez mais inseridos no meio tecnológico e conseqüentemente no mundo dos jogos.

Nesse cenário, desenvolvemos o jogo “Trilha da Aprendizagem”, o qual tem como objetivo primordial trabalhar com o estudante a capacidade de raciocínio, por meio de perguntas que testarão seus conhecimentos na língua portuguesa. Além disto, permitirá ao participante desta pesquisa uma assimilação do percurso estudantil feito e a ser trilhado por quem almeja falar e escrever adequadamente.

Esse jogo terá como principal conteúdo cartas de verdadeiro ou falso e soletração, relacionadas à língua portuguesa, com foco principal na aprendizagem da escrita de palavras com gerúndio de morfemas “ndo”, devido ao processo linguístico de supressão do morfema /d/ nesse tipo de gerúndio. O jogo terá como alvo estudantes matriculados no sexto e sétimo ano do Ensino Fundamental de escolas públicas, uma vez que, segundo Ferreira, Tenani e Gonçalves (2012, p. 179), “[...] o nível de escolaridade que mais favorece o apagamento do [d] em morfemas de gerúndio é o de informantes de 1º ciclo do EF, seguido pelo de informantes de 2º ciclo do EF, que levemente favorece a aplicação da regra”.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Material e métodos

Quanto ao caráter da pesquisa, podemos classificá-la como aplicada, visto que teve como principal intuito o desenvolvimento de um produto, com o emprego da gamificação, almejando o desenvolvimento de metodologias interventivas no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, especialmente no que se refere ao ensino da língua portuguesa e ao uso adequado das palavras com terminação em “ndo”, as quais sofrem o fenômeno do Apagamento do [d] no morfema de gerúndio “ndo”. Quanto aos objetivos, classificamos esta investigação como descritiva, porque terá como meta traçada o planejamento e desenvolvimento de um jogo, priorizando a intervenção em um fenômeno linguístico relacionado à alfabetização.

Após a realização de um levantamento para a identificação das dificuldades de alfabetização dos alunos por meio de atividades práticas e da observação participante, houve a necessidade de elaboração de um jogo de tabuleiro, a ser operado e experimentado no desenrolar do Projeto Educacional de Intervenção e, posteriormente, disponibilizado para a comunidade acadêmica. Foi utilizada, também, a pesquisa bibliográfica para a construção do referencial teórico do jogo, fundamentado nos estudos de Ferreira, Tenani e Gonçalves (2012) sobre a natureza das dificuldades relacionadas ao gerúndio, Garcia (2016) a respeito da fonologia e Almeida (2015) acerca da gamificação. Neste momento, este estudo encontra-se no estágio de conclusão do *Game Design Document* (GDD).

O tabuleiro será composto por 54 casas, divididas em três níveis formando uma trilha (Fig.1). A partida terá início na escola com objetivo de chegar à universidade. O jogo poderá ser jogado por crianças, com idade a partir de dez anos, competindo de dois a quatro jogadores por partida. Comporão o jogo cartas de verdadeiro ou falso e soletração de níveis um, dois e três, relacionadas à língua portuguesa. As cartas possuirão as seguintes cores: verdes, amarelas e vermelhas, representando casa nível, respectivamente (Fig.2). O dado deverá ser lançado, iniciando as jogadas, e quem obtiver maior pontuação dará a largada na partida. Se houver empate, a ação deverá ser repetida.

As cartas deverão ser embaralhadas e, posteriormente, escolhida uma pelo primeiro jogador, esta deverá ser lida por outro competidor. O avanço será determinado por dados, isto é, a cada resposta correta ele deverá ser lançado para determinar o número de casas a serem avançadas. Em caso de acerto das perguntas, o dado poderá ser lançado novamente pelo jogador que acertou a pergunta. Se houver erro, o jogador permanecerá no mesmo lugar e passará a vez. No decorrer do percurso os jogadores se depararão com alguns obstáculos que os farão parar e passar a vez ou avançar na partida. Nota baixa na prova e mau comportamento são atitudes que farão o competidor passar a vez; nota alta, aprendeu o conteúdo e cumpriu com as tarefas possibilitarão o avanço de duas casas; boa nota e apresentou o trabalho farão o jogador avançar uma casa; reprovou na escola e baixa frequência fará o jogador voltar duas casas; Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), Programa Universidade para Todos (PROUNI) e aprovado, levarão o jogador direto para o final da trilha, ou seja, à universidade.

Conforme ocorre o avanço na trilha, as perguntas irão mudando de nível e dificuldade. Vencerá a partida, o jogador que conseguir chegar primeiro ao final do caminho. Os competidores serão representados no jogo por pinos e serão movimentados conforme for ocorrendo o acerto das perguntas e lançamento do dado. Comporão o cenário do tabuleiro: a escola; a faculdade; crianças e adolescentes, com livros e expressando tristeza e felicidade, de acordo com os obstáculos; casas; árvores; símbolo do ENEM E PROUNI e a trilha propriamente dita. A cena se passará na área urbana.

O sonho de todo estudante é chegar a tão sonhada universidade e cursar o ensino superior, mas o caminho a ser percorrido não é fácil. O jogo Trilha da Aprendizagem levará o estudante a pensar e representar mentalmente palavras, por meio da soletração, e respostas às perguntas relacionadas a língua portuguesa, com foco principalmente no conteúdo de gerúndio de morfemas “ndo”. Além disso, permitirá ao estudante e jogador um breve conhecimento sobre vestibulares e formas de ingressar na faculdade por meio das promoções contidas no jogo como ENEM e PROUNI, contribuindo para maiores curiosidades a respeito destes. Por fim, o jogo visa proporcionar a aprendizagem do conteúdo de forma lúdica, agradável e atrativa, proporcionando uma assimilação dele com a realidade diária na vida escolar. Posto isso, desenvolveremos o jogo, realizando os testes e, posteriormente, compartilharemos com a comunidade acadêmica.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Resultados e discussão

Até o presente momento realizamos a pesquisa bibliográfica sobre a gamificação e conteúdo Morfemas de Gerúndio “ndo”, selecionado pela equipe para a construção do referencial teórico do jogo. Houve, também, a elaboração do *Education Game Design Document* (GDD) para o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do *layout* desta.

Conclusão

A pesquisa se encontra em andamento, sendo realizadas, até o presente momento, as etapas descritas acima. Podemos concluir que essa forma de gamificação do conteúdo educacional afetará de maneira positiva a vida dos estudantes ao ensinar, o que antes seria uma matéria comum, de forma mais atrativa e interativa, trabalhando com perguntas de verdadeiro/ falso, soletração e, principalmente, ensinando os estudantes a lidar com os obstáculos que surgirão no trilhar da aprendizagem. O caminho entre a escola e a universidade é árduo, mas com o jogo, fica nítido que é possível concretizar esse desejo.

Agradecimentos

Agradecemos ao Conselho nacional do desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES-MEC), Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), Programa Institucional de Iniciação Científica (PROINIC FAPEMIG) e o Programa Institucional de Bolsistas de Iniciação Científica para o Ensino Médio (PIBIC).

Referencias

GUIMARÃES, Sueli Édi Rufini. Motivação intrínseca, extrínseca e o uso de recompensas em sala de aula. In: **A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea**. 4. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

ALMEIDA, Rafael, Gomes, de. O aumento do engajamento no aprendizado através da gamificação do ensino. **Revista do Seminário de Mídias e Educação**. Rio de Janeiro (UFRJ), n.1, (2015).

FERREIRA, J.S.S; TENANI, L.E; GONÇALVES, S.C.L. **O morfema de gerúndio “ndo” no português brasileiro: análise fonológica sociolinguística**. Uberlândia-MG, v.28, n.1, p.167-188, Jan./Jun.2012.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

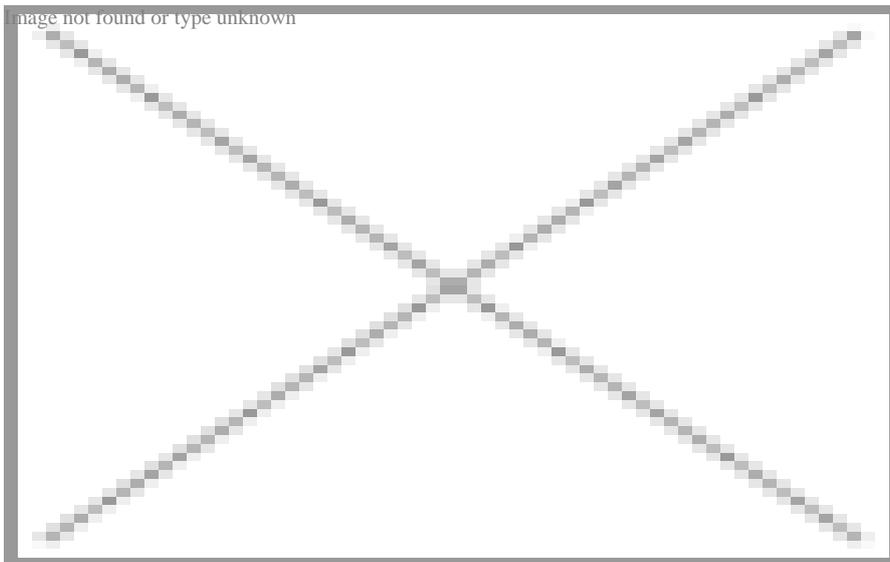
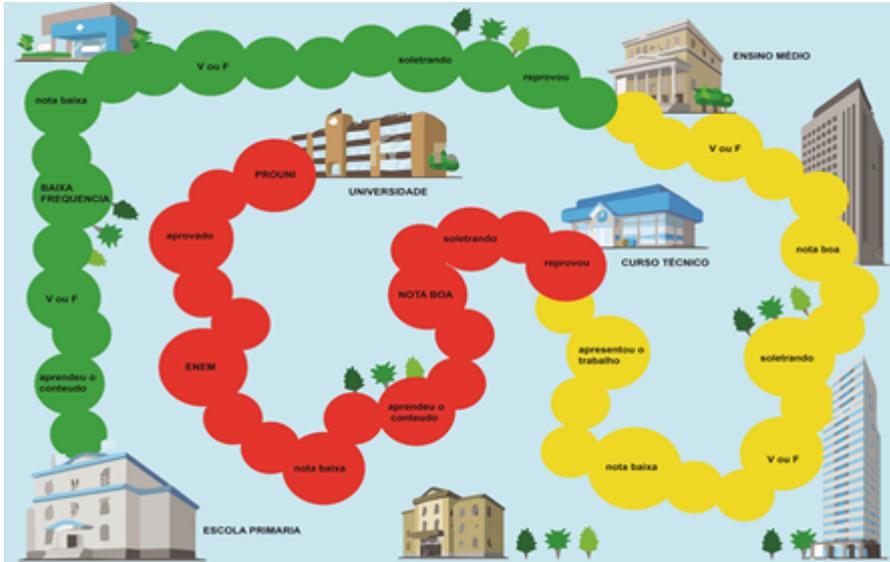
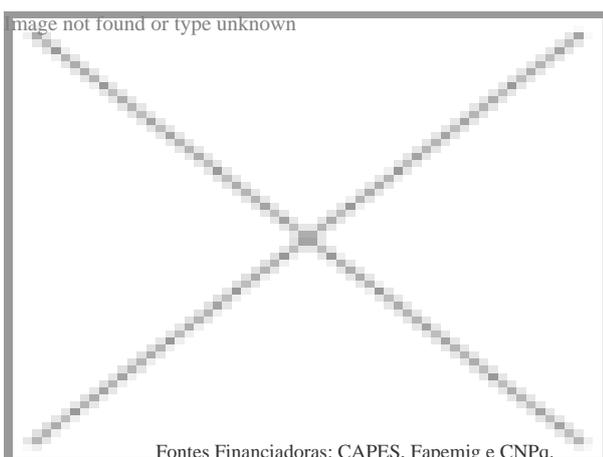


Figura 1: Esboço inicial de algumas das composições do tabuleiro “Trilha da Aprendizagem”.

Fonte: Dados da pesquisa (2018).





CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X



Figura 2. Esboço inicial das cartas de verdadeiro/ falso e soletração do jogo “Trilha da Aprendizagem”.

Fonte: Dados da pesquisa (2018).