



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

TRABALHANDO COM GAMIFICAÇÃO: ESTRUTURAÇÃO SILÁBICA, O APAGAMENTO DE CONSOANTES

Autores: JOÃO VITOR SANTOS LOPES, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, ZENILDA RODRIGUES SILVA, ISABELLA SILVEIRA SOUZA, CINTIA SANTOS DE JESUS VILAS BOAS, LAURA MARYA CÉSAR DE FREITAS SILVA, VALÉRIA SILVA FERNANDES

TRABALHANDO COM GAMIFICAÇÃO: ESTRUTURAÇÃO SILÁBICA, O APAGAMENTO DE CONSOANTES

Introdução

Gamificação é a utilização de fundamentos e mecanismos de configuração de jogos em outros contextos, que não sejam jogos eletrônicos comuns, e também a utilização de elementos dos jogos de modo a cativar indivíduos para alcançar um ou vários objetivos. Os elementos que a compõem são: a Dinâmica com progressões, narrativas, restrições, etc.; as Mecânicas com desafios, competição, cooperação, comentários, rodadas, etc.; e os Componentes com níveis, pontos, times, coleções, avatares, gráficos sociais, combates, etc. A Gamificação é diferente dos jogos tradicionais por ter como objetivo utilizar os mecanismos dos jogos habituais e transformar ou criar novos procedimentos a fim de um propósito educativo e de desenvolvimento das pessoas envolvidas, já os jogos comuns tem apenas o objetivo de entreter. Postulando a respeito da temática da aprendizagem motivadora para o estudante, Guimarães (2009, p. 37) afirma que:

A motivação intrínseca refere-se à escolha e realização de determinada atividade por sua própria causa, por esta ser interessante, atraente ou, de alguma forma, geradora de satisfação. Tal comprometimento com uma atividade é considerado ao mesmo tempo espontâneo, parte do interesse individual do aluno, e autotélico, isto é, a atividade é um fim em si mesma. Desse modo, a participação na tarefa é a principal recompensa, não sendo necessárias pressões externas, internas ou prêmios por seu cumprimento.

A importância desse mecanismo de educação interativa por meio da gamificação é, portanto, estimular o envolvimento, despertar o interesse dos alunos, elevar a cooperação, resolver situações-problema, desenvolver autonomia, criatividade e propiciar o diálogo. Não há como os educadores esquivarem-se da questão que perpassa o processo de ensino-aprendizagem, principalmente no tocante ao processo de alfabetização. Bortoni (2006) defende a ideia de que a escola é detentora da missão de levar os estudantes a refletir sobre o uso que fazem da língua oral e escrita. Essa autora postula que:

[...] é nossa tarefa na escola ajudar os alunos a refletir sobre sua língua materna. Essa reflexão torna mais fácil para eles desenvolverem sua competência e ampliarem o número e a natureza das tarefas comunicativas que já são capazes de realizar, primeiramente na língua oral e, depois, também, por meio da língua escrita. A reflexão sobre a língua que usam torna-se especialmente crucial quando nossos alunos começam a conviver com a modalidade escrita da língua (BORTONI-RICARDO, 2006, p. 268).



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Nesse contexto, desenvolveremos um jogo abordando a dificuldade linguística do apagamento de consoantes (pegá = pegar), a fim que o estudante seja provocado a utilizar a escrita de maneira adequada, afinal, como defende Lima (2016) “[...] só há apagamento onde a língua permite”. O jogo, com o qual trabalharemos, será denominado de “Batalha de Vallon”, tendo como propósito testar os conhecimentos dos jogadores através da elaboração de uma narrativa coerente para os acontecimentos do jogo. Recomendado para crianças e adolescentes de nove a quatorze anos. A plataforma utilizada será o tabuleiro e suas vantagens serão a utilização da imaginação, da escrita como forma principal de jogabilidade, a autoavaliação ortográfica do jogador e o progresso escolar, utilizado de forma moderna e instigante.

Material e métodos

Quanto à natureza desta pesquisa, pode ser classificada como aplicada, pois tem como objetivo desenvolver um produto, Batalha de Vallon, para contribuir com a alfabetização dos alunos. Quanto aos objetivos, podem ser classificados como descritiva, porque terá como meta, planejar e desenvolver a gamificação de um conteúdo relacionado a alfabetização, especificamente o fenômeno da estruturação silábica, destacando o apagamento de algumas consoantes, como pegar [pegá].

Os procedimentos técnicos a serem utilizados serão: pesquisa bibliográfica, para a construção do referencial teórico fundamentado nos estudos de Demerval da Hora Oliveira (2009), Jessé da Silva Lima (2016) e Mário Marroquim (1934); Levantamento para identificar as dificuldades de alfabetização dos alunos, através da realização de atividades práticas e da observação participante; experimental, desenvolvimento de uma gamificação a ser utilizada no desenvolvimento do Projeto Educacional de Intervenção e, depois, disponibilizada para as comunidades acadêmicas e educacionais.

Após o levantamento das dificuldades na alfabetização dos alunos das escolas selecionadas, procederemos à pesquisa bibliográfica do referencial teórico sobre a natureza das dificuldades linguísticas e sobre gamificação. Neste momento, a pesquisa encontra-se na fase de conclusão do *Game Design Document* (GDD). No jogo “Batalha de Vallon”, temos a seguinte narrativa principal: “Em Vallon, dois personagens, Bruun e Magnus, estão em busca do Castelo dos Guardiões, onde existe o Colar Mágico, feito pelos oito grandes guardiões do passado, que agora é mantido na Sala dos Merecidos. Uma feiticeira, inimiga do reino, completa seu treinamento ficando forte e agora resolve continuar suas maldades. Seu principal objetivo é transformar todos em servos e dominar o lugar para sempre, porém seu plano está sendo ameaçado por dois jovens que querem provar o valor do bem e derrotar o mal. Para isso, eles devem seguir caminhos tortuosos e cheios de desafios: a Floresta Meia Lua, com suas árvores espinhosas e animais mágicos perigosos; o Vilarejo Perdido, com suas casas vazias e cheias de mistérios e, por fim, o Castelo, o qual guarda um artefato poderoso e perigoso, provando assim, que merecem abrir a Sala dos Merecidos e derrotar qualquer tipo de inimigo, salvando o reino de Vallon”.

O objetivo primordial do jogo é possibilitar ao jogador a construção da história corretamente, de acordo com as regras ortográficas e coesão textual. O conteúdo é composto por um tabuleiro (Fig. 1), onde se encontra: um caminho, com três níveis de dificuldade; dois personagens como peões, para a locomoção nos limites demarcados no tabuleiro; cartas de ação e cartas interrogativas, que aumentam de dificuldade conforme o passar dos níveis; dois jogadores ativos, que seguindo as regras e cartas escrevem a história e um juiz, o qual terá em mãos as regras e respostas corretas das cartas.

Os participantes irão trabalhar na escrita de narrativas de fantasia com foco no apagamento de consoantes. Quanto à movimentação do jogador, será por rolagem de dados e ação das casas nas quais permanecerem, tratando-se de um jogo linear com início, meio e fim. O vencedor será aquele que chegar ao final do caminho, tendo acertado a ortografia da história escrita por ele próprio. Em seguida, desenvolveremos o jogo, realizaremos os testes e compartilharemos os resultados com a comunidade acadêmica e com os profissionais da educação, para os quais este estudo trará enormes benefícios, colaborando com o processo ensino-aprendizagem.



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

Este estudo, ainda em andamento, já promoveu benefícios importantes aos aspectos da aquisição de conhecimentos teóricos relevantes para o desenvolvimento do trabalho proposto por esta pesquisa. Acreditamos, portanto, que o ensino envolvendo a gamificação, especificamente com o uso do jogo “Batalha de Vallon”, contribuirá para a superação das dificuldades no processo de alfabetização, enfrentadas pelos estudantes. Realizamos pesquisas bibliográficas sobre gamificação e a respeito do conteúdo linguístico, Estruturação silábica: o apagamento de consoantes, objetivando a construção do referencial teórico. Debruçamos sobre estudos necessários para a elaboração do GDD, assim como o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do layout desta.

Conclusão

A pesquisa se encontra em andamento e até o presente momento realizamos as etapas descritas acima e podemos afirmar que, através da gamificação, poderemos avaliar o desempenho dos alunos diagnosticados com dificuldades fonológicas e ortográficas, além de transformar o conteúdo escolar em algo interessante para os estudantes, fazendo com que possam se entreter com a junção educativa que a gamificação oferece. Para os acadêmicos envolvidos no projeto, a experiência do desenvolvimento de um jogo educativo ajudará na formação docente, a fim de que possam lidar em suas futuras profissões com o desinteresse e dificuldades apresentadas por alunos, em sala de aula.

Agradecimentos

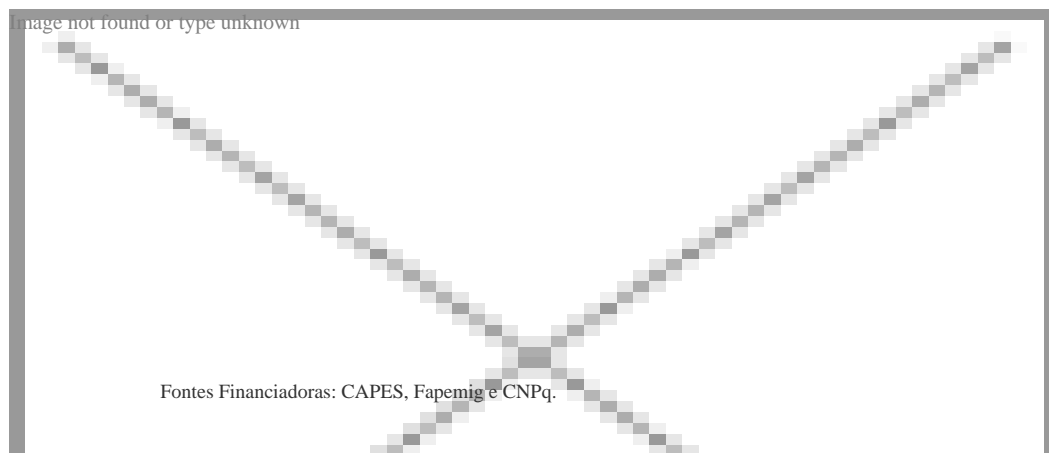
Agradecemos: ao Conselho nacional do desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES-MEC), Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), Programa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

Referências bibliográficas

BORTONI-RICARDO, S. M. O estatuto do erro na língua oral e na língua escrita. In: GORSKI, Edair M.; COELHO, Izete L. (Orgs.). **Sociolinguística e ensino** : contribuições para a formação do professor de língua. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2006.

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.

LIMA, Jessé da Silva. **Abordagem sociolinguística da apócope de /r/, /s/ e /n/ em contexto brasileiro-goiano**. Monografia (Graduação em Letras Português – Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas). Universidade de Brasília, Brasília, 2016.



Fontes Financiadoras: CAPES, Fapemig e CNPq.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

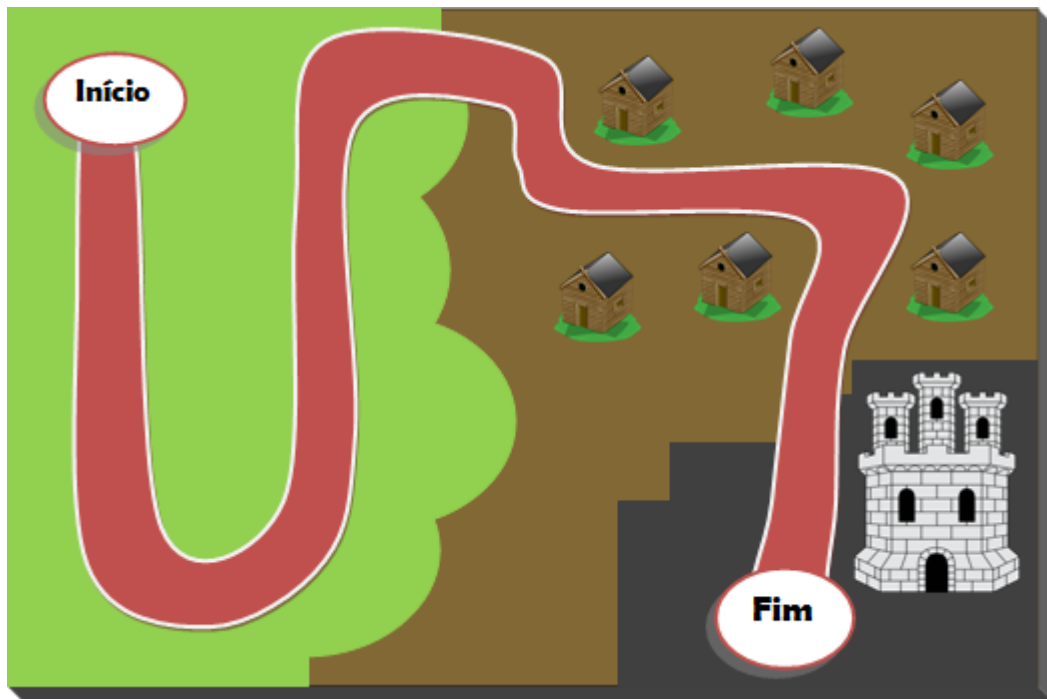


Figura 1: Esboço em desenho digital do tabuleiro do jogo Batalha de Vallon.

Fonte: Dados da pesquisa (2018).