



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: DIVERTINDO E REFLETINDO SOBRE A ESCRITA

Autores: ALICE LAYARA ALMEIDA CAMPOS, FRANCISLENE RIBEIRO AFONSO, ISABELA DIAS MORAES, TATIANE STEFANNY AFONSO DE OLIVEIRA, SAMUEL DE ALMEIDA FERREIRA, VICTOR SARMENTO FAGUNDES, FABIA MAGALI SANTOS VIEIRA

Introdução

Este resumo aborda um tema muito atual. Trata-se da Gamificação, principalmente usada como recurso educativo. O termo gamificação se forma com a utilização da mecânica e da maneira de pensar composta pelos *games* em contextos *não games*, dando a oportunidade de criar um espaço para a aprendizagem de forma interativa e estimulante em espaços escolares e não escolares cheios de desafios e entretenimentos (ALVES; MACIEL, 2014). Necessário se faz compreender a diferença entre *games* e gamificação. *Games* é um sistema fechado, cheios de objetivos e regras, seu custo de desenvolvimento é alto e complexo, seu conteúdo volta-se para histórias e cenas criadas em torno do jogo, sendo voluntária a participação do jogador que pode ou não escolher jogar sem nenhum compromisso. Já a gamificação é um sistema baseado na dinâmica dos *games* com pontuações, recompensas, a possibilidade de perder ou não, dependendo de qual objetivo se quer alcançar, é desenvolvido como estratégia institucional para se aprender determinado conteúdo, uma vez que se pode influenciar o jogador em atividades mais dinâmicas que chamem a sua atenção, mesmo não sendo a sua participação inicialmente voluntária. Mesmo sendo originária da cultura de videogames, a gamificação não é um jogo, pois é utilizada para o ensino ou para a resolução de algum problema, atuando em áreas não relacionadas a eles.

Assim, a gamificação permite abordar problemas reais como, por exemplo, determinadas dificuldades dos alunos e de uma forma diferente ajudar no ensino, os motivando com jogos diversos, envolvendo conteúdos variados. Para Viana *et al.* (2013), existem quatro características que são fundamentais nos jogos: as metas, que chamam a atenção dos jogadores e os fazem se concentrar no que estão fazendo; as regras, que servem para regular o desempenho e as ações do jogo, de modo que o jogador deva criar algumas artimanhas para alcançar o seu objetivo; o sistema de *feedback*, que possibilita um retorno ao jogador para repensar as suas escolhas e a participação voluntária, que acontece quando o jogador se disponibiliza a se envolver com a atividade proposta. Na gamificação se aplica elementos semelhantes: a personificação em que um personagem simboliza algo abstrato; metas para as quais o jogador deve ter um objetivo a cumprir; regras para a organização do jogo; *feedbacks*, que são as respostas a uma determinada ação, a pedidos ou acontecimentos e ainda o sistema de recompensas, para animar o jogador após as perguntas e as metas alcançadas.

A gamificação pode trazer grandes contribuições para o processo de ensino-aprendizagem, sendo utilizada como uma ferramenta de motivação, para que o aluno possa ter oportunidade de se envolver com a pedagogia dos multiletramentos que, na perspectiva de Rojo (2012), envolve a multiplicidade de culturas e de linguagens que interferem na construção de sentidos dos textos. Assim, ao se utilizar com os alunos textos digitais e multimodais que associam palavras, sons, imagens, ritmos em torno da dinâmica de jogos, por exemplo, pode-se desenvolver e ativar habilidades interessantes e essenciais para a compreensão e produção de sentido, ajudando os alunos a superar limitações no processo de ensino-aprendizagem. Nesta pesquisa em específico, iremos explorar um fenômeno que ocorre na língua falada e por vezes é levada para a língua escrita, infringindo as regras ortográficas. Segundo Bagno (2001, p. 98), "a presença de um I e de um U na sílaba tônica faz com que as vogais átonas pretônicas escritas E e O se reduzem e sejam pronunciadas I e U". Esse fenômeno é chamado de "Harmonização vocálica", pois permite uma pronúncia mais harmoniosa das palavras, mas na escrita não pode ocorrer essa alternância. O aluno precisa compreender que "ele pode falar bonito ou bunito, menino ou minino, mas que só pode escrever BONITO e MENINO, pois é preciso uma ortografia única para toda a língua". Assim, a gamificação será utilizada para ajudar o aluno a desenvolver maior consciência fonológica e a compreender que a escrita apresenta padrões ortográficos convencionados que precisam ser apreendidos e memorizados.

Material e métodos

Quanto à natureza esta pesquisa pode ser classificada como aplicada que, segundo Prodanov e Freitas (2013), "objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos". Assim a pesquisa tem como objetivo desenvolver um produto (gamificação) para contribuir com o processo de alfabetização e letramento dos alunos que ainda encontram dificuldades, com ênfase na consciência fonológica e na escrita ortográfica e, com isso, ensinar os alunos de forma "dinâmica" sobre o processo de harmonização vocálica da fala em contraposição com a escrita das vogais E e O átonas pretônicas em algumas palavras. Quanto aos objetivos, a pesquisa pode ser



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Para a pesquisa bibliográfica, fundamentamo-nos nos estudos de Viana *et al.* (2013) e Alves e Maciel (2014) sobre o processo de gamificação; nos estudos de Bagno (2001) sobre variação linguística e em Rojo (2012) sobre multiletramentos. O levantamento está sendo realizado como parte da proposta do subprojeto do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) de Pedagogia – Alfabetização e (Multi)letramentos – que tem por objetivo identificar as dificuldades de alfabetização de alunos, através da realização de atividades práticas e da observação participante, em uma escola da rede municipal de ensino de Montes Claros. A pesquisa experimental será realizada com o desenvolvimento de uma gamificação a ser utilizada no desenvolvimento do Projeto Educacional de Intervenção aplicado aos alunos participantes do PIBID na escola de atuação, posto que os alunos selecionados para participar do programa estão em descompasso no processo da escrita comparado ao ano de escolaridade.

Resultados e discussão

Neste momento, a pesquisa encontra-se na fase de conclusão do GDD (Education Game Design Document). Esse jogo de gamificação, que denominamos "Divertindo e Refletindo sobre a escrita", será disponibilizado através do PowerPoint com a utilização do mouse. A história do jogo trata do cotidiano de um aluno chamado Lucas de 12 anos de idade. A ideia é auxiliar o personagem nas aulas de reforço, ajudando-o a responder as perguntas, de modo que o jogador poderá acompanhá-lo por uma semana de aprendizagem na escola, afim de auxiliá-lo a superar sua dificuldade com o emprego de algumas vogais e, i, o, u. O jogador terá opções de escolha dos personagens que acompanharão o aluno Lucas. A professora de língua portuguesa, como uma personagem do jogo, também terá um papel muito importante nesse processo. Será um jogo de perguntas e respostas, em que, para ajudar o Lucas a reconhecer as sílabas tônicas e átonas e ainda evitar que esse fenômeno de harmonização vocaliza persista na escrita das palavras, o jogador utilizará o mouse para clicar nas respostas corretas, as quais apresentarão *feedbacks*; e caso o jogador errar uma questão terá uma justificativa com o porquê de a resposta está incorreta, dando uma oportunidade de tentar novamente. E, quando houver acertos, receberá os parabéns e será direcionado para a próxima pergunta. Para que assim o aluno jogador possa aprender a escrever corretamente e entender que a pronúncia varia de acordo com cada região, ou seja, independente de se pronunciar certas palavras como "aligria, chuva, sigunda, nuticia", o correto é escrever "alegria, chovia, segunda, notícia". O jogo vai ocorrer durante a semana de reforço do personagem Lucas, que terá de responder duas perguntas a cada dia. A cada dia o jogador passa de fase, tendo como dificuldade a complexidade das perguntas a cada fase avançada. Ao finalizar, o jogador receberá uma medalha como recompensa de acordo com a quantidade de acertos, tendo como resultado o seu aprendizado como aluno.

Até o presente momento realizamos a pesquisa bibliográfica sobre gamificação e o fenômeno de harmonização vocálica para a construção do referencial teórico. A elaboração GDD para o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do layout de sua página inicial (ver Figura 1) já foram finalizados. Como resultado se espera contribuir para a motivação e aprendizagem dos alunos.

Considerações finais

A pesquisa se encontra em andamento e até o presente momento realizamos as etapas descritas acima e podemos inferir que a utilização da gamificação aplicada nas escolas será de grande contribuição para o aprendizado dos alunos. O objetivo do PIBID é contribuir com a escola em estudo para ajudar os alunos a superar algumas dificuldades na alfabetização e letramento, tendo como meio a utilização da gamificação, para envolver os alunos por meio da tecnologia.

Agradecimentos

A CAPES através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID. A FAPEMIG e CNPq pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica Júnior – BIC-JÚNIOR. A FAPEMIG pelos Programa Institucional de Iniciação Científica – PROINIC PIBIC/FAPEMIG e ICV/UNIMONTES.

Referências bibliográficas

ALVES, Fábio Pereira; MACIEL, Cristiano. **A gamificação na Educação**: um panorama dos fenômenos em ambientes virtuais de aprendizagem. ConferencePaper, 2014.

BAGNO, Marcos. **A língua de Eulália**: Novela Sociolinguística. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2001.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ermani César de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROJO, Roxane. **Pedagogia dos multiletramentos**. In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

VIANA, Ysmaret *al.* **Gamification**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013 [e-book]. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/vídeo-game-e-jogos/835-o-que-e-mmorpg-htm>>. Acesso em: 02 de out. 2018.



Figura 1. Layout da página inicial do Jogo “Divertindo e refletindo sobre a escrita”