



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 ENSINO: FENÔMENO DO ROTACISMO

**Autores:** JOÃO VITOR SANTOS LOPES, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, ZENILDA RODRIGUES SILVA, MARIA FERNANDA REIS AGUIAR, LUA GABRIELLY ALVES MELO, STEFANE CRISTINE SILVA NERY, ALCINO FRANCO DE MOURA FILHO

### Gamificação no processo de ensino: Fenômeno do Rotacismo

#### Introdução

Quando as crianças iniciam o processo de escrita, tendem a estabelecer uma correspondência rigorosa entre os sons da fala e as letras. Segundo Silva (1991, p. 22), “[...] isso decorre de seu desconhecimento das convenções ortográficas que regulamentam o uso alfabético dos símbolos”. Sendo assim, as crianças representam na escrita os seus traços dialetais, dificultando a consolidação das normas ortográficas, o que ocasionam, muitas vezes, a troca entre letras, pois elas podem confundir alguns sons representados por vogais ou consoantes. No segundo caso, o exemplo mais comum é o Rotacismo, em que a criança tem dificuldade em pronunciar as palavras trocando os sons da consoante líquida vibrante(r) pela lateral(l) ou vice e versa. Conforme Mezzomo (2004), esse fenômeno linguístico ocorre em virtude de as consoantes líquidas serem as últimas adquiridas no processo de aquisição fonológica.

Nesse contexto em que estudantes do ensino fundamental I e II estão inseridos, por não terem conseguido a aquisição de habilidades necessárias para efetivar o processo de aprendizagem no ciclo da alfabetização, e objetivando sanar ou minimizar essas dificuldades linguísticas, detectadas nos textos dos estudantes, optamos por usar a gamificação no processo ensino-aprendizagem da alfabetização. Para atingirmos nossos objetivos, elegemos como recurso pedagógico o jogo de tabuleiro, a fim de que a aprendizagem cumprisse o papel de ser mais contextualizada, significativa e prazerosa.

A gamificação em forma de jogo de tabuleiro, desenvolvida neste trabalho, intitulada como “Percurso de Palavras” destina-se, portanto, às crianças do Ensino Fundamental I e II, na faixa etária entre oito e doze anos, e tem como objetivo primordial desenvolver uma intervenção sobre a dificuldade linguística, a qual consiste na troca da consoante líquida vibrante(r) pela lateral(l) ou vice e versa, de forma lúdica e atrativa.

Alves (2014) defende que a gamificação é um poderoso instrumento capaz de promover a aprendizagem dos estudantes, utilizando as características e estratégias dos games, a fim de proporcionar o engajamento e interação entre os envolvidos na dinâmica do jogo, objetivando, assim, efetivar a aquisição de habilidades educativas. Esse autor tece a seguinte afirmativa a respeito do uso do *game* no ensino:

Note-se que esta definição nos oferece uma perspectiva muito interessante sob o ponto de vista da aprendizagem. Correlacionam objetivos alcançáveis e mensuráveis a um sistema definido por regras. Estabelece a premissa da interatividade e a presença do feedback essencial para o acompanhamento da evolução da aprendizagem (ALVES, 2014, p. 21).

Com esse olhar, defendemos que, envolvida em um processo lúdico de aprendizagem, a criança poderá aprender de forma mais significativa e atrativa, pois a gamificação, aliada à educação, proporciona ao aprendiz experiências prazerosas, uma vez que contém elementos, os quais prendem a atenção do estudante, possibilitando a participação interativa nos *feedbacks*, apresentados no decorrer do jogo. A própria construção estrutural dos jogos exige elaboração do pensamento e estratégias, os quais possam inserir os jogadores nas dinâmicas perpassadas por um cenário atraente e pelas metas a serem cumpridas e, por fim, a recompensa tão esperada. Todos esses elementos do jogo revertidos em favor da aprendizagem torna o ensino contextualizado e conduzem os estudantes à concretização de vencer as dificuldades linguísticas.

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

## Material e métodos

Quanto à natureza, esta pesquisa pode ser classificada como aplicada, visto que tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro, portanto um produto, para promover uma contribuição com o processo de alfabetização dos estudantes. Quanto aos objetivos, pode ser classificada como descritiva, uma vez que tem como meta o planejamento e o desenvolvimento de conteúdos linguísticos, relacionados à alfabetização, por meio dos recursos da gamificação.

Os procedimentos técnicos empregados serão os seguintes: pesquisa bibliográfica para a construção do referencial teórico, aprendendo com quem já percorreu os caminhos traçados por esta pesquisa, ancorando-nos em: Alves (2014), Mezzomo (2004) e Silva (1991), dentre outros autores que debruçaram sobre as temáticas percorridas neste trabalho; levantamento de dados, por meio da observação participante e de uma atividade inicial, para identificarmos as dificuldades de alfabetização apresentadas nos textos dos estudantes; experimentos com a aplicação do jogo de tabuleiro no decorrer do processo de intervenção prática, almejando sanar ou minimizar as dificuldades levantadas nos diagnósticos iniciais.

A gamificação pode promover o engajamento dos alunos fazendo com que os mesmos consigam acabar com algumas dificuldades existentes no processo de aprendizagem, socialização, cumprimento de atividades, dentre outros. É nesse contexto que a *gamificação torna-se fundamental* para a educação, visto que trabalha com uma estratégia pedagógica simples: através de recursos de competições aplicados a um contexto que, tradicionalmente, não faz parte dos games (gamificação de conteúdos) é possível, de forma extremamente eficaz, garantir a execução de tarefas pré-estabelecidas, tornando, assim, a *gamificação* na educação uma boa alternativa para que os professores ganhem a atenção dos estudantes, envolvendo-os com as aulas dinâmicas e estimulando-os a resolverem exercícios, sem deixá-los presos aos métodos tradicionais.

A plataforma utilizada para realização do jogo é o Tabuleiro, por ser uma ferramenta que, conforme Silva (2013), possibilita ao jogador interação com o jogo, proporcionando, dessa forma, o desenvolvimento de funções que vão além do entretenimento, envolvendo, também, aspectos sociais, cognitivos, afetivos e que são capazes de despertar o raciocínio do participante. No primeiro nível do jogo, “Percurso de palavras”, o qual se destina às crianças, na faixa etária entre oito e doze anos, os elementos do Universo serão associados à cor verde, representando uma floresta. Já no nível dois, os elementos possuirão a cor vermelha, representando um espaço com vulcão. Na partida, o usuário, além de aprender ludicamente a pronunciar e compreender o processo da escrita de palavras compostas pelas consoantes R e L, criará uma aventura, lutando, derrotando inimigos e ganhando armas poderosas. O jogador, ao iniciar, tem como missão ajudar Arthur e Alice a encontrarem o caminho de volta para casa, pois os dois se perderam na floresta e, por terem dificuldade na pronúncia de várias palavras, cometem muitas falhas de rotacismo linguístico, o que impede que os viajantes consigam ajudá-los, visto que não entendem o que o casal fala. Ao decorrer da sua trajetória, o jogador encontrará vários desafios, envolvendo questões sobre rotacismo. O jogo, por meio do *feedback*, possibilitará ao participante refletir sobre sua resposta e perceber, assim, a falha cometida e corrigindo-a, construindo, dessa maneira, o seu próprio letramento. Neste momento, o jogo se encontra na fase de conclusão do *Game Design Document* (GDD), a fim de ser desenvolvido, testado e compartilhado com a comunidade acadêmica e educacional.

## Resultados e discussão

Embora este estudo ainda esteja em andamento, já trouxe enormes benefícios quanto aos aspectos de conhecimentos teóricos e defendemos que os trabalhos com a gamificação no ensino, especificamente com o uso do jogo de tabuleiro, contribuirá para a superação das dificuldades no processo de alfabetização, enfrentadas pelos estudantes. Realizamos pesquisas bibliográficas sobre gamificação e o conteúdo do Rotacismo linguístico, objetivando a construção do referencial teórico. Para o planejamento da gamificação e desenvolvimento do *layout* do jogo de tabuleiro, utilizamos a elaboração do GDD. Dessa forma, acreditamos que este trabalho promoverá mudanças significativas no processo ensino-aprendizagem dos estudantes e auxiliará os professores na prática docente, inserindo novas metodologias pedagógicas nos planejamentos didáticos.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## Conclusão

Esta pesquisa se encontra em andamento, no entanto, a partir dos estudos já efetuados e etapas concluídas, obtivemos grande aprendizagem, uma vez que a gamificação é tida como instrumento que alcança a criança diretamente e o trabalho com essa metodologia inovadora promove reflexões acerca da necessidade de o educador entender o ensino como algo que deve ser atualizado e vivenciado pelos estudantes, visto que essa forma lúdica de ensinar que foge ao método tradicional, onde o ensino acontece somente entre professor/aluno, traz relações aluno/ambiente. Temos a convicção de que iremos ajudar muitos estudantes a compreender as questões a respeito do rotacismo linguístico. Esperamos, portanto, atender ao público alvo, de maneira que possamos atingir nosso objetivo principal: usar a gamificação para minimizar as falhas linguísticas, fenômeno do rotacismo, cometidas pelos estudantes.

## 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

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.

MEZZOMMO, Carolina; Ribas, Letícia. Sobre a aquisição das líquidas. In. LAMPRECHT, Regina R (org). **Aquisição Fonológica do Português**. Porto Alegre: p. 95-109, 2004.

SANTOS, Daniela Silva dos. **O Papel dos Jogos de Tabuleiro na Aprendizagem**. Disponível em: <http://meuartigo.brasescola.com/pedagogia/o-papel-dos-jogos-tabuleiro-na-aprendizagem.htm>. Acesso em: 11 de out. 2018.

SILVA, A. **Alfabetização e Escrita Espontânea**. São Paulo: Contexto, 1991.



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

Fonte: Dados da pesquisa (2018).