



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

FENÔMENO DE HIPERCORREÇÃO: GAMIFICANDO COM O RPG MAKER

Autores: JEFFERSON VALERIO FERREIRA, EMANUELLE ROCHA VERSIANI, GIOVANA ARRUDA PEREIRA, LAILA THAIS COSTA CARDOSO, INGRID DELUANY PEREIRA DUARTE, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, GISELE CUNHA DE OLIVEIRA

• INTRODUÇÃO

Gamificação vem do inglês gamification, e consiste na aplicação de elementos de games nas práticas diversas. O livro de Cristiano N. Tonéis, *Os Games na Educação: Games na sala de aula ou a Gamificação da Educação?* traz, desde seu título, uma provocação. Provocação que nos põe em movimento de busca; de compreensão acerca do sentido da Educação e dos modos de ensinar com Tecnologias, mais especificamente com games. Na educação, pode ser grande aliada, pois possibilita uma aprendizagem mais prazerosa e instigante. Gamificar tem o intuito de aguçar a curiosidade das pessoas, é uma forma de chamar a atenção do indivíduo para um determinado assunto já que os elementos contidos são bastante atrativos. Vale ressaltar que existe diferença entre Games e Gamificação, enquanto os games exigem do jogador o cumprimento dos objetivos do jogo no mundo virtual com regras e mecânicas utilizadas apenas para entretenimento, a gamificação gera resultados reais, pois a dinâmica existente possibilita o engajamento, a resolução de problemas, melhora à aprendizagem, suas ações são motivadas em ambientes fora do contexto de jogos.

Nesse sentido, pode-se dizer que a Gamificação na educação se faz importante, uma vez que possibilita uma forma diversificada de ensinar. Pois é sabido que o alunado atual está cada vez mais conectado e inserido no mundo digital, fazendo-se necessário a adaptação do ensino em sala de aula. Nesse sentido, a Gamificação pode se tornar grande aliada do professor para um processo ensino-aprendizagem mais dinâmica e prazerosa.

Ainda sobre a Gamificação, vale destacar: são compostas por metas que é o motivo pelo qual o usuário está jogando; por regras que são, em resumo, a forma como o jogador deverá se portar dentro do jogo; o sistema de feedback representando como é mostrado ao jogador o quanto ele está progredindo em relação as metas, objetivando manter o jogador sempre motivado. Um fator importante é a participação voluntária, ou seja, a conscientização do usuário com as regras, a meta e sistema de feedback que a atividade tem, pois quando há acordo entre os envolvidos, a harmonia e o resultado serão bem proveitosos.

Sabendo da importância e abrangência existente na Gamificação, o fenômeno de hipercorreção (procura excessiva pela correção das palavras, mas que leva ao erro), será gamificado através da criação do jogo LABIRINTO DAS PALAVRAS.

Para criação do jogo foi utilizado a plataforma RPG Maker. Foi elaborado pensando nos alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental que apresentam dificuldades na escrita.

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPGs). O uso da gamificação tem como objetivo ser um auxílio à aprendizagem dos alunos.

Em um estudo recente, Rodrigues e Valadares (2013) propuseram uma discussão sobre a aprendizagem a partir da experiência com jogos digitais e seus benefícios, não só para alunos, mas também para a escola e professores. Eles mostraram que existe um grande potencial para o uso de jogos como ferramenta de ensino/aprendizagem de línguas, já que a interação nos jogos, tanto entre jogadores quanto com o software ou a máquina, se dão através de linguagens. Eles focam também a questão da aprendizagem situada, que, em suas palavras, é “capaz de ampliar em nossos alunos mais do que habilidades técnicas, fomenta capacidades cognitivas, afetivas, comunicacionais para que eles enfrentem esse mundo em constante transformação” (RODRIGUES; VALADARES, 2013, p. 58).

Material e métodos

Quanto a natureza esta pesquisa pode ser classificada como aplicada, por que tem como objetivo desenvolver um produto (gamificação) 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. Os procedimentos técnicos a serem utilizados: pesquisa bibliográfica para a construção do referencial teórico fundamentado nos estudos de Mikaela Roberto (2016); Louis Jean Calvet (2002). Levantamento para identificar as dificuldades de alfabetização dos alunos, através da realização de atividades práticas e da observação participantes; experimental, desenvolvimento de uma gamificação a ser utilizada no desenvolvimento do Projeto Educacional de Intervenção PEI e depois disponibilizada para a comunidade acadêmica. Após o levantamento das dificuldades na



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Dinâmica do jogo (gamificação): a história inicia-se com um morador (a), que encontra um jornal no chão enquanto passeava no bosque, o jornal apresentava um labirinto para obtenção de mais conhecimento em palavras com hipercorreção, ele (a) ficou curioso (a) e seguiu o caminho. De repente aparece um mago chamando-o para conhecer esse labirinto, dando dicas para se chegar ao lugar pretendido; chegando lá encontra-se com uma senhora sentada na varanda da sua casa, o personagem (morador) então pergunta como prosseguir nesse labirinto, ela dá uma informação para que ele possa desvendar o enigma da porta. Com poucas informações, porém úteis, dada pela a senhora ele prossegue pelo labirinto. Depois de muito tempo andando e perdendo pelos incontáveis caminhos do labirinto, ele encontra um senhor de aparência e expressão gentil, que sabendo o que o personagem procura naquele labirinto já lhe dá as informações que poderiam ajudar-lhe a compreender o que a senhora havia lhe informado; informando que está no caminho certo, mas ainda na metade. Satisfeito com a informação dada pelo senhor segue sua jornada mais contente por estar na metade do caminho, após isso encontra com uma jovem garota, que assim como o personagem, também já procurou conhecimento pelo labirinto; ela informou a ele que a porta iria testar a sua pronúncia e somente com as informações que ele adquiriu com os moradores do labirinto conseguiria o conhecimento necessário para pronunciar a palavra correta. O personagem precisa realizar a pronuncia correta das palavras para que a porta se abra e ele seja libertado do labirinto.

Resultados e discussão:

Até o presente momento realizamos a pesquisa bibliográfica sobre gamificação e o conteúdo no artigo sobre Gamificação no processo de alfabetização de Leonardo Rocha, Rafael Shilling e Patricia Grasel (ANO), para a construção do referencial teórico. A elaboração do Education Game Design Document - GDD para o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do layout da mesma.

Conclusão/Conclusões/Considerações finais

A pesquisa se encontra em andamento e até o presente momento realizamos as etapas descritas acima e podemos inferir que a Gamificação é uma nova forma de ensino muito eficaz.

AGRADECIMENTOS

- A CAPES através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID
A FAPEMIG e CNPq pela PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA JÚNIOR – BIC-JÚNIOR
A FAPEMIG pelos PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA – PROINIC PIBIC/FAPEMIG, e CV/UNIMONTES.

• REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

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

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

ALMEITDA, Leonardo Rocha de; FUCK, Rafael Schilling; SILVA, Patrícia Grasel da. **ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA**. Revista Redin, Rs, v. 1, n. 6, p.1-10, out. 2017

o que é gamificação saga.art.br/o-que-e-gamificacao-e-como-ela-e-vantajosa-para-as-empresas/ - acessado em 09/10/2018 as 14:30

www.edools.com/o-que-e-gamificacao/ - acessado em 09/10/2018 as 15:30 O que é a gamificação e como ela funciona? Rafaella Espíndola

CALVET, Louis-Jean. **Sociolinguística: uma introdução crítica**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2002(b).

ARTIGOS

Gamificação na Educação: A importância da teoria das emoções como estratégia na análise de jogos educacionais.

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO: UM ESTUDO SOBRE AS AULAS DE LÍNGUA INGLESA EM UMA ESCOLA PÚBLICA I