



A GAMIFICAÇÃO COMO ALIADA NO ENSINO DE GRAMÁTICA DA LÍNGUA PORTUGUESA

Sabrina Machado dos Santos¹
Hilderlândia Penha Machado Santos²
Letícia Miranda Dourado³

RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência realizada dentro do programa Residência Pedagógica (RP) que explorou o uso da *gamificação* no ensino de gramática em Língua Portuguesa. O objetivo principal dessa experiência foi explorar como a *gamificação* poderia tornar o ensino de gramática mais envolvente e eficaz. Além disso, a integração da gramática contextualizada de Irandé Antunes na abordagem proporcionou uma experiência de ensino dinâmica e interativa, conectando os conceitos gramaticais ao contexto e à prática da língua. A metodologia incluiu aulas expositivas para fornecer uma base conceitual, seguidas por atividades *gamificadas*. Os resultados revelaram um aumento significativo no engajamento dos alunos e uma melhoria em sua compreensão dos conceitos gramaticais abordados. A abordagem de *gamificação* tornou o processo de aprendizado mais envolvente e eficaz.

Palavras-chave: *Gamificação*, gramática, residência pedagógica.

INTRODUÇÃO

O ensino de gramática em língua portuguesa é essencial para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes no ensino fundamental. Contudo, ao longo dos anos, o ensino tradicional dessa disciplina tem sido marcado por aulas expositivas e atividades monótonas, o que leva os alunos a se desinteressarem e a encararem essa disciplina como algo chato e complexo, resultando na percepção de que aprender gramática é uma tarefa árida e complexa.

Diante desse cenário, a busca por uma educação transformadora e libertadora se torna um desafio constante na sociedade contemporânea. É neste contexto que a obra *Ensinando a Transgredir: A Educação como Prática da Liberdade* de bell hooks (2017) oferece reflexões

¹ Graduanda do Curso de Letras- Língua Portuguesa e Literatura da Universidade Estadual da Bahia- UNEB, bolsista do Programa Residência Pedagógica -UNEB, sabrinasantos@email.com;

² Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Estudos de Linguagens – PPGEL da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, professora orientadora do Programa Residência Pedagógica – UNEB, hmachado@uneb.br ;

³ Graduada em Letras pela Universidade Estadual da Bahia e Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Literatura também pela UNEB, preceptora do Programa Residência Pedagógica -UNEB leticiamdourado88@email.com;



fundamentais para repensarmos o modelo educacional vigente, onde a autora nos aponta que “a sala de aula deve ser um lugar de entusiasmo, nunca de tédio” (p. 16). É neste contexto que a visão contextual da gramática de Irandé Antunes (2014) se torna importante. Antunes enfatiza a importância da integração da gramática nos contextos e práticas linguísticas da vida real, oferecendo uma visão mais dinâmica e relevante do estudo da gramática. Nessa perspectiva, a metodologia ativa da *gamificação* tem sinalizado possibilidades significativas para o desenvolvimento de novas práticas em sala de aula. *Gamificação*, no contexto educacional, é o processo de utilização da mecânica, estilo e o pensamento dos jogos digitais, em uma situação que não é um jogo, como estratégia para engajar e motivar pessoas, objetivando a aprendizagem por meio da interação entre pessoas, com as tecnologias e com o mundo (PIMENTEL, 2018).

Portanto, é uma técnica que atrai e motiva as pessoas participantes do processo, permitindo que sigam as etapas propostas e alcancem o resultado esperado (ou pretendido). McGonigal (2011) também acredita que quando a *gamificação* utiliza elementos típicos da dinâmica de jogos, ela facilita a participação do sujeito em atividades não lúdicas e no desempenho de tarefas, trazendo contribuições importantes para a educação. Portanto, ao compreender esses fatores, é possível encontrar alternativas pedagógicas que impactem positivamente a prática em sala de aula, resultando na criação de novas formas de ensino e aprendizagem, onde os alunos participam ativamente do processo para gerar sua própria aprendizagem.

Sendo assim, ao adotar a *gamificação* no ensino da gramática alinhada à perspectiva de Antunes (2014), é possível romper com a monotonia das aulas tradicionais e atrair o interesse dos alunos. Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, recompensas e competições, a gramática pode deixar de ser vista como algo tedioso e complexo, tornando-se uma atividade dinâmica e interativa.

Esta abordagem foi implementada no âmbito do Programa Residência Pedagógica (PRP), com duas turmas de 8º ano no Colégio Odete Nunes Dourado, localizada em Irecê- BA, liderada pela residente Sabrina Machado dos Santos sob a orientação da preceptora Letícia Miranda Dourado. No decorrer deste trabalho, será demonstrado como a *gamificação* foi incorporada na sala de aula nas aulas de Língua Portuguesa. Além disso, será investigado como essa abordagem estimulou o engajamento dos estudantes, promoveu sua participação ativa e resultou em melhorias positivas no aprendizado.

CONTEXTO

O Programa de Residência Pedagógica (RP) - uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento do estágio curricular supervisionado nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica - permite vivenciar de perto a realidade das escolas, observar e, se necessário, intervir nesses processos formativos, aliar teoria e prática em uma só atividade.

Nóvoa (2003, p.5) leva a refletir sobre as experiências vividas no espaço escolar afirmando que:

É evidente que a Universidade tem um papel importante a desempenhar na formação de professores. Por razões de prestígio, de sustentação científica, de produção cultural. Mas a bagagem essencial de um professor adquire-se na escola, através da experiência e da reflexão sobre a experiência. Esta reflexão não surge do nada, por uma espécie de geração espontânea. Tem regras gerais e métodos próprios.

Partindo do princípio de que um bom profissional se faz com a prática, o Programa Residência Pedagógica (RP), contribui muito para o aperfeiçoamento profissional do futuro professor, já que, um dos objetivos fundamentais do programa é promover a imersão do licenciando em um ambiente escolar. Essas imersões, através de atividades de regência e intervenção escolar, corroboram diretamente para o aprimoramento didático do regente e possibilitam que os futuros profissionais de educação se apropriem de determinados conhecimentos e experiências que possam vir a ser utilizados em seus próprios processos de aprendizagem.

Como residente, a minha experiência em contexto escolar e as minhas observações no início do programa permitiram-me, perceber a importância da utilização de diferentes ferramentas/metodologias em sala de aula para garantir uma melhor contribuição no processo de ensino e aprendizagem. Enfatizo a falta de metodologias diversas no ensino de Língua Portuguesa. São, portanto, necessárias intervenções que incluam um conjunto de práticas, desenvolvidas em conjunto com a professora preceptora num movimento que supere as barreiras tradicionais do contexto escolar.

A partir dessa observação e da falta de métodos que despertam o interesse dos alunos, surgiu a ideia de abordar conteúdos gramaticais por meio da integração de jogos. No nosso contexto, optamos por implementar esta abordagem sem utilizar recursos digitais porque nem todos os alunos têm acesso a suporte tecnológico na escola.

A gamificação permite abordagens inovadoras de ensino e aprendizagem por meio de experiências de conteúdo aplicadas a jogos digitais, proporcionando diversas formas de acesso ao conhecimento. Para Alves, Minho e Diniz (2014):

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover as experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (ALVES; MINHO; DINIZ; 2014, p.83).

É importante ressaltar que a *gamificação* na educação não deve ser usada apenas como forma de recompensa. Deve ser usada de uma forma que torne o aprendizado divertido. Portanto, a recompensa por atingir seu objetivo não deve ser o mais importante. Pelo contrário, deveria ser um método que visasse a prática. Os jogos de aprendizagem devem focar no desejo de adquirir conhecimento.

Veremos a seguir como a *gamificação* foi utilizada.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Após o período de observação e a identificação da necessidade de adotar uma metodologia para estimular os alunos, decidi, juntamente com a minha preceptora, implementar a *gamificação*. Após tomar essa decisão, seguimos para a fase de planejamento, na qual selecionamos cuidadosamente os conteúdos a serem abordados dentro dessa abordagem.

No nosso processo de seleção, mantivemos alinhamento com os conteúdos programáticos estabelecidos e optamos por trabalhar com os seguintes assuntos: o entendimento dos tipos de sujeitos, a resolução das dificuldades ortográficas relacionadas às palavras "mas/mas" e "mal/mau", transitividade verbal, apostro e vocativo.

Para fornecer a base conceitual necessária, conduzimos aulas expositivas detalhadas. Ao final de cada assunto era realizado um jogo a fim de revisar o conteúdo e verificar se os conteúdos foram absorvidos. Começamos com os tipos de sujeitos, fornecendo exemplos claros e exercícios práticos para garantir que os alunos compreendessem os conceitos. Em seguida, abordamos as diferenças entre, mas/mas e mal/mau. Em seguida abordamos a transitividade verbal, explorando os conceitos de verbos transitivos, intransitivos e transitivos diretos e indiretos. Logo mais, foi feita a explicação dos conceitos de apostro e vocativo, a aula foi planejada não apenas para transmitir informações, mas também para levar os alunos a reconhecer a importância desses elementos gramaticais na comunicação eficaz. As aulas expositivas foram essenciais para preparar os alunos para as atividades *gamificadas*.

As atividades de gamificação foram o ponto alto da experiência. Aqui estão os detalhes das quatro atividades realizadas:

1. **Jogo da Velha:** Este jogo foi projetado para solidificar o entendimento dos tipos de sujeitos. No quadro, desenhamos o esquema do jogo da velha, as lacunas foram numeradas de 1 a 9. Cada número correspondia a um envelope contendo frases com diferentes tipos de sujeitos. Os alunos trabalharam em grupos e, a cada rodada, escolheram um número, leram a frase correspondente e identificaram o tipo de sujeito presente. Respostas corretas eram registradas, substituindo o número por X ou O e a resposta errada era ponto para a equipe adversária. Ganhava a equipe que conseguisse formar primeiro a sequência de uma linha com três símbolos iguais.
2. **Jogos de Tabuleiro:** Para abordar as dificuldades ortográficas, levamos dois jogos de tabuleiro separados, um focado em "mas/mais" e o outro em "mal/mau". O objetivo do jogo era avançar pelo tabuleiro respondendo corretamente às cartas com frases que continham a palavra "mas" "mais" ou "mal" "mau", preenchendo as lacunas de forma adequada. Cada jogo incluía cartas com frases que necessitavam de preenchimento específico relacionadas à ortografia. Os alunos lançaram um dado para determinar quantas casas avançaram no tabuleiro e resolviam as cartas de ortografia para progredir. Vencia a equipe que alcançasse a última casa do tabuleiro, primeiro.
3. **Trilha da transitividade:** Para esse jogo, encenamos um ambiente encantado, e criamos uma história sobre esse mundo adicionando alguns desafios para serem desbloqueados com respostas sobre transitividade verbal. Dividimos a turma em pequenos grupos e a trilha foi representada visualmente no chão da sala com alguns marcadores como adesivos e desenhos para indicar o progresso dos alunos pelo mundo do jogo. Neste jogo, os alunos desempenharam o papel de aprendizes de magia linguística e sua missão foi desvendar os segredos da transitividade verbal enquanto exploravam cenários e interagiam com personagens. Eles avançaram resolvendo quebra-cabeças verbais, acumulando conhecimento durante o percurso, eles encontraram envelopes misteriosos com perguntas sobre o assunto. À medida que progredia descobriram a história do mundo do jogo. Podiam ser considerados vencedores quando concluíam com sucesso todas as etapas da jornada do jogo, desbloqueando assim toda a história e todos os desafios relacionados à transitividade verbal.
4. **Torta na cara:** Para este jogo utilizamos a famoso torta na cara. Dividimos a turma em dois grupos e levamos fichas com questões sobre aposto e vocativo. Organizamos uma

mesa com um sino, para quem tocasse primeiro responder. Respondendo corretamente dava a tortada no adversário, errando levava a tortada e o ponto ia para a outra equipe. Vencia a equipe que ao final do jogo tivesse mais pontos acumulados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência de implementação da *gamificação* no ensino de gramática em Língua Portuguesa, com foco em tipos de sujeitos, ortografia, transitividade verbal, apostrofo e vocativo, nas duas turmas de oitavo ano, gerou resultados promissores que estão em consonância com a proposta inicial.

A proposta inicial tinha como objetivo principal explorar como a *gamificação* poderia tornar o ensino de gramática mais envolvente e eficaz. Os resultados obtidos demonstraram que a *gamificação* desempenhou um papel fundamental na promoção do interesse e da participação ativa dos alunos. Como afirmou um aluno, "eu acho que o trabalho em grupo foi a parte mais divertida das atividades, porque todos se envolveram e se ajudaram." Essa observação reflete as respostas coletadas por meio de um questionário que avaliou a percepção dos alunos em relação às atividades *gamificadas*.

A *gamificação* permitiu que os alunos aplicassem os conceitos gramaticais aprendidos em contextos reais e relevantes. Como destacou outro aluno, "a brincadeira em si e a compreensão que eu tive depois do jogo" foram aspectos divertidos das atividades.

Durante as atividades *gamificadas*, os alunos trabalharam em equipe para resolver desafios e competir de maneira saudável. Isso promoveu a colaboração entre eles, como mencionou um aluno, "foi divertido e de fato me fez aprender e não apenas memorizar como no ensino tradicional". A competição saudável estimulou o desejo de adquirir conhecimento e vencer os desafios propostos, como indicado pelos alunos no questionário que se sentiram felizes e envolvidos no processo de aprendizado.

Os resultados das atividades de *gamificação* demonstraram uma melhoria significativa na compreensão dos conceitos gramaticais e ortográficos abordados. A abordagem de *gamificação* também se alinhou com a perspectiva de Irandé Antunes, que enfatiza a integração da gramática com o contexto e a prática real da língua. Ao aplicar os conceitos gramaticais em jogos interativos e situações do dia a dia, os alunos puderam perceber a relevância e a

aplicabilidade da gramática em suas vidas, como mencionou um aluno, "eu acredito que é uma forma melhor de aprendizado e sim, os jogos podem ser usados em outras disciplinas."

CONCLUSÃO

Em conclusão, os resultados desta experiência sugerem que a *gamificação* pode ser uma estratégia promissora para tornar o ensino de gramática em língua portuguesa mais atrativo e eficaz. Os comentários dos alunos, obtidos por meio de um questionário, reforçam a eficácia da *gamificação* em promover o engajamento, a aprendizagem colaborativa e a aplicação prática dos conceitos gramaticais, alinhando-se à perspectiva de Irandé Antunes. No entanto, é necessário continuar pesquisando e adaptando as atividades *gamificadas* para atender às necessidades específicas dos alunos e das disciplinas.

REFERÊNCIAS

hooks bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. - 2. ed. - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

ALVES, L. R. G. MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta cultural, 2014. p. 74-98. Disponível em:
http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 01 outubro 2023.

McGONIGAL, J. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. Penguin Press HC, 2011.

Educação OnLine by Fernando Pimentel. Disponível em:
<<https://fernandospimentel.blogspot.com/search?q=gamifica%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 1 out. 2023.

ULBRICHT, V.R; FADEL, L.M. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta cultural, 2014. p. 6-10. Disponível em:
http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 01 de outubro de 2023.

ANTUNES, irandé. **Gramática contextualizada: limpando o pó das ideias simples**. 1. ed . São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

SCHLEMMER, E. **Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: Design e cognição em discussão**. FAEEBA, p. 73–89, 2014.

NÓVOA, António. **Novas disposições dos professores: A escola como lugar da formação;**
Adaptação de uma conferência proferida no II Congresso de Educação do Marista de Salvador
(Baía, Brasil), em julho de 2003. Disponível em:
https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/685/1/21205_ce.pdf Acesso em: 01 out 2023.

