

GAMIFICAÇÃO E O GÊNERO BIOGRAFIA: UM RELATO SOBRE EXPERIÊNCIAS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Alessandra Melo Silva¹

Daniel Silvestre de Souza²

Maria Mylena da Silva Melo³

Patrícia Barreto da Silva Carvalho⁴

Higor Ricardo Monteiro Santos⁵

RESUMO

O presente trabalho caracteriza-se por um relato de experiências exitosas do programa de Residência Pedagógica, programa financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior, sendo realizado através do projeto interdisciplinar dos cursos de Licenciatura em Letras e Ciência da Computação da Universidade de Pernambuco. Esse projeto foi realizado nos períodos de maio de 2022 a outubro de 2023, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - *Campus Garanhuns*, sendo desenvolvido no 2º ano do Ensino Médio em uma turma do curso Técnico Integrado em Eletroeletrônica. O projeto intitulado de “Mulheres: A biografia da Resistência” buscou desenvolver competências e habilidades orientadas na BNCC e concernentes ao gênero biografia com o uso da gamificação através do jogo “O BARRETÃO”. O projeto utilizou a temática feminista, verticalizada para as vozes femininas silenciadas durante a ditadura militar, para compreender o gênero Biografia e os processos de inferenciação associativa, particularizada, de generalização e por parafraseamento. A gamificação foi utilizada como estratégia de aprendizagem do gênero biografia durante a execução do jogo BARRETÃO proposto em três missões, com atividades plugadas e desplugadas, buscando engajamento e um processo de aprendizagem com reflexão e conscientização, tanto dos discentes quanto dos profissionais, estudantes em PRP e a preceptora. Observou-se que a gamificação se revelou como uma estratégia eficiente e eficaz não só para o desenvolvimento de habilidades de Língua Portuguesa, mas também para aspectos de sociabilidade e criatividade da turma.

Palavras chave: Gamificação, Ranúsia, Jogo, Ensino médio.

Graduando do Curso de Licenciatura em Letras da Universidade de Pernambuco - UPE, alessandra.msilva@upe.br*

Graduando do Curso Licenciatura em Ciência da Computação – UPE, daniel.silvestresouza@upe.br*

Graduando do Curso de Licenciatura em Letras da Universidade de Pernambuco - UPE, mariamylena.melo@upe.br*

Professor orientador UPE, da Universidade de Pernambuco – UPE, higor.monteiro@upe.br*

Professora coorientadora IFPE, - IFPE, patricia.carvalho@garanhuns.ifpe.edu.br*

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa foi desenvolvida a partir das experiências do Programa de Residência Pedagógica (PRP), o qual é financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES) e vivenciado por estudantes da Universidade de Pernambuco (UPE) – Campus Garanhuns. Dentro da instituição, os residentes tiveram a oportunidade de elaborar esse projeto com estratégias gamificadas, juntamente com os alunos e o professor supervisor com o intuito de mostrar como essa prática pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

Com o advento da Revolução Industrial e o avanço das tecnologias, os usuários tornaram-se cada vez mais conectados e adeptos ao uso dessas ferramentas, sendo assim, é de grande importância que os educadores estejam prontos para motivar seus alunos, visto que estes estão inseridos nesse mundo virtual e, além disso, enfatizar a importância dos educadores estarem sempre preparados e permitidos a enfrentar novas possibilidades e superar barreiras que são desafiadoras para transformar uma aula mais ativa e significativa.

As metodologias ativas, de acordo com Berbel (2011) consistem em formas de desenvolver o processo de aprender, usando conhecimentos reais ou simulados, visando às situações de esclarecimento com sucesso, desafios providos das atividades fundamentais da realidade social, em diversos contextos. Assim, pode-se dizer, que são estratégias de aprendizagem que estão ressignificando a forma de ensinar. Uma delas é a gamificação, que segundo Kapp (2012), surge como um procedimento de ensino, que busca utilizar elementos e mecânicas de jogos, fora do contexto de um jogo. Assim, a utilização da gamificação apropria-se de um papel motivacional e comportamental das ações, contribuindo para compreensão de como solucionar problemas.

Como fora dito, e diante do mundo atual, sabe-se que atualmente as gerações da era contemporânea já trazem consigo um conhecimento de mundo previamente estabelecido muito vasto para se pensar no contexto educacional e levando em conta o avanço das tecnologias e o frequente uso de aparelhos eletrônicos, como também a facilidade no uso das mesmas. Refletindo sobre como incluir essas ferramentas na educação é que surgiu o Projeto interdisciplinar que inclui estudantes das licenciaturas em Letras e Computação. O PRP é financiado pela CAPES e inclui a oferta de bolsas para os participantes envolvidos, os residentes, o professor orientador e a supervisora da instituição concedente.

A turma do 2º TEE (Técnico em Eletroeletrônica) inclui no projeto além da professora supervisora, dois residentes em Letras e um residente de Computação, este, para atuar como mediador das plataformas tecnológicas utilizadas nas aulas de português.

O projeto inicial teve como objetivo gamificar a turma de acordo com o conteúdo trabalhado, ou seja, a partir de regras pré-estabelecidas, inclusive com os estudantes e a preceptora. Dessa forma, foram decididos que, o jogo se chamaria “O Barretão” em referência ao sobrenome da professora. Esse jogo seria regido por uma moeda que atribuiria pontos aos grupos de estudantes, essa moeda se chamaria Paty Coin, em referência ao primeiro nome professora. Valendo 0,25 de 1 ponto. Assim, a turma foi dividida em grupos, para que eles trabalhando em equipes pudessem aplicar o conceito de reciprocidade, pois o jogo foi dividido em três missões e dentro de cada uma delas, eram permitidas ajudas entre as equipes, que também teriam regras preestabelecidas pelo grupo de residentes.

Na turma selecionada, a preceptora optou por trabalhar com a questão do gênero biografia, e para melhor exemplificar esse assunto, optou por escolher como figura, Ranússia Alves Rodrigues, que foi moradora da cidade de Garanhuns e após perseguições e torturas foi morta em um evento conhecido como “Chacina de Jacarepaguá”, ocorrido no Rio de Janeiro.

A ideia foi trabalhar o conteúdo da biografia associando à violência e ao feminismo, mas antes de aplicar a gamificação, eles viram os conteúdos sobre inferências e reflexões sobre o atual estado da violência no país e até mesmo na cidade de Garanhuns, cidade natal da autora supracitada, Ranússia Alves Rodrigues.

Dessa forma, antes de se estabelecer uma lógica do projeto e das regras, foi passado aos estudantes informações biográficas importantes, como também um contexto histórico da época em que Ranússia viveu.

Com o objetivo de gamificar o estudo do gênero “biografia” a partir da história de Ranússia Alves, os residentes de Licenciatura em Computação deram total suporte quanto as ferramentas que seriam viáveis para utilizar na criação do produto final, em que eles teriam que criar um jogo plugado totalmente relacionado a disciplina de língua portuguesa, mais especificamente, o assunto citado anteriormente.

METODOLOGIA

O projeto de ensino, “Mulheres: Biografia da Resistência”, foi desenvolvido com uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, utilizando-se do procedimento da pesquisa-ação, segundo Santos (2002). Foi utilizado como instrumento de coleta e seleção de informações o diário de observações dos residentes e as atividades realizadas pelos estudantes durante a gamificação. Estas atividades serão descritas abaixo.

Inicialmente, as missões foram criadas e a elas acrescentadas regras de funcionamento. Foi decidido que a turma seria dividida em grupos e esses grupos estariam incluídos no “Discord”. Essa é uma ferramenta de bate papo, disponível para aparelho celular, utilizada para a interação dos residentes e estudantes. O objetivo era trazer a sala para um ambiente digital que organizasse melhor a interação e cumprimento das atividades, para que os grupos estivessem definidos e acompanhassem o ranking.

Dessa forma, as regras gerais regeriam todo o processo de cada atividade realizada, ainda que cada uma possuísse regras específicas, sendo como passível de punição mau comportamento, uso de palavrões, desserviços à outra equipe e como passível de gratificação, ajudas, dicas e trabalho em equipe. Cada critério corresponderia ao valor de um ponto, contado pela moeda oficial que vale um quarto de um ponto, ou seja, 0,25. A partir disso, as equipes já partiriam com um valor em comum podendo acumular ou perder valores, para que ao final, com o ranking definido, pudesse denominar qual a premiação de cada grupo.

Entre essas premiações estavam, pontos adicionais na prova, direito a consulta das questões antes da prova e até prova em grupo. Ficando determinado a cada prêmio um valor do ranking final. A seção de Resultados e Discussões deixará claro como funcionaram as missões, as tecnologias utilizadas e os resultados alcançados.

REFERENCIAL TEÓRICO

Trabalhar com jogos e a criação deles dentro da sala aula aumenta o interesse dos alunos, além de incentivá-los a cumprir as atividades propostas até o final de cada missão, já que ao término delas, os grupos serão bonificados e pontuados com um valor específico, a depender dos critérios e cumprimento das regras que adotaram no decorrer desses desafios. Para Kishimoto (2009) a utilização de jogos potencializa a exploração e a construção de conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico.

Dito isto, pode-se dizer que é possível trabalhar um assunto de língua portuguesa atrelando à gamificação, transformando-o assim, em uma atividade típica do lúdico, contribuindo de forma positiva na vida dos alunos, que terão experiências enriquecedoras. Como foi dito anteriormente, o assunto selecionado para transformar esse game, foi sobre o gênero biografia, mais especificamente a biografia de Ranússia Alves. Ainda segundo Giovanni Levi, ele afirma que:

[...] a biografia constitui na verdade o canal privilegiado através do qual os questionamentos e as técnicas peculiares da literatura se transmitem à historiografia. Muito já se debateu esse tema, que concerne sobretudo às técnicas

argumentativas utilizadas pelos historiadores. Livre dos entraves documentais, a literatura comporta uma infinidade de modelos e esquemas biográficos que influenciariam amplamente os historiadores (Levi, 1996, p. 168)

De maneira resumida, pode-se dizer que a biografia é um gênero textual em que o autor narra a história da vida de uma pessoa ou de várias pessoas. De um modo geral, as biografias contam a vida de alguém depois de sua morte, mas na atualidade isso vem mudando. A biografia, na maioria das vezes, é sobre pessoas públicas como políticos, cientistas, esportistas, escritores e, até famosos da atualidade, que por meio de suas atividades deixaram uma importante contribuição para a sociedade, por exemplo, John Maynard Keynes (1993).

Em sala de aula, a professora preceptora iniciou com as aulas teóricas acerca do conteúdo abordado, pois para que se colocasse o projeto em vigor a turma necessitaria conhecer o gênero biografia e atentar-se para a construção do projeto sobre reflexão acerca da violência e feminismo. Dessa forma, foi solicitado uma atividade para desenvolver-se fora da sala, uma pequena pergunta que os estudantes deveriam fazer para alguém da sociedade, “O que é uma feminista para você?”. Essa pergunta foi colocada em pauta anteriormente em um momento na aula, com o intuito que os estudantes percebessem quais inferências acarretaria uma possível resposta, tanto deles como o que poderiam esperar das outras pessoas.

A partir desse pensamento é que foram desenvolvidas as atividades para que a criação de produtos tecnológicos pudesse trazer um novo olhar para Ranúsia que tem sua história pouco conhecida, trazendo uma nova forma de se realizar uma atividade lúdica e interativa, por meio da gamificação.

A utilização dos Objetos de Aprendizagem (OAs) na sala de aula são essenciais na prática docente e servem para envolver o uso de recursos tecnológicos. Ainda segundo Wiley (2000), um OA “[...] é qualquer recurso digital que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem”, isto fomenta a ideia de que existem outras maneiras de lecionar aulas de língua portuguesa e qualquer outra disciplina, visto que as novidades são sempre bem-vindas no processo de ensino e aprendizagem. Assim, as (OAs), são de suma importância, pois ao decidir as ferramentas utilizadas no processo de gamificação é possível desenvolver todo o projeto e garantir que este seja bem planejado e eficaz.

O Construct 3¹ foi uma das ferramentas selecionadas, e nada mais é que uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de jogos que oferece uma interface intuitiva e recursos avançados. Na primeira aula, buscamos proporcionar aos alunos uma visão geral das principais características do Construct 3, incluindo a interface do usuário amigável que demonstra como

Ver mais em <https://www.construct.net/en>

navegar pela interface da plataforma, destacando os elementos essenciais, como área de trabalho, barra de ferramentas e painel de eventos. Trabalhando também com o sistema de eventos que explica o conceito de eventos no Construct 3, mostrando como os alunos podem criar lógica de jogo poderoso usando eventos e ações.

Na parte dos recursos gráficos foi apresentada a importância no desenvolvimento de jogos e como os alunos podem importar, editar e animar sprites no Construct 3.

Podendo também trabalhar com a publicação de jogos, mostrando como os alunos podem exportar seus jogos para diferentes plataformas e dispositivos, permitindo que eles compartilhem suas criações com o mundo.

Também foi utilizado o App Inventor² como suporte para os alunos. O App Inventor é uma plataforma de desenvolvimento de aplicativos móveis que permite aos alunos criar aplicativos Android de maneira intuitiva. Durante a primeira aula, foi apresentada a interface do App Inventor. Demonstrando desenvolvidas da interface incluindo área de design e uma área de blocos, que são fundamentais para a criação de aplicativos.

Esse aplicativo apresenta uma programação visual, onde os alunos podem usar blocos de programação para criar a lógica de suas aplicações, tornando o processo de desenvolvimento mais acessível e de fácil utilização. Apresentando conexão com dispositivos Android reais e emuladores para garantir que funcionem corretamente em diferentes ambientes. Integração de recursos do dispositivo explorando como se pode aproveitar recursos como câmera, sensores de movimento e geolocalização em seus aplicativos, abrindo possibilidades de criação.

A partir dessas colocações, os estudantes foram desenvolvendo seus trabalhos, na criação de um produto final, em forma de jogo virtual, isso depois de passarem pela experiência de realizar atividades semelhantes e terem produzido materiais referentes à temática trabalhada em sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção será relatado como aconteceram as missões e os resultados obtidos a partir da experiência vivenciada. Foram desenvolvidas três missões junto aos alunos ao longo de todo o processo de ensino aprendizagem. A primeira missão teve como principal objetivo a utilização de tecnologia para aprender sobre “inferência”. A segunda missão abordou o gênero “biografia” de forma gamificada. E a terceira missão teve como objetivo estimular nos alunos o

Ver mais em <https://appinventor.mit.edu/>

desenvolvimento de um jogo colocando em prática os conhecimentos obtidos na primeira e segunda missão. A seguir, as missões são descritas.

A **primeira missão** foi realizada por meio da ferramenta Wordwall³, em que os grupos se reuniram na sala de aula para responderem a 10 atividades elaboradas nesse aplicativo disponível para uso pelo aparelho celular ou computador. Os grupos teriam que responder às atividades em um intervalo de tempo favorável, pois quanto mais rápido o grupo terminasse, mais pontos ganhariam.

Inicialmente, eles foram esclarecidos sobre as regras, também foi reforçado sobre como as penalidades interferiam na pontuação de cada grupo e explicou-se ainda a possibilidade de juntá-los para se ajudarem. O nível 1 da atividade tratava sobre o assunto “Inferência”, era uma imagem ilustrativa em formato de quadrinho com alternativas de múltipla escolha (A-D), a outra era um poema de autor desconhecido para assinalar a alternativa que também era de múltipla escolha (A-C); o nível 2 era uma atividade sobre “Sonic, o ouriço”. Essa era uma questão que exigia do grupo conhecimento de mundo, no geral; o nível 3 era sobre “Inferência de Sentido de Expressão”, reforçava e exigia conhecimento dos sinônimos; o nível 4 era sobre “Inferência fatos - Associação”, teria que associar a imagem ao texto correspondente; o nível 5 era sobre “Perseguição em labirinto”, ele exigia a agilidade, o conhecimento e a estratégia para traçar o labirinto de forma mais rápida e inteligente; o nível 6 era sobre “Encontre a combinação”, teria que associar o nome do objeto a imagem específica; o nível 7 era uma questão de raciocínio lógico “Rápido x lento”, o aluno responderia se o animal exposto tinha características de rapidez ou lerdeza; o nível 8 era sobre “Associação”, também sobre sonic o ouriço, exigindo a capacidade de conhecimento do grupo; o nível 9 era sobre “Combine os pares” um jogo de combinação com o objetivo de combinar os pares corretos; por fim, o nível 10 era um jogo de “Associação de palavras”, os grupos teriam que associar corretamente a resposta de acordo com a afirmação.

Essa atividade desafiadora causou um engajamento e participação bastante significativa na sala de aula, uma vez que os grupos tiveram que testar seus conhecimentos e sua agilidade para responder o mais rápido possível as 10 atividades criadas no *wordwall*.

A **segunda missão** foi dividida em etapas e abordou a biografia de Ranússia. A equipe que conseguiu finalizar todas as etapas da missão 1, continuaram com a mesma pontuação.

Nessa segunda missão, a equipe que obtivesse a menor nota na avaliação da equipe dos residentes perderia 2 Paty Coins (PC). Caso a equipe tivesse optado por trabalhar em parceria, nenhuma delas perderia. Nessa missão, as equipes só poderiam trabalhar em parceria com no máximo uma equipe e a única atividade que as equipes poderiam entregar igual é a atividade 1.

A equipe que obtivesse a melhor pontuação em cada atividade ganhava 1 PC e a que obtivesse a maior pontuação final receberia mais 1 PC. Na primeira atividade, os grupos deveriam construir um cronograma biográfico e histórico do Brasil da vida de Ranússia desde a data de nascimento até o desaparecimento dela. Esse cronograma deveria ser apresentado em forma de linha do tempo com os dois tópicos em paralelo. Como critérios avaliativos para esta missão foi determinado que o trabalho apresentasse a trajetória de Ranússia, a relação com os fatos históricos do Brasil, informações detalhadas sobre Ranússia, organização dentro do gênero solicitado, cronologia e o uso da linguagem normativa adequada ao público-alvo: Jovens.

Na segunda atividade, foi solicitado que os estudantes criassem quatro gifs que representassem associativos à biografia de Ranússia. Como critérios, foi exigido que respeitassem o gênero solicitado, utilização do tema no gênero e o uso de inferência associativa.

Na terceira atividade, as equipes deveriam criar um podcast autoral de no mínimo três e no máximo 4 minutos sobre Ranússia. Onde primeiramente deveriam seguir um roteiro de apresentação da equipe e do projeto. Assim, ao final da produção, eles deveriam discorrer sobre a biografia dela de forma oral, obedecendo o gênero solicitado, ordem das etapas, linguagem padrão e valoração das informações prestadas sobre a biografia de Ranússia para o público-alvo: jovens.

A **terceira missão** foi a criação do produto final, o jogo construído em plataformas digitais, os alunos precisariam colocar no jogo o conteúdo estudado. Por isso, foram colocados critérios tanto voltados à parte da Computação quanto de Língua portuguesa. No produto final, que seria de autoria dos grupos, o conteúdo cobrado foi o que já havia sido colocado em sala de aula, para desenvolver o game.

Eles teriam que trazer para o avatar as características da questão do curso ao qual Ranússia cursava. Nos obstáculos, teriam que construir uma narrativa que contasse a história da personagem, utilizando como referência a atividade 1 da missão 2, que consistia em elencar os pontos pessoais e históricos em uma linha do tempo cronológica. Dessa forma as equipes precisaram, através dos aplicativos apresentados, criar um game educativo que contivesse essas características, possuindo avatar e uma narrativa toda completa e previamente pensada.

Nessa Missão 03, foram abordadas especificações abrangentes, tanto no App Inventor quanto no Construct 3. Enfatizou-se a legibilidade do código, exigindo anotações claras e organizadas que explicavam todos os elementos utilizados. No caso do App Inventor, também se estipulou a obrigação de disponibilizar o projeto em formato apk⁴, tornando sua instalação e execução obrigatória.

Quanto ao Construct 3, a inclusão de mais de um personagem jogável foi considerada opcional. Para os projetos desenvolvidos em outras linguagens de programação escolhidas pelo grupo de alunos, foram estabelecidos requisitos cruciais, incluindo a clareza e organização dos códigos, bem como a utilização de variáveis e comentários em português para facilitar a compreensão. Além disso, a atividade exigiu a incorporação obrigatória de elementos educacionais relacionados à língua portuguesa e a realização de uma avaliação interna pelo grupo, visando aprimorar a usabilidade dos jogos, garantindo que os comandos e interações fossem condizentes, intuitivos e claros.

Por fim, foi estipulado que a interface, que engloba os menus, botões e mensagens deveriam estar em português, sob a ameaça de penalidades, assegurando assim a integração adequada com o conteúdo educacional da disciplina.

Como resultados obtidos, o projeto obteve um retorno muito satisfatório, ao passo que a estratégia utilizada se mostrou como uma maneira eficiente e eficaz de fixar o conteúdo e trabalhar nos estudantes conhecimentos sobre as plataformas digitais, que foram utilizadas de maneira contextualizada durante o processo. A interação durante a criação do produto final foi satisfatória, os grupos além de desenvolverem o game puderam antes criar narrativas e instigar



Imagem 1: Pesquisa sobre Ranússia Alves.



Imagem 2: Parte escrita da criação do jogo.

a criatividade, ao mesmo tempo que conseguiram retomar o conteúdo e fixar, sendo algo além de uma avaliação, mas também um trabalho de rever e colocar os conhecimentos em prática.

Como pode-se observar nas imagens acima, os grupos se uniram para desenvolver o produto final desse projeto que nada mais é, que a criação de um jogo virtual que seja uma ferramenta didática para jovens em formação no ensino médio com o objetivo de ensinar conteúdo de Português. Para que o produto ficasse dentro dos requisitos, foram divididos os critérios avaliativos do eixo de Computação e do eixo de Língua Portuguesa, sendo assim, era obrigatório que os elementos possuíssem total relação com a língua portuguesa, uma vez que esse foi o foco do projeto interdisciplinar: gamificar a aula de português.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desta experiência foi possível notar que novas estratégias pedagógicas têm grande impacto no aprendizado dos estudantes, bem como incluir a tecnologia digital em sala de aula. O objetivo de se trabalhar um gênero textual de forma mais dinâmica foi bem posto ao passo que muitas vezes seja necessário trazer reflexões sobre a sociedade, trazer o texto como fonte e ao mesmo tempo trabalhar seus aspectos linguísticos.

Incluir os elementos de jogos em sala tornou o ambiente mais competitivo e atraente, fazendo com que os alunos pudessem ainda desenvolver uma questão de empatia e senso de trabalho em equipe. Essas questões são de suma importância para a formação docente e discente pois sempre se deve agregar as novidades ao ensino desde que elas tragam uma contextualização adequada.

REFERÊNCIAS

BARRETO, A, O. **A gamificação como estratégia pedagógica docente em uma organização não governamental. 2022.** Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Informação Nível Mestrado Profissional) -, 2022.

CARVALHO, Aliny Marinho; SILVA, Luis Carlos Santos. **Modelo didático do gênero biografia como instrumento para a elaboração de uma sequência didática.** V EPTC (Encontro de Produção Científica e Tecnológica) -, 2010.

ELIANE, V.B.A.; MARIA, L.P.F. **Objetos de aprendizagem: conceitos básicos.** (Editora Evangraf Ltda), 2014.

GUIMARÃES, Amanda Meireles.; SOARES, Hellen Conceição Cardoso.; BORGES, Jordana Vidal Santos. **Metodologia ativa como ferramenta de ensino aprendizagem no ensino fundamental I.** UniAtenas, 2018.

SILVA, P.A.; MARTINEZ. F.V; DUTRA.C.; MACHADO, L.A.; ARAÚJO, L.F.A. **Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado.** SBC - Proceedings of SBGam.