

A GAMIFICAÇÃO EM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS: PROPOSTA DE ENSINO COM OS GÊNEROS TEXTUAIS NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Brenda Gomes da Silva¹

Maria Fernanda de Lima Santos²

Rúbia de Fátima Tavares da Silva³

O presente resumo busca apresentar uma oficina realizada no segundo módulo do Programa de Residência Pedagógica (PRP), desenvolvido em uma escola de educação básica (anos finais) no município de Arapiraca - Alagoas. Este trabalho está vinculado ao subprojeto “A formação docente em diálogo com a Residência Pedagógica: a gamificação analógica como melhoria do ensino e aprendizagem na educação básica”, integrado ao curso de Letras Português da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) campus I.

A proposta de trabalho desenvolvida nas oficinas objetiva atrelar a gamificação a um dos módulos do modelo de sequência didática proposto por DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY (2004) voltada para o ensino dos gêneros textuais. A pesquisa propõe subsídios para que os alunos consigam superar as dificuldades encontradas na primeira produção durante o estudo dos gêneros. A inserção dos jogos vinculada ao modelo dos autores viabiliza que os alunos assimilem o conhecimento visto em teoria e desenvolvam a capacidade de aplicá-lo em suas produções de maneira autônoma.

Os resultados parciais apontam para um efetivo desenvolvimento dos alunos em relação a modalidade, forma de produção e meio de veiculação do gênero em estudo. Para isso, o referencial teórico que norteia essa pesquisa está em DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY (2004), MARCUSCHI (2008), VYGOTSKY (1998), LIBÂNEO (1994), assim como observações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 1998).

A metodologia adotada para a construção deste trabalho caracteriza-se por pesquisa bibliográfica de base qualitativa. Para Marconi e Lakatos (2007), este tipo de abordagem tem como intenção colocar o pesquisador em proximidade direta com tudo o que foi dito de maneira

¹ Graduanda do curso de Letras Português e suas respectivas literaturas pela Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), brenda.silva2@alunos.uneal.edu.br

² Graduanda do curso de Letras Português e suas respectivas literaturas pela Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), maria.santos65@alunos.uneal.edu.br

³ Professora vinculada ao Programa de Residência Pedagógica (PRP) ofertado na Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), rubiafts@hotmail.com

escrita ou falada sobre algum determinado tema. Ainda, torna-se relevante mencionar que, para Martins (2001), este método busca não só esclarecer um determinado assunto, mas também debatê-lo com embasamento em alusões teóricas presentes em livros, revistas e periódicos. Assim, este resumo busca não apenas uma reprodução do que já foi dito em torno do determinado tema, mas trazer à tona uma análise de um objeto sentenciado diante de um novo ponto de vista ou abordagem, a fim de alcançar resultados relevantes.

A oficina foi desenvolvida junto ao Programa Residência Pedagógica (PRP), financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). A pesquisa foi realizada com uma turma de 35 alunos do 6º ano “A” do Ensino Fundamental II da Escola Estadual Adriano Jorge, localizada no município de Arapiraca, AL. Se justifica pelo questionamento “De qual maneira a gamificação pode contribuir para a aprendizagem dos gêneros textuais no Ensino Fundamental II?”

Para o desenvolvimento da gamificação, foi utilizada a plataforma digital Kahoot, disponível para sistemas Android e iOS. Este aplicativo é baseado em jogos curtos e permite a criação de questionários no formato de Quiz, Jumble, Discussion e Survey. Além disso, o jogo permite ajustar o tempo em cada alternativa de cinco segundos até quatro minutos; e o modo de pontuação, padrão ou dupla. Assim, este aplicativo foi utilizado no formato quiz integrado ao segundo módulo da sequência didática proposta como forma de trabalhar com as dificuldades encontradas no desenvolvimento da produção.

Quando se fala do processo de formação do indivíduo, é possível compreender que a educação é um veículo importante de constituição para a vida em sociedade. Como aponta Libâneo (1990), a educação pode ser operada de diferentes maneiras, uma vez que os métodos se modificam conforme o momento histórico, econômico, social e os interesses das classes. Tendo em vista que a pedagogia é subordinada a essas noções, cabe a ela manobrar o processo de assimilação desses conhecimentos, contribuindo com intervenções metodológicas que propiciem a assimilação dessas concepções na escola. Dessa forma, a didática é inserida nas instituições para assegurar o fazer pedagógico, através da formulação de diretrizes e meios que facilitem a elaboração de atividades de modo a ajudar na compreensão positiva do alunado.

Através desses direcionamentos, é válido comentar como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 1998), orientam através do tratamento didático dos conteúdos o ensino dos gêneros textuais na escola: “Além dos novos conteúdos a serem apresentados, a frequência a diferentes textos de diferentes gêneros é essencial para que o aluno construa os diversos conceitos e procedimentos envolvidos na recepção e produção de cada um deles”. Entretanto, devido ao número ilimitado de gêneros existentes, o documento direciona uma priorização de

alguns gêneros destinados à produção e de outros à compreensão. A respeito desse recorte, Marcuschi (2008) aponta que não há uma clareza no documento quanto aos critérios que teriam sido usados para estabelecer essa distinção, uma vez que há mais gêneros sugeridos para a atividade de compreensão do que para a de produção.

Diante disso, este trabalho centra-se na Linguística Textual, através do modelo de trabalho em sequências didáticas de Dolz; Noverraz; Schneuwly (2004) para o ensino dos gêneros nas séries fundamentais. Esse modelo envolve quatro fases, a primeira trata da apresentação da situação, momento em que se decide o gênero a ser produzido, a modalidade e a forma de produção; a segunda trata da produção inicial que se refere à primeira formulação geral do texto; a terceira trata dos módulos que servem como meios para corrigir e aperfeiçoar as falhas encontradas na produção inicial, servindo assim como um instrumento para superá-las; a quarta e última fase é reservada à produção final, momento em que o aluno põe em prática tudo o que aprendeu ao longo dos módulos.

Nesse sentido, para Vygotsky (1998) é necessário que haja um esforço pedagógico que oriente o professor na concepção de materiais que permitam ao aluno desenvolver a capacidade de resolver os problemas apresentados, consolidando assim os conhecimentos transmitidos, haja vista que para o referido teórico, a criança ingressa na escola já portando um conjunto de aprendizados e, portanto, na instituição educacional esses conhecimentos serão moldados e aprimorados. Assim, é importante levar em conta esses conhecimentos para que não se reduza o ensino a um processo de mera repetição, cujo foco repousa exclusivamente na transmissão direta de conhecimento, sem a efetiva internalização dos conceitos abordados que acabam por não resultar em um bom desempenho.

Com esses preceitos defendidos, a gamificação é um importante recurso para o alcance de bons resultados na educação, dado que no processo de aprendizagem ela é uma ferramenta capaz de estimular o aluno a desenvolver a criatividade e promover a sua autonomia intelectual. Essas propostas de metodologias ativas vinculadas a recursos digitais, aproximam o ensino do cotidiano do discente e fazem com que eles participem ativamente na construção de seu próprio conhecimento de maneira interacionista, sendo o protagonista do seu aprendizado.

Na primeira etapa da sequência didática, denominada apresentação da situação, foi escolhido o gênero Poema, apresentada a modalidade, a forma de produção, o meio de veiculação e dois exemplos de texto desse gênero. Na segunda etapa, foi desenvolvida a primeira produção com a temática infância de forma individual com a finalidade de treinamento. Na terceira etapa, e primeiro módulo, foi trabalhada a forma de organização das rimas e compreensão da linguagem poética, realizada através de um quiz com dez perguntas.

Na quarta etapa, e segundo módulo, os alunos conseguiram corrigir as falhas de organização do texto no que se refere às rimas e à organização textual. Na quinta e última etapa, após a correção das residentes, os alunos escreveram a produção em versão final.

Durante o primeiro módulo, o quiz realizado através da plataforma Kahoot foi projetado no televisor da sala e os alunos foram divididos em dois grupos: um com 15 e outro com 16 alunos. Cada equipe selecionou um líder para ficar com o dispositivo móvel e dar as respostas escolhidas em consenso pelo grupo. As perguntas foram reguladas pelo tempo de um minuto, mas como a pontuação é feita de acordo com a velocidade de resposta, ganharia a equipe que respondesse as perguntas corretamente e em menos tempo. Através dessas regras, a equipe “A” conseguiu vantagem ao apontar corretamente as respostas. Já a equipe “B”, apesar de ter errado duas respostas, conseguiu sanar suas dúvidas ao longo das jogadas seguintes.

Diante do trabalho com os gêneros textuais, foi possível notar na terceira etapa da sequência didática, que o uso das metodologias ativas através do processo de gamificação foi fundamental para a compreensão dos tipos de combinação de rimas, do tipo de linguagem utilizada no gênero e da forma de organização do poema. Conteúdo até então complexo de assimilação por parte dos alunos, evidenciado na dificuldade de aplicação na primeira produção. Assim, com essa metodologia foi possível perceber que os discentes não só conseguiram revisar os conceitos estudados, como também assimilaram melhor o conteúdo e interagiram socialmente com os colegas de turma. Aspectos que foram fundamentais para que eles adquirissem o conhecimento necessário e conseguissem aplicá-lo na sua produção final.

Ao final deste trabalho, foi possível observar que a gamificação integrada ao modelo de sequências didáticas foi de fundamental importância para o desenvolvimento do domínio do gênero estudado. Com este trabalho, os alunos conseguiram adquirir os conhecimentos necessários sobre o poema em relação à sua forma de composição e linguagem, aperfeiçoando as falhas de sua primeira produção para a construção de um texto organizado e coerente, atingindo os objetivos proposto na produção final.

Nesse sentido, verificamos que essa abordagem de trabalho pode contribuir não só com o ensino do gênero em estudo, mas com vários outros, uma vez que os módulos da sequência podem ser organizados em torno das características do próprio texto que se objetiva estudar e de acordo com as falhas dos alunos. Assim, ao aplicar os conceitos que os discentes apresentam dificuldades em jogos, o professor tende a aproximá-los do conteúdo proposto e, por conseguinte, facilitar o modo de assimilação. Prática que se constitui fundamental para que eles consigam aplicá-los de modo correto em sua produção.

Palavras-chave: gamificação; sequência didática; gêneros textuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa/** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC/SEF, 1998. 66p.

DOLS, J; NOVERRAZ, N. e SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004. 278 p. (Tradução e organização: Roxane Rojo; Glaís Sales Cordeiro).

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática.** São Paulo: Cortez editora, 1990.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola editorial, 2008.

MARCONI, M.A. & LAKATOS, E.M. Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 6ª edição, São Paulo: Atlas, 2007.

MARTINS, G.A. & PINTO, R.L. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos.** São Paulo: Atlas, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.