

PENSANDO A EDUCAÇÃO EM LÍNGUAS ATRAVÉS DO PENSAMENTO DE JOGO: UM OLHAR SOBRE A LICENCIATURA EM LETRAS

Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré ¹

RESUMO

Neste trabalho, exploramos reflexões no âmbito de nossa pesquisa de pós-doutoramento sobre Gamificação. Utilizando textos de Huizinga (2009), Freire (1991) e hooks (2017) como fundamentos, discutimos questões que permeiam o pensamento de jogo na educação, especialmente no contexto da Licenciatura em Letras. Historicamente, os jogos e seus elementos têm sido empregados para transformar tarefas monótonas em atividades envolventes, despertando o interesse dos estudantes. Observa-se a relevância do pensamento de jogo em diversas práticas sociais, onde os participantes se sentem mais motivados, conectados e engajados. No entanto, surge uma questão pertinente: se os estudantes aprendem em ambientes motivadores e envolventes, é provável que reproduzam essa abordagem em suas práticas docentes futuras, promovendo uma cultura de motivação e pertencimento nas escolas. Essa dinâmica não apenas aprimora a experiência educacional, mas também influencia positivamente o ambiente de aprendizado e o desenvolvimento do aluno nas aulas de língua e linguagem. Neste contexto, é crucial explorar formas de incorporar elementos do pensamento de jogo no ensino superior, especialmente na Licenciatura em Letras, visando não apenas transmitir conhecimento, mas também cultivar habilidades de pensamento crítico, colaboração e criatividade. Portanto, esta pesquisa visa contribuir para a discussão sobre como o pensamento de jogo pode transformar a prática educacional, proporcionando uma abordagem mais eficaz e estimulante para o ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Linguística Aplicada, Educação, Pensamento de jogo, Ensino de língua, Licenciatura em Letras.

INTRODUÇÃO

A interseção entre educação e ludicidade tem despertado um interesse crescente no campo educacional, e me motivou a iniciar uma investigação mais aprofundada sobre as implicações do pensamento de jogo nos processos educativos. Este estudo mergulha de maneira embrionária em algumas das reflexões realizadas no âmbito de minha mais recente pesquisa de pós-doutoramento sobre Gamificação. Utilizando obras de Huizinga (2009), Freire (1991) e hooks (2017) como referências teóricas, o objetivo aqui é compreender como o pensamento de jogo pode auxiliar na formação de professores, especialmente na área de Letras que é o curso em que atuo.

¹ Pós-doutora em Linguística (UFSCar) e pós-doutora em Educação a Distância e E-Learning (UAb Lisboa); Professora da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologias (UAEADTec), e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância (PPGTEG – UFRPE), julia.larre@ufrpe.br.

Historicamente, os jogos têm sido essenciais na transformação de atividades monótonas em experiências envolventes para os sujeitos, promovendo tanto o engajamento quanto o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A relevância do pensamento de jogo, nesse sentido, pode transcender desse desenvolvimento sociocognitivo para diversas práticas sociais, como as práticas sociais escolares, nas quais os participantes podem se sentir mais motivados e conectados.

Nesse sentido, é possível pensarmos sobre possibilidades para que os professores em formação promovam essa abordagem em suas práticas docentes do presente-futuro, contribuindo, assim, para que a experiência educacional seja aprimorada, influenciando também de forma positiva o ambiente de aprendizado para o desenvolvimento linguístico-discursivo dos estudantes nas escolas.

Diante desse cenário, é fundamental que possamos explorar estratégias didático-pedagógicas para que elementos do pensamento de jogo sejam incorporados no ensino superior, especialmente em cursos que visam a formação de professores. Nesse sentido, o objetivo de refletir sobre o pensamento de jogo como elemento a ser integrado na formação docente vai além da mera transmissão de conhecimento, buscando, desta forma, estimular nos professores em formação habilidades de pensamento crítico, colaboração e criatividade para que eles possam, em suas salas de aula, fazer o mesmo com seus estudantes.

METODOLOGIA

O principal objetivo aqui é discutir, a partir de um referencial teórico enxuto, os pensamentos de bell hooks, Paulo Freire e Johan Huizinga como ponto de partida na minha reflexão sobre o pensamento de jogo como elemento a ser integrado na formação docente. A metodologia utilizada envolve uma abordagem qualitativa, pautada em uma análise bibliográfica crítica de elementos de uma obra de cada autor.

REFERENCIAL TEÓRICO

Huizinga (2009) argumenta que os seres humanos sempre utilizaram elementos de jogos para transformar tarefas pouco atraentes em atividades lúdicas, tornando-as, assim, menos enfadonhas. Essa prática está profundamente enraizada no desenvolvimento da cultura humana e é observada em diversos contextos ao redor do

mundo. Exemplos desses elementos de jogo podem ser encontrados em situações cotidianas, como: um professor que oferece pontos extras ou um doce aos alunos que completam uma tarefa; uma empresa que premia funcionários que alcançam metas mensais; um banco que acumula pontos de fidelidade no cartão de crédito, permitindo trocas por produtos; ou um aplicativo de vendas que oferece descontos nas próximas compras a cada nova aquisição. Esses exemplos ilustram o impacto do pensamento de jogo em diferentes práticas sociais, criando um ambiente em que os participantes se sentem mais motivados, pertencentes e engajados nas tarefas propostas. Assim, conclui-se que há um vasto campo a ser explorado no que se refere aos efeitos do pensamento de jogo em processos educativos, particularmente na criação de ambientes de aprendizagem mais motivadores e significativos para estudantes e professores.

Concordo com hooks (2017) quando ela afirma que a sala de aula deve ser um espaço de entusiasmo, jamais de tédio. Caso o tédio predomine, cabe ao professor adotar estratégias pedagógicas que "perturbem" o ambiente, promovendo um clima de engajamento e participação ativa. Ela também destaca que o entusiasmo em sala de aula, especialmente no ensino superior, é um tema pouco explorado pelos pesquisadores, o que, para mim, é um ponto a ser repensado. Se os futuros docentes experimentarem um ambiente motivador e engajador durante sua formação, é provável que eles repliquem essa dinâmica em suas práticas pedagógicas, criando uma corrente de motivação e pertencimento nos ambientes escolares ao longo de suas carreiras. Como Paulo Freire (1991) já postulou, “[...] a formação do educador deve instrumentalizá-lo para que ele crie e recrie a sua prática através da reflexão sobre o seu cotidiano” (FREIRE, 1991, p. 80).

Huizinga (2014) resgata o significado original da palavra "escola", alinhando-se ao pensamento sofista e contrapondo-se ao viés utilitarista que a atividade educacional assumiu na contemporaneidade. Ao compreender a educação como um fenômeno que forma seres pensantes, Huizinga aponta o pensamento de jogo como um elemento crucial para o desenvolvimento humano, desde os primórdios da civilização, e como parte essencial da construção política do indivíduo. Nesse sentido, ele complementa a visão de Busarello (2016), que defende a gamificação como uma estratégia eficaz para o ensino de conteúdos complexos, ao integrar aspectos cognitivos, emocionais e sociais do aprendiz em um ambiente sistematizado para o estímulo do pensamento de jogo.

A noção de *homo ludens*, proposta por Huizinga, e a pedagogia engajada de hooks formam uma “aliança” teórica que, acredito, funciona muito bem. Ambas

sustentam a ideia de que a gamificação pode ser uma maneira poderosa de motivar e engajar os participantes, fazendo com que eles se sintam pertencentes ao ambiente escolar, tornando-o mais significativo e transformador.

Ao relacionar os conceitos desses autores ao tema da gamificação e da incorporação do pensamento de jogo na educação em Letras, podemos identificar pontos de convergência que enfatizam a importância do engajamento dos estudantes, da reflexão crítica e da criação de ambientes de aprendizagem estimulantes. A gamificação e o pensamento de jogo quando aplicados de forma consciente e reflexiva, podem potencializar esses aspectos, transformando a experiência educacional em um processo dinâmico e significativo, oferecendo, assim, oportunidades para os estudantes desenvolverem habilidades linguísticas, literárias e interculturais de maneira ativa e colaborativa, enquanto exploram novos mundos e narrativas.

Portanto, ao integrar os insights de bell hooks, Paulo Freire e Johan Huizinga, é possível conceber uma abordagem educacional que valoriza o poder do pensamento de jogo como uma ferramenta para a transformação social e a construção de conhecimento em contextos de formação nas Licenciaturas. Essa abordagem pode promover a aquisição de habilidades linguísticas e o desenvolvimento de uma consciência crítica e de uma identidade cultural mais ampla, capacitando os professores em processo formativo a se tornarem agentes ativos e criativos em suas comunidades e além.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise do referencial teórico composto pelas obras de bell hooks, Paulo Freire e Johan Huizinga oferece importantes reflexões sobre a relação entre o pensamento de jogo e a atuação como formadores de professores em cursos como o de Letras. Esses autores destacam a importância do engajamento dos estudantes, da reflexão crítica e da criação de ambientes de aprendizagem estimulantes, aspectos que se mostram fundamentais para a compreensão dos resultados e discussões apresentadas a seguir.

As leituras aqui compartilhadas revelam que a valorização do pensamento de jogo pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para promover o engajamento dos estudantes em disciplinas de Letras. Através da aplicação de elementos lúdicos e narrativos, os estudantes podem se mostrar mais motivados a participar das atividades propostas, desenvolvendo habilidades linguísticas e literárias de forma mais ativa e colaborativa.

Além disso, vimos que essa estratégia tem como possibilidade estimular a reflexão crítica dos estudantes sobre os conteúdos abordados ao longo da Licenciatura. Ao serem desafiados a resolver problemas e tomar decisões dentro de um contexto lúdico, os estudantes podem ser incentivados a pensar de forma mais profunda e criativa sobre as questões linguísticas e literárias apresentadas. Essa descoberta está alinhada com os princípios da pedagogia libertadora de Paulo Freire, que enfatiza a importância da práxis e da reflexão crítica na formação docente.

Por fim, gostaria de compartilhar a noção de que criar ambientes de aprendizagem mais estimulantes e envolventes para os estudantes de Letras traz a possibilidade de promover experiências de aprendizagem mais dinâmicas e imersivas, nas quais os professores em formação se sintam mais motivados a explorar e experimentar conceitos relacionados a assuntos caros à área das Letras.

Alguns exemplos de como os conceitos relacionados ao pensamento de jogo podem ser implementados no curso de Licenciatura em Letras são:

1. Os estudantes podem ser desafiados a participar de concursos de escrita criativa, nos quais são apresentados temas ou cenários específicos para serem explorados e para que possam expor originalidade, coesão e criatividade de seus textos, incentivando assim o desenvolvimento de habilidades de escrita e expressão.
2. Os estudantes podem participar de simulações de debates literários, nos quais assumem o papel de personagens de obras literárias e discutem questões temáticas e interpretativas. O foco avaliativo pode ser na persuasão de seus argumentos, na evidência textual apresentada e na participação ativa no debate, incentivando assim a análise crítica e a comunicação oral eficaz.
3. Os estudantes podem participar de uma "caça ao tesouro literário" na biblioteca da universidade, na qual são desafiados a encontrar obras específicas com base em pistas e enigmas fornecidos. Eles podem trabalhar em equipes para resolver os desafios e encontrar os livros escondidos, promovendo assim a colaboração e o trabalho em equipe.
4. Os estudantes podem ser convidados a criar seus próprios jogos literários, baseados em obras estudadas durante o curso: jogos de tabuleiro, jogos de cartas ou jogos de aventura

interativos que explorem temas, personagens e cenários de obras literárias específicas, promovendo assim a criatividade e a compreensão profunda dos textos.

Os exemplos acima ilustram, de forma breve, como os princípios do pensamento de jogo podem ser implementados de forma criativa e eficaz em cursos de formação docente, proporcionando experiências de aprendizagem envolventes e estimulantes para os estudantes. Ao integrar elementos lúdicos e narrativos em atividades de ensino e aprendizagem, os educadores podem promover o engajamento, a reflexão crítica e a criatividade dos estudantes, preparando-os para se tornarem professores mais capacitados e motivados.

No entanto, é importante ressaltar que a implementação de elementos da gamificação para promoção do pensamento de jogo em um contexto educacional requer uma abordagem cuidadosa e reflexiva. Os educadores devem estar atentos aos diferentes perfis e necessidades dos estudantes, adaptando as suas estratégias de ensino de acordo com o contexto específico de cada turma. Além disso, é essencial garantir que a gamificação e a promoção do pensamento de jogo não se tornem um fim em si mesmos, mas sim um meio para promover a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral dos professores em formação.

Desta forma, enfatizo a necessidade de um planejamento cuidadoso e uma abordagem reflexiva por parte dos educadores para garantir que o que aqui discuti seja implementado de maneira ética, contribuindo assim para a formação integral dos estudantes de Licenciatura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intersecção entre educação e ludicidade tem despertado um interesse crescente no campo educacional. Explorei neste trabalho as reflexões emergentes da pesquisa de pós-doutoramento sobre Gamificação, adotando o pensamento de jogo como lente analítica. Utilizando as obras de Huizinga (2009), Freire (1991) e hooks (2017), propus uma discussão embrionária sobre as implicações do pensamento de jogo na Licenciatura em Letras.

Ao longo de meus estudos, percebo que os jogos têm desempenhado um papel importante na transformação de tarefas monótonas em atividades envolventes, despertando interesse e participação dos estudantes. Esta abordagem pode promover o

engajamento estudantil e oferecer oportunidades para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, destacando a relevância do pensamento de jogo em diversas práticas sociais.

Surge então uma questão fundamental: se os professores em formação são capazes de aprender de forma significativa em ambientes motivadores e envolventes, é plausível que reproduzam essa abordagem em suas práticas docentes futuras, promovendo uma cultura de motivação e pertencimento nas escolas.

Neste contexto, fica o convite para que o leitor deste trabalho possa se aprofundar mais no assunto aqui abordado e possa também explorar estratégias para a incorporação efetiva de elementos do pensamento de jogo em seu contexto de ensino.

REFERÊNCIAS

- Busarello, R. I. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- Freire, P. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- hooks, b. Ensinando a Transgredir. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.
- Huizinga, J. Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2009.