

Conteúdos de Língua Portuguesa Gamificados: Um Relato de Experiência na Residência Pedagógica

Ana Caroline Donato – UNEMAT/Sinop¹

Tiarle Jaqueline Carvalho de Lima – UNEMAT/Sinop²

Vanessa Fabíola Silva de Faria – UNEMAT/Sinop³

Resumo: Este trabalho relata a experiência desenvolvida no âmbito das atividades do programa Residência Pedagógica, com o objetivo de apresentar nossas reflexões a respeito da experiência conduzida, sobre o desempenho e engajamento dos alunos em atividades de leitura e produção de resumos a partir da elaboração de jogos em ambientes digitais. Devido a pandemia mundial do COVID-19, muitos setores da sociedade tiveram que alterar sua maneira de funcionamento. Uma das instituições que mais foi atingida com essa situação, foi a escolar e, neste cenário, o professor, como mediador do conhecimento, teve que se adaptar a essas mudanças e trabalhar com o ensino remoto, através de videoaulas e aulas online. Trata-se de um trabalho de pesquisa-intervenção, assentada nas bases teórico-metodológicas da pesquisa intervencionista com a proposta de ação transformadora sobre uma determinada realidade, no caso, a ação pedagógica em contexto pandêmico.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino de Língua Portuguesa, Leitura e produção de textos, Residência Pedagógica.

Abstract: This work reports the experience developed within the scope of the activities of the Pedagogical Residency program, with the aim of presenting our reflections regarding the experience conducted, on the performance and engagement of students in reading activities and production of summaries based on the preparation of games in digital environments. Due to the global COVID-19 pandemic, many sectors of society have had to change the way they operate. One of the institutions that was most affected by this situation was the school and, in this scenario, the teacher, as a mediator of knowledge, had to adapt to these changes and work with remote teaching, through video classes and online classes. This is an intervention research work, based on the theoretical-methodological bases of interventionist research with the proposal for transformative action on a given reality, in this case, pedagogical action in a pandemic context.

Keywords: Gamification, Teaching Portuguese Language, Reading and production of texts, Pedagogical Residency.

¹ Egressa do curso de Licenciatura em Letras da Unemat/Sinop – Residente do |Programa de Residência pedagógica UNEMAT núcleo Língua Portuguesa – edital 2020 – ana.donato@unemat.br

² Egressa do curso de Licenciatura em Letras da Unemat/Sinop – Residente do |Programa de Residência pedagógica UNEMAT núcleo Língua Portuguesa – edital 2020 – Mestranda do PPGLetras Unemat/Sinop - jaqueline.lima1@unemat.br

³ Professora do Curso de Licenciatura em Letras – Unemat/ Sinop – Coordenadora de área do programa Residência Pedagógica UNEMAT núcleo Língua Portuguesa – edital 2020. vanessafabiola@unemat.br

Introdução

A Residência Pedagógica é um dos primeiros contatos que um futuro professor tem com seu campo de atuação. Diante disso, este é um momento da formação em que o graduando pode visualizar e compreender o desenvolvimento prático das metodologias e teorias postas (ou não) dentro das salas de aula, sejam elas físicas ou virtuais. Como também, conhecer melhor sua área de atuação e desenvolver uma reflexão crítica sobre a prática que se inicia neste momento, instrumentalizando o professor em formação para a transformação da sociedade e a contribuição para a construção da cidadania de seus alunos.

Devido à pandemia que assolou o mundo e suas consequências, a realização da presente residência aconteceu de forma remota, tendo como campo de atuação a Escola Estadual Zeni Vieira e como preceptora a professora Jacinaila Lauriana Ferreira, que buscou desenvolver o necessário para que a realização das aulas acontecesse como programado dentro das limitações enfrentadas: ausência da experiência em sala de aula física com os alunos.

O processo, até o momento de estar frente a frente com nossos alunos, foi marcado por estudos teóricos, debates e orientação adequada para a construção de aulas. Todos os encontros aconteceram de forma remota, como recomendado pelos especialistas em saúde. Para isso utilizamos uma plataforma de reunião/encontros online.

O presente relato busca discorrer sobre os enfrentamentos ocorridos na realização da residência pedagógica devido a atual situação da educação brasileira no contexto pandêmico e, principalmente, evidenciando as abordagens e estratégias utilizadas para mesclar ensino e tecnologia, assim como destacar a importância dos estudos tecnológicos nos cursos de licenciatura e na formação contínua de um professor.

Desenvolvimento

O processo de formação de um futuro docente é construído, tendo por base, diferentes disciplinas que possuem o intuito de desenvolver melhor maneira as competências necessárias a este profissional. Os diferentes alunos, em seus diferentes contextos sociais e com sua singular caminhada até a licenciatura plena em Letras, são, na verdade, seres humanos marcados por suas diferenças e, hoje, possivelmente, dividem, de maneira uniforme, o mesmo posicionamento: a extrema importância do estudo da tecnologia na formação docente.

Durante os anos de graduação, trocamos nossos livros por celulares e nossos cadernos por notebooks, usamos de forma desenfreada a tecnologia e de maneira pragmática simplificamos nosso acesso ao conhecimento. É válido enfatizar que somos a consequência

daquilo que uma universidade espera de seus alunos: jovens detentores de diferentes conhecimentos a serem lapidados, com acesso à informação e internet para os estudos. Entretanto, o que não se comenta sobre nosso ingresso na universidade e a forma simplificada de buscarmos tudo através do celular é como o fazemos. Somos os futuros professores que cresceram conforme a internet se popularizou no Brasil e ainda assim, ao nos depararmos com uma situação de nível pandêmico, não sabemos como inserir a tecnologia ao ensino, pois nossa realidade evidencia que muitas crianças, adolescentes e também os jovens universitários não possuem acesso a todos os níveis de conhecimento tecnológico, dificultando ainda mais uma ligação entre ensino e tecnologia, em uma instituição já é marcada por uma metodologia tradicionalista, que sempre resistiu aos recursos tecnológicos.

Diante de tais fatos, cabe a nós enquanto pesquisadores e futuros docentes, a reflexão sobre a importância da tecnologia na formação de um professor e como isso também se faz essencial em sala de aula, através de metodologias ativas que buscam reforçar o ensino lado a lado com o processo tecnológico.

A pandemia que assolou o mundo nos forçou a desenvolver estratégias de aprendizado para o ensino remoto e muitas das opções utilizadas no momento já eram abordadas com mais frequência no ensino superior, como as faculdades EAD e nas turmas de ensino remoto formadas pelas Universidades. Pouco se via sobre a inserção de tais estratégias no ensino de crianças e adolescentes até o presente momento, gerando uma reformulação de pensamento sobre o aprendizado através das ferramentas tecnológicas para os docentes responsáveis pela formação inicial, que por muitas vezes, é difícil até presencialmente.

Nosso novo segmento de ensino e aprendizado é perpassado pela tecnologia. A gamificação funciona como uma metodologia ativa de ensino que nos apresenta uma melhor possibilidade de relacionar aprendizagem e tecnologia, considerando-se que a maioria das crianças e adolescentes possuem contato direto ou indiretamente com jogos virtuais ou físicos, desta forma, impulsionando envolvimento dos alunos na realização das atividades e o inserindo de forma abrangente no meio tecnológico:

(...) É oportuno diferenciar jogo de gamificação. Enquanto o primeiro tem objetivo apenas de entreter com simulações em uma realidade virtual, o segundo extrapola essa virtualidade, propondo ao aluno que possa interferir em sua realidade, alcançando objetivos práticos reais e, principalmente, tornando o processo de aprendizagem mais atraente metodologicamente. (Stuart, 2015 p. 78)

Conteúdos de Língua Portuguesa Gamificados: Um Relato de Experiência na Residência Pedagógica

Ao pensarmos em qual seria a melhor abordagem para associar o ensino à tecnologia, se faz necessário, conhecer quais as ferramentas estão disponíveis para o uso do professor e aluno. Uma plataforma que apenas disponibiliza a função de “sala de aula” não pode ser considerada uma ferramenta eficiente para o desenvolver de um ensino que realmente esteja atrelado a um processo tecnológico, pois o contato do aluno com a tecnologia deve acontecer também através de atividades inseridas nos meios digitais.

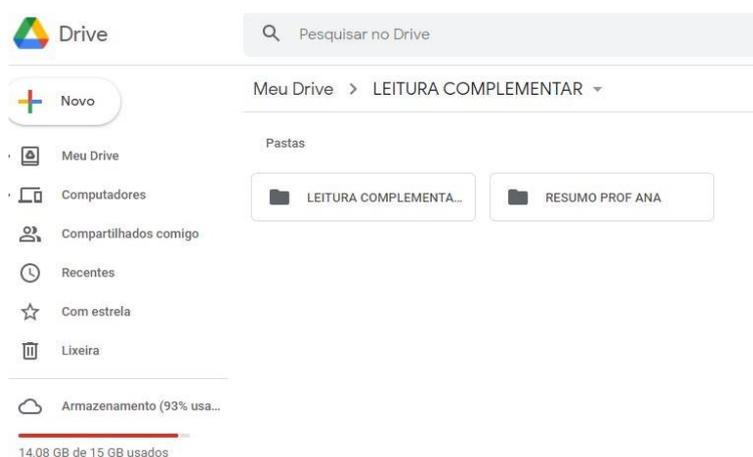
O processo de construção de uma aula “online” torna-se repleto de possibilidades, como a utilização de sites, plataformas de caráter pedagógico e diversos aplicativos para celular e programas para computador. Ainda assim, deve ser posto em consideração quais as limitações de seus alunos ao acesso à aula elaborada.

Pensando nisso, elaboramos uma oficina de estudos que pudesse ser de fácil acesso à maioria como também fosse funcional em diferentes aparelhos tecnológicos, como celulares, tablets e computadores, possibilitando, dessa maneira, mais opções de acesso às aulas e proporcionando aos alunos um contato diferenciado com o ensino. Nosso objetivo era ensinar os alunos a produzir resumos.

A oficina Sonhos Lúcidos foi desenvolvida seguindo algumas etapas, como elaboração do plano de atividades e do plano de aulas, além de de pesquisas que possuíam, como intuito, a escolha de plataforma ideal para que nossa metodologia de ensino fosse aplicada. No decorrer deste processo de construção, ficou estabelecido o uso das seguintes plataformas: *Google Drive; Loom; Wordwall e Linktree.*

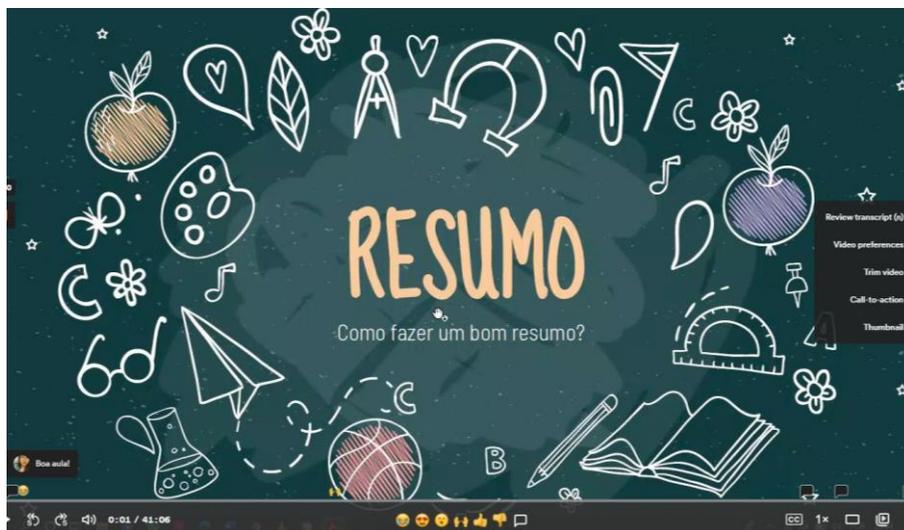
1. Google Drive:

A plataforma disposta pelo Google foi utilizada para disponibilizarmos conteúdos extras, como leituras complementares e vídeos informativos.



2. Loom:

A Plataforma Loom disponibiliza para seus usuários a possibilidade de gravar vídeos do conteúdo disposto em exibição na tela de seu computador e deixar as gravações disponíveis, com possibilidade de adicionar comentários por parte dos telespectadores e observações no



decorrer da gravação. A Plataforma Loom possui algumas ferramentas interessantes quando pensamos em uma “sala de aula online”, tais como a opção de editar o vídeo gravado e selecioná-lo em uma *playlist* específica para um público alvo, facilitando o processo de criação de material gravado para o professor. Possui vantagens também para os alunos, como escolher a velocidade de reprodução da aula e a inserção de comentários em minutos específicos da aula para a futura visualização e resposta do professor.

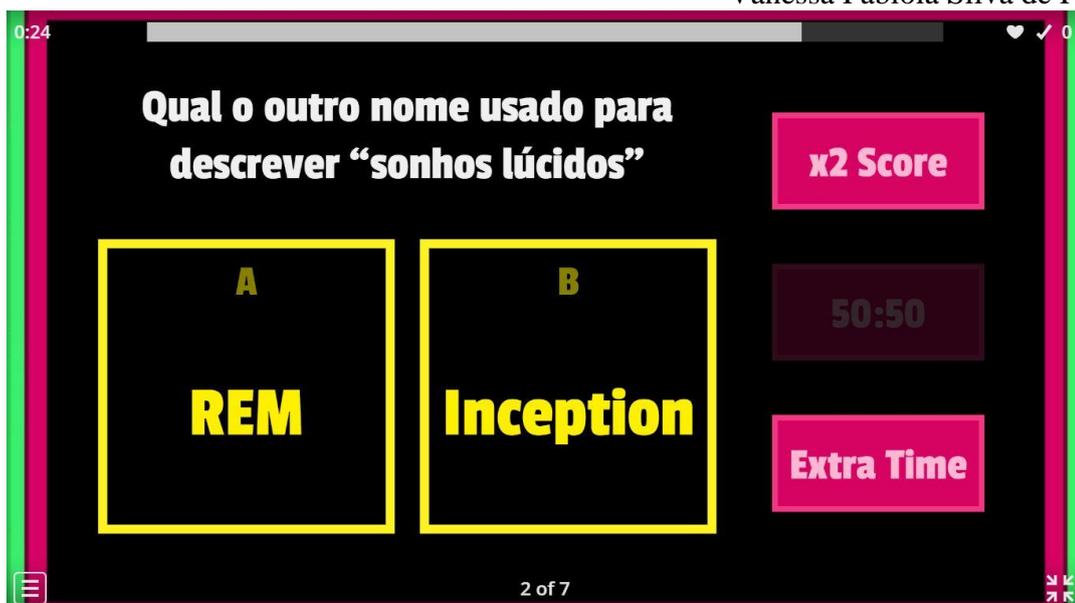
3. Wordwall:

Esta Plataforma disponibiliza aos professores a possibilidade de transformar atividades em jogos de cunho educativo e fornece um feedback dessas atividades, como a opção de visualizar qual aluno acessou a plataforma e quantas vezes esse aluno realizou as atividades, seus erros e acertos. Em nossa oficina, dividimos as atividades em dois jogos presentes na plataforma, são eles: Jogo do labirinto (Pacman) e *Quiz* de perguntas e respostas.



A primeira atividade tinha como objetivo fazer com que o aluno movimentasse seu “personagem” e conseguisse chegar até a resposta correta sem ser alcançado pelos fantasmas, em ritmo progressivo de dificuldade, antes que seu tempo chegasse ao fim. Neste jogo, optamos por poucas perguntas relacionadas apenas ao gênero resumo, esta escolha aconteceu devido ao receio de uma possível dificuldade/estranhamento por parte de alguns alunos, afinal, o jogo Pacman foi lançado em 1980 e tem seu conhecimento e valorização presente mais em gerações passadas.

A segunda atividade tinha como objetivo fazer com que o aluno analisasse a asserção antes que o tempo acabasse, devendo escolher qual das alternativas disponíveis corresponderia de maneira correta à pergunta realizada. Neste jogo, é necessário conhecimento prévio sobre os assuntos abordados em aula, fazendo com que, dessa maneira, seja avaliada a questão interpretativa e participativa. Assim, escolhemos trabalhar com questões relacionadas ao artigo de divulgação científica “*Cientistas criam técnica para se comunicar com pessoas em sonhos lúcidos*”.



A plataforma disponibiliza os resultados por aluno e também o resultado por questão com opção de ordenar por nome, acertos e afins. Todas essas ferramentas tanto facilitam o processo avaliativo, quanto nos ajuda a compreender quais as dificuldades enfrentadas pelos alunos no decorrer na realização das atividades propostas na oficina de estudos, bem como oferece a vantagem estabelecer um sistema de recompensa, que pode ser a obtenção de pontos na média ou qualquer outro sistema de recompensa que o professor queira criar, considerando-se este sistema de recompensas fundamental no processo de gamificação dos conteúdos(cf. McGonigal, 2011).

Resultados por questão

ORDENAR POR Número Correto Incorreta

Pergunta	Correto	Incorreta
1 ▶ Se você fosse escrever um resumo do artigo que lemos, quais das opções você seguiria?	7	1
2 ▶ Qual o objetivo do resumo?	5	1
3 ▶ Na preparação de resumos devemos evitar:	8	2
4 ▶ Os resumos podem ser caracterizados em formas, inclusive segundo sua extensão. Essa afirmação está:	7	1
5 ▶ "A interpretação e a leitura não são essenciais na preparação de um resumo". Essa afirmação está:	5	3

Resultados por aluno

ORDENAR POR Submissão Nome Correto + Hora

Aluna	Submetido	Correto	Incorreta	Tempo
▶ flávia edu	10h55 - 31 de março de 2021	5	0	1:35
▶ carola	10:14 - 22 de março de 2021	5	0	1:36
▶ Diego	9:34 - 31 de março de 2021	5	0	2:06
▶ Manuely Werlang	11:01 - 30 de março de 2021	4	0	1:20
▶ Joao pedro nogueira betoni	9:33 - 30 de março de 2021	4	1	1:46
▶ Anderson Souza Ribeiro	9h53 - 30 de março de 2021	2	0	52,8
▶ João Pedro Perdomo Fernandes Da Silva	10:31 - 31 de março de 2021	2	1	1:00
▶ Julia Gaiño Ribeiro ano	10:48 - 30 de março de 2021	2	0	1:01
▶ Maria Eduarda	21:11 - 30 de março de 2021	1	1	37,5

4. Linktree:

O Linktree permite a criação de uma página personalizada que hospeda todos os links importantes a serem compartilhados com público alvo de seu projeto. Geralmente é utilizado

Conteúdos de Língua Portuguesa Gamificados: Um Relato de Experiência na Residência Pedagógica

em redes sociais como o *instagram* e *twitter* pela sua praticidade em reunir diferentes links em uma única plataforma. Na oficina “Sonhos Lucidos” ele foi utilizado como plataforma principal, pois era através do acesso a ele que se tornava possível o redirecionamento para outros links.



Ao pensarmos no funcionamento das plataformas digitais para uso pedagógico, a reflexão posta anteriormente à escolha precisa ir além da funcionalidade. A internet, seguindo o andamento da sociedade no processo atual que estamos inseridos, busca gerar lucro através de seus serviços e produtos. Diante disso, a maioria dos sites, sendo eles de caráter unicamente pedagógico ou não, possuem isto como regra, fazendo com que assim, se limite mais ainda o campo de atuação pelo qual o professor pode percorrer com mais liberdade de criação, ou seja: as possibilidades são uma realidade disposta pela tecnologia, mas a confirmação do acesso pelo professor a essas possíveis alternativas de inserir ensino na tecnologia, não.

Desse modo, nos deparamos com inúmeros desafios enfrentados pelo docente ao tentar executar uma aula de predominância tecnológica, dentre eles a falta de suporte pedagógico para o professor, a dificuldade de se estabelecer uma relação interpessoal e de afinidade durante as aulas e, principalmente, a falta de envolvimento familiar no contexto escolar dos alunos, problema que já era frequente no ensino presencial e se intensificou quando pensamos na baixa adesão devido aos fatores sociais e econômicos que privam alunos de acesso aos computadores, celulares e internet.

Nosso objetivo era proporcionar aos alunos uma oficina de estudos de Língua Portuguesa que buscasse aprimorar a utilização dos meios virtuais em aula através da gamificação, mesclando aprendizado e tecnologia, também aprimorar a capacidade de interpretação de textos e identificação da ideia principal e ideias secundárias contidas em um artigo de divulgação científica, assim como evidenciar seus propósitos e a importância do gênero

resumo nas pesquisas científicas e acadêmicas. Consideramos que o jogo poderia motivar os alunos aumentando a adesão às atividades propostas, pois:

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (Lopes, 2001, p. 23).

Para isso, criamos um grupo no WhatsApp, com participação da professora preceptora e alunos, com o intuito de facilitar a comunicação de aluno-professor, principalmente, respostas às possíveis dúvidas relacionadas às videoaulas com explicação do gênero artigo de divulgação científica, interpretação de texto e produção de resumo ou as atividades distribuídas através de games de caráter pedagógico.

As atividades feitas através da plataforma Wordwall foram muito bem recebidas pelos alunos, nosso feedback foi positivo quando pensado na adesão e pontuação/acertos. Notamos que não houve dificuldade ou impedimentos para o acesso às atividades que disponibilizamos, diferenciando-se da elaboração dos resumos simples sobre as aulas, em que a pouca participação dos alunos foi perceptível.

Considerando-se a experiência relatada, ao analisarmos o processo de criação e o resultado final, ficamos satisfeitos pelo resultado daquilo que foi proposto e pudemos perceber em nossa prática o que Friedmann (1996) expõe:

A possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. (Friedmann, 1996, p.56).

Considerações Finais

A experiência, vivida na residência pedagógica, nos permitiu trabalhar com diversas atividades virtuais e assim contribuir na inserção do aluno nesse ambiente, mas nos mostrou também os limites e possibilidades do trabalho remoto. Se torna perceptível a necessidade de se olhar atentamente para formação inicial e contínua dos professores de Língua Portuguesa na perspectiva tecnológica. O estudo conduzido na experiência vivida também nos impulsionou a refletir sobre campos emergentes de estudo, como a gamificação, por exemplo, que consiste na utilização de elementos de jogos em um contexto não lúdico, com foco para melhorar o engajamento e a experiência do usuário. (Deterding et al., 2011), assim promovendo a interação,

Conteúdos de Língua Portuguesa Gamificados: Um Relato de Experiência na Residência Pedagógica

ludicidade, além de propor novos desafios. A ampla adesão e o bom desempenho dos alunos na maioria das atividades propostas nos levaram a considerar que, a despeito dos obstáculos (dificuldades de acesso à internet, equipamentos obsoletos, dentre outros), a mobilização das estratégias e modelo de pensamentos dos games é produtiva, eficaz na resolução de problemas e aceitas com bastante entusiasmo pelas gerações atuais.

Referências

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). ACM, Nova Iorque, EUA. Disponível em: https://uwaterloo.ca/scholar/sites/ca.scholar/files/lnacke/files/From_game_design_elements_to_gamefulness-_defining_gamification.pdf. Acesso em 15 jul.2021.

FIORATTI, C. **Cientistas criam técnica para se comunicar com pessoas em sonhos lúcidos.** Disponível em: <<https://super.abril.com.br/ciencia/cientistas-criam-tecnica-para-se-comunicar-com-pessoas-em-sonhos-lucidos/>>. Acesso em: 16 jul. 2021.

FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Editora Moderna, 1996.

Loom | Send a video. Resumo. Disponível em: <<https://www.loom.com/share/df2bdb3007ab4eb5bd2718b331f74278>>. Acesso em: 16 jul. 2021.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar.** São Paulo: Cortez, 2001.

Oficina dos “Sonhos Lúcidos.” Disponível em: <<https://linktree.com.br/new/Sonhoslucidos>>. Acesso em: 16 jul. 2021.

STUDART, N. **Anais do XXI Simpósio Nacional de Ensino de Física,** Uberlândia: Sociedade Brasileira de Física, São Paulo, 2015