



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

VERBALIZAÇÃO MUSICAL: UMA EXPERIÊNCIA NO USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

Autores: LUCAS RAMON GOMES RIBEIRO, JUSSILEIDE NUNES DA MOTA, BRUNA RAFAELA TEIXEIRA, ALESSANDRA RODRIGUES CHAVES, ISABELA DIAS MORAES, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, ALCINO FRANCO DE MOURA FILHO

Introdução

A sociedade atual está repleta de pessoas chamadas nativas digitais que já nasceram na era das novas tecnologias. As novas gerações utilizam de forma ampla diversas tecnologias, como computador, tablets e videogames. De acordo com McGonical (2012), levando em consideração essa situação, fez-se necessário que o meio educacional se adequasse para lançar mão de novas ferramentas para ajudar na aprendizagem dessa nova geração. Uma dessas ferramentas é a gamificação, o uso de mecânicas de jogos em diversos contextos, mesmo que não estejam ligados diretamente com o jogo. Segundo Fardo (2013), a gamificação é um fenômeno que consiste no uso de elementos, estratégias e pensamentos dos *games* fora do contexto de um *game* com a finalidade de contribuir para a resolução de problemas. Tem como objetivo ensinar um conteúdo específico, porém com algo que vai entreter o aluno e tornar prazeroso esse processo. A aprendizagem obtida através da gamificação terá uma aplicabilidade na vida da pessoa que a utilizou, enquanto que o jogo tem a finalidade apenas de entreter e seus objetivos estarão ligados apenas ao mundo virtual. A aprendizagem e a tecnologia têm muitas afinidades, partindo do princípio de que as duas tentam construir um conhecimento novo a partir de desafios que devem ser superados. O presente trabalho vem abordar o tema da simplificação da concordância/conjugação verbal, fenômeno que é muito comum na língua falada, mas que não deve se estender à língua escrita, através do uso de gamificação no PowerPoint. Esse é um dos objetivos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no subprojeto “Alfabetização e (Multi)letramento”, em desenvolvimento em uma escola da rede municipal de ensino em Montes Claros, em parceria com a Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). A partir da aplicação de uma atividade diagnóstica de produção de texto, foi possível detectar que alguns alunos do 5º ao 7º ano apresentam ainda falhas na escrita relacionadas com a falta de apropriação de regras ortográficas, bem como problemas sintáticos de concordância verbal, categorizado como um dos erros da escrita por Cagliari (1995). Fato esse que levou ao desenvolvimento de oficinas de gamificação e capacitações pedagógicas para compreensão dos níveis da escrita e o estudo de ferramentas digitais que possam potencializar o processo de ensino-aprendizagem. O principal objetivo é contribuir para a alfabetização e multiletramento dos alunos do 5º ao 7º da Escola Municipal Dona Vidinha Pires, despertando a curiosidade e o interesse dos mesmos frente ao tema abordado, visto que, apesar de estarem em séries que pressupõem a superação do período de alfabetização, ainda se deparam com dificuldades de escrita e desenvolvimento da leitura, portanto se encontram em defasagem no seu desenvolvimento em relação ao seu ano de escolaridade. O jogo desenvolvido é o “Verbalização Musical”. O conteúdo do jogo é sobre a simplificação verbal que ocorre quando o falante não conjuga o verbo corretamente de acordo com pessoa e tempo. O jogo ampliará o conhecimento dos alunos no tocante à conjugação verbal levando à resolução de questões relacionadas ao tema, trazendo o elemento de recompensa simbólica dos jogos em barras de ouro e ainda *feedbacks* para que compreendam o conteúdo e consigam progredir. O jogo está sendo desenvolvido na plataforma do programa PowerPoint e se destina a esses estudantes do ensino fundamental.

Material e método

Quanto à natureza esta é uma pesquisa aplicada descritiva, pois tem como objetivo desenvolver um produto de gamificação. Conforme Prodanov e Freitas (2013), as pesquisas descritivas são realizadas por pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática. Por isso decidimos abordar a variação linguística presente no cotidiano do público alvo, sendo o objetivo do jogo é permitir o avanço dos educandos quanto às falhas de escrita, sobre a forma padrão da língua portuguesa, nas diferenças entre a língua falada e a língua escrita, o aprimoramento da produção intelectual e textual dos alunos, utilizando essa ferramenta inovadora que é a gamificação. Fardo (2013) diz que com a gamificação os profissionais da educação têm mais uma alternativa para pensar e conduzir os ambientes educacionais de um modo



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Resultados e discussão

Até o presente momento realizamos a primeira fase da criação do jogo em que fizemos a pesquisa bibliográfica sobre gamificação e sobre o processo de simplificação verbal/ concordância verbal da língua Portuguesa. Realizamos também o Education Game Design Document – GDD para o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do *layout* da tela principal (ver Figura 1). Os resultados esperados são o aprimoramento da linguagem oral e escrita dos alunos participantes do subprojeto no qual o jogo será utilizado. De acordo com o pensamento de Kaap (2012), o uso direto da gamificação nos processos de ensino- aprendizagem pode levar o educador a pensar em ambientes de aprendizagem mais interativos, atrativos e significantes para a implementação de um determinado conteúdo. Vygostsy (1998) nos mostra em sua teoria do desenvolvimento proximal que o desenvolvimento psicológico humano é fruto da interação entre o homem e o meio social e cultural em que vive, constatamos então a partir dessa afirmação que o uso de uma ferramenta que traz o ambiente digital a que esses educandos já estão inseridos no cotidiano (nativos digitais) para o ambiente escolar nos dá uma maior possibilidade de sucesso com relação à apreensão do conteúdo e do que é proposto.

É importante destacar que a língua falada e a escrita não são iguais e que o que está sendo proposto é que a gamificação mostre a esses alunos que não existe certo e errado e sim uma variação linguística relacionada com o português padrão e não padrão e que para efeito de suas produções escolares escritas e em contextos formais de comunicação eles deverão usar a norma padrão da língua. Devemos levá-los a perceber a diferença na utilização dessas duas formas da língua portuguesa. Bagno (1999, 2006) considera um disparate científico serem cobradas na língua falada as mesmas regras da língua escrita e ressalta que a escola valoriza os alunos que já possuem uma bagagem linguística melhor em relação ao português padrão, ficando a margem desse processo os que não se apropriam das normas gramaticais vigentes. O trabalho aqui apresentado visa a maior interação do aluno com as variações da língua e o seu entendimento que a aplicabilidade dessas duas normas devem se adequar ao que é proposto dentro de cada contexto sociocultural exigido das produções de textos.

Considerações finais

O objeto da pesquisa ainda se encontra em desenvolvimento, até o momento foram realizadas as etapas descritas acima e podemos inferir que o trabalho que está sendo realizado será de grande valia e importância para os educandos do subprojeto Alfabetização e (Multi)letramento do PIBID de Pedagogia no decorrer de sua vida discente e também para a comunidade acadêmica, pois mostra que na docência podemos lançar mão de novas ferramentas de ensino que, além de promover a aprendizagem, provoquem nos alunos um sentimento de prazer e de pertencimento ao seu meio social.

Agradecimentos

A CAPES através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à docência- PIBID. A FAPEMIG e CNPq pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica Júnior – BIC-JÚNIOR. A FAPEMIG pelo Programa Institucional de Iniciação Científica – PROINIC PIBIC/FAPEMIG e CV/UNIMONTES.

Referências bibliográficas



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

BAGNO, M. **Preconceito linguístico**: o que é, e como faz. Editora Loyola, São Paulo, 1999.

BAGNO, M. **A língua de Eulália**: Novela sociolinguística. Editora Contexto. São Paulo, 2006.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização e linguística**. 8. ed. São Paulo. Scipione, 1995.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos *games* aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Universidade Caxias do Sul, 2013.

McGONICAL, J. **A realidade em jogo** – por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Trad. Eduardo Richie. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

KAAP, K. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods for training and education. Pfeiffer, 2012.

VYGOSTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Org. por COLE, M et al. Tradução CIPOLLA NETO, J. BARRETO, L.S.M. AFECHÉ, S. C. Editora São Paulo: Martins Fortes, 1998.

PRODANOV, C. C. FREITAS, E. C. **Metodologia do Trabalho Científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. Novo Hamburgo, 2013.

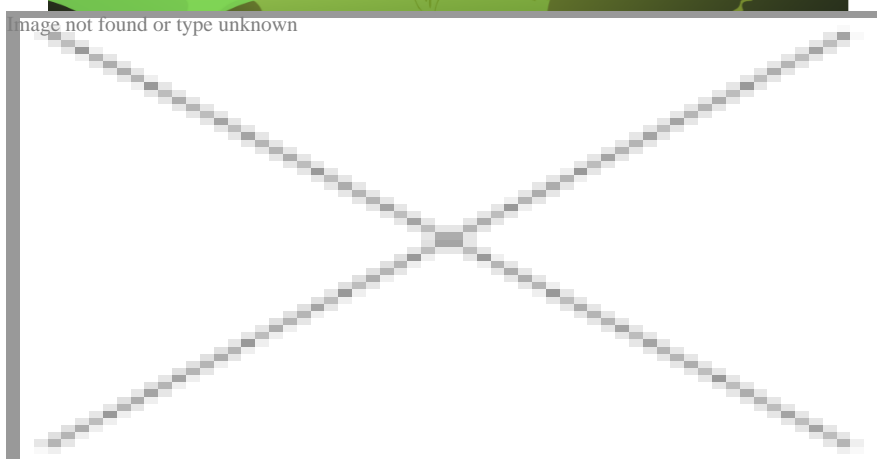


Figura 1. Layout da tela principal do jogo “Verbalização musical”.