

GAMIFICAÇÃO EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: UMA PROPOSTA DE LIVRO-JOGO NO TRABALHO COM A CRÔNICA

*Karla Renata Mendes
Franciele Cavalcante dos Santos
João Paulo Verissimo da Silva
Adriana de Abreu Ribeiro Costa
Diego José Tavares da Silva
José Cícero Afonso dos Santos*

Universidade Federal de Alagoas¹

EIXO 2 - DOCÊNCIA, CIÊNCIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS DA
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

RESUMO

O presente trabalho apresenta proposta de uma sequência didática gamificada para o estudo do gênero crônica em turmas do 8º ano da Escola de Ensino Fundamental 31 de Março, no município de Arapiraca, desenvolvida pelos integrantes do Pibid do curso de Letras da Universidade Federal de Alagoas (Ufal). Diante dos desafios de aproximar o estudo do texto literário e a prática de leitura, interpretação e escrita dos estudantes, discute-se que a cultura digital pode se tornar uma aliada nos processos educacionais. Tomou-se por base a crônica “O homem nu”, de Fernando Sabino, como ponto de partida para a criação de um “livro-jogo” que, à semelhança dos jogos de *Role-Playing Game* (RPG), permite ao estudante a tomada de decisões em relação ao segmento da narrativa e desfecho. Os resultados apontam que a gamificação pode ser uma ferramenta que motiva os alunos a um maior envolvimento com as atividades propostas, despertando curiosidade e engajamento.

PALAVRAS-CHAVE: Crônica; Gamificação; Livro-jogo; Ensino Fundamental.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa é um pilar fundamental na formação de indivíduos que buscam compreender, expressar-se e interagir de maneira eficaz em sociedade. No entanto, a evolução constante do mundo digital tem desafiado professores a repensar suas abordagens pedagógicas. Nesse contexto, emerge a necessidade de estratégias inovadoras que envolvam os alunos de maneira ativa, promovendo o desenvolvimento das habilidades linguísticas de forma dinâmica, a exemplo da gamificação (Moreira, 2018).

Essa crescente demanda por abordagens pedagógicas inovadoras trouxe impulso para a criação de um livro-jogo baseado na crônica “O Homem Nu”, de Fernando Sabino (Sabino, 1975). O livro-jogo proposto não apenas permite aos alunos mergulharem na trama, mas também os desafia a tomar decisões que afetam o desenrolar da história (Moreira, 2018; Mcgonigal, 2012; Sanches, 2021). Além disso, proporciona uma experiência de aprendizado única, incentivando a leitura ativa, o pensamento crítico e a produção textual.

2 METODOLOGIA

Para a consolidação da presente proposta, introduziu-se a temática do gênero crônica de forma abrangente, explorando seu conceito, suas características e sua relevância na práxis educacional. Posteriormente, a crônica “O Homem Nu”, de Fernando Sabino (idem), foi tomada como referência central. Além disso, os estudantes foram incentivados a participar ativamente desse processo, solicitando-se que fizessem comentários críticos que fossem além do conteúdo temático do texto em estudo.

A partir desse embasamento, avançou-se para a produção do livro-jogo, que serviu como a pedra fundamental para a introdução da metodologia de gamificação no contexto educacional (Moreira, 2018; Mcgonigal, 2012; Sanches, 2021). Esse livro-jogo foi projetado com base no sistema apresentado na obra “O Feiticeiro da Montanha de Fogo” (1991), o qual guarda semelhanças com o RPG de mesa. No entanto, a versão foi adaptada e simplificada, visando a introdução suave de iniciantes no universo

do RPG. Algumas informações mais complexas dessa obra literária foram abstraídas para facilitar a compreensão inicial.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Entende-se que a gamificação constitui-se uma metodologia ativa instigante para oportunizar o trabalho com a literatura, sendo uma forma de colocar os alunos em contato com o dinamismo da cultura digital. Dessa forma, quando tiveram contato com o livro-jogo, observou-se que os estudantes puderam interagir mais com o objeto de estudo e também uns com os outros, decidindo qual o melhor caminho a se seguir e criando seus próprios textos, de forma divertida e interacional. Logo, a gamificação apresenta-se como uma boa estratégia quando o objetivo é atrair os estudantes e mostrar para eles o quão interessante podem ser as etapas de leitura, interpretação e produção textual (Moreira, 2018; Mcgonigal, 2012; Sanches, 2021).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível vislumbrar as contribuições que a gamificação pode trazer para o trabalho com o texto literário e com a produção textual, inserindo de maneira mais contundente o estudante no contexto ficcional, estimulando a criatividade e a interação.

Ao utilizar os elementos do livro-jogo, essa estratégia didática possibilitou ao aluno um engajamento maior com o conteúdo trabalhado, haja vista que se trata de uma proposta mais imersiva e que dialoga mais de perto com as tecnologias digitais tão caras a esses jovens alunos.

Conscientes de que os games fazem parte cada vez mais dos estudantes, é importante tornar essas ferramentas aliadas (e não antagonistas) do processo educacional, tornando o ensino-aprendizagem mais envolvente, com potencial para atrair e motivar os alunos.

REFERÊNCIAS



MOREIRA, C. **A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários no ensino fundamental**. 2018. (Mestrado Profissional em Ensino de Línguas) – Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

SABINO, Fernando. **O homem nu**. Rio de Janeiro: Record, 1975.

SANCHES, M. **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação**. São Paulo: SENAC, 2021.