
ENSINO E APRENDIZAGEM DE GRAMÁTICA DA LÍNGUA PORTUGUESA EM UM PROCESSO GAMIFICADO NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Claudecy Campos Nunes¹

Resumo: Este artigo está direcionado para a temática da gamificação aplicada à educação, especificamente, na disciplina de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental. A gamificação é um conceito moderno que despertou interesse devido às vantagens que pode trazer em várias áreas de aplicação. Esse conceito envolve empregar características e dinâmicas de jogos em contextos que não são jogos, visando a estimular e envolver os alunos na realização de tarefas para proporcionar certas aprendizagens. Diante dessas considerações, este trabalho pretende articular os conceitos de ensino e aprendizagem de gramática da língua portuguesa com a gamificação. Para tanto, o aporte teórico desta pesquisa utiliza-se das contribuições de estudiosos da área da gamificação e da área do ensino de gramática da língua portuguesa. Assim, por meio de um processo gamificado no ensino de língua portuguesa, visamos a instigar a participação e o envolvimento ativo do aluno com a aprendizagem da língua materna e, dessa forma, incentivá-lo a querer aprender e a participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem. A implicação deste estudo é que a gamificação deve ser utilizada nas aulas da disciplina de Língua Portuguesa como uma metodologia ativa que pode desencadear ações e possibilitar uma aprendizagem dinâmica e bem-sucedida ao aluno.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem. Gamificação. Gramática.

TEACHING AND LEARNING PORTUGUESE LANGUAGE GRAMMAR IN A GAMIFIED PROCESS IN THE FINAL YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Abstract: This paper is focused on the theme of gamification applied to education, specifically in the Portuguese Language in the final years of Elementary School. Gamification is a modern concept that has sparked interest due to the advantages it can bring in various application areas. This concept involves applying game characteristics and dynamics in non-game contexts, aiming to stimulate and involve students in tasks to provide certain learnings. This study aims to integrate the concepts of teaching and learning of Portuguese language grammar with gamification. To do so, the theoretical framework of this research draws on the contributions of scholars in the field of gamification and the teaching of Portuguese language grammar. Thus, through a gamified process in the teaching of Portuguese language, we aim to encourage the student's participation and active engagement with the learning of their native language and, in this way, motivate them to want to learn and actively participate in the teaching-learning process. The implication of this study is that gamification should be used in Portuguese Language classes as an active methodology that can trigger actions and enable dynamic and successful learning for the student.

Keywords: Teaching learning. Gamification. Grammar.

¹ Doutorando em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP. Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade de Taubaté – UNITAU. Atualmente é professor de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental e do Ensino Médio das redes públicas municipal e estadual no Município de Penalva, Estado do Maranhão. E-mail: claudceycampos@gmail.com.

Introdução

No contexto escolar, o processo de ensino-aprendizagem enfrenta desafios significativos no engajamento dos alunos, especialmente quando se trata do ensino e aprendizagem de gramática da língua portuguesa. Por esse viés, este trabalho está direcionado para a temática do ensino e da aprendizagem de gramática da língua portuguesa por meio da gamificação como uma estratégia de motivação para o aluno aprender gramática da língua materna dos anos finais do Ensino Fundamental.

Temos percebido nessa modalidade de ensino de uma escola pública que muitos alunos têm dificuldades na aprendizagem da língua portuguesa como um componente curricular no que se refere à aprendizagem formal, principalmente nos padrões da norma culta. Isso é perceptível na medida em que, nas suas produções textuais ou nas realizações de tarefas, são comuns algumas falhas, consideradas erros pela norma-padrão. Com isso, têm demonstrado que não gostam de estudar esse componente curricular e, assim, na maioria das vezes, sentem-se desmotivados e sem interesse pela disciplina em questão.

Ao chegarmos a tais constatações, tornou-se necessário elaborar uma pesquisa qualitativa aventada no propósito de alcançar um aprendizado gramatical significativo de forma dinâmica e motivadora. Com isso, pensamos na gamificação como ferramenta nas aulas de língua portuguesa, considerando que o uso da gamificação no ensino de aspectos gramaticais constitui-se numa estratégia inovadora para favorecer a motivação dos alunos, bem como promover uma aprendizagem mais eficaz.

Diante dessas considerações, as perguntas de pesquisa que norteiam este estudo são as seguintes:

- Como é que a gamificação contribui no processo de ensino de aspectos gramaticais da língua portuguesa?
- Qual a pertinência da gamificação para o ensino de língua portuguesa?
- Como a gamificação afeta a motivação dos alunos para aprender?

Para respondermos a essas questões problematizadoras, foram definidos como objetivos deste trabalho a) criar um ambiente de aprendizagem gamificado que estimule a participação ativa dos alunos, promovendo a exploração e o envolvimento com os conteúdos

gramaticais da língua portuguesa de maneira lúdica e interativa, e b) utilizar mecânicas de jogo para auxiliar os alunos na compreensão e aprendizagem de conteúdos gramaticais, permitindo que desenvolvam habilidades de compreensão e produção oral e escrita.

Dessa forma, a presente pesquisa busca contribuir para a compreensão das potenciais vantagens da gamificação no ensino de aspectos gramaticais da língua portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental. Os resultados podem fornecer *insights* valiosos para professores interessados em incorporar abordagens inovadoras no ensino de língua portuguesa, bem como para pesquisadores que exploram a interseção entre gamificação e aprendizagem. Ao integrar motivação, engajamento e aprendizado prático, a gamificação busca superar os desafios tradicionalmente associados ao ensino de gramática e cultivar um ambiente de aprendizado dinâmico e estimulante.

Isso posto, a pesquisa se justifica levando-se em consideração que, durante nossa trajetória educacional e profissional, sempre tivemos experiências com um ensino em que percebemos nitidamente alunos sem motivação e, conseqüentemente, sem interesse para aprender. Nesse contexto, torna-se necessário que busquemos ferramentas com a finalidade de engajar os alunos nas atividades de sala de aula e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, e que possibilitem que os alunos assumam uma postura mais ativa e autônoma.

A Língua Portuguesa é uma disciplina fundamental no currículo escolar. No entanto, o ensino tradicional da gramática dessa disciplina muitas vezes pode resultar em desinteresse e falta de engajamento por parte dos alunos, o que impacta negativamente na qualidade da aprendizagem. Para enfrentar esse desafio, a utilização de estratégias pedagógicas inovadoras, como a gamificação, pode ser uma abordagem altamente eficaz, tendo em vista que “o ensino de gramática nas aulas de Português como língua materna tem, sem dúvida, representado um problema constante para os professores de Língua Portuguesa das escolas de ensino fundamental e médio deste país” (TRAVAGLIA, 2009, p. 9).

Todos concordam que a forma tradicional de se ensinar a gramática não é satisfatória para os alunos. Com isso, eles se sentem angustiados e desorientados. A aula de gramática, nesses moldes, para o aluno, configura-se como ultrapassada, desestimuladora e sem vinculação com a sua realidade. Nesse entendimento, “a gramática é um assunto que parece ter pouca utilidade prática. [...] Já se chegou até mesmo a dizer que o ensino da gramática na escola poderia ser abolido” (VYGOTSKY, 2008, p. 125). Por esse viés, observa-se que é necessária uma reformulação no ensino da língua materna por meio de adoção de estratégias

de ensino motivadoras e eficientes.

Nesse aspecto, insere-se a gamificação como um dos recursos motivadores para o ensino da teoria gramatical. O ensino da gramática normativa é considerado de fundamental importância para o desenvolvimento das competências de leitura e de escrita, bem como para a organização do pensamento e a transferência dos conceitos para outras áreas do conhecimento. Segundo Vygotsky (2008, p. 125), “o estudo da gramática é de grande importância para o desenvolvimento mental [do indivíduo]”.

Esta pesquisa trata-se de uma revisão bibliográfica. Na realização, tomamos como base as contribuições de Alves (2015), Kapp (2012), entre outros, no tocante à gamificação. Quanto à questão da gramática, a pesquisa se fundamenta nas contribuições de Neves (2021b, 2021a), Travaglia (2009), entre outros.

Em termos de organização, o artigo se compõe em quatro seções, assim definidas: A primeira seção constitui esta introdução, em que estão descritos o tema, as perguntas de pesquisa, os objetivos e a justificativa. A segunda seção aborda algumas considerações sobre a gamificação, o ensino e a aprendizagem de gramática. Na terceira seção, apresentamos uma proposta de ensino gamificado de gramática. A última seção apresenta a conclusão, em que serão retomados os objetivos e alguns pontos da pesquisa, considerados relevantes. As referências finalizam este trabalho.

1 Fundamentação teórica

A aplicação inicial da gamificação ocorreu nos domínios da informática e do marketing. Nessas esferas, a gamificação é descrita como a aplicação do pensamento baseado em jogos e das mecânicas dos jogos para atrair usuários e abordar questões específicas (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). Entretanto, para sua extensão a diferentes campos, tornou-se necessário ajustar essa definição.

Karl Kapp (2012) concentra seus estudos na gamificação e como ela pode ser aplicada em ambientes de aprendizagem. De acordo com o referido autor, a gamificação refere-se à aplicação de mecânicas de jogos, estética e pensamento direcionado a jogos com o objetivo de envolver indivíduos, motivar a ação, facilitar a aprendizagem e resolver problemas.

Segundo Zichermann e Cunningham (2011), as dinâmicas encontradas nos jogos têm a capacidade de funcionar como impulsores motivacionais, desempenhando um papel crucial

no envolvimento do indivíduo ao longo de um período de tempo em que ele interage com outra pessoa ou ambiente. Esse nível de envolvimento representa um elemento essencial para o êxito da aplicação da gamificação.

Segundo Kapp (2012), as técnicas da gamificação, derivadas de jogos, têm a capacidade de intervir, comunicar e educar eficazmente quando utilizadas de maneira apropriada. Portanto, a gamificação pode ser vista como uma ferramenta viável para aprimorar os processos de ensino-aprendizagem em escolas e outros ambientes educativos, buscando estabelecer níveis mais elevados de engajamento e comprometimento nos contextos nos quais é implementada.

Lamentavelmente, alguns estudiosos têm expressado críticas em relação à gamificação. A alegação que eles apresentam, e um aspecto que merece atenção ao implementar a gamificação, é a superficialidade com que ela pode ser realizada. Conforme destacado por Kapp (2012), é crucial exercer precaução ao incorporar certos elementos de gamificação. Muitas empresas e diversos setores estão adotando apenas aspectos superficiais, como pontuações, medalhas e níveis.

Conforme enfatizado por Kapp (2012), os componentes isolados não constituem um jogo; os aspectos mais desafiadores e proveitosos da gamificação envolvem narrativa, desafio, senso de controle, tomada de decisões e senso de maestria. Esses elementos representam aspectos inestimáveis dos jogos. O autor aconselha aqueles que buscam aplicar a gamificação a algum processo a considerar os elementos envolventes dos jogos, que motivam as pessoas não apenas por meio de medalhas, recompensas e pontos, mas também proporcionam uma sensação de envolvimento, *feedback* imediato, conquista, sucesso e a possibilidade de alcançar um objetivo.

Quanto ao processo de aprendizagem, é relevante destacar que nem todos os contextos podem se beneficiar das técnicas da gamificação. A implementação dessas técnicas não necessita obrigatoriamente da inclusão de diversos elementos de jogos; apenas alguns, como curiosidade, desafios, avatares, distribuição de pontos e narrativa, já são capazes de transformar o ambiente educacional (KAPP, 2012). No entanto, é aconselhável incorporar mais de um desses elementos, uma vez que a combinação de vários torna a experiência de aprendizagem ainda mais envolvente.

A utilização da gamificação pode transformar-se em um meio de mediação, conforme proposto por Vygotsky (2010). Os instrumentos de mediação, de acordo com sua teoria, são

objetos sociais e facilitadores que mantêm uma conexão entre o indivíduo e o ambiente, possuindo propósitos específicos e sendo empregados por outros membros do grupo social. O processo de mediação através desses instrumentos desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das funções psicológicas superiores, assim como nas atividades controladas pelos próprios indivíduos. Portanto, não apenas no contexto profissional, mas também na interação com o mundo para promover mudanças, o ser humano recorre a instrumentos. Nesse sentido, consideramos a gamificação como um desses instrumentos capazes de transformar as dinâmicas entre professores e alunos no ambiente escolar.

A implementação da gamificação requer que o professor seja capaz de adotar uma mentalidade semelhante à de um designer de jogos, constituindo um desafio significativo. Conforme enfatizado por Alves (2015), limitar a gamificação apenas à contagem de pontos, distribuição de medalhas representando conquistas e criação de rankings é uma cilada real. Portanto, é essencial compreender a importância de cada elemento e as mecânicas de jogos para efetuar a transição de uma abordagem centrada em jogos que favoreça a aprendizagem. Nesse pressuposto, a gamificação, de acordo com Alves (2015), representa uma ferramenta adicional, não exclusiva nem substitutiva das demais, no âmbito educacional.

Enfim, conforme Alves (2015) mencionou, tendo em vista o poder da gamificação, sua utilização está sendo aplicada em duas categorias distintas: uma externa e outra interna. Isso leva em conta os objetivos compartilhados por uma determinada comunidade. A categoria externa aborda a intenção de envolver, atrair e criar lealdade entre um público que está fora do grupo que promove a ação. Geralmente, essas atividades estão relacionadas a áreas como marketing, vendas e o engajamento de consumidores de um produto específico. Já na categoria interna, o objetivo é direcionado aos próprios promotores das ações, ou seja, às pessoas que fazem parte da comunidade em questão. Os objetivos aqui podem ser diversos, referidos como específicos, e incluem aspectos como aprendizagem. Nesse último caso, podemos relacionar as atividades com a área de recursos humanos e a aprendizagem em geral.

No que diz respeito ao ensino de gramática da língua portuguesa, tem-se levantado muitas questões sobre as abordagens que os professores têm utilizado em sua prática pedagógica. É comum observar a aplicação da forma tradicional de ensino gramatical, que consiste em apresentar frases isoladas e desprovidas de contexto. Assim, uma questão muito discutida no contexto escolar está relacionada ao “tratamento da gramática na escola, e, no fundo, a concepção que a sociedade tem dessa disciplina” (NEVES, 2021a, p. 79).

É amplamente reconhecido que uma das principais metas das instituições de ensino é fornecer aos alunos conhecimentos e diretrizes que os capacitem a se tornarem leitores e/ou escritores proficientes. Para atingir esse objetivo, os professores muitas vezes utilizam métodos de ensino que podem ser considerados pouco eficazes, argumentando que são a abordagem mais prática e simples para que os alunos compreendam as regras relacionadas ao assunto. Isso envolve a promoção de discussões, pesquisas e estudos com o intuito de proporcionar um ensino de gramática mais contextualizado.

Nas últimas décadas, houve um avanço nos estudos relacionados ao ensino e aprendizagem da gramática no ambiente escolar. Isso levou a considerações significativas sobre como lidar com esse assunto na sala de aula e reconhecer sua verdadeira importância para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Todavia, ainda são inúmeras as acepções de que ensinar gramática nada mais é do que reproduzir normas e regras, prescritas pela norma culta, para determinar o que é certo ou errado. Ou ainda, para muitos “as aulas de gramática consistem numa simples transmissão de conteúdos expostos no livro didático em uso” (NEVES, 2021b, p. 12). Assim, por muito tempo, a prática pedagógica dos professores de língua materna foi caracterizada pelo estudo de palavras ou frases isoladas, sem levar em conta o contexto. Sob esse ponto de vista, “a gramática vai passando a ser vista como um corpo estranho, divorciado do uso da linguagem, e as aulas de língua materna só passam a fazer sentido se a gramática for eliminada” (NEVES, 2021a, p. 18).

A gramática é vista como uma área da Linguística que tem como função analisar os componentes de uma língua e suas diversas combinações. A origem do termo gramática deriva da palavra latina *grammatīca* e também se relaciona com a habilidade de utilizar uma língua de maneira precisa tanto na comunicação oral quanto na escrita. Tentar conceituar o que seja gramática é uma tarefa difícil, tendo em vista que há inúmeras acepções.

Ensinar a língua portuguesa como língua materna no contexto escolar, uma questão fundamental é saber o que significa ensinar português para alguém que já sabe falar essa língua, ou que, quando chega à escola, “já domina a língua falada” (KOCH; ELIAS, 2010, p. 18) e, por isso, já possui certas habilidades linguísticas adquiridas “ao longo da vida nas inúmeras práticas comunicativas de que participamos como sujeitos eminentemente sociais que somos” (KOCH; ELIAS, 2010, p. 37). Nesse contexto, ao frequentar a escola, o indivíduo amplia o seu vocabulário adquirido socialmente, bem como passa a ter um conhecimento

linguístico de forma sistematizada.

Por essa visão, ensinar língua portuguesa como língua materna para falantes dessa língua constitui um dos principais desafios. É amplamente reconhecido que os alunos chegam à escola com uma gramática já internalizada, sendo capazes de formular frases com estrutura gramatical correta. Isso implica que a gramática é uma parte intrínseca do conhecimento que eles trazem consigo. Os alunos possuem um entendimento, por exemplo, de que não se diz “um casa” ou “meninos os”, pois conseguem identificar que essas expressões não estão de acordo com as regras que já assimilaram. Diante disso, surgem os questionamentos: o ensino formal da gramática desempenha um papel essencial no desenvolvimento dos alunos, levando em consideração que eles já sabem português? O ensino de gramática deve ser eliminado?

Corroborando os pressupostos teóricos de Cagliari (2009, p. 24), “não é bem verdade que o aluno já sabe português. Ele sabe algumas coisas e não sabe outras. Mas há muita coisa a se fazer de novo e interessante no ensino da língua materna e isso não se restringe à alfabetização, apesar de este período ser, na verdade, muito especial”.

Obviamente, o ensino de língua portuguesa na escola está relacionado ao “mostrar como funciona a linguagem humana” (CAGLIARI, 2009, p. 24), isto é, ao conhecer o funcionamento, a estrutura, as propriedades e usos da língua em diferentes contextos, objetivando levar o indivíduo a desenvolver sua competência comunicativa, principalmente. Nessa linha de raciocínio, Travaglia (2009) compartilha a ideia de que fundamentalmente o ensino da língua materna está direcionado para quatro objetivos. De acordo com o autor, o primeiro objetivo se justifica prioritariamente pelo desenvolvimento da competência comunicativa do usuário da língua. O segundo visa ao domínio da norma culta e ensino da variedade escrita da língua. O terceiro se refere ao conhecimento da instituição linguística. O quarto está voltado para ensinar o aluno a pensar, a raciocinar.

É incontestável que a escola tem a responsabilidade de ensinar a língua em sua forma culta, pois o aluno tem o direito de adquirir conhecimentos variados em todas as disciplinas, e isso inclui também a linguagem. Portanto, eliminar o ensino da gramática não representa a solução adequada para abordar as dificuldades de aprendizagem identificadas em diferentes níveis. Nas palavras de Neves (2021a), o ensino da gramática em um ambiente escolar deve respeitar a natureza da linguagem, que está constantemente ativa para a produção de sentidos, o que ocorre através de um sistema equilibrado entre restrições e escolhas. Para atender a essa necessidade de equilíbrio, a língua é flexível e mutável, um sistema que se adapta e acomoda

constantemente, de tal modo que é na esfera sociocultural que podemos reconhecer a presença de padrões e modelos. Portanto, a gramática de uma língua não deve ser oferecida como camisa-de-força, num primeiro momento mapeada para posteriormente ser recheada de exemplos.

Nesse entendimento, as abordagens pedagógicas devem estar focadas num ensino produtivo de gramática, tendo em vista que “a perspectiva do ensino produtivo de gramática, para além da seleção de conteúdos que deverão ser trabalhados para se cumprir o currículo mínimo, centra-se no desenvolvimento das competências do aprendiz” (SILVA, 2017, p. 80). Atividades repetitivas que carecem de um contexto real de aplicação, apenas com o propósito de impor modelos a serem imitados, não têm impactos positivos no ensino de forma geral.

Nessa visão, Neves (2021b) advoga pela abordagem funcional da gramática em sala de aula, ou seja, propõe que a língua seja abordada dentro do contexto de produção e da comunicação. A autora enfatiza que o estudo dos elementos gramaticais não deve ser limitado a situações descontextualizadas ou apenas ao nível das sentenças. No que diz respeito à metodologia a ser adotada, a recomendação é que a escola se empenhe em proporcionar experiências e vivências aos alunos, a fim de desenvolver uma proficiência linguística que habilite a produção de textos adequados às situações de comunicação.

Uma observação interessante feita por Neves (2021b) sobre o ensino é que, nas escolas, as atividades relacionadas à gramática frequentemente se concentram na categorização dos elementos gramaticais, sem avançar para uma análise mais profunda. Esse padrão repetitivo ao longo dos anos gera a percepção de que o ensino gramatical é ineficaz, já que essas atividades se esgotam rapidamente.

Por esse viés, Neves (2021b) argumenta que é necessário implementar uma análise dos componentes gramaticais e fomentar discussões sobre suas funções no contexto dos textos, de modo a permitir que os alunos compreendam a relevância do estudo gramatical, mantendo sempre a perspectiva de que a gramática é um sistema. A autora defende que se o propósito de ensino está voltado para o bom uso da língua, parece bastante claro que seja necessário fazer uma reflexão acerca da língua em uso.

2 Proposta de ensino gamificado de gramática

Quando pensamos na escola, imediatamente nos vêm à mente os espaços destinados à

realização das atividades educativas. É essencial ponderar se esses espaços são adequados para o desenvolvimento de temas específicos do conteúdo, se têm capacidade para acomodar todos os alunos, se dispõem dos materiais necessários para garantir o acesso equitativo à prática, além de considerar a disponibilidade de horários, entre outras particularidades que influenciam diretamente no sucesso da aula (DAROLT, 2021).

Diante dessas considerações, nesta seção apresentamos uma proposta de ensino por meio da gamificação com vistas ao aprendizado do aluno. Vale mencionar que esta proposta não tem caráter exaustivo tampouco que a aula gamificada significa desconsiderar outros meios de ensino. Entretanto, constitui-se em uma estratégia eficaz que visa a instigar a participação e o envolvimento ativo do aluno com a aprendizagem gramatical de forma dinâmica e prática, na medida em que “a gamificação é eficaz quando se quer que o indivíduo se mantenha envolvido com o conteúdo ou com a experiência por um longo período” (BOLER; KAPP, 2018, p. 41).

Nesse sentido, ao adotar essa abordagem gamificada, buscamos não apenas ensinar gramática, mas também promover o gosto pela aprendizagem da teoria gramatical por meio de uma metodologia ativa, capaz de favorecer a motivação do aluno para aprender com prazer. Nas palavras de Boler e Kapp (2018, p. 41), a gamificação “trata-se do uso de elementos de jogos em uma situação de aprendizagem”. Na visão de Burke (2015), a gamificação consiste em uma abordagem para envolver os indivíduos, com a finalidade de motivar a mudança de comportamento, desenvolver habilidades ou estimular a inovação.

Nessas perspectivas, a abordagem gamificada do ensino de gramática oferece uma maneira inovadora de explorar os conceitos gramaticais, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e prazeroso para os alunos, no caso específico deste estudo, nos anos finais do Ensino Fundamental.

No quadro 1, a seguir, apresentamos nossa proposta de ensino.

Quadro 1 – Proposta de aula gamificada

1 Objetivo Geral
Favorecer a aprendizagem da gramática da língua portuguesa de forma dinâmica e engajadora, por meio de estratégias gamificadas, promovendo o interesse dos alunos e facilitando a assimilação dos conteúdos.
2 Objetivos Específicos
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar elementos de jogos para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas;• Promover a aplicação prática dos conhecimentos gramaticais por meio de desafios e atividades gamificadas;• Estimular a colaboração e a competição saudável entre os alunos;• Reforçar o aprendizado por meio de <i>feedback</i> imediato e recompensas virtuais.
3 Metodologia
<p>3.1 Plataforma gamificada: Utilizar uma plataforma digital gamificada, acessível a partir de dispositivos eletrônicos, nos quais os alunos terão acesso a diferentes níveis, desafios e recompensas conforme avançam no aprendizado gramatical.</p> <p>3.2 Personagens e história: Criar personagens cativantes e uma narrativa envolvente que contextualize a aprendizagem gramatical. Cada personagem representará um conceito gramatical (substantivo, verbo, adjetivo, etc.), e os alunos serão desafiados a ajudá-los a superar obstáculos relacionados a esses conceitos.</p> <p>3.3 Níveis e desafios: Organizar os conteúdos gramaticais em níveis progressivos, onde cada nível aborda um aspecto específico da gramática. Os desafios podem incluir quizzes, atividades práticas, análise de textos, entre outros.</p> <p>3.4 Recompensas e pontuações: Incorporar um sistema de recompensas e pontuações para motivar os alunos. À medida que completam desafios e alcançam objetivos, acumulam pontos e desbloqueiam benefícios, como avanço de níveis, personalização de personagens, ou participação em atividades especiais.</p>
4 Conteúdos abordados
<p>4.1 Substantivos: Desafios relacionados à identificação, classificação e flexão de substantivos. Exemplos: caça-palavras, construção de frases, criação de histórias usando diferentes tipos de substantivos.</p> <p>4.2 Verbos: Atividades que abordem conjugação, tempo e modo verbal. Pode incluir jogos de tabuleiro virtuais, vídeos interativos e dramatizações.</p> <p>4.3 Adjetivos: Desafios para reconhecimento e utilização adequada de adjetivos. Exercícios práticos, como descrição de imagens ou personagens, podem ser incorporados.</p> <p>4.4 Pontuação e Concordância: Atividades de revisão de textos, onde os alunos corrigem pontuação e concordância. Pode ser implementado um desafio de edição de texto colaborativo.</p>
5 Avaliação
A avaliação será contínua, de aspecto qualitativo, e envolverá a participação ativa dos alunos nas atividades gamificadas, o desempenho em desafios, a colaboração em equipe e o progresso ao longo do tempo. O foco será na aplicação prática dos conceitos gramaticais em contextos diversificados.

Fonte: Elaboração própria

A proposta de ensino apresentada busca tornar o aprendizado da gramática da língua portuguesa mais dinâmico e envolvente por meio de estratégias gamificadas. Malgrado ainda não haja uma plena aceitação do uso da gamificação em sala de aula, podemos perceber que utilizar elementos de jogos nas aulas de língua portuguesa pode aumentar significativamente o engajamento dos alunos, pois torna o aprendizado mais divertido e interessante. Nas palavras de Darolt (2021, p. 53), “essa metodologia facilita o engajamento dos participantes, motivando-os a interagir com o jogo e suas estratégias, propõe a resolução de problemas que são chamados de desafios, tornando a aula instigante”.

Nessa concepção, a proposta de promover a aplicação prática dos conhecimentos gramaticais por meio de desafios e atividades gamificadas é excelente, pois os alunos têm a oportunidade de praticar o que aprenderam de forma mais significativa. Por esse viés,

A gamificação pode ser vista como uma das formas mais divertidas e complexas de ensino e aprendizagem. De maneira geral, divertida pelo fato de dinamizar as atividades dando um maior sentido ao que se pretende ensinar ou aprender, e complexa, porque a aula gamificada precisa de planejamento e preparação, o professor necessariamente deve estudar o assunto, analisar a turma que pretende aplicar, pensar na mecânica e estratégia do jogo que pretende utilizar. (DAROLT, 2021, p. 54).

Vale acrescentar que é importante garantir que todos os alunos tenham acesso aos dispositivos eletrônicos necessários para utilizar a plataforma gamificada. Além disso, é fundamental diversificar as atividades gamificadas, garantindo que as atividades sejam desafiadoras e proporcionem um aprendizado, pois “para que a gamificação tenha êxito, não basta aplicar jogos durante as aulas” (DAROLT, 2021, p. 56) e, assim, tornar o processo de ensino-aprendizagem sem um fim educativo.

Ao utilizar a plataforma gamificada, o professor deve acompanhar de perto o progresso dos alunos e fornecer *feedback* para auxiliar no processo de aprendizagem. Além disso, é importante avaliar regularmente a eficácia da estratégia gamificada e fazer ajustes conforme seja necessário.

A proposta de ensino gamificado deve ser integrada de forma coesa ao currículo escolar, garantindo que os conteúdos gramaticais abordados na plataforma gamificada estejam alinhados com os objetivos educacionais e com as diretrizes curriculares. Nessa perspectiva, “a escolha do jogo para implementar a gamificação deve estar relacionada às características da turma, ao componente curricular e às possibilidades de realização dos desafios”

(DAROLT, 2021, p. 56).

Enfim, como já foi mencionado, a proposta de ensino apresentada tem o potencial de tornar o aprendizado da gramática da língua portuguesa mais estimulante e eficaz, desde que seja implementada de forma cuidadosa e planejada, levando em consideração as necessidades e características dos alunos e garantindo a integração com o contexto escolar.

Conclusão

Este trabalho pautou-se na questão do ensino e da aprendizagem de gramática da língua portuguesa por meio da gamificação como uma estratégia de motivação para o aluno aprender gramática da língua materna dos anos finais do Ensino Fundamental. Teve como objetivos: a) criar um ambiente de aprendizagem gamificado que estimule a participação ativa dos alunos, promovendo a exploração e o envolvimento com os conteúdos gramaticais da língua portuguesa de maneira lúdica e interativa, e b) utilizar mecânicas de jogo para auxiliar os alunos na compreensão e aprendizagem de conteúdos gramaticais, permitindo que desenvolvam habilidades de compreensão e produção oral e escrita.

Vimos que a gamificação envolve a aplicação de elementos de jogos, como mecânicas, aparência e abordagem orientada por jogos, com o propósito de envolver indivíduos, estimular a participação, facilitar a aprendizagem e resolver desafios. Ainda, no tocante à gramática, o ensino da gramática em um contexto escolar deve reconhecer a dinâmica da linguagem, que está sempre em ação na criação de significados, e isso é alcançado por meio de um equilíbrio entre limitações e decisões em um sistema.

Nessa lógica, ao refletir sobre as discussões acerca da gamificação no âmbito escolar, com base nas sustentações teóricas, consideramos que essa metodologia ativa se constitui numa estratégia de ensino significativamente positiva para engajar os alunos na aprendizagem, sendo considerada eficiente para impulsionar a motivação do aluno para aprender com prazer e avançar em sua aprendizagem, tornando-se um sujeito ativo e produtor de conhecimentos. Nessa visão, de acordo com Darolt (2021, p. 25), “as metodologias ativas são consideradas como formas diferenciadas de pensar os processos de ensino aprendizagem, diferentemente do ensino tradicional, os princípios básicos dessas metodologias estão relacionados ao protagonismo do aluno em sua aprendizagem”.

A partir dessas considerações, podemos responder às nossas questões de pesquisas que

a gamificação contribui no processo de ensino de aspectos gramaticais da língua portuguesa na medida em que transforma conceitos abstratos em desafios concretos e envolventes; que a pertinência da gamificação para o ensino de língua portuguesa reside na sua capacidade de envolver os alunos de maneira ativa e significativa; e que a gamificação afeta positivamente a motivação dos alunos para aprender na medida em que proporciona um senso de realização e recompensa imediata.

Portanto, reiterando afirmações anteriormente apresentadas neste estudo, a análise das contribuições teóricas parece não deixar dúvida que o ensino de gramática por meio de um processo gamificado contribui para o aprendizado, e que a motivação é um fator que influencia o indivíduo para a aprendizagem, impulsionando-o ao alcance de objetivos traçados.

Referências

- ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- BOLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender**: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. Tradução de Sally Tilelli. São Paulo: DVS Editora, 2018.
- BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução de Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização e linguística**. 11. ed. São Paulo: Scipione, 2009.
- DAROLT, Viviani. Metodologias abertas e inovação na educação. In: DAROLT, Viviani (Org.). **Gamificar em sala de aula**. Curitiba: CRV, 2021. p. 23-42.
- _____. Gamificação. In: DAROLT, Viviani (Org.). **Gamificar em sala de aula**. Curitiba: CRV, 2021. p. 53-60.
- KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.
- KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e escrever**: estratégias de produção textual. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2010.
- NEVES, Maria Helena de Moura. **Gramática na escola**. 8. ed. São Paulo: Contexto, 2021b.
- _____. **Que gramática estudar na escola?** 4. ed. São Paulo: Contexto, 2021a.

SILVA, Leosmar Aparecido da. Por um ensino produtivo de gramática. In: CASSEB-GALVÃO, Vânia; NEVES, Maria Helena de Moura (Org.). **O todo da língua: teoria e prática do ensino de português**. São Paulo: Parábola, 2017. p. 77-95.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Psicologia pedagógica**. Tradução de Paulo Bezerra. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Pensamento e linguagem**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. Revisão técnica de José Cipolla Neto. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design**. Canada: O'Reilly Media, 2011.