

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS *GAMIFICADAS* COM FOCO NOS DESCRITORES DO SAEB: RESSIGNIFICANDO O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA ATRAVÉS DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Jackeline Sousa Silva¹

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objeto o relato de práticas *gamificadas* no espaço da formação de professores como meio de ressignificação do ensino de Língua Portuguesa. Nesse contexto, o foco se dá na apresentação de um trabalho diferenciado com os descritores do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB).

Sob essa perspectiva, esta produção acadêmica se justifica por atribuir à formação de professores relevância como espaço de aquisição de conhecimentos e de transformação, à medida que possibilita o compartilhamento de práticas capazes de estimular os discentes para o aprendizado. Nesse contexto, evidencia-se o trabalho com os descritores do SAEB, que tem sido o alvo das escolas em busca de alavancar os indicadores a partir das avaliações de larga escala.

Para iniciar discussão teórica, Tardif (2014, p. 223) afirma que "o saber é um constructo social produzido pela racionalidade concreta dos atores, por suas deliberações, racionalizações e motivações que constituem a fonte de seus julgamentos, escolhas e decisões". Isso ressalta a importância de se considerar o contexto social e cultural em que os professores estão inseridos ao planejar e implementar programas de formação. A reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas, alimentada por essa compreensão, pode levar à transformação efetiva da educação, adaptando-a às realidades específicas de cada comunidade escolar e promovendo uma educação mais inclusiva e relevante.

Outrossim, Beterelli (2013) caracteriza a atividade docente como complexa, por ser rodeada de fatores que transcendem as atividades internas da escola, obrigando o professor a "dar conta" de uma diversidade de obrigações, o que requer do profissional uma formação que vai além daquela oferecida nos cursos de graduação pelas universidades. Com essa finalidade, apostamos no compartilhamento de práticas

¹ Mestra em Letras pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG); Professora da Educação Básica do município de Acopiara-CE e Professora da Universidade Estadual do Ceará, jackelines.silva@uece.br;

gamificadas, no espaço formativo docente, como importantes ferramentas para a construção do saber, de forma prazerosa e eficiente, visto possibilitar aos sujeitos estarem no centro desse processo de forma ativa. A *gamificação*, como estratégia de ensino, tem se mostrado uma abordagem promissora para promover a aprendizagem significativa e a interação entre os alunos.

Vianna *et al.* (2013) explicam que o termo *gamificação* deriva do inglês *gamification*, inicialmente usado por Nick Pelling em 2002 e popularizado a partir de 2010. Embora a *gamificação* esteja associada a jogos digitais e eletrônicos, ela não se restringe levar jogos para a sala de aula ou apenas a distribuir pontos e incentivos entre os discentes. Em vez disso, trata-se de incorporar elementos lúdicos que incentivem o engajamento e a motivação dos alunos, atraindo-os para as atividades como sujeitos ativos, que têm o professor simplesmente como mediador.

La Fuente (2020) destaca que, ao utilizar a *gamificação*, o professor pode empregar dinâmicas, mecânicas e componentes dos jogos, como programas de recompensas, níveis, categorias, pontos, bônus e medalhas. No entanto, a verdadeira eficácia da *gamificação* vai além dessas ações. É essencial criar uma atmosfera que envolva afetiva e cognitivamente os alunos, permitindo uma imersão completa no processo de aprendizagem. Isso pode ser alcançado por meio de *rankings*, cooperação e outras estratégias que transformem o ambiente de sala de aula em um espaço de envolvimento contínuo entre os discentes.

Nesse viés, tem-se como objetivo geral: descortinar o espaço da formação de professores para o compartilhamento de práticas de ressignificação do ensino de Língua Portuguesa. De modo específico, objetiva-se: discutir sobre a importância da formação de professores como meio de reflexão e transformação de práticas pedagógicas; apresentar a *gamificação* como estratégia de ensino produtivo; relatar o uso de práticas *gamificadas* com foco nos descritores de Língua Portuguesa do SAEB.

Em conclusão, aponta-se a formação de professores como um espaço de ressignificação das práticas pedagógicas, entre as quais colocamos o estudo dos descritores de Língua Portuguesa do SAEB. Esse estudo, em preparação dos alunos para o teste, pode ultrapassar os limites das metodologias tradicionais e ser feito de forma atrativa, por meio de jogos, *quizzes*, trilhas e outros meios que ultrapassem o habitual treino de assinalar itens, promovendo uma construção de habilidades e competências que, de fato, faça sentido para o aluno.

METODOLOGIA

Esta seção apresenta a caracterização da pesquisa, iniciando com um olhar sobre os objetivos traçados, a partir dos quais, o estudo se define como exploratório, visto que intentou a ampliação de conhecimentos sobre práticas gamificadas; e descritivo, por trazer à lume observações, registros e análises da execução do objeto, a partir da experiência vivenciada.

Quanto aos procedimentos técnicos, configura-se como pesquisa bibliográfica, a partir de publicações pertinentes à temática investigada; e pesquisa participante, a partir da qual obteve-se propriedade para a construção dos resultados, expostos a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultados dessa pesquisa, fez-se um levantamento de práticas vivenciadas no contexto da formação de professores de Língua Portuguesa, dos anos finais do Ensino Fundamental, no município de Acopiara-CE. Dentre um vasto conjunto que envolve a *gamificação*, foram selecionadas cinco atividades que se relacionam ao trabalho com os descritores do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), desenvolvidas entre os anos de 2019 e 2023.

A opção pelo foco nessa temática deu-se por ser uma questão enfatizada nos anos finais, a qual é trabalhada, muitas vezes, por meio de simulado impresso. Contudo, sem tirar o mérito dessa ação, defendemos que atividades que envolvem jogos, ludicidade e movimento entre os alunos trazem excelentes contribuições para que estes desenvolvam as competências e habilidades esperadas.

Nesse sentido, as práticas *gamificadas* selecionadas foram: Trilha dos Descritores, Estouro dos Descritores, Raspadinha dos Descritores, Batalha dos Descritores e Campeonato das Casas. As quatro primeiras abordam o conjunto total ou parcial de descritores que compõem a Matriz de Referência de Língua Portuguesa do SAEB, ao passo que a última contempla uma habilidade específica: distinguir fato de opinião relativa ao fato. A seguir, serão detalhadas as atividades e os resultados obtidos.

a) Trilha dos Descritores – Descrição: formou-se uma trilha no chão com cartões numerados, consecutivamente, de D1 a D23 – contemplando todo o conjunto de descritores, sendo intercalada por cartões com bônus ou desvantagens, como: avance 3 casas, perde 1 ponto ou passa a vez. O grupo foi dividido em duas equipes,

representada por um participante de cada, com a função de fazer o percurso sobre a trilha. Jogava-se o dado e esse participante caminhava pelo número de casas correspondente, ao passo que o grupo teria que responder à questão – que ficava em envelopes igualmente numerados na mesa do formador – referente ao descritor do cartão em que ele parasse, ou recebendo bônus ou penalidade. A equipe vencedora foi aquela que conseguiu chegar ao final da trilha primeiro. Resultado: percebeu-se engajamento e euforia entre os participantes, além de comportamento competitivo. Houve cooperação entre os membros do grupo, com a finalidade de combinar a resposta correta, e era nítido o desejo de acertar e conseguir vencer a trilha.

- b) Estouro dos Descritores – Descrição: foram fixadas bexigas em uma parte da parede do espaço de formação, contendo em seu interior um papel dobrado com um número aleatório de descritor. Os participantes foram convidados a virem, espontaneamente, estourar uma bexiga e responder a uma questão – que era mostrada pelo projetor de slides. Quando não sabia ou se errasse, o grupo o ajudava a encontrar a resposta correta. Resultado: não houve divisão de grupo nem pontuação, porém a turma se empolgou com os estouros e com a questão surpresa, mostrando o desejo de participar após cada questão respondida, além da cooperação entre o grupo de professores.
- c) Raspadinha: Em cartaz impresso, de tamanho grande, foram colocados 15 itens, encobertos por massa de modelar amassada. A exemplo da atividade anterior, a participação foi espontânea e não houve pontuação, porém, essa atividade trouxe o efeito surpresa quando a massa era removida com auxílio de uma moeda. Das alternativas, 6 continham o número de um descritor, 6 continham premiações em doces e 3 continham a imagem de um mico. Se o participante raspasse a questão que tinha o mico, o grupo escolhia uma tarefa para que ele executasse. Resultado: apesar do receio de “pagar o mico”, a atividade promoveu integração da equipe, colaboração e o desejo de acertar as questões com os descritores.
- d) Batalha dos Descritores – Descrição: esse jogo foi elaborado à luz do tradicional Batalha Naval. O grupo foi dividido em duas equipes e a pontuação, definida pelas respostas que acertassem, era anotada por um técnico de apoio. Cada grupo tinha um representante que escolhia a localização, combinada por letra e número. Das 16 alternativas, algumas continham número de descritor, que correspondia a uma questão a ser respondida com auxílio do grupo; outras continham bônus ou desvantagens. O jogo terminava quando todas as alternativas fossem exploradas. É importante pontuar que os comandos, em cada localização, eram encobertos pela imagem de uma bomba.

Resultado: Foi um jogo que trouxe desafio aos participantes, tanto ao grupo de dar a dica para o representante, na tentativa de acertar nas alternativas com bônus, quanto ao representante, quando, na euforia, esquecia de combinar com o grupo e já falava uma localização.

- e) Campeonato das casas – Descrição: este jogo foi elaborado a partir do conteúdo da saga de Harry Potter, uma série de sete romances de fantasia, de autoria da britânica J. K. Rowling. Harry é um garoto que se descobre bruxo aos 11 anos de idade, ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. A prática foi criada a partir de um jogo de cartas, que traziam a descrição de um fato ou opinião sobre a saga, e os participantes tinham a tarefa de responder do que se tratava: fato ou opinião. O grupo foi dividido em quatro equipes, identificadas pelas quatro casas que constituem as narrativas, simbolizadas tanto por seus nomes originados na obra literária quanto pelas cores: azul, amarelo, vermelho e verde. Havia um dado, cujas faces traziam as quatro casas, mais um ícone com 3 personagens, que indicava o ganho de 3 pontos no caso de acertar a questão a ser respondida e um que trazia uma personagem de uma menina-fantasma, que indicava a perda de 1 ponto e da vez de jogar. Resultado: além da euforia dos participantes desde a visualização da mesa de jogo com as obras literárias, foi notório o envolvimento e o senso de competitividade de todos, do início ao final do jogo. Ressalta-se também, a capacidade de negociação dentro do grupo, quando o pensamento sobre a resposta era divergente entre os membros.

De modo a sintetizar o relato acima exposto, traz-se uma teoria de Santaella *et al.* (2018), segundo a qual a *gamificação* é eficaz em processos educacionais por vários motivos, entre os quais se destacam cinco: facilita o aprendizado, pois as pessoas gostam de aprender; oferece desafios que dão sentido a atividades anteriormente desinteressantes; proporciona *feedbacks* rápidos e claros, ao contrário das atividades tradicionais; cria um sentimento de importância e propósito nas tarefas; e gera prazer autotélico, em que o ato de jogar é prazeroso por si só.

Por fim, os resultados obtidos a partir das vivências relatadas nesta seção condizem com o pensamento dos autores e corroboram que as práticas *gamificadas* aproximam os aprendizes do aprendizado, uma vez que os coloca como sujeitos ativos, que constroem o conhecimento de forma lúdica e cheia de significado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante desse cenário, a formação de professores deve ser vista como um processo contínuo de reflexão e ação, que busca integrar teoria e prática de maneira significativa. Ao compreender os saberes docentes e sua evolução, e ao reconhecer a prática pedagógica como uma atividade complexa e multifacetada, os programas de formação devem incluir em sua pauta o desenvolvimento de práticas inovadoras e eficazes.

Ressalta-se, ainda, que a integração e a interação presentes nas atividades *gamificadas* permitem que os alunos construam conhecimento, assumindo o papel de protagonistas de sua própria aprendizagem. Essa abordagem facilita a internalização dos conteúdos de maneira mais sólida e colaborativa.

Por fim, além de promover a aprendizagem ativa, essas práticas também incentivam a autonomia dos alunos, pois, ao buscarem respostas e resolverem problemas, os estudantes refletem sobre suas decisões e aprendizados, tornando-se responsáveis por seu próprio progresso.

Palavras-chave: Formação de Professores, Língua Portuguesa, Práticas *gamificadas*, Descritores do SAEB.

REFERÊNCIAS

BETERELLI, K. C. A parceria universidade-escola possibilitando reflexões sobre os modelos de formação docente e as avaliações externas. In: NACARATO, A. M.; SOUZA, D. A.; BETERELLI, K. C. (org.). **Entre cruzando vozes e olhares: letramentos, avaliações externas e cotidiano escolar**. São Paulo: Mercado de Letras, 2013. 264 p.

LA FUENTE, Jenifer Ianof de. Gamificação em práticas com leituras literárias. **Anais do Simpósio Internacional do Ensino de Língua, Literatura e Interculturalidade**. 2020. Disponível em: <https://www.anais.ueg.br/index.php/sielli/article/view/14261>. Acesso em: 20 abr. 2024.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification**, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. MJVPress: Rio de Janeiro, 2013.