



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE**  
**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA**

**LITIELY SILVA FERREIRA**

**GAMIFICAÇÃO: METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM GÊNEROS  
DISCURSIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

**CAJAZEIRAS - PB**

**2022**

**LITIELY SILVA FERREIRA**

**GAMIFICAÇÃO: METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM GÊNEROS  
DISCURSIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras – como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciado em Letras.

**Orientadora:** Profa. Dra. Maria Vanice Lacerda de Melo Barbosa

**CAJAZEIRAS – PB**

**2022**

F323g Ferreira, Litiely Silva.

Gamificação: metodologia de ensino e aprendizagem em gêneros discursivos no ensino fundamental II / Litiely Silva Ferreira. - Cajazeiras, 2022.

40f.: il.

Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Vanice Lacerda de Melo Barbosa.

Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa) UFCG/CFP, 2022.

1. Gamificação. 2. Gêneros discursivos. 3. Língua portuguesa - ensino. 4. Metodologia de ensino. 5. Aprendizagem.. I. Barbosa, Maria Vanice Lacerda de Melo. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU - 37.091.3

**LITIELY SILVA FERREIRA**

**GAMIFICAÇÃO: METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM  
GENEROS DISCURSIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras – como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciado em Letras.

**Aprovado em: 23/08/2022**

**BANCA EXAMINADORA**



**Profa. Dra. Maria Vanice Lacerda de Melo Barbosa  
(UAL/PROFLETRAS/CFP/UFCG - Orientadora)**



**Me. Daniel Soares Dantas  
(UFPB - Examinador 1)**



**Profa. Ma. Maria Aparecida de Sousa Cardoso  
(ENEMJAA - Examinadora 2)**

*Ao Senhor Jesus;*  
*A meus avós, Tica e Miguel;*  
*Ao meus pais, Luiz e Mazé.*

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente ao Senhor Jesus, porque dele é o Reino, a honra e a glória.

À Igreja que me apoiou em oração. Na corrida, todos correm de braços abertos para que todos alcancem a linha de chegada e ninguém fique para trás. Obrigada por correrem junto comigo.

Ao meu esposo, Rafael. Agradeço pelo apoio, cuidado e amor. As noites em claro me esperando até concluir minha escrita. Vejo o amor de Deus na minha vida. Amo você.

À orientadora Profª. Dra. Maria Vanice Lacerda de Melo Barbosa, a quem sou muito grata pela paciência, atenção e encorajamento. Louvo ao Senhor pela sua vida.

Aos meus amigos, Idianara, Hugo e Tairam. Obrigada pelo companheirismo, amor e cuidado.

A minha família, Luiz, Maria José, Leticia, Tassy e nossa pequena Tessália. Obrigada pelas palavras de encorajamento e amor.

## RESUMO

Esta pesquisa partiu da observação referente ao desafio que os professores enfrentaram durante o período da COVID-19, quando a escola mudou da forma de ensino presencial para o ensino no ambiente digital. Devido às mudanças, verificou-se a necessidade de refletir e criar uma metodologia que pudesse motivar relevantemente a aprendizagem dos alunos sobre os gêneros discursivos. Nesse viés, propomos trabalhar com uma das metodologias ativas presentes na BNCC, a *gamificação*. O objetivo geral aplicar a *gamificação* como metodologia ativa de ensino e aprendizagem sobre os gêneros discursivos. Em meio a tantas mudanças, podemos abordar a *gamificação* como metodologia de engajamento nas aulas de ensino de gêneros discursivos, estes que foram escolhidos, tendo em vista a diversidade e por serem, provavelmente, difíceis de serem trabalhados de forma eficaz com todos os discentes em sala de aula. A metodologia ativa de ensino, poderá apontar soluções de engajamento no ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa (LP), especificamente sobre os gêneros discursivos. Essa nova técnica pode motivar modelos de experiências de aprendizagens engajadoras tendo como alvo as novas comunidades, os novos perfis de alunos chamados de nativos digitais, conectados às novas tecnologias, que se comunicam de forma virtual e que estão em constantes mudanças. Sendo assim elaboramos uma proposta didática: a *gamificação* como metodologia ativa no ensino de gêneros discursivos com o tema do filme “divergente”. Para este trabalho, foi realizado um levantamento bibliográfico de cunho qualitativo, através de leituras exploratórias de trabalhos já existentes que abordam as informações primordiais referentes ao conceito à prática da *gamificação*.

**Palavras-chave:** Gamificação, Gêneros discursivos, Ensino de Língua Portuguesa.

## ABSTRACT

This research started from the observation referring to the challenge that teachers faced during the COVID-19 period, when the school changed from the traditional way of teaching to teaching in the digital environment. Due to the changes, there was a need to reflect and to create a methodology that could relevantly motivate students' learning about discursive genres. In this bias, we propose to work with one of the active methodologies present in the BNCC, gamification. The main objective is to apply the gamification as an active methodology for teaching and learning about discursive genres. In the midst of so many changes, we can approach gamification as a tool for engagement in discursive genre teaching classes, which were chosen in view of the diversity and for being, probably, difficult to be worked effectively with all students in the classroom. The active methodology of can point out solutions for engagement in teaching and learning in Portuguese Language (PL) classes, specifically on the discursive genres. This new technique can motivate models of engaging learning experiences targeting new communities, the new profiles of students called digital natives, connected to new technologies, who communicate virtually and are on constantly changing. Thus, we elaborated a didactic proposal: gamification as an active methodology in the teaching of discursive genres with the theme of the film *Divergent*. For this work, a bibliographic survey of qualitative nature was carried out, through exploratory readings of existing works that address the primary information referent the concept and practice of gamification.

**Keywords:** Gamification, Discursive genres, Portuguese Language Teaching.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	-	Diferenciação entre Jogos Sérios e <i>Gamification</i> .....	17
Figura 2	-	Tipos de elementos que podem ser usados na experiência de um sistema <i>gamificado</i> .....	19
Figura 3	-	Capa do Livro e do DVD da obra “DIVERGENTE.....	25
Figura 4	-	Significado de cada facção no livro/filme, “Divergente”.....	26
Figura 5	-	Classificação dos gêneros discursivos.....	27
Figura 6	-	Proposta de recompensa transaccional.....	28
Figura 7	-	Exemplos de narrativas de aventuras.....	29
Figura 8	-	Exemplo de autobiografia.....	29
Figura 9	-	Carta de reclamação.....	30
Figura 10	-	Resenha crítica de um livro.....	30
Figura 11	-	Bula <i>online</i> .....	31

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

BNCC	-	Base Nacional Comum Curricular
CFP	-	Centro de Formação de Professores
LP	-	Língua Portuguesa
PB	-	Paraíba
PCNs	-	Parâmetros Curriculares Nacionais
SD	-	Sequência didática
TCC	-	Trabalho de Conclusão de Curso
TDIC	-	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
UAL	-	Unidade Acadêmica de Letras
UFCG	-	Universidade Federal de Campina Grande

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 OS GÊNEROS DISCURSIVOS .....</b>	<b>13</b>
2.1 O ENSINO DE GÊNEROS DISCURSIVOS EM SALA DE AULA .....	14
<b>3 GAMIFICAÇÃO: CONCEITOS .....</b>	<b>16</b>
3.1 O USO DO ELEMENTOS DE JOGOS NO AMBIENTE ESCOLAR .....	18
3.2 A APRENDIZAGEM MOTIVACIONAL PELA GAMIFICAÇÃO .....	21
3.3 GAMIFICAÇÃO: ENSINO CONVECIONAL EM TRANSIÇÃO COM AVANÇO TECNOLÓGICO .....	22
3.4 PROPOSTA DIDÁTICA: A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GÊNEROS DISCURSIVOS COM O TEMA DO FILME “DIVERGENTE” ..	25
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>40</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A inquietação de trabalhar com a gamificação surgiu em 2020, ano que a população estava vivendo uma nova rotina por causa de uma pandemia mundial, a COVID-19. Nesse ínterim, a Educação passou pelo desafio de se adaptar aos ambientes digitais, pois o ambiente presencial de ensino não era mais possível por causa da medida de combater a proliferação do vírus. Logo, foi necessária tomar a medida de ficar em casa e a escola precisou se adaptar aos ambientes virtuais para ensinar.

Dessa forma, algumas mudanças aconteceram na educação, a exemplo das avaliações impressas que foram trocadas por avaliações *online* por meio do *Google Meet* e o *Zoom*, ambientes de comunicação que se tornaram salas de aulas virtuais. Logo foi posto em prática o ensino híbrido que é a maneira online e presencial de ministrar as aulas. Assim, pensando nessas mudanças e o tempo limitado que o professor tem em sala de aula para apresentar o estudo sobre gêneros discursivos, apresentaremos como solução a nova metodologia inserida nas novas práticas de ensino pela BNCC, a *gamificação*. Dessa forma, poderíamos utilizá-la como ferramenta de engajamento nas aulas de ensino de gêneros discursivos e explorar o máximo de gêneros possíveis quanto aos conceitos, leitura e produção.

Em busca de promover melhor a aprendizagem do aluno em gêneros discursivos, precisamos compreender que pode ser um desafio para o professor apresentar alguns gêneros em sala de aula. De acordo com Rossi-Lopes (2005), nem todos os gêneros se prestam bem à produção escrita na escola porque suas situações de produção e de circulação social seriam dificilmente reproduzidas em sala de aula ou, porque o professor julga conveniente priorizar, em certos momentos, atividades de leitura. Sendo assim, poderíamos buscar a solução para melhorar o ensino com a incorporação do sistema de *gamificação*, elevar a aprendizagem do aluno tanto para leitura como para produção de muitos gêneros.

Diante desse cenário, alguns questionamentos podem ser levantados: É possível aprender de maneira mais compatível com a realidade atual e promover mais engajamento? Como tornar as aulas mais interativas? Como a *gamificação*, metodologia ativa de aprendizagem, pode adentrar na sala de aula para potencializar o trabalho com gêneros discursivos? Como surgiu a metodologia ativa? Como elaborar uma intervenção didática *gamificada* para o ensino de gêneros discursivos?

A Gamificação pode ser uma ferramenta que melhora o Ensino e Aprendizagem nas aulas de Língua portuguesa (LP), especificamente em gêneros discursivos. E o uso dos

elementos *games* poderá motivar o aluno a imergir no conteúdo abordado pelo professor em sala de aula presencial ou remotamente.

Segundo Burke (2015), a gamificação tem sido aplicada para envolver pessoas em algo que vai muito além da simples inovação. A metodologia ativa pode ser usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida das pessoas. Estamos vivendo um tempo em que o professor precisa criar métodos eficientes para chamar a atenção do aluno no espaço escolar.

Temos nos nossos ambientes escolares, os Smartphones com as suas redes sociais, jogos, aplicativos bastante envolventes que contribuem para a falta de atenção por parte dos alunos durante as aulas e quando se trata daqueles alunos que trabalham e necessitam estudar à noite o cansaço, a falta de motivação podem atrapalhar o engajamento dos alunos nas aulas. Logo, a gamificação pode criar modelos de experiências de aprendizagens engajadoras e o seu alvo podem ser as novas comunidades, novos perfis de alunos que estão na maioria do tempo conectados à internet.

Diante desse contexto social, o professor pode enfrentar muitos desafios. Ensinar os conteúdos programáticos de LP com a metodologia de ensino tradicional pode não ser eficaz na aprendizagem do aluno. Em busca de inovação, aprimoramento e eficácia na aprendizagem do discente, o uso de elementos *games* nas aulas de LP, especificamente em gêneros discursivos pode ser a solução dos problemas.

Atualmente, os gêneros circulam em formato digital e impresso. Na compra de algum produto ou serviço, a nota fiscal é gerada como documento digital e enviada por *e-mail* para ficar armazenada e acessível para impressão e para provável utilização em momento oportuno, as músicas estão em plataformas digitais, as bulas de remédios estão disponíveis em forma digital por aplicativos de *internet*, cartazes verbais e não verbais são criados de forma digital para divulgação em rede sociais *etc.*

Com base em reflexão sobre as novas tecnologias que estão quase sempre presentes no cotidiano do aluno em diversos ambientes sociais, e atualmente na escola, pensamos que esta pesquisa poderá contribuir para o surgimento de novas ideias, métodos, discussões para trabalhos acadêmicos sobre o tema proposto a fim de subsidiar o professor com maior conhecimento sobre metodologias ativas de ensino e melhorar o processo de aprendizagem dos alunos apresentando as possíveis soluções ao usar a gamificação.

Temos como objetivo geral, aplicar a *gamificação* como metodologia ativa de ensino e aprendizagem sobre os gêneros discursivos. Para isso, vamos discutir um pouco sobre os

conceitos da *gamificação*, analisar a forma de ensino convencional dos gêneros discursivos nas aulas em LP em contraste com as aulas com o uso da *gamificação*, apresentar os elementos da ferramenta que poderão promover o engajamento dos alunos em gêneros discursivos e apresentaremos uma intervenção didática dentro de um sistema *gamificado*.

Contudo, este trabalho, será realizado um levantamento bibliográfico de cunho qualitativo. Como pesquisa básica, o objetivo é apresentar e encorajar o uso da *gamificação* em gêneros discursivos. Essas informações servirão como base para a elaboração dos estudos da proposta a partir do tema dessa pesquisa.

O desenvolvimento da pesquisa se dará por meio de uma leitura exploratória da obra de Alves (2014), Burke (2015), Busarello (2016) e Fadel (2014). Todas as obras poderão conter as informações primordiais do conceito à prática sobre a *gamificação*. Será realizada uma leitura seletiva da qual extrairemos métodos, resultados, conclusões, ano e autores. Dessa maneira, poderemos analisar outros trabalhos acadêmicos, artigos científicos, questionários, atividades já existentes sobre o tema visando coletar o máximo de dados que beneficiem a execução dessa pesquisa que é aplicar a *gamificação* como metodologia ativa nas práticas de ensino nas aulas de LP sobre gêneros discursivos, especificamente para turmas do Ensino Fundamental II, abrangendo do 6.º ao 9.º ano.

Com base na coleta de dados, iremos fazer uma leitura analítica com finalidade de responder o problema da pesquisa em questão. Supondo que algumas escolas buscam formas interativas de ensino ao permitir o uso de *tablets* e computadores nos anos finais, podemos considerar que o uso da metodologia ativa em sala de aula demonstra a necessidade da escola em tornar as práticas de ensino e aprendizagem mais atrativas e engajadoras para seus alunos. A *gamificação* poderá oferecer esse engajamento e novas experiências no processo de ensino e aprendizagem.

## 2 OS GÊNEROS DISCURSIVOS

Quando falamos de gêneros discursivos, pensamos em Marcuschi e Bakhtin. Mas nosso foco aqui é apresentar uma visão geral. Podemos afirmar que de acordo com estes autores, os gêneros são fenômenos históricos associados à nossa vida cultural e social com função de organizar nossas ações comunicativas corriqueiras.

Segundo Barbosa, (2015, p. 91) “os gêneros, de um modo geral, são sempre vistos como ferramentas de interação que têm a função de realizar atividades formais ou informais de maneira eficaz”. Portanto, os gêneros fazem parte do nosso cotidiano e são indispensáveis quando precisamos nos comunicar. Sendo assim, compreendemos a importância do ensino dos gêneros discursivos na escola.

Na sala de aula, o aluno estuda na maioria das vezes a composição, as características de algum gênero a exemplo da carta, da bula, do rótulo, do romance, do debate entre outros, mas pode ser bem difícil falar de todos os gêneros em sala de aula, pois de acordo com Marcuschi “os gêneros não são instrumentos estanques e enrijecedores de ação criativa. Caracterizam-se como eventos textuais altamente maleáveis, dinâmicos e plásticos” (DIONISIO; BEZERRA e MACHADO, 2002, p. 19). Diante desse pressuposto, constatamos que, os gêneros são muitos e podem sofrer mudanças conforme a eventualidade da situação comunicativa. Isso significa que mesmo com as modificações, a identidade do gênero discursivo permanecerá.

O avanço tecnológico contribuiu bastante para que os gêneros sofressem mudanças e para que surgissem novos gêneros além da comunicação escrita. Segundo o estudo sobre gêneros textuais em Dionisio, Bezerra e Machado (2002, p. 19), “surgem emparelhados a necessidade e atividades sócio-culturais, bem como na relação com inovações tecnológicas, o que é facilmente perceptível ao se considerar a quantidade de gêneros textuais hoje existentes em relação a sociedade anterior à comunicação escrita”.

Até chegarmos aos dias atuais, Dionisio, Bezerra e Machado (2002) afirmam que o desenvolvimento dos gêneros passou por quatro fases. A primeira fase aconteceu por meio da oralidade, a segunda fase se deu por meio da invenção da escrita, assim surgindo os tipos de textos, e a terceira fase com a criação da cultura impressa causando assim, uma ampliação de gêneros na sociedade e estamos vivendo a quarta fase que é a cultura eletrônica, convivemos com a tecnologia da *internet* que causa uma explosão de novos gêneros e de novas formas de comunicação na oralidade e na escrita. Portanto, cabe à escola planejar e colocar em ação a melhor forma de trabalhar com os gêneros, apropriar-se quanto as suas características, dominar para ensinar o aluno a compreender e produzir sem desprezar os traços linguísticos.

## 2.1 O ENSINO DE GÊNEROS DISCURSIVOS EM SALA DE AULA

Estamos passando por mudanças importantíssimas quanto às práticas de linguagens, devido às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Segundo o documento da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), o componente LP na BNCC dialoga com documentos e orientações curriculares produzidos nas últimas décadas, a exemplo dos PCNs.

De acordo com Brasil (2018), os gêneros são práticas contemporâneas de linguagem, aquelas que contribuem para o desenvolvimento de leitura, produção e tratamento das linguagens e estão no processo de crescimento na participação em prática de diferentes esferas e campos de atividades humanas. O ensino de gêneros em sala de aula pode ser fundamental para que o aluno desenvolva melhor suas capacidades de leitura e de escrita. Outrora, tínhamos o texto como objeto de análise, olhávamos para sua estrutura, forma e menosprezávamos o contexto e a finalidade. Segundo Rojo e Cordeiro (2004, p. 7):

[...] nas práticas ligadas ao uso, à produção e à circulação dos textos, faz-se abstração das circunstâncias ou da situação de produção e de leitura desses textos, gerando uma leitura de extração de informações (explícitas e implícitas) mais do que uma leitura interpretativa, reflexiva e crítica, e uma produção guiadas pelas formas e pelos conteúdos mais que pelo contexto e pelas finalidades dos textos.

Diante desse pressuposto, os gêneros discursivos foram tomando destaques pela preocupação de alunos se formarem com apenas a simples capacidade de decodificar os textos. Então, os gêneros discursivos passaram a ser um bom instrumento para o ensino de leitura e de produção de textos escritos e orais.

A proposta de ensino dos gêneros, de acordo com Dolz e Schneuwly (2004) é que devemos selecionar e fazer um trabalho dirigido, sem fazermos uma seleção aleatória, mas que seja feito um agrupamento. Dessa forma, Zavam e Almeida (2008) transcrevem uma parte das orientações dada por Eliana Gagliardi e Heloísa Amaral, no Manual do professor da *Coleção Trabalhando com gêneros do discurso* que seguem a mesma divisão de Dolz e Schneuwly, porém acrescentam algumas capacidades relativas à compreensão (oral e escrita) que serão descritos abaixo, conforme Zavam e Almeida (2008, p. 16-17, grifo das autoras):

- a) **Gêneros da ordem do narrar:** aqueles cujo o domínio social é o da cultura literária ficcional e cuja capacidade de linguagem dominante é a mimese da ação por meio da criação ou reconstrução de uma intriga no domínio do verossímil. Exemplos desses: conto de fadas, fábula, lenda, narrativa de aventura, narrativa de ficção científica, romance policial, crônica literária, etc.
- b) **Gêneros da ordem do relatar:** aqueles cujo domínio social é o da memória e da documentação das experiências humanas vividas e cuja capacidade de linguagem



dominante é a representação pelo discurso de experiências vividas, situadas no tempo. Exemplos desses gêneros: relatos de experiência vivida, diários, testemunho, autobiografia, notícia, reportagem, crônicas jornalísticas, relato histórico, biografia, etc.

- c) **Gêneros da ordem do argumentar:** aqueles cujo domínio social de comunicação é o da discussão de assuntos ou problemas sociais controversos, visando a um entendimento a um posicionamento diante deles e cuja capacidades dominantes são o uso dos movimentos de sustentação, refutação e negociação de tomada posições e o reconhecimento de situações argumentativas e dos movimentos argumentativos utilizados. Exemplos desses gêneros: diálogo argumentativo, carta do leitor, carta de reclamação, carta de solicitação, editorial, ensaio, resenhas críticas, artigo assinado, etc.
- d) **Gêneros da ordem do expor:** aqueles que veiculam o conhecimento mais sistematizado que é transmitido culturalmente (conhecimento científico e afins)) e cuja capacidade de linguagem é a apresentação textual de diferentes formas de saberes. Exemplos desses gêneros: seminário, conferência, verbete de enciclopédia, texto explicativo, resumos de textos explicativos, resumos de texto expositivos, resenhas, relato de experiência científica, etc.
- e) **Gêneros da ordem do instruir ou prescrever:** aqueles que englobariam textos variados de instrução, regras e normas e que pretendem, em diferentes domínios, a prescrição ou a normatização de ações cuja capacidade dominante é a regulação mútua de ações. Exemplos desses gêneros: receitas, instruções de uso, instruções de montagem, regras de jogos, bulas, regulamentos, regimentos, constituição, etc.

Sendo assim, podemos compreender que ensinar gêneros na sala de aula não é uma tarefa simples, pois requer do professor planejamento e criteriosidade para selecionar os tipos de gêneros a serem trabalhados em sala de aula. Para facilitar, podemos trazer para discussão uma nova ferramenta capaz de mudar a forma do ensino, a fim de alcançar o maior objetivo na educação que é a aprendizagem do aluno, no patamar de concorrer com as distrações tecnológicas – a *gamificação*.

### 3 GAMIFICAÇÃO: CONCEITOS

Segundo Alves (2014, p. 24), “*Gamification* é um conceito emergente no Brasil, tem aparecido em diferentes grafias. Alguns utilizam *Gamification*, outros *Gamefication*”, a autora finaliza com o termo aportuguesado como *gamificação*, termo escolhido para usar nesse trabalho. A *gamificação* faz parte das metodologias ativas que promovem engajamento. As metodologias ativas é a forma de ensino em que o aluno é colocado como protagonista da sua própria aprendizagem, estão inseridas no planejamento escolar com o objetivo de motivar, dinamizar e engajar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

Em primeiro lugar, vale ressaltar que a *gamificação* não significa a criação de jogos, mas a utilização do pensamento da mecânica de jogos em um contexto de não-jogo. O termo *gamificação* é apresentado por Fadel *et al.* (2014, p. 6):

O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários).

Compreendemos, então, que, apesar da gamificação estar entre a novas metodologias ativas, a ferramenta já está em uso há um tempo na sala de aula. Atualmente, estamos em busca de nos aprimorar mais, em busca de um melhor planejamento, melhor entendimento quanto aos objetivos de aprendizagem e ter a clareza de que o maior recompensado na aplicação da *gamificação* é o aluno por ter a chance de obter melhor conhecimento sobre o assunto aplicado por meio de uma nova metodologia de ensino.

Segundo Busarello (2016), *gamificação* se apresenta como uma sistemática para a resolução de problemas, para o aumento da motivação, para o engajamento de determinados públicos. Como todo sistema que possui mecanismo, a gamificação possui os seus mecanismos que visam a imersão do indivíduo.

O engajamento é calculado pelo tempo que o indivíduo fica envolvido e o nível se baseia pelo grau de dedicação e esforço que a pessoa coloca em prol do determinado objetivo geral. Busarello (2016) afirma que sua utilização contribui para a criação de um ambiente ímpar, com a eficácia na retenção da atenção do indivíduo, para a motivação e desenvolvimento cognitivo, a exemplo, o estudante. Dentro disso, afirma que:

Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação

intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos. (BUSARELLO, 2016, p. 17).

A atenção do aluno baseia-se por meio dos mecanismos dos jogos que, através das experiências vividas por ele, fazem com que busque novas perspectivas internas e externas de ressignificação. O sentimento de estímulo à criatividade e pensamento autônomo dará ao aluno a satisfação de aprender, fugindo, assim, do peso de se sentir obrigado a estudar. Na figura seguinte podemos conhecer conforme Busarello (2016, p.30), a diferença entre jogos sérios e *gamification* para compreender melhor a *gamificação*:

**Figura 1** – Diferenciação entre Jogos Sérios e *Gamification*



Fonte: BUSARELLO (2016, p. 30).

No Figura acima, compreendemos que o conceito de jogos e o conceito de *gamificação* não se limita à utilização de mecânica de jogo, mas à resolução de problemas em busca de motivar e engajar o grupo em questão. Os jogos se dão pela experiência dada ao uso de mecanismo dos jogos com o intuito de educar através dos jogos mesclados com determinado assunto. Por outro lado, a *gamificação* estimula os objetivos intrínsecos do indivíduo, utilizando os elementos em contexto fora do jogo.

### 3.1 O USO DO ELEMENTOS DE JOGOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Jogamos porque é prazeroso, divertido e é uma forma de sair do mundo real. É uma ação voluntária. Portanto, se o jogador fazer por ação obrigatória, esta ação deixa de ser um jogo. Dessa maneira, Alves (2014, p.18) afirma que “ao transportarmos os *games* para o ambiente de aprendizagem, vamos utilizar os elementos de um *game*, mas na essência não será puramente um *game*”, portanto, o *game* terá uma finalidade didática.

Visto que o conceito do *game* pode ser uma atividade voluntária, abstrata e quantitativa, podemos entender como se daria o uso dos elementos dos jogos no ambiente escolar, a exemplo do elemento desafio. Para Alves (2014, p. 22), “o desafio mobiliza o jogo”, quando somos desafiados a alcançar um objetivo, nasce na gente a necessidade de superação. Logo, no ambiente de aprendizagem, é importante deixar o objetivo bem definido.

Com efeito, devem existir as regras, outro elemento importante para ser aplicado no planejamento da suposta atividade *gamificada*, pois é através delas que são estruturados os jogos e são capazes de estabelecer ações sequenciais. O aluno entende o procedimento por meio das regras, vai saber o que é justo e através das regras os estudantes recebem do professor as instruções como pensamento de jogos e não como ordens diretas do professor. Então, Alves (2014, p. 22) afirma, “para que o jogador alcance o objetivo ele precisa desenvolver o pensamento estratégico [e que] por meio das regras podemos limitar a forma de se alcançar o objetivo, propondo diferentes situações e problemas até que o resultado seja alcançado”.

Podemos falar de outro elemento que pode causar o engajamento na aula que seria a presença de *feedback* constante. Nos jogos, o *feedback* imediato conduz o jogador a querer avançar cada vez mais, no decorrer que ele recebe o resultado imediato (pontuação, mudança de fase ou reconhecimento), surge nele o interesse de se engajar mais e mais.

Os elementos citados acima são exemplos que fazem parte de uma caixa de ferramentas utilizadas para gerar modelos de aprendizagem *gamificada*. Para Kevin Werbach (*apud* ALVES, 2014, p. 41), “os elementos são padrões regulares que podem ser combinados de diferentes maneiras para que você construa um jogo”. Podemos compreender que não há uma combinação exata que possamos aplicar, pois temos a liberdade de selecionar aqueles que se encaixam melhor para a conquista do objetivo.

Por existirem diferentes tipos de elementos que possibilitam o uso em diversas ocasiões na experiência promovida em um sistema *gamificado*. Alves (2014) nos mostra a figura que representa os grupos de elementos que estão disponíveis. Alguns modelos de estudo sobre

*gamificação* se apoiam sobre a mecânica, dinâmica e estética. Vejamos o modelo de estudo de Kevin Werbach, ilustrado na figura a seguir:

**Figura 2** - Tipos de elementos que podem ser usados na experiência de um sistema *gamificado*



Fonte: Kevin Werbach (*apud* ALVES, 2014, p. 43).

Na Figura 2, temos a experiência representada em forma de círculo. É a experiência que buscamos em usar o sistema *gamificado* com o intuito de alcançar o objetivo no uso dos elementos dos games. Podemos avistar na parte superior da pirâmide, a **dinâmica**, elemento responsável por impor padrões e coerência à experiência. Segundo Alves (2014), eles não são as regras, são estruturas implícitas e as regras podem estar em sua superfície, mas também incluem elementos mais conceituais. Dentro deles estão as contrições, emoções, narrativas (*storytelling*), progressão e relacionamento.

De acordo com Alves (2014, p. 44, grifo da autora), podemos definir:

- **Constrições:** responsáveis por restringir o alcance do objetivo pelo caminho mais óbvio e assim incentivar o pensamento criativo e estratégico.
- **Emoções:** o objetivo é promover a aprendizagem com a emoção de realização do objetivo.
- **Narrativa (*Storytelling*):** é a estrutura que de alguma forma une os elementos do sistema *gamificado* e faz com que haja um sentimento de coerência, um sentimento de todo. A narrativa pode ser explícita e, nesse caso, é *storytelling*, mas diferente do contexto dos *games* não é necessário que haja uma história. O essencial é que a narrativa do sistema *gamificado* permita aos jogadores estabelecer uma correlação

com o seu contexto, criando conexão e sentido para que o sistema *gamificado* não se torne um amontoado de elementos abstratos.

- **Progressão:** diz respeito ao oferecimento de mecanismos, para que o jogador se sinta que está progredindo.
- **Relacionamento:** Pessoas interagindo. São elementos da dinâmica social que são também essenciais para o ambiente do *game*.

No ponto central da pirâmide, temos a **mecânica** de *games*, responsável por promover a ação. Alves (2014) afirma serem os “verbos” que movimentam as coisas adiante, a exemplo dos desafios, sorte, cooperação e competição, *feedback*, aquisição de recursos, recompensas, transações, turnos e estado de vitória.

Definições conforme Alves (2014, p.45, grifo da autora):

- **Desafio:** são os objetivos que são propostos para os jogadores alcançarem.
- **Sorte:** sensação que há alguma aleatoriedade ou sorte envolvida.
- **Cooperação e competição:** promovem o desejo de estar com outras pessoas engajados em uma mesma atividade para construir e alcançar o estado de vitória.
  - **Feedback:** faz com que o participante perceba que o objetivo proposto é alcançável e faz com o participante escolha estratégias diferentes.
  - **Aquisição de recursos:** investimento de recurso para conquistar algo maior.
  - **Recompensas:** são os benefícios que o participante conquista.
  - **Transações:** compra, venda e troca, Dentro do sistema *gamificado* serve para a movimentação para uma fase mais complexa.
  - **Turnos:** jogadas alternadas.
  - **Estado de vitória:** poder ser representado por maior conquista de pontos, conquista de território ou alcance do objetivo principal.

Na parte inferior estão os **componentes** do jogo sendo as representatividades dos elementos que estão no grupo da dinâmica e da mecânica. Dessa forma, temos as realizações, os avatares, *badges*, *boss fights*, coleções, combate, desbloqueio de conteúdo, doações, placar ou “*leaderbord*”, níveis, pontos, investigação ou exploração, gráfico social e bens virtuais. São eles capazes de fazer com que os sistemas funcionem. Em suma, os elementos do *game* são peças para que a experiência seja vivida dentro de um sistema *gamificado*, não são a criação de jogos. Podemos listar alguns deles de acordo com Alves (2014, p.46, grifo da autora):

- **Avatares:** mostram ao participante alguma representação visual de seu personagem ou papel.
- **Badges:** são as representações visuais das realizações ou resultados alcançados.
- **“Boss Fights”:** Para jogadores habituais. Batalha ou desafio difícil para passar para outra fase.
- **Investigação ou exploração:** implica e busca algo, fazer algo ou ainda explorar e investigar para alcançar resultados.
- **Níveis:** são graus diferentes de dificuldade para o desenvolvimento de habilidades.

Todos os elementos são peças que podem ser úteis dentro de um sistema *gamificado*. Os elementos servem para completar a experiência e podemos combinar de acordo com o objetivo.

### 3.2 A APRENDIZAGEM MOTIVACIONAL PELA GAMIFICAÇÃO

Segundo Alves (2014), aprender pode ser difícil, pois a aprendizagem é um processo. Ela depende da busca e motivação de cada pessoa. Alguns têm dificuldade de fixar um conteúdo, aprender um procedimento, caso não haja motivação, prática e aprofundamento nos estudos. Isso pode se justificar pelo fato de algumas pessoas terem uma memória curta. Portanto, se recebermos um novo conhecimento e se julgamos que esse conhecimento é irrelevante para nossa vida, logo esquecemos e o conteúdo não fixará.

Estudar sob pressão pode dificultar nossa aprendizagem. Podemos afirmar que ler por obrigação pode ser uma atividade cansativa. Isso porque “a motivação influencia tanto no processo de aprendizagem quanto o conhecimento anterior e experiências relacionados ao assunto em questão. O seu estilo de aprendizagem também afeta a forma e a velocidade com que você aprende” (ALVES, 2014, p. 54). Em suma, algumas pessoas precisam estar motivadas para aprender algo e dentro de um sistema de aprendizagem que contribua para seu desenvolvimento intelectual.

Dentro do ponto que fala sobre a aprendizagem, podemos falar das correntes em psicologia ligadas à aprendizagem, o cognitivismo que teoriza os estados mentais e o Behaviorismo que está ligado com o estudo comportamental das pessoas. Segundo Alves (2014), as duas correntes são importantes para *gamificação*, apesar de não ser bem compreendida, foram reunidos alguns aspectos essenciais sobre a motivação e algumas teorias que auxiliam na construção de aprendizagens *gamificadas*.

A motivação é relativa, pois as razões que motivam algumas pessoas podem não serem as mesmas que motivam outras. Poderíamos citar várias possibilidades de motivações que envolvem as pessoas no processo de aprendizagem, mas não daríamos conta de todas. Portanto, a motivação é a reunião das razões pelas quais alguém age de certa forma, sua etimologia é motivar + ção.<sup>1</sup>

A motivação pode ser interna e externa. Recebe o nome de motivação intrínseca quando é uma motivação interna, ou seja, o indivíduo é motivado por suas próprias razões, independente de um estímulo externo. Já quando o indivíduo é movido por um fator externo. Já quando o indivíduo é movido por um fator externo, ela recebe o nome de motivação extrínseca. A compreensão de ambas e a discussão existente entre elas nos ajudará quanto ao conceito *Gamification* e também será muito útil na arquitetura das soluções de aprendizagem *gamificadas*. (ALVES, 2014, p. 56, grifo da autora).

A motivação intrínseca está relacionada com o pessoal de cada um, não importa o que a pessoa pode ganhar, o processo de aprendizagem acontecerá de forma prazerosa no ponto que o indivíduo buscará, investigará e procurará forma de resolver até chegar em seu objetivo. Por outro lado, a motivação extrínseca se relaciona com o ambiente externo. Dessa forma, o indivíduo se preocupa com o que deixa de ganhar e o comportamento muda para assim poder estar dentro do padrão. Se todos fazem uma ação em busca de uma recompensa, naturalmente irão influenciar a outros. Justifica-se, então, certa afirmação de que para aprender, precisaremos de estímulos.

Conforme os estudos em Burker (2015), os estímulos extrínsecos nem sempre são suficientes para manter o engajamento, podem apenas causar um engajamento de curta duração. No entanto, os motivadores intrínsecos se apoiam em três elementos que são fundamentais: “1º) **Autonomia** – o desejo de comandar nossa própria vida; 2º) **Domínio** – a necessidade de progredir e se tornar melhor em algo que importa; e 3º) **Propósito** – o desejo de fazer o que fazemos por causa de algo maior que nós mesmos.”, Burker (2015, p. 30, grifos do autor). As motivações extrínsecas e as intrínsecas se complementam em um sistema *gamificado*, pois as motivações externas dependem das recompensas transacionais, mas os estímulos internos promovem um engajamento de longo prazo já que estão em um nível emocional.

### 3.3 GAMIFICAÇÃO: ENSINO CONVECIONAL EM TRANSIÇÃO COM AVANÇO TECNOLÓGICO

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.dicio.com.br/motivacao/>. Acesso em: 05 ago. 2022.



Braga (2013) afirma que a sociedade mudou, assim como as formas de aprender. Hoje, as práticas sociais dependem cada vez mais de novos recursos de comunicação e de trocas de informações oferecidas pelas novas tecnologias. O professor tem o papel importante de mediar as discussões e avaliar de modo que não se perca o objetivo das atividades propostas.

A utilização dos ambientes digitais junto com suas ferramentas são novos recursos que possibilitarão aprendizagens inovadoras, mostrando que o espaço da escola não é único, nem consegue suprir todas as necessidades de aprendizagens dos alunos. Sendo assim, acreditamos que a diversidade de ferramentas disponíveis na *internet* pode servir de apoio ao ensino e à aprendizagem.

De acordo com Braga (2013, p. 15), “ensinar a ler e escrever é um trabalho conjunto, favorecido, mas não determinado pelas práticas didáticas nas aulas de língua”. Os gêneros discursivos são mais flexíveis e adequados ao conceito de “participação social” em oposição à “inclusão social”. Nessa perspectiva, Braga (2013, p. 16) afirma que:

Do ponto de vista educacional, o conceito pressupõe a necessidade de se ampliar o universo referencial dos alunos de modo que, respeitando suas especificidades culturais, eles possam encontrar caminhos para entender a sociedade na qual se inserem, saberem se organizar como indivíduos ou grupos, de modo a intervir e gerar mudanças, reavaliando criticamente os discursos que determinam as condições de vida dos grupos sociais

A pesquisadora aponta a *internet* como caminho de ampliação dessa participação social que permitirá aos professores o desenvolvimento de competências como conhecimento, comunicação, comprometimento, senso crítico *etc.*

Os professores de língua deram um grande salto para o ensino, pois segundo Braga (2013, p. 50), “conseguir materiais adequados a sua turma, fora do livro didático, sempre foi o maior desafio do que nas outras áreas de conhecimento”. Segundo a autora, os alunos ficavam limitados apenas ao discurso e material do professor dentro da sala de aula, mas “a *internet* mudou essa situação” (p. 50). Então, foram disponibilizados diversos textos das mais variadas naturezas e assuntos e, hoje, os alunos podem interagir com produções multimídias e nas redes sociais podem praticar a língua estrangeira sem sair do seu país. Diante desses fatos, podemos abrir os olhos e enxergar um forte aliado às práticas de ensino, pois não estamos limitados apenas em ambiente escolar, mas podemos ter diversos ambientes digitais e usar suas ferramentas.

A BNCC (2018), apoia o ensino dentro da realidade do avanço tecnológico e afirma que trabalhos que potencializa o acesso a saberes sobre o mundo digital, as práticas da cultura digital

devem ser priorizadas, pois são elas que impactam nos campos de atuação social e nas escolas é determinante para uma aprendizagem significativa e autônoma pelos os estudantes.

Dessa forma, devido à tecnologia da informação ter avançado, o professor pode sair do convencional para, assim, buscar as práticas de metodologias ativas para engajar o aluno e fazer do aluno um protagonista na sala de aula. Já que a ideia que se tinha era a de que o professor era detentor do conhecimento e os alunos meramente receptores.

No entanto, tendo em vista a independência alcançada por causa do acesso das informações e da *internet*, os estudantes têm se tornado cada vez mais protagonistas da construção de conhecimentos. Nesse ínterim, a BNCC (2018) visando atualizar as formas metodológicas, não poderia ficar indiferente com este fato. Logo, estabeleceram as metodologias ativas com o princípio fundamental de tornar os estudantes os autores principais em seu Processo de Aprendizagem. Algumas das metodologias ativas são as salas invertidas, ensino híbrido, realizações de seminários, debates e a ferramenta pela qual estamos dando maior importância nesta pesquisa, *a gamificação*.

Em suma, o avanço tecnológico, evolução da sociedade, os métodos tradicionais não atendem as demandas de ensino, bem como a maioria dos professores como imigrantes digitais que são aqueles que estão se adaptando como as novas tecnologias e precisam buscar novas formas de engajamentos. Para Alves (2013, p. 02):

a aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam a aprendizagem, dispersando atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessantes em seus *smartphones*.

De acordo com Karl M. Kapp em seu livro *The Gamification of learning and instruction*, conforme citado por Alves (2013, p. 21), no ponto de vista da aprendizagem, “um *game* é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e que gera um resultado quantificável frequentemente e elicitando uma reação emocional”. Diante da apresentação de mais conceitos de outros autores citados na obra, Alves (2013, p. 30), faz a conclusão de que: “*Gamification* não é a transformação de qualquer atividade em um *game*. *Gamification* é aprender a partir do *games*, encontrar elementos dos *games* que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora”.

Aplicar a *gamificação* não é simplesmente transformar tudo em um jogo, mas desenvolver atividades e métodos de ensino com pensamentos de jogos para o desenvolvimento e crescimento dos alunos. Então, o professor como mediador do conhecimento poderá ir além da metodologia formal da escola e proporcionar aos alunos experiências motivadoras.

### 3.4 PROPOSTA DIDÁTICA: A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE GÊNEROS DISCURSIVOS COM O TEMA DO FILME “DIVERGENTE”

Preocupando-se em trazer os estudos dos gêneros para sala de aula, desenvolveremos a sequência didática baseada nos procedimentos de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), pois a SD será sistematizada de outra forma para contribuir para o desenvolvimento de aprendizagem do aluno, proporcionando a realização de todas as tarefas e etapas para a leitura e produção dos gêneros. Vamos sair da forma convencional de ensinar e adotar as novas práticas de ensino e entender de que forma a *gamificação* pode agregar valor ao trabalho com gêneros discursivos.

A escolha das categorias dos gêneros discursivos foi feita de acordo com os estudos de Zavam e Almeida (2008) que agrupam os gêneros em cinco ordens: gêneros da ordem do narrar, gêneros da ordem do relatar, gêneros da ordem do argumentar, gêneros da ordem do expor, gêneros da ordem do instruir ou prescrever

- GÊNEROS DISCURSIVOS: DA ORDEM DO NARRAR, DE RELATAR, DO ARGUMENTAR, DO EXPOR, DO INSTRUIR OU PRESCREVER

**Modalidade de ensino:** Fundamental – Anos finais

**Anos:** 6º e 7º

**Componente curricular:** Língua Portuguesa

Ao final da proposta, o aluno poderá estar apto a:

- Ler os gêneros no contexto escolar e social.
- Produzir os gêneros discursivos
- Conhecer as particularidades das categorias dos gêneros discursivos.
- Estudar o máximo de categorias de gêneros discursivos.
- Desempenhar a capacidade de pesquisa.
- Protagonizar sua aprendizagem.
- Agrupar dentro dos grandes grupos/tipos textuais

**\*Duração das atividades (h/a):** 11 aulas (45 minutos cada)

**\*Conhecimentos prévios:**

- Habilidade de leitura e escrita.
- Gêneros discursivos.
- Contexto narrativo do filme ou livro “Divergente”

**\*Estratégias e recursos utilizados:**

- Utilização de gêneros veiculados na internet e biblioteca.
- Atividades realizadas individualmente e em grupo.
- Utilização do *Datashow*, *notebook* e internet.
- Utilização do quadro branco.
- Cartazes.
- Canecas personalizadas.

### **MÓDULO 1: Apresentação da situação e contato com os gêneros**

**Estratégia:** Narrativa (*Storytelling*); Recompensas (benefícios); Desafio; Competição.

#### **Atividade 1 (2h/a): Apresentação da situação**

Professor (a), a primeira aula ocorrerá na sala de aula.

Antes de iniciar o estudo sobre gêneros, sugerimos apresentar a temática pelo *Datashow*. No ensino dos gêneros discursivos aplicaremos um dos elementos dos jogos, denominado *Storytelling*, as aulas serão baseadas na obra “DIVERGENTE”, um filme de ação, ficção científica e *suspense* estadunidense dirigido por Neil Burger, baseado no livro homônimo de Verônica Roth.

**Figura 3** – Capa do livro<sup>2</sup> e do DVD<sup>3</sup> da obra “DIVERGENTE”



Fonte: Imagem Google (2022).

O filme narra a história de uma sociedade futurista que se divide por facções denominadas de Amizade, Abnegação, Audácia, Erudição e Franqueza. As cinco facções são para governar a cidade futurista que tenta se reerguer no período de pós-guerra. Na adolescência, numa grande cerimônia de iniciação, os jovens são submetidos a um teste de aptidão e devem escolher a que grupo querem se unir para passar o resto de suas vidas. Sendo assim, será feita a exibição por meio do projetor de imagem, a respectiva figura que mostra o significado de cada facção no filme/livro, “Divergente”.

**Figura 4** - Significado de cada facção no livro/filme, “Divergente”



Fonte: Imagem Google (2022).<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Disponível em: <https://loja.taglivros.com/livro-divergente-veronica-roth>. Acesso em: 14 ago. 2022.

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.casosacasoselivros.com/2014/04/divergente-o-filme.html>. Acesso em: 14 ago. 2022

<sup>4</sup> Disponível em: <https://blogdamonique.com.br/2014/08/26/se-voce-e-um-divergente-tome-muito-cuidado/>. Acesso em: 14 ago. 2022.

Na história, as consequências das escolhas são bem graves e necessita-se o tempo todo ser muito competitivo para não ser um excluído. Precisa-se ganhar, superar seu adversário para conquistar o estado de vitória. E quem perder sofrerá terríveis consequências por não se encaixar nos grupos escolhidas. E as pessoas que não se encaixam, ficarão excluídas da sociedade sem direito à moradia e sem uma vida digna, tornando-se os “sem facção”.

Sugerimos a formação de cinco grupos de alunos para que os grupos recebam os nomes de facções de acordo com ordem categórica de cada gênero. Nesse sentido, poderá ser promovido aos alunos a competição entre os grupos, resultando um engajamento maior em busca do estado de vitória. No contexto dos gêneros discursivos, poderá ser classificado as facções conforme a figura abaixo:

**Figura 5 - Classificação dos gêneros discursivos**



Fonte: Elaborada pelas autoras (2022).<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Figura elaborada pelas autoras, baseado no link: <https://blogdamonique.com.br/2014/08/26/se-voce-e-um-divergente-tome-muito-cuidado/>. Acesso em: 14 ago. 2022.

Logo após a apresentação dos tipos de facções, o professor poderá partir para a apresentação das recompensas e possíveis perdas. Será informado que todos os alunos poderão escolher os gêneros (facções) que vão trabalhar, desde que as escolhas estejam no limite de cinco pessoas em cada grupo. Para aqueles que optarem por não participar, já estarão automaticamente no grupo dos sem-facção, sem benefícios. Sem contar que no final, o grupo ganhador receberá cada um, uma caneca personalizada (recompensa transacional sugerida) com o título de divergente por dominar bem a leitura e produção dos gêneros. Ao lançar o desafio de forma clara. O discente poderá passar para a próxima etapa. A seguir, a figura de uma proposta transacional:

**Figura 6 - Proposta de recompensa transacional**



Fonte: Adaptada de acordo com a temática do filme “Divergente” (2022).<sup>6</sup>

### **\*Contato com os gêneros**

Sugerimos que o professor(a) pergunte aos alunos:

- Quem já se identificou um personagem de um conto de fada, filme, livro?
- Como buscam conhecer a história de alguém, notícias de algum acontecimento, reportagens?
- Como fazem para reclamar sobre um produto que comprou na internet por vir com defeito?
- Quando vão escolher um filme, livro, seriado de ficção científicas. Suas fontes de pesquisas são, revistas, sites, etc?
- Para tomar uma medicação, vocês costumam ler a bula, sejam elas impressas ou *on-line*?

A partir das respostas dos alunos, comece a apresentar alguns gêneros que vão suprir a necessidade comunicativa para cada pergunta. A seguir estão a sugestão de alguns gêneros para apresentar:

<sup>6</sup> Figura elaborada pelas autoras, baseado no link: <https://alpha.rapidmockup.net/>. Acesso em: 14 ago. 2022.

**Figura 7** - Exemplos de narrativas de aventuras



Fonte: Imagem Google (2022).<sup>7</sup>

**Figura 8** - Exemplo de Autobiografia



Fonte: Imagem Google (2022).<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.mademoisellelovesbooks.com/2015/12/melhores-livros-de-aventura.html>. Acesso em: 14 ago. 2022.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://contigo.uol.com.br/noticias/ultimas/6-biografias-de-brasileiros-que-voce-precisa-conhecer.phtml>. Acesso em: 14 ago. 2022.



**Figura 9** - Carta de reclamação

aoerte "Delele"

**Ilustríssimo Senhor Gerente da Loja Nome da loja,**

Nome completo do consumidor venho por meio da presente carta fazer a seguinte reclamação:

Aos dia, mês e ano, adquirei neste estabelecimento especificar o que foi comprado e a quantidade, sendo que após nº dias o objeto apresentou especificar o defeito da mercadoria.

Tendo em vista estar dentro do prazo para reclamar, nos termos do art. 26, do Código de Defesa do Consumidor, e constatando que o defeito compromete o funcionamento da mercadoria acima descrita, solicito que seja solucionado o defeito apresentado ou que seja trocado o objeto por um idêntico e em perfeitas condições de uso; se ainda não for possível, espero seja restituída a quantia paga pelo produto em questão.

Aguardo que o defeito seja reparado no prazo máximo de 30 dias.

Desde já, agradeço sua atenção.

Local, dia de mês de ano.

Assinatura do consumidor  
Número do RG

Fonte: Imagem *Google* (2022).<sup>9</sup>

**Figura 10** - Resenha crítica de um livro



Fonte: Imagem *Google* (2022).<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.modelosdecontrato.com.br/documentos/3162-referencia-para-uma-peticao-carta-de-reclamacao-de-produto-com-defeito>. Acesso em: 14 ago. 2022.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i-UO1jvfmTE>. Acesso em: 14 ago. 2022.

**Figura 11 - Bula online**



Fonte: Imagem *Google* (2022).<sup>11</sup>

O professor deve consolidar a base teórico sobre gêneros do discurso, apresentar as suas definições e características.

**Gêneros discursivos**<sup>12</sup> são enunciados estáveis da linguagem, agrupados a partir de características comuns e mantidos ao longo da situação comunicativa. Cada afirmação pode refletir a individualidade do locutor, mas nem todos os gêneros se permitem absorver um estilo individual ou pessoal. Dentre as características gerais dos gêneros discursivos, destacam-se as afirmações que mantêm coerência dentro de um determinado contexto, um reflexo das condições externas do locutor, como a influência da cultura, fatores sociolinguísticos, a capacidade de interagir com outras pessoas, entre outros fatores.

Visto que os gêneros ordenam a comunicação, sem o reconhecimento dos gêneros discursivos, a comunicação não seria eficaz, são dinâmicos porque se desenvolvem temporalmente e permitem dar coerência e sentido à ação do indivíduo. Os gêneros são contextualizados em um ambiente cultural, idiomático ou contextual específico, como uma sala de aula de uma escola, uma reunião de profissionais ou um texto literário e constroem estruturas sociais, como um grupo de alunos, um de profissionais ou amadores.

Sendo assim, definir os gêneros que foram sugeridos como exemplos:

<sup>11</sup> Disponível em: <https://farmaceuticodigital.com/2020/11/6-aplicativos-relacionados-a-medicamentos.html>. Acesso em: 14 ago. 2022.

<sup>12</sup> Disponível em: <http://caracteristicas.pt/generos-discursivos/>. Acesso em: 14 ago.2022.

- **Narrativo**<sup>13</sup>: refere-se aos textos que contam uma história. Para isso, é necessário um narrador ou narradora, personagem, enredo, tempo e espaço. O narrador pode ser onisciente, observador ou personagem da narrativa, que pode conter um discurso direto, indireto ou indireto livre.
- **Biografia**: é um gênero textual que relata a vida de uma pessoa importante e/ou conhecida socialmente, apresentando suas principais ações e experiências, bem como seus legados. O texto pode ser escrito em 1ª pessoa, a autobiografia, ou em 3ª pessoa, a biografia.
- **Carta de reclamação**: é um gênero textual de correspondência, utilizado para manifestar alguma insatisfação, para algum destinatário que tenha poder ou responsabilidade sobre o problema. Essa carta apresenta elementos da estrutura padrão dos gêneros de correspondência, como local, data, destinatário e remetente.
- **Gênero de resenha**: é o uso do tom crítico, ou seja, a capacidade de interpretar os pontos mais importantes do tema e opinar a respeito, tendo como base textos e informações de outras fontes que possam complementar o argumento apresentado.
- **Bula**: tem a função de instruir e informar o paciente quanto ao uso do medicamento, data de validade, ação esperada, contraindicações, precauções, efeito colaterais e dosagem. O produto, quando conservado em locais frescos e bom ventilados, tem validade de 12 meses.

### 1. Roteiro de Leitura/ 1 fase

- a) Você conhece outras categorias de gêneros narrativos como contos de fadas, fábula, lenda, romance policial entre outros? Se sim, quais deles? Baseado na definição sobre gêneros narrativas. Liste algumas características que te faz identificar o gênero da ordem de narrar.
- b) Fale com as suas palavras sobre a intenção comunicativa de cada gênero exemplificado.
- c) O que difere os gêneros de um para o outro?
- d) Você já utilizou algum desses gêneros em alguma situação comunicativa fora do ambiente escolar? Conte sua experiência.

**Pontuação:** 10 pontos

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/genero-narrativo.htm>. Acesso em: 14 ago.2022.

Nota explicativa: A pontuação faz parte do sistema *gamificado*, através dos pontos que os alunos poderão ver a progressão do grupo. Sugerimos que seja exibido no final das aulas um quadro de pontuação para toda a turma (quadro branco/ *Datashow*) essa estratégia de pontos faz parte de outro elemento dos jogos designado de *badges*, pois “são as representações visuais das realizações ou resultados alcançados” (Alves, 2014, P.46). Dessa maneira, o professor poderá promover a cooperação e competição entre os alunos e como resultado poderemos engajar e unir os grupos para construção de soluções em prol da execução das atividades propostas com o objetivo de alcançar mais resultados.

### **Atividade 2 (2h/a): Produção inicial – 2 fase**

Nessa etapa, cada aluno vai receber a missão de individualmente produzir um gênero referente a facção pertencente. A atividade é para ser produzida em casa e entregue na próxima aula. Eles terão a autonomia de escolher o gênero que vai produzir. Porém não poderão repetir entre os membros o mesmo tipo de gênero.

**Regra:** O aluno individualmente, apresentará o trabalho feito de forma oral para os seus colegas, abordando aspectos como da composição, características e em qual situação comunicativa que o gênero pode ser utilizado. (Tempo: cinco minutos)

**Pontuação:** 50 pontos

Nota explicativa: Nessa atividade, os alunos poderão ser protagonistas no processo de produção, pois será através das pesquisas na internet ou biblioteca que eles poderão encontrar uma diversidade de gêneros disponíveis para trabalhar em sala de aula e que poderão estar presentes no seu contexto social e comunicativo. Dessa forma, poderão tomar conhecimento sobre o máximo de gêneros possíveis. O professor poderá perceber a dificuldade do aluno, seja na escrita, na leitura ou nos aspectos gramaticais.

### **Atividade 3 (3h/a): Organização e sistematização dos conhecimentos – 3 fase**

Com a segunda fase concluída, o professor poderá partir para a próxima fase. Nessa etapa poderemos fazer uma verificação quanto ao nível de conhecimento dos alunos sobre o uso dos gêneros. Será lançado para o grupo um desafio de atuar em uma situação comunicativa que envolve os gêneros. Exemplos: Atuação de um trecho de alguma narrativa, momento de uma reportagem, momento em que uma pessoa precisará usar uma receita culinária.

**Regra:** Todos precisam estar envolvidos com a apresentação, pois a avaliação será coletiva e poderão usar mais de um gênero.

**Pontuação:** 50 pontos

Nota explicativa: A estratégia *gamificada* que vamos usar é a constrição, “responsável por restringir o alcance do objetivo pelo caminho mais obvio de forma que poderá incentivar o pensamento criativo e estratégico” (Alves, 2014, p.44). Novamente poderemos promover nos estudantes que estarão em busca de um estado de vitória a cooperação e competição. Nessa atividade o docente verá forma como o aluno domina os gêneros de acordo com a representação da relação social ao visar os gêneros fora da aula.

#### **Atividade 4 (3h/a): Organização e sistematização dos conhecimentos – Fase final**

Sugerimos iniciar a aula lembrando aos alunos que os gêneros discursivos que já foram trabalhados de forma escrita, enfatizando a importância dos gêneros quanto a sua utilidade comunicativa e social. Posteriormente poderemos falar dos gêneros digitais que poderá ser bastante familiar para os alunos (nativos digitais). Dessa maneira explique aos grupos de estudantes que:

Os gêneros emergentes nessa nova tecnologia digital são relativamente variados, mas a maioria deles tem similaridades em outros ambientes, tanto na oralidade como na escrita. Muitos desses gêneros digitais são evoluções de outros já existentes nos suportes impressos (papel), ou em vídeos (ex.: vídeos, fotografias). Porém essa tecnologia comunicativa verdadeiramente gerou novos gêneros, como por exemplo: os chats e os fóruns. Marcuschi (2002, p. 13).

O professor poderá falar sobre as mídias sociais, redes sociais e internet. Sendo assim, o docente poderá abrir uma breve discussão sobre o uso das redes sociais, da internet. Recomendamos perguntar a todos se usam redes sociais e plataformas digitais. Se a resposta for sim, pergunte sobre os gêneros mais usados nesses ambientes. Por exemplo<sup>14</sup>:

– **Currículo *web*:** é uma das principais ferramentas para conseguir um emprego. Durante muito tempo, era comum que as pessoas entregassem pessoalmente esse documento nos lugares que pretendiam trabalhar.

---

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.stoodi.com.br/blog/portugues/generos-digitais/>. Acesso em: 15 ago. 2022.

- **GIF (Graphics Interchange Format):** é um formato bastante comum nos meios digitais, em especial nas redes sociais. De maneira geral, esse gênero trata-se de uma montagem de imagens que se sucedem de maneira repetida, como uma espécie de vídeo de curta duração.
- **Fanfiction ou Fanf:** é um dos gêneros digitais mais utilizados por fãs de literatura e cinema. Muitas vezes, ela pode ser compreendida como um novo tipo literário, desenvolvido pelos fãs de determinada obra.
- **Vlog:** é outro gênero muito popular. Em grande parte, ele se assemelha aos famosos “blogs”. Contudo, existe uma diferença primordial: enquanto os blogs são formatos escritos, os vlogs são vídeos.
- **Wiki:** é um gênero bastante antigo dentro da internet, contudo, tem ganhado cada vez mais espaço com o passar do tempo. De maneira geral, esse formato é marcado pela escrita colaborativa. Por meio de um código aberto, qualquer pessoa pode editar o conteúdo exposto.

O desafio lançado para as facções será de produzir um gênero digital e fazer a publicação. Trazer para sala de aula e o grupo apresentar para todos. Nessa última atividade poderemos constatar a progressão dos alunos e poderemos evidenciar se o aluno obteve conhecimento sobre os gêneros discursivos e sobre suas capacidades linguísticas.

**Pontuação:** 50 pontos

## **MÓDULO 2: Avaliação e resultados**

Sugerimos que no início da aula, o professor possa tirar o máximo de dúvidas a respeito dos gêneros discursivos. Distribua para todos os alunos um questionário com perguntas que tenham como objetivo coletar informações sobre a experiência do estudante aulas *gamificadas*. O questionário poder ser com opções de marcar, a exemplo:

Questionário: aulas de gêneros discursivos dentro de um sistema <i>gamificado</i>	Sim	Não
Vocês conseguiram ter pensamentos de jogos nas aulas sobre os gêneros?		
Se sentiram motivados a aprender sobre os Gêneros Discursivos?		
Tiveram dificuldades em realizar as atividades?		
Gostariam de ter outras aulas com a mesma metodologia?		
Teve algum gênero estudado que faz parte do seu cotidiano fora da sala de aula?		

O *feedback* final será a apresentação do quadro de pontuação. A facção que estiver no topo do quadro com a maior pontuação será a vencedora. Pois será o grupo que realizará todas atividades com melhor desempenho. Como recompensa poderão levar para casas as canecas

personalizadas com o título de “Divergente” por dominar bem os gêneros e conquistarão dois 3 pontos pela vitória. Para os grupos que não conquistaram o topo obterão dois pontos pela participação.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando surgiu a ideia de desenvolver um trabalho com a *gamificação* em gêneros discursivos foi percebido que não seria simples, pois necessitaria de uma base teórica que respondesse às dúvidas existentes sobre as possibilidades de trabalhar com gêneros dentro de um sistema *gamificado*. A BNCC (2018) sugere a mobilização do ensino dos gêneros, pois são os gêneros discursivos que contribuem para o desenvolvimento das capacidades de leitura, de produção e de tratamento das linguagens, que, por sua vez, devem estar a serviço da ampliação das possibilidades de participação em práticas de diferentes esferas/ campos de atividades humanas.

Pensando nas mudanças tecnológicas e no tempo limitado que o professor tem em sala de aula para apresentar os estudos dos gêneros discursivos, poderia ser muito complexo ensinar uma diversidade de gêneros. Nesse viés, pensamos em uma nova metodologia inserida nas novas práticas de ensino pela BNCC (2018), *a gamificação*. Dessa forma, poderíamos trabalhar a *gamificação* como ferramenta de engajamento nas aulas de ensino de gêneros discursivos e explorar o máximo de gêneros possíveis quanto aos conceitos, leitura e produção.

Portanto, constatamos que é possível ensinar de maneira compatível com a realidade na escola, desde que haja planejamento. Então conseguimos aplicar a gamificação como metodologia ativa. Elaboramos uma proposta didática: *a gamificação como metodologia ativa no ensino de gêneros discursivos com o tema do filme “divergente”*

O primeiro passo é desmistificar o uso da *gamificação* como transformação de tudo em jogos. Para tanto, podemos importante buscar os conceitos, referências, livros, trabalhos existentes, fazer um levantamento completo para entender também que não podemos sair usando a *gamificação* em tudo, pois a ferramenta não é a solução de todos os problemas, mas contribui para o professor a conseguir promover maior engajamento nas aulas, motivar e instigar os alunos a buscar mais sobre os gêneros discursivos.

Dessa forma, as aulas podem ser bem interativas, quando aplicarmos as estratégias adequadas focando na aprendizagem do aluno. Nesse sentido, o maior *feedback* não é a pontuação ou premiação, mas fazer com que os problemas de engajamento sejam resolvidos e que o aluno tenha aprendido. Quando o aluno é estimulado a construir conhecimentos de forma eficaz, ele se torna um bom pesquisador, um autor, um leitor, pois se sente desafiado e motivado de forma intrínseca e extrinsecamente.

Quando elaboramos as aulas *gamificadas* sobre gêneros discursivos, constatamos que é possível abordar vários tipos de gêneros, promover a leitura e a escrita dentro de uma



experiência de jogos. A proposta didática viabiliza o tempo do professor em sala de aula em abordar as cinco categorias de gêneros da ordem de narrar, relatar, argumentar, expor e instruir. Os estudantes teriam contato com os gêneros como protagonista e através da apresentação de seus colegas. Efetivamente, os gêneros discursivos seriam incorporados pela metodologia da *gamificação*.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.

BRAGA, Denise Bértoli. **Ambientes digitais**: reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez, 2013.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base, Ensino Médio: Brasília, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versao\\_final\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf). Acesso em: 25 jul. 2022.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

FADEL, Luciane Maria, *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora(orgs.). **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002, p. 19-25.

KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (orgs.). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. Palmas e União da Vitória, PR: Kaygangue, 2005.

SHENEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. e colaboradores. **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. E Org. de Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004.