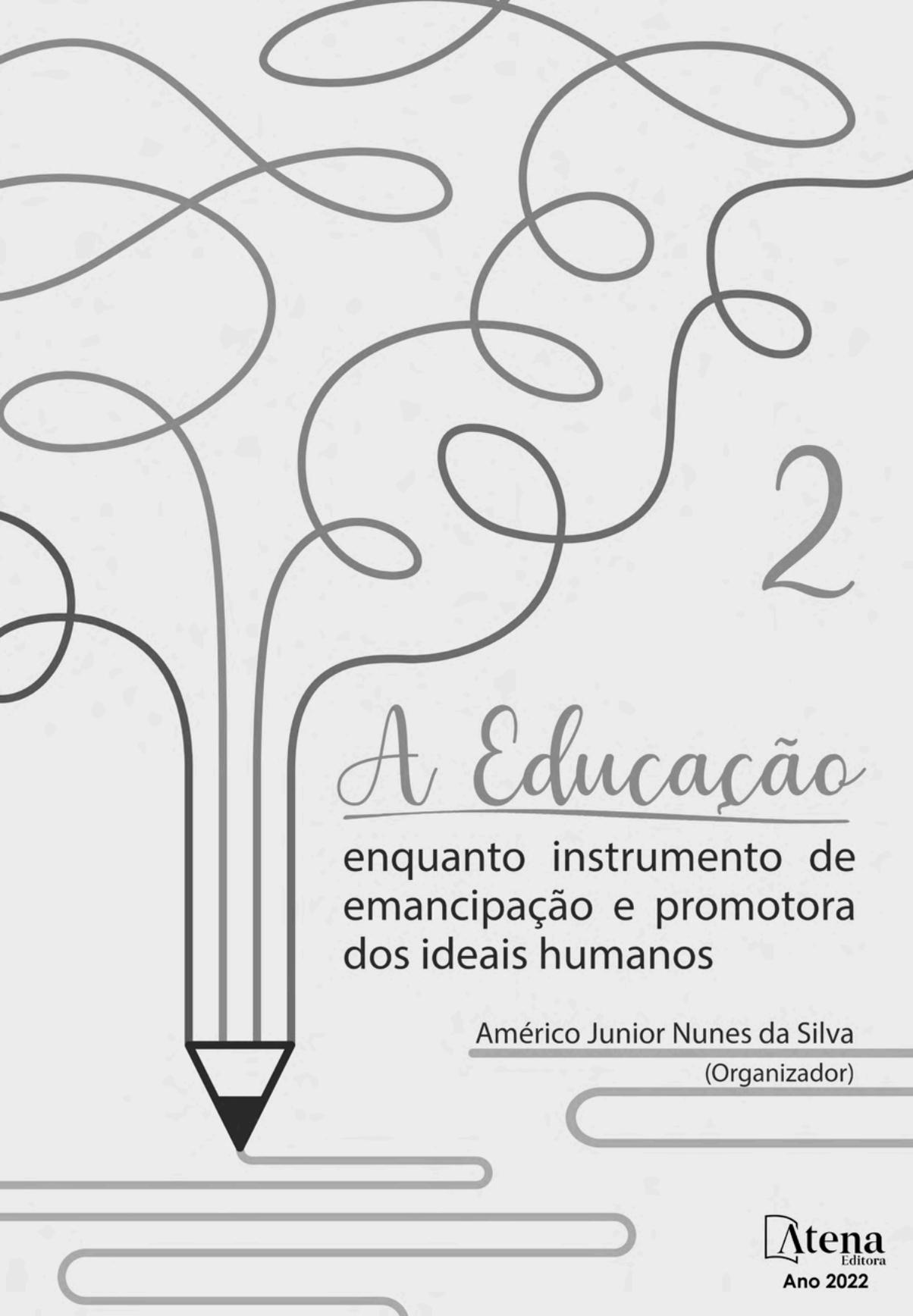


2

A Educação

enquanto instrumento de
emancipação e promotora
dos ideais humanos

Américo Junior Nunes da Silva
(Organizador)



2

A Educação

enquanto instrumento de
emancipação e promotora
dos ideais humanos

Américo Junior Nunes da Silva
(Organizador)

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Gabriel Motomu Teshima

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^o Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^o Dr^a Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^o Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^o Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^o Dr^a Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^o Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^o Dr^a Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^o Dr^a Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^o Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^o Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^o Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^o Dr^a Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



A educação enquanto instrumento de emancipação e promotora dos ideais humanos 2

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Yaiddy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Américo Junior Nunes da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 A educação enquanto instrumento de emancipação e promotora dos ideais humanos 2 / Organizador Américo Junior Nunes da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-853-0

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.530222801>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br



CAPÍTULO 21

GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE LÍNGUAS

Data de aceite: 10/01/2022

Rosemary Lapa de Oliveira

Universidade do Estado da Bahia, *campus I*
<https://orcid.org/0000-0003-1165-8265>

Risonete Lima de Almeida

Universidade do Estado da Bahia, *campus II*
<https://orcid.org/0000-0003-0746-6439>

RESUMO: Este texto desenvolve a ideia de uma pedagogia do jogo para tratar de um aspecto do conhecimento que a escola básica tem dado relevância, mas o tem feito de forma descontextualizada, desconexa da realidade da língua e dos falantes da atualidade. O principal objetivo é apresentar uma possibilidade de aprendizagem de regras linguísticas da gramática normativa de prestígio através da estrutura do game, guiado pela ideia de gamificação, compreendida como a utilização de lógicas, estética e mecânicas de jogos, em cenários que não são de jogos, com o objetivo de promover o engajamento, motivação e mudança de comportamento. Para isso, são levantadas reflexões sobre o ensino de língua e o papel dado ao ensino da gramática normativa e essa nova abordagem que tem chegado ao ensino que é a gamificação. Assim, são debatidas questões teóricas ligadas à gamificação e aos estudos da gramática na escola. Ao final, são apresentadas possibilidades para que o objetivo aqui colocado seja alcançado, através de desenvolvimento de aulas gamificadas, com uso de tecnologias digitais ou não, que deem conta de transformar

um estudo que tem sido monolítico e arbitrário, sempre autoritário, em aprendizagem significativa e interativa.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Ensino de línguas. Gramática. Aprendizagem ativas.

ABSTRACT: This text develops the game's pedagogy idea to deal with an aspect of knowledge that basic school has given relevance, but has done so in a decontextualized way, disconnected from the reality of the language and current speakers. The main objective is to present a possibility of learning linguistic rules of prestige normative grammar through the game structure, guided by the idea of gamification, understood as the use of logic, aesthetics and game mechanics, in non-game scenarios, with the objective of promoting engagement, motivation and behavior change. For this, reflections are raised about language teaching and the role given to the normative grammar teaching and this new approach that has come to teaching that is gamification. Thus, theoretical issues related to gamification and grammar studies at school are debated. At the end, possibilities are presented so that the objective presented here can be achieved, through the development of gamified classes, with the use of digital technologies or not, that are able to transform a study that has been monolithic and arbitrary, always authoritarian, into meaningful learning and interactive.

KEYWORDS: Gamification. Language teaching. Grammar. active learning.

GAME START

A expressão em inglês que dá título a essa sessão é a que dá início aos jogos eletrônicos, foco do presente texto que tem por objetivo apresentar uma possibilidade de aprendizagem de regras da gramática normativa de prestígio, por alguns denominada culta ou acadêmica, considerando que ela também deve ser aprendida pelo falante da língua. Nesta abordagem, consideramos que a aprendizagem da norma gramatical, por alguns considerada segunda língua para a maioria da população, para outros chamada de língua de prestígio, ou seja, aquela que empodera falantes a dizerem por si de si, onde quer que esteja, com quem quer que seja, não precisa ser maçante e descontextualizada da realidade do falante da língua.

A proposta de gamificação é tornar esse aprendizado mais interativo, como nos jogos, notadamente os eletrônicos. A Gamificação, segundo Ulbricht e Fadel (2014) compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Ainda segundo essa autora, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010 nessas circunstâncias, pois para Navarro (2013), gamificação é uma tradução do termo *gamification* criado pelo programador britânico Nick Pelling, em 2003, a sua ideia tem sido aplicada na educação há muito tempo, seja através de premiações ou atividades com níveis de dificuldades que se sucedem. Para Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), esse termo apresenta o conceito de estímulo ao pensamento sistematicamente como em um jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. O foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo, utilizando mecanismos provenientes de jogos, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.

Para a elaboração dessa ideia, foi necessário o desenvolvimento de pesquisa bibliográfica, estudando o que se tem feito e escrito no campo da gamificação, intertextualizando com os estudos de gramática normativa da atualidade e de gramaticalização, motivado por questões que envolvem a aprendizagem de regras que o falante não usa cotidianamente, mas que precisa saber para ter acesso à atribuição de sentidos a muitos textos já produzidos e para inserção aos bens de consumo do mundo letrado.

Essas reflexões se justificam uma vez que o ensino de língua ainda hoje, a despeito de todos os estudos a esse respeito, enfatiza a gramática teórico-normativa sob os moldes de: conceituar, classificar, para, sobretudo, entender e seguir as prescrições. Tal ensino, enfatizado até os anos 60, no Brasil, apresenta-se ainda hoje na maioria das escolas, quase sempre desvinculado das atividades de leitura e produção textual.

Nas seções que se seguem, serão apresentadas questões relevantes para o desenvolvimento da ideia sobre a gamificação da gramática, bem como reflexões empíricas de propostas de trabalho envolvendo essa possibilidade.

BUTTON SMASHING

Essa expressão é usada por jogadores de games eletrônicos quando é necessário apertar várias combinações de teclas repetidamente para fazer uma certa ação. É o ‘ctrl+alt+delet’ nível hard. A expressão é aqui trazida para apresentar a metodologia empregada e a abordagem dada ao fato apresentado, elaborando a diversidade de abordagens aqui trazidas para dar conta da relação proposta entre games e gramática normativa.

Mesmo os estudos sobre a gamificação, que podemos elencar como a mais nova abordagem sobre o ensino e a aprendizagem, pouco (ou nada, de que se tenha notícia) aborda uma possibilidade de tratamento mais reflexivo e contextualizado da língua. Assim, a gramática toma o centro das aulas de língua portuguesa a ponto de, conforme conclui Franchi (2006, p. 36): aceitar-se “por comodismo e muito sem refletir que a língua e a gramática fossem mesmo um lugar de opressão e regra”.

Essa ideia desconsidera a gramática, conforme defende Franchi (2006, p. 99), como “conjunto de regras e princípios de construção e transformação das expressões de uma língua natural que as correlacionam com o seu sentido e possibilitam a interpretação” e a incompletude da linguagem como característica de todo processo de significação.

O que se vê ainda é uma visão preocupantemente dicotomizada entre produção de leitura e trabalho com gramática, como se ambos não girassem em torno do mesmo processo. Segundo Franchi (2006, p. 34), as críticas direcionadas ao trabalho pedagógico com a gramática não têm sido acompanhadas de reflexões para a elaboração de uma nova mediação entre a teoria linguística e a prática pedagógica que redunde no pensamento de que os conhecimentos concernentes à gramática normativa, tanto quanto outros conhecimentos referentes à língua são de igual importância para uma produção de leitura.

Afinal, as palavras não significam em si. Elas significam porque têm textualidade, ou seja, porque sua interpretação deriva de um discurso que as sustenta, que as provê de realidade significativa. E sua disposição no texto faz parte dessa sua realidade (ORLANDI, 2001, p. 86). Concordando com Orlandi que as palavras só significam dentro de uma textualidade, duas questões aparecem como fundamentais ao se levantar a discussão sobre o estudo da gramática: a primeira é de que não se pode falar em produção de leitura sem se falar de gramática, pois, concordando com Fiorin (2004, p. 9), estudiosos da linguagem desenvolvem “uma série de teorias do discurso, em que se mostra que existe uma gramática que preside à construção do texto”, a qual precisa ser ensinada aos estudantes para que “possam, com mais eficácia, interpretar e redigir textos” (*ibidem*), conclui esse autor. E a outra é de que ensinamos a gramática para que textos sejam lidos de forma mais ampla e contextualizada, ou seja, o foco do ensino precisa ser a leitura.

Orlandi (2001, p. 64), concordando com Fiorin, ressalta que: “explicitar os mecanismos de produção de sentidos inscritos no texto é uma maneira de tornar visível o modo como a

exterioridade (sujeito, história) está presente nele, é trabalhar sua historicidade”. Explicitar esses mecanismos é, também, considerar as questões gramaticais. Na esteira das discussões trazidas por Franchi (2006) sobre o tratamento dispensado ao texto através da maneira de docentes conceberem gramática, nas salas de aula da atualidade, modo geral, o que se percebe é um ensino descontextualizado da gramática e sempre de forma maçante e massificadora, a despeito do que defende Bagno (2011, p. 20), em sua Gramática Pedagógica do Português Brasileiro de que “não se deve fazer um ensino explícito, técnico e taxionômico de gramática na educação básica”.

Aqui cabe salientar que o exercício de metalinguagem pode ser um dos modos de abordagem da língua, no sentido de ampliação de conhecimento linguístico, um dos sistemas de conhecimento propostos por Koch e Elias (2007) para o processamento do texto. Mas de modo algum se quer defender que seja apenas esse, nem que essa ampliação de conhecimento seja imposto ou se dê de forma acrítica e atemporal, prevendo e fomentando um falante passivo que sequer existe.

O que se projeta com a gamificação da gramática é justamente a promoção da autonomia, considerando que as normas impostas como de prestígio fazem parte de em um jogo de regras rígidas e definidas fora do falante, alheias a ele e impostas a ele, mas que são usadas por ele e que promovem a imposição por escolhas político-culturais. Nesse sentido, uma gamificação da gramática pode vir a ser um aliado no sentido de fazer perceber aos estudantes jovens, adultos e idosos como e por que as escolhas normativas foram sendo feitas. A gramática, no entanto, não é aprendida dentro de uma sistemática de aprendizagem acrítica e mecânica.

Nessa perspectiva, estudantes têm toda razão de achar que o estudo da gramática é difícil, pois não é vista como uma forma de prática social, como nos ensina Fairclough (2008, p. 91-104), que continua: “o discurso é uma prática, não apenas de representação do mundo, mas de significação do mundo, constituindo e construindo o mundo em significados”. E, para que a ideia sobre a importância da gramática na análise de texto fique clara, ele diz: Toda oração é multifuncional e, assim, toda oração é uma combinação de significados ideacionais, interpessoais (identitários e relacionais) e textuais. As pessoas fazem escolhas sobre o modelo e a estrutura de suas orações que resultam em escolhas sobre o significado (e a construção) de identidades sociais, relações sociais e conhecimento e crença.

Diferente de uma aula que, segundo relata Fiorin (2004, p. 09) em suas pesquisas: “consiste em responder a um questionário com perguntas que não representam nenhum desafio intelectual ao aluno e que não contribuem para o entendimento global do texto”, a gamificação da gramática pode fazer com que o sujeito da aprendizagem entenda a sua língua em suas várias nuances, através de estratégias de desafios e objetivos alcançáveis através de níveis de dificuldades sempre crescentes. A proposta da gamificação da gramática prevê, como nos jogos, desenvolvimento de pensamento autônomo e perceptivo sobre as questões da língua, objetivando ampliação de repertório linguístico.

Segundo Alves, Minho e Diniz (2014), a lógica presente nos *games* tem sido usada para área de formação escolar e profissional, entre outras áreas. Ainda segundo essas autoras, o próprio Ministério da Cultura já reconhece os *games* como um produto audiovisual, apoiando o desenvolvimento de ambientes gamificados, a exemplo do *Geekgames*, uma plataforma *online* de aprendizado adaptativo que possibilita aos estudantes prepararem-se para o Exame Nacional para o Ensino Médio (ENEM), através de desafios. “Os alunos inscritos têm acesso a um diagnóstico e a um estudo personalizado que possibilitam identificar suas limitações e acompanhar os avanços nas áreas a serem avaliadas pelo ENEM” (ALVES, MINHO, DINIZ, 2014, p. 76). Sendo assim, a proposta de gamificar a gramática torna-se uma ação factível e amplamente amparada não só teoricamente, mas também institucionalmente.

A aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo é compreendida como gamificação, assim, gamificar a gramática não se restringe a elaborar um *software* adaptado ao assunto. Não há necessidade de se atrelar o jogo eletrônico à gamificação, uma vez que ela está mais para o campo da ideia do que do concreto. Sendo assim, uma aula em sequência didática, em que as ações são exercidas por discentes e mediada por docentes, apresentando níveis crescentes de dificuldades e com um objetivo claro e anteriormente conhecido para o final como proposta de desafios, necessidade de esforço físico e/ou mental e, até mesmo, frustração, mesmo sendo tudo feito com o corpo, é gamificação.

Assim, é possível entender a gamificação como jogo e o jogo como uma atividade inerente do instinto natural do ser vivo de se relacionar, se divertir e se preparar para atividades mais complexas que poderão ser postas em prática futuramente, pois ela está diretamente relacionada à sociedade e à consciência humana para existir, conforme nos ensina Huizinga (1980). A experiência do jogar deve ser enriquecedora e interessante, sobrepondo-se ao resultado alcançado, uma vez que o caminho percorrido durante as horas investidas na atividade é um dos principais motivos pelo qual um jogo é iniciado, desenvolvido com engajamento e finalizado.

No entanto, a gamificação deve ser identificada não só a partir da junção dos fatores anteriormente apresentados, mas como forma de conseguir engajamento dos envolvidos em uma determinada tarefa. De acordo com Kapp (2012), o *game thinking*, ou pensamento baseado em estrutura e dinâmica dos jogos, é, provavelmente, o elemento mais importante da gamificação, responsável por converter uma atividade do cotidiano em uma atividade que agregue elementos de competição, cooperação e narrativa.

Conforme Alves, Minho e Diniz (2014), muitas ações gamificadas já estão em andamento na vida moderna. Elas citam três experiências exitosas e ressaltam que em nenhuma das experiências havia como meta uma recompensa material (financeira). Todos objetivavam, continuam elas, a construção de um bem maior, a colaboração e o

compartilhamento entre pessoas. Nos três exemplos utilizados existem características comuns que possibilitam a imersão e o engajamento das pessoas: desafio, metas, *feedback*, premiação e, principalmente, práticas colaborativas e cooperativas.

Cada uma dessas características tem um papel importante no desenvolvimento das atividades. O desafio é o elemento propulsor para motivar e engajar os jogadores, estabelecendo objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo prazo, mediante as estratégias que mobilizam funções cognitivas e subjetivas. O sistema de *feedback* é fundamental para subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos.

As mensagens enviadas ao jogador têm o objetivo de redirecioná-lo no alcance dos objetivos ou motivá-lo; as pontuações e *scores* comparativos são exemplos de *feedback*. A premiação é a recompensa pela tarefa ou subtarefa realizada. Normalmente, elas são ilustradas com medalhas, ‘novas vidas’ ganhas, entre outras possibilidades. As práticas colaborativas e cooperativas compõem a mecânica que norteia os jogos e as ações gamificadas.

Assim, gamificar a gramática, conforme apresentado neste trabalho, é torná-la campo de aprendizagem empírica e mediada pela ideia de atividade que agregue elementos de desafios, cooperação e narrativa.

Ainda sem a possibilidade de acesso a esse instrumento, uma vez que ainda esteja no campo da ideia, uma forma de gamificar a gramática seria a mediação docente fomentando o pensamento investigativo de seus e suas estudantes no sentido de construir desafios para a elaboração de conceitos gramaticais a partir de observação da língua em funcionamento. Afinal, não foi assim que nasceram as gramáticas?

BUFF

Essa expressão muito usada por gamers indica quando alguém dá alguma ajuda para outro num jogo, o que pode se apresentar como uma magia de cura, auxílio, uma vida, aumentar a força em um personagem ou grupo. Neste texto, essa palavra representa as discussões advindas das reflexões produzidas sobre a possibilidade de um game que aborde de forma lúdica o ensino da gramática normativa potencializar essa aprendizagem e efetivamente oferecer mediação (ajuda) para essa aprendizagem.

É bem possível que diversas experiências nesse campo estejam acontecendo no dia a dia das nossas escolas e que docentes nem se deem conta de que estão gamificando a gramática. Este artigo objetiva dar um retorno e parabenizar a esses profissionais, ao mesmo tempo em que deseja que mais profissionais se engajem nessa proposta.

É bem possível também que seja disponibilizado nos próximos anos um *software* que ajude no processo de entendimento da gramática normativa, mas é sempre importante lembrar que a gamificação não se restringe ao jogo eletrônico. É uma ideia que pode ser

desenvolvida numa sala de aula, usando papel, caneta, livros e, acima de tudo, atitude investigativa fomentada e mediada por professores. Assim, novas perspectivas serão lançadas para a aprendizagem da língua, no sentido de ampliar atribuições de significados a textos orais e escritos guiados sempre por uma gramática, nem sempre a normativa, é certo, mas sempre por uma gramática!

Uma discussão a respeito de uma metodologia ativa que considere a gamificação como proposta de abordagem, notadamente, da língua na educação básica torna-se cada vez mais urgente se pensamos que metade da população mundial que tem acesso à internet usa-a para jogar. Ou seja, os jogos fazem parte da realidade dos sujeitos da aprendizagem e esse mecanismo de aprendizagem tem sido sistematicamente desconsiderado como aparato metodológico.

É certo que há ainda muito que se estudar a esse respeito, mas, diante do que já foi produzido academicamente e o que vem ainda sendo produzido, é certo afirmar que as ideias aqui propostas são produtivas, razoáveis e factíveis. Mesmo que não haja uma formação específica para professores atuarem como *gamesters*, podemos pensar que a ação do jogo e do brincar é da natureza do humano que a vem desenvolvendo desde que a humanidade deu seus primeiros passos rumo à civilidade, quicá antes! Então, nada mais humano que acrescentar a metodologia ativa da gamificação para intensificar e deixar mais significativas as aprendizagens.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

ARAUJO, Wagner Santos. Avatares – Da natureza mítica aos processos de avatarização orientados por procedimentos interativos, discursivos e literários: Diálogos. In: IPOTESI, Juiz de Fora, v.19, n.1, p. 1-18, jan./jun. 2015 disponível em: <http://www.ufjf.br/revistaipotesi/-Avatares-19-n1.pdf>. Acesso em: 25 mar 2018

BAGNO, Marcos. Gramática do português brasileiro. São Paulo: Parábola, 2011

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (orgs). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FAIRCLOUGH, Norman. Discurso e mudança social. Trad. Izabel Magalhães. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008

FIORIN, José Luiz. Elementos de Análise do Discurso. 12.ed. São Paulo: Contexto, 2004

FRANCHI, Carlos, NEGRÃO, Esmeralda Vailati e MÜLLER, Ana Lúcia. Mas o que é mesmo “gramática”? São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

HUIZINGA, Joan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KAPP, Karl. 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 Compreender os sentidos do texto. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2007

NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. Trabalho de conclusão de curso de especialização em mídia, orientado por Charles Nisz. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/mod_resource/gamificacao.pdf. Acesso em 25 mar 2018

ORLANDI, Eni Puccinelli. Discurso e Texto: Formulação e Circulação dos Sentidos. Campinas, SP: Pontes, 2001.

STEPHENSEN, Neal. Snow Crash 1992. trad. Fábio Fernandes (Nevasca), São Paulo: Aleph, 2008

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adoção 179, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 265

Altas habilidades/superdotação 176, 177, 181, 187, 228, 229, 233

Aprendizagem 4, 5, 6, 7, 8, 21, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 50, 51, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 86, 90, 94, 95, 98, 101, 102, 106, 108, 111, 142, 143, 145, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 155, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 177, 178, 179, 180, 186, 187, 189, 190, 192, 193, 194, 195, 197, 210, 217, 218, 230, 232, 233, 234, 243, 244, 245, 246, 247, 251, 252, 253, 254, 256, 257, 266, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 279, 280, 281, 282, 285, 286, 292, 293

Aprendizagem ativas 251

Atividades em grupo on-line 176, 179, 180, 181

Autoestima 20, 21, 50, 51, 52, 156

Autorregulação 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37

B

Brincadeiras 114, 117, 269, 270, 271, 276, 278, 279, 292

Brinquedos 114, 119, 150, 269, 270, 276, 277, 279

C

Charbonneau 77, 78, 80, 81, 82, 83, 84

Covid-19 1, 44, 60, 61, 65, 74, 177, 186, 187

D

Deficiência visual 85, 86, 90, 91, 92, 93, 94, 97, 101

Desafios 5, 24, 26, 63, 71, 72, 73, 85, 86, 101, 105, 109, 142, 143, 144, 145, 148, 149, 151, 153, 158, 159, 173, 186, 197, 215, 217, 229, 236, 241, 245, 254, 255, 256, 260, 267, 273

Descentralização 3, 212, 227, 230

Dificuldades de aprendizagem 57, 67, 74, 145, 148, 269, 270, 280

Direitos humanos 1, 2, 3, 6, 7, 8, 103, 104, 110, 220, 222, 224, 230, 232, 268

E

Educação 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 17, 19, 21, 29, 33, 36, 37, 42, 44, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 95, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 117, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131,

132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 149, 151, 153, 154, 155, 158, 159, 161, 166, 170, 173, 174, 177, 178, 179, 181, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 196, 197, 208, 210, 211, 214, 215, 216, 217, 218, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 243, 244, 245, 247, 248, 249, 250, 252, 254, 257, 258, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 291, 293, 294, 295, 296, 297

Educação de imigrantes 77

Educação em valores sociomoraes 208, 211, 215, 216, 218

Educação especial 86, 90, 92, 99, 129, 131, 132, 142, 143, 151, 179, 187, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 235, 236, 237

Educação geográfica acadêmica 85, 86

Educação inclusiva 85, 86, 91, 93, 98, 101, 142, 143, 145, 147, 151, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236

Educação infantil 112, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 133, 134, 137, 139, 140, 141, 269, 270, 272, 274, 275, 276, 278, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 291, 293, 294, 295, 296

Educação libertadora 139, 188, 190, 193, 196

Educação on-line 60, 61, 62, 63, 64, 67, 68, 70, 73

Enfrentamentos 125, 129, 142

Ensino-aprendizagem 32, 38, 39, 40, 41, 42, 57, 102, 106, 108, 142, 193, 279

Ensino de línguas 188, 189, 191, 193, 196, 197, 251

Ensino de Sociologia 102, 106

Ensino remoto 1, 8, 61, 64, 72, 76, 177, 178, 179, 185, 186

Ensino superior 2, 4, 7, 12, 13, 20, 21, 22, 27, 29, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 93, 101, 102, 107, 113, 134, 297

Escola Paranaense 77

Estágio supervisionado 102, 105, 109

Estimulação 25, 97, 148, 151, 198, 201, 205, 206, 207

Estudantes 4, 6, 13, 14, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 29, 32, 34, 35, 36, 47, 52, 53, 54, 61, 64, 65, 67, 70, 71, 72, 85, 86, 89, 90, 92, 94, 95, 97, 98, 99, 102, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 145, 149, 153, 155, 163, 164, 167, 171, 172, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 183, 185, 186, 187, 227, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 249, 253, 254, 255, 256

Etnografia escolar 102

F

Fisioterapia 198, 199, 201, 205, 207

Formação 5, 6, 7, 12, 13, 61, 67, 68, 72, 73, 74, 80, 81, 82, 83, 85, 89, 90, 93, 94, 98, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 109, 110, 111, 122, 123, 134, 135, 136, 139, 142, 143, 147, 148,

150, 152, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 161, 173, 179, 187, 189, 191, 192, 196, 197, 199, 209, 211, 215, 224, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 238, 241, 243, 244, 245, 246, 247, 255, 257, 259, 261, 264, 265, 268, 269, 292, 294, 295, 296, 297

Formação de professores 110, 111, 191, 196, 197, 227, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 259, 297

G

Gamificação 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258

Gramática 192, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258

H

História da educação 77, 79, 80, 83, 84, 119, 190

Homens na Pedagogia 112, 125

I

Idosos 2, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 108, 118, 254

Inclusão 4, 8, 29, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 99, 100, 101, 104, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 192, 202, 227, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 248, 265

Infância 57, 61, 74, 104, 113, 123, 157, 211, 217, 220, 223, 280, 283, 286, 296

Interculturalidade 188, 189, 192, 193, 196

Intergeracional 20, 24

J

Jogos 65, 114, 150, 159, 167, 180, 182, 185, 186, 212, 251, 252, 254, 255, 256, 257, 263, 264, 265, 266, 267, 269, 270, 272, 276, 279, 280, 296

Jogos eletrônicos 252

L

Letramento digital 73, 259, 268

Letramento informacional 259, 261, 262, 265, 266, 267

M

Materiais concretos 149, 243, 246, 249

Mercado de trabalho 22, 110, 112, 114, 115, 122, 126, 128, 129, 131, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 155, 158

P

Pedagogia freireana 188, 196, 238, 241

Pedagogo 79, 112, 114, 122, 127, 128, 132, 134, 135, 136, 138, 139, 141, 191, 269

Planejamento didático-pedagógico 60

Políticas públicas 19, 40, 56, 89, 138, 143, 151, 220, 223, 224, 227, 228, 229, 230, 233, 235, 236, 283, 284

Práticas de ensino 60, 63, 142, 144, 232

Prevenção de riscos 215, 259

Q

Qualidade de vida 21, 38, 40, 41, 43, 45, 46, 48, 50, 52, 53, 57, 58, 59, 201

R

Recurso didático tátil 85, 95

Redes sociais 17, 23, 70, 208, 209, 210, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 234, 265, 266, 268

Reflexões freireanas 238

Relações de gênero 112, 115, 118, 126, 134, 135, 137, 140, 141

Relações interpessoais 39, 43, 51, 65, 176, 180, 186, 213, 215

Resolução de problemas 156, 173, 243, 245, 248, 250

S

Saúde escolar 38

Situação-problema 243, 245

Sociedade da informação 1, 2, 3, 7, 8, 268

T

TEA 95, 179, 198, 199, 200, 201, 202, 205, 206, 229

Tecnologias da informação e comunicação 1, 4, 8

Teoria 10, 22, 37, 58, 67, 95, 140, 211, 212, 213, 218, 238, 239, 242, 244, 245, 246, 247, 250, 253, 267, 270, 289, 296

W

Web 208, 209, 259, 260, 265

2

A Educação

enquanto instrumento de
emancipação e promotora
dos ideais humanos

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 



2

A Educação

enquanto instrumento de
emancipação e promotora
dos ideais humanos

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 