

O JOGO STORY CUBES NO APRENDIZADO DE TEXTOS BIOGRÁFICOS E AUTOBIOGRÁFICOS

Laila Alves Santos¹

Dados de Identificação

Disciplina: Produção Textual

Período: 8º ano do Ensino Fundamental 2 (CAP)

Objetivos da Ação

Colocar em prática os conhecimentos teóricos sobre o gênero textual autobiografia aprendidos no decorrer das aulas expositivas. Oportunizar o trabalho em equipe, negociação de ideias e tomadas de decisão colocando assim os alunos como sujeitos centrais da experiência pedagógica. Apresentar jogos de narrativa e elementos de gamificação como instrumentos de aprendizado.

Conteúdos Trabalhados

Como parte dos componentes curriculares do 8º ano do EF2 da disciplina de produção textual, os alunos são apresentados aos gêneros textuais: biografia e autobiografia. A BNCC aponta, como competência da Língua Portuguesa, a leitura e manuseio de textos de forma autônoma, fluída e crítica com o intuito de expressar e partilhar experiências, ideias e sentimentos (BRASIL, 2017, p.87). Reconhecendo a importância de desenvolver essa competência, a formatação, linguagem e objetivo

¹ Mestra em Linguística Aplicada pela Universidade de Taubaté. Professora de Língua Inglesa do Centro Universitário nos cursos de Licenciatura em Letras e Sistemas da Informação. Professora do Colégio de Aplicação do UGB.

comunicativo - entre outras especificidades - são expostos com o auxílio do material didático e leitura e interpretação de modelos dos gêneros apresentados.

A fim de expandir a prática do que foi discutido no âmbito teórico, uma atividade gamificada de redação do gênero autobiografia foi proposta, incluindo a personificação de personagens advinda do *storytelling* e dados do jogo *story cubes*. Além desses elementos de jogos, a sala de metodologias ativas da instituição ofereceu uma dinâmica diferente de organização de grupos e escrita de texto, uma vez que o papel e caneta foram substituídos por quadros brancos.

Por gamificação entendemos, apoiados em Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) e Vianna et al. (2013), como a apropriação de mecanismos (elementos), dinâmicas e estética de jogos em contextos que não têm jogos como foco, objetivando a resolução de problemas, a motivação e engajamento de um público-alvo. Vianna et al. (2013) acrescentam que a união destes elementos é capaz de reproduzir as mesmas emoções e resultados obtidos com o ato de jogar.

Procedimentos

A partir da formação de grupos de quatro alunos, um membro obteve gratuitamente o aplicativo do jogo *story cubes* em seu celular. Após cada grupo ter compreendido como os dados funcionavam, foi sorteada por cada grupo uma carta com a foto de uma pessoa desconhecida por todos. Essa imagem trouxe o personagem na narrativa, ou seja, quem os alunos seriam na narrativa. O grupo precisou de alguns minutos para discutir entre si quem eles eram: idade, gostos, história, família... tudo a partir da foto fornecida e as quatro imagens subsidiadas pelos dados do aplicativo.

Com as ideias negociadas e decisões tomadas sobre o sujeito da narrativa, o grupo deu início à escrita da autobiografia, colocando em prática os parâmetros estruturais assimilados anteriormente nas aulas de produção textual.

Resultados

Foi notório o engajamento dos alunos e o protagonismo na aula prática gamificada sobre autobiografia. Conflitos nos grupos ocorreram, mas as soluções também surgiram com mínima ou nenhuma intervenção da professora, visto que os alunos foram previamente instruídos a ouvir as ideias de todos os componentes do grupo e argumentar respeitosamente suas sugestões.

O feedback imediato, outro elemento da gamificação, deu-se posto que as produções foram revisadas ao longo da escrita, sendo possível à professora questionar elementos coesivos, sugerir opções vocabulares etc.

A gamificação como instrumento mediador do ensino tem sido apontada como eficaz em diversas pesquisas publicadas em revistas acadêmicas e eventos ao redor do mundo (LAEL, Gencon, SPIEL...). Acreditamos que resistir a uma tendência academicamente fundamentada e com eficácia academicamente comprovada significa privar professor e alunos de ferramentas auxiliadoras na potencial solução de problemas persistentes e rotineiros, que quando não abordados podem ocasionar impedimentos da prática docente e dificuldades subsequentes aos alunos.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática do jogo. In: Fadel, L.M. *et al.* (Org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.11-37.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

SILVA, C. H.; DUBIELA, R.P. **Design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem** – contribuições do modelo ARCS. In: FADEL ET AL. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.143-165.

VIANNA *et al.* **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.