

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE GRAMÁTICA BÁSICA

XXVIII Encontro de Extensão

Ana Caroline do Nascimento Neri, Sávio André de Souza Cavalcante, Maria Claudete Lima

A gamificação é destacada por muitos estudiosos (cf. MOREIRA, 2018; KAWAGOE et al, 2019) como fator estimulante no processo de ensino-aprendizagem por envolver afetivamente os participantes, gerando impactos positivos no engajamento. Com o fim de avaliar a eficácia da gamificação no ensino de gramática, ofertamos um minicurso para a comunidade em geral, que durou seis semanas e foi ofertado na plataforma Moodle, em espaço virtual cedido pelo IFRS. Os alunos eram orientados pela bolsista, que atuou como professora a distância. O material didático foi produzido pela equipe do Label e consistiu de 4 módulos, cada um dividido em uma lição, com número variado de tópicos; um fórum e um quiz. Os alunos podiam passar de nível ao cumprir certas tarefas, obtendo pontos de experiência; e ganhavam emblemas, conforme fossem avançando no curso. Além disso, foram espalhados 'objetos' no conteúdo das lições que deveriam ser capturados pelos alunos. Para acessar determinada atividade, o aluno deveria ter alguns objetos na quantidade certa. Da experiência, observou-se que: (1) a maioria dos alunos eram graduandos de Letras, mas havia mestres na área, o que parece contraditório, uma vez que o curso tinha como público-alvo pessoas leigas na área de linguagens; (2) boa parte não está familiarizada com ambientes virtuais de aprendizagem e precisava de ajuda para acesso ao ambiente ou para cumprir determinadas tarefas, o que chama a atenção em um mundo tão tecnológico como o atual; (3) os recursos de gamificação incentivaram parte dos alunos a cumprir as tarefas, mas outros se atrapalharam na captura de objetos e não tiveram acesso a todas as atividades; (4) a maioria não interage no ambiente virtual; (5) apesar do alto índice de desistência, provavelmente gerado pela falta de familiaridade com o ambiente virtual, o curso foi bem avaliado pelos participantes que atribuíram unanimemente nota máxima a todos os itens: conteúdo, metodologia, recursos, interação, feedback dos professores.

Palavras-chave: GAMIFICAÇÃO. GRAMÁTICA. MOODLE. ENSINO.