

ENSINO DE LÍNGUA E A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO NA GRAMÁTICA

Daniela Ramos de Almeida¹

Pós-graduanda em Língua Portuguesa – PUC-SP

RESUMO

Este artigo se insere na área da Educação Linguística e tematiza um de seus objetos de estudo: o ensino da língua e a gamificação como metodologia de ensino na gramática. Problematisa-se a superação de uma concepção tradicional de ensino de gramática na escola, para tanto faz-se necessário estabelecer reflexões sobre as práticas de ensino da gramática em sala de aula e metodologias significativas para o ensino-aprendizagem. O objetivo geral é contribuir com o ensino de língua portuguesa e suas práticas, tendo como foco de ensino da gramática. Os objetivos específicos são: a) promover reflexões do ensino de língua materna; b) conceituar a metodologia de ensino através da gamificação; c) propor uma sequência didática em que seja articulado o ensino de gramática a uma prática docente, por meio da gamificação. Fundamenta-se a proposta em pesquisas na área da Educação Linguística numa interface com estudos em metodologias ativas, como a Gamificação. Conclui-se que o ensino de língua materna deve ser ancorado numa concepção de linguagem, que vá além da metalinguagem, mas sobretudo, como forma de interação social, viabilizando a gamificação. Assim, o ensino de língua materna configura-se como uma abordagem de concepções de linguagens que podem ser atreladas como práticas em sala de aula a partir do dinamismo e produções de jogos, capazes de desenvolver e ampliar as competências comunicativas do educando, favorecendo o ensino de língua.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Linguística. Ensino de língua. Gamificação.

Considerações iniciais

A partir da década de 80, os avanços nos estudos linguísticos promoveram reflexões acerca do ensino de língua e as perspectivas tradicionais que se voltam para o ensino de gramática na escola. Essas discussões abordam a forma como é trabalhado o ensino da língua materna em sala de aula, bem como a visão deturpada e reduzida que a sociedade tem do ensino de gramática no espaço escolar.

Essa visão falseada de ensino-aprendizagem baseada em certo e errado, leva a desdobramentos equivocados de “ensinar ou não ensinar gramática” (ANTUNES, 2007, p. 25). Nesse aspecto, volta-se a uma prática de ensino estruturada no estudo da palavra e da frase, distanciando o educando da sua língua que já está internalizada e basta ampliá-la para que se possa aplicá-la nas situações comunicativas no dia a dia. Essa é uma das razões que justificam o surgimento de uma área de estudos que se preocupa em desmistificar “a crença ingênua de

¹ Endereço eletrônico: danybidre@hotmail.com

que, para se garantir nas atividades de falar, de ler e de escrever, basta estudar gramática (quase sempre nomenclatura gramatical)” (ANTUNES, 2007, p. 21).

Nessa concepção básica, a gramática é um sistema de princípios que organiza os enunciados, pelo qual, naturalmente, os falantes nativos de uma dada língua se comunicam nas diversas situações de uso. Cada indivíduo de uma comunidade linguística tem natural conhecimento de sua língua materna, e põe em uso esse conhecimento nas mais diversas situações, numa simples ligação entre esquemas cognitivos e linguagem, isto é, em decorrência, simplesmente, de a linguagem ser uma das manifestações do funcionamento da mente.

É nesse sentido que se pretende apresentar, neste artigo, uma abordagem de ensino de língua atrelada a buscar novas práticas docentes e metodologias gamificadas que envolvam aprendizagens verdadeiramente produtivas e engajadoras, almejando os atuais usos linguísticos dos falantes, favorecendo o desenvolvimento das competências de compreender e produzir textos de diferentes gêneros, orais e escritos, reconceitualizando o ensino de língua e da gramática. Esse objetivo coaduna-se com a meta da Educação Linguística que visa a “formar o poliglota na própria língua, tal como propõe Bechara (1985), na medida em que a Educação Linguística busca dar espaço a diferentes discursos, diferentes gêneros textuais e diferentes modos de falar, de escrever e de ler para compreender o mundo e intervir sobre ele de forma produtiva e consciente.

A abordagem teórica terá como aporte os princípios defendidos nas investigações em Educação Linguística (ANTUNES, 2007; PALMA & TURAZZA, 2014; NEVES, 2003; HALLIDAY, MCINTOSH e STREVEN, 1974), numa interface com estudos em metodologias ativas: Gamificação (LEFFA, 2014; ALVES, 2014). Trata-se, portanto, de uma perspectiva interdisciplinar da língua.

Organiza-se o texto nas seguintes partes: na primeira, serão feitas considerações sobre o ensino de língua materna, a gramática e suas práticas em sala de aula; na sequência, discute-se a metodologia ativa a ser focalizada neste trabalho: a gamificação no ensino de gramática; mais adiante, apresenta-se uma proposta de sequência didática planejada para estudantes do Ensino Fundamental de Anos Finais, 9º ano; finaliza-se o artigo com as considerações finais e a indicação do referencial teórico.

1 O ensino de língua materna: desmistificações e novas perspectivas

Desde as últimas décadas do século passado, o ensino de gramática centrado em exercícios estruturais de identificação e classificação de unidades linguísticas vem resultando na mera transmissão e registros de regras rígidas da gramática tradicional, reforçando a crença de que essa gramática é necessária e essencial, no entanto induz a falsas noções, além de falsos pressupostos, já que esse ensino limitado a regras, distancia-se dos atuais usos linguísticos dos falantes.

Nessa perspectiva, o ensino de gramática deve oportunizar o entendimento do funcionamento da língua, objetivando novas habilidades linguísticas, que ajudam o educando a estender o uso de língua materna de maneira mais eficiente buscando, portanto, não somente os conhecimentos relativos à norma linguística, mas também relacioná-los ao texto e ao discurso, respeitando a “bagagem” que o educando já tem. Dessa forma, não se quer “alterar padrões que o aluno já adquiriu, mas aumentar os recursos que possui e fazer isso de modo tal que tenha a seu dispor, para uso adequado, a maior escala possível de potencialidades de sua língua, em todas as diversas situações em que tem necessidade delas”. (HALLIDAY, MCINTOSH e STREVENS, 1974, p. 276)

Nesse sentido, cabe lembrar que o tratamento da gramática no espaço escolar há de respeitar a natureza da linguagem, sempre ativada para produção de sentidos e não como rígida, mas sim, utilizando-a como instrumento revelador de “competência linguística” não apenas na língua escrita, mas também a reconhecendo na língua falada, entendendo os enunciados da língua materna a um interlocutor, para assim considerar a linguagem em funcionamento e o que implica essas relações. Em outras palavras, o educando deve avaliar essas relações e aplicá-las em suas práticas discursivas.

Nessa dimensão, estudar gramática é fazer uma reflexão sobre a língua, compreender seu funcionamento e usos, considerando-se práticas reflexivas na escola quanto ao seu ensino. É tarefa desse ensino conscientizador e do mediador, ou seja, o docente propor novos métodos, como apontam Ilari e Basso (2006, p. 234), pois desejam que o professor de línguas não faça “do conhecimento gramatical o único fundamento de sua autoridade”, até porque “a língua excede a gramática”.

Nesse sentido, no que diz respeito aos conteúdos gramaticais, parece ainda haver uma lacuna entre o solicitado pelos documentos oficiais, como Diretrizes e Parâmetros, e a

prática escolar. Sendo assim, o problema não está em proporcionar ao aluno o domínio de tais regras, mas sim na forma de utilização da gramática normativa. Ainda se observa um esforço grande dos docentes em práticas que se voltam ao estudo de gramática, por meio de frases soltas: uso da metalinguagem, focalizando apenas a nomenclatura dos termos constitutivos do enunciado, mas sem explicar ao aluno o porquê de determinada norma ou como ele a usará nas diversas situações comunicativas, conforme solicitam os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (1998).

O ensino de gramática é prazeroso, quando efetivamente ele passa a aprimorar a capacidade comunicativa do educando, como pondera Antunes (2007, p. 54-55), “a gramática, sozinha, é incapaz de preencher as necessidades interacionais de quem fala, escuta, lê ou escreve textos” e, dessa forma, constata-se que, quando o educando se colocar como sujeito das relações sociais e perceber as estratégias argumentativas no uso da língua, ele passa a colocá-las em prática de modo a potenciá-las significativamente com outros gêneros e, portanto, a ampliar suas leituras, interpretações e produções textuais, havendo o deslocamento no papel daquele que aprende e que se torna responsável pelo seu aprender, como apontam Palma & Turazza (2014).

É nessa dimensão que serão apresentadas, na próxima seção, reflexões acerca de novas metodologias que viabilizam o ensino de língua viva e heterogênea, atreladas às estratégias de gamificação, contribuindo com uma aprendizagem significativa, de forma que os educandos se tornem mais participativos e colaborativos no processo de ensino-aprendizagem.

2 Gamificação: possíveis estratégias para o ensino de gramática

Como destacado no início deste artigo, a meta principal da Educação Linguística é a formação do poliglota na própria língua, dando espaço a diferentes discursos, modos de falar, de escrever e de ler para compreender o mundo e intervir sobre ele de forma produtiva e consciente.

Nessa acepção, deve-se lembrar que a Educação Linguística focaliza o ensino-aprendizagem da língua materna, privilegiando didáticas que favoreçam e contribuam para os domínios de usos, tendo como ponto de partida a experiência dos aprendentes-ensinantes como proposto pelas autoras:

O ensino da língua deve ser orientado para o desenvolvimento e para a qualificação significativa das capacidades de usos compreensivos e expressivos dos aprendentes-ensinantes. Essas capacidades implicam e abarcam a aquisição de diferentes e variadas normas, de estratégias sócio-interativo-cognitivas, associadas à produção de textos orais e escritos, não-verbais ou multimodais, todos indissociáveis da apropriação de estratégias pragmáticas que fundam e consolidam a competência comunicativa dos usuários em situações concretas de interação. (PALMA & TURAZZA, 2014, p. 32-33).

Se esse é o objetivo da Educação Linguística, os conteúdos e os métodos de ensino e de avaliação devem centrar no ensino de práticas que incluam aprendizagens atrativas, engajadoras, divertidas e efetivas e é neste cenário que se encaixa a *Gamification* como metodologia de ensino de gramática.

Historicamente *Gamification* é um conceito emergente e no Brasil tem aparecido em diferentes grafias. Alguns utilizam *Gamification*, outros *gamefication* e o termo agora aparece também aportuguesado como Gamificação. Neste artigo, opta-se por este último termo.

Segundo Alves (2014), a aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. É fato que as tecnologias digitais vêm adentrando todos os espaços sociais, modificando hábitos, costumes e modos de pensar e estar no mundo, e carregam em si possibilidades de uso para os mais variados fins. Percebe-se, portanto, que elas são transportadas para o ambiente de aprendizagem, favorecendo novas possibilidades para os sujeitos, de não só terem acesso às informações, mas de se envolverem nas construções de saberes, a partir de estratégias, desafios e *feedback*, que levem o educando a explorar recursos linguísticos que circulam nos mais variados contextos de uso, por meio do instrumento: os *games*.

A definição apresentada por Karl M. Kapp em seu livro “*The Gamification of learning and instruction*” oferece-nos uma perspectiva de aprendizagem correlacionada a objetivos alcançáveis e mensuráveis a um sistema definido de regras, estabelecendo, portanto, a premissa da interatividade e a presença do *feedback*, essenciais para o acompanhamento da evolução da aprendizagem. Segundo Karl M. Kapp (2014),

“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 elicitando uma reação emocional.”

Nessa dimensão, o contexto de aprendizagem e o desenvolvimento dos educandos passa a estabelecer um elo de interatividade, uma estrutura proposta por Johan Huizinga (o Círculo Mágico), ou seja, não há espaço delimitado no qual todos os elementos interagem entre si, determinando que cada parte do *game* impacta as demais e está integrada a elas.



Figura 1: Adaptado para este artigo. Círculo mágico é o espaço delimitado que cria barreira entre a atividade do *game* e a realidade. **Fonte:** Alves (2014, p.20)

É importante ressaltar que a Gamificação não é a transformação de qualquer atividade em um *game*. Segundo Leffa (2014), há duas razões, entre várias, para a utilização de *games* no âmbito escolar: “(1) a potencialidade que o jogo apresenta como recurso de aprendizagem e (2) a contribuição que pode trazer para a motivação do aluno”. Assim, aprender a partir dos *games*, ao encontrar elementos dos *games* nas aprendizagens, pode favorecer o conhecer e reconhecer os recursos linguísticos ou variações linguísticas nesse universo, de modo a não desprezar o mundo real, mobilizando aprendizagens efetivamente significativas. Quando situamos a gamificação no quadrante abaixo: “*From Game Design to Gamufulness: Defining Gamification*” de Sebastian Deterding, et al, percebe-se que os objetivos estão muito além do brincar, isto é, recorre-se a situar o jogo no aspecto interativo e afetivo, de modo a colaborar na aquisição de competências cognitivas de forma engajadora e prazerosa.

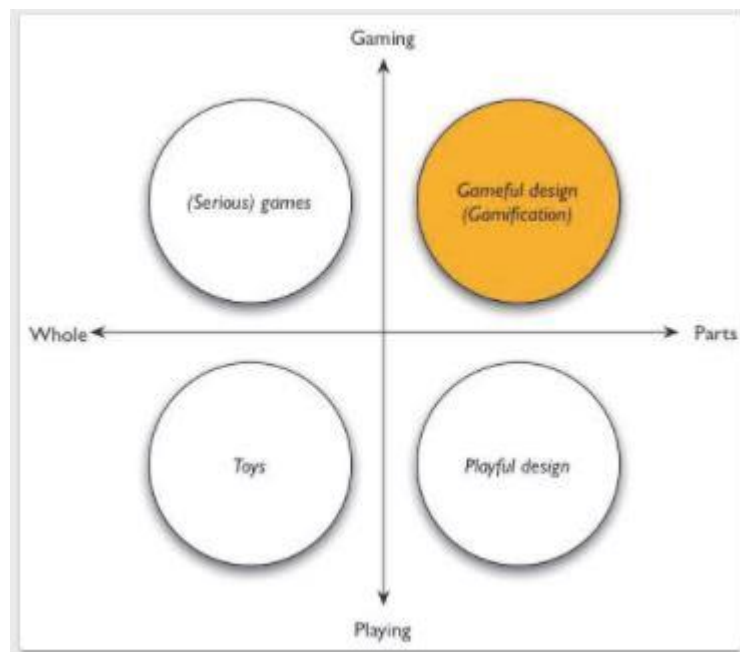


Figura 2: Artigo: “From Game Design to Gamefulness: Defining Gamification”

– Sebastian Deterding, et al. **Fonte:** Biblioteca Nacional ACM (2011)

A fim de elucidar o objeto em discussão, apresenta-se “o pensamento do *game*”, que não está reduzido à contagem de pontos, mas sim, a uma metodologia que produz o engajamento e a aprendizagem do educando de maneira divertida e eficaz, segundo (LEFFA et al, 2012) “(...) tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem”. A partir dessa perspectiva, é necessário que se compreenda cada elemento e a mecânica de funcionamento para que se possa transportar “o pensamento do *game*” de modo a promover a aprendizagem de forma efetiva.

O modelo de Kevin Werbach ilustra como diferentes tipos de elementos podem ser aplicados em diferentes formas e para diferentes objetivos, como se pode observar na figura abaixo:



Figura 3: Modelo que ilustra a experiência gamificada proposto por Kevin Werbach.

Fonte: Alves (2014, p. 43).

Tendo em vista essa representação de pirâmide que parte da mecânica, da dinâmica e da estética, sendo elementos utilizados para as soluções de aprendizagens gamificadas, observa-se, nesse tripé, na parte superior, a dinâmica, que constitui elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência, não sendo regras, mas elementos conceituais, que serão descritos abaixo, conforme Alves (2014):

- **Constrições:** responsáveis por restringir o alcance do objetivo pelo caminho mais óbvio e assim incentivar o pensamento criativo e estratégico.
- **Emoções:** um *game* pode provocar uma grande diversidade de emoções, desde alegria até a tristeza e tudo o que você pode imaginar entre uma e outra. Com a gamificação não acontece o mesmo, o objetivo é a aprendizagem, assim a emoção de alcançar um objetivo passa a ser motivado por *feedback*.
- **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 de um ponto a outro.
- **Relacionamento:** são elementos da dinâmica social que são também essenciais para o ambiente do *game*.

Já, no nível seguinte, há a mecânica de *games*, que pode ser considerada “os verbos”, pois são eles que promovem a ação, lista-se aqui alguns, sendo eles:

- **Desafios:** mobilizam o jogador a buscar o estado de vitória.
- **Sorte:** a possibilidade de envolver algum elemento no sistema gamificado que dê ao jogador a sensação de que há alguma aleatoriedade ou sorte envolvida, como por exemplos carta “sorte ou revés”.
- **Feedback:** o papel do feedback é fundamental, pois ele faz com que o jogador perceba os objetivos propostos a serem alcançados.
- **Recompensas:** são os benefícios que o participante, enquanto jogador, conquista e que podem ser representados por distintivos, vidas e direito a jogar novamente.
- **Turnos:** é a simples existência de jogadas alternadas entre um jogador e outro presente até em *games* simples como o “jogo da velha”.
- **Estados de vitória:** pode ser representado de diversas formas como um time ou jogador vitorioso, quem alcança o maior número de pontos, quem conquista o território maior, quem elimina o maior número de invasores, entre outros.

Por fim, na base da pirâmide, estão os componentes do jogo, como se fossem os substantivos, conceituam-se alguns desses:

- **Realizações:** diferentes dos desafios, são elementos de recompensar o jogador por cumprir um desafio.
- **Avatares:** mostram ao jogador alguma representação visual de seu personagem ou papel no sistema gamificado.
- **Desbloqueio de conteúdo:** é o destravamento de conteúdo.
- **Níveis:** são graus diferentes de dificuldade que vão sendo apresentados ao jogador no decorrer do sistema gamificado.
- **Pontos:** dizem respeito ao *score*, à contagem de pontos acumulados no decorrer do game.
- **Investigação ou exploração:** é o alcance de resultados implícitos no contexto do *game* ou sistema gamificado, que implica buscar algo, fazer algo ou ainda explorar e investigar para alcançar um resultado.

Esses elementos colocam em prática a definição de Gamificação: mecânica, estética e pensamento de *games* trabalhando juntos para que o sistema gamificado funcione. Nessa perspectiva, notam-se as múltiplas concepções de linguagem, envolvendo o processo de ensino-aprendizagem por meio dessa metodologia ativa, que promove, portanto, aprendizagens que resultam de experiências, motivações, engajamento e resolução de problemas, atreladas à heterogeneidade da língua, possibilitando no *game* abordagens de diversos gêneros a partir de uma prática que considere a língua(gem) como interação. Nesse viés, a aprendizagem como “processo por meio do qual conhecimento, valores, habilidades e competências são adquiridos ou modificados como resultados de estudo, experiência, formação, raciocínio e observação”, como afirma Alves (2014).

Diante dessas considerações, é notório que a gamificação seja compreendida como metodologia de ensino na gramática e se efetive, em sua essência, no campo da aprendizagem, sendo uma ferramenta a mais no processo de ensino.

É a partir dessas reflexões que se pretende propor uma sequência didática gamificada no ensino de gramática, de modo a favorecer o aprendiz, além de desmistificar que o ensino de gramática está limitado a regras, distanciando os usos linguísticos atuais dos falantes e que se podem construir novos sentidos, desenvolvendo a linguagem no espaço de interação: o *game*.

Entende-se, portanto, que o ensino deve ser desafiador para estimular a capacidade investigativa dos aprendentes-ensinantes, partindo de situações concretas e abordado de forma crítica, como subsídio para uma prática transformadora, como propõem Palma & Turazza (2014, p. 34-35).

3 Planejamento da sequência didática

Para aplicação da sequência didática, propõe-se a utilização de três aulas, descritas neste artigo como momentos para realização das atividades. Essa denominação objetivou tornar o momento de realização mais flexível e divertida e, caso seja necessário, estender a mais de uma aula.

Objeto de conhecimento: A relação semântica e a construção do Período Composto

Turma: Ensino Fundamental Anos Finais – 9º ano.

Gêneros e multissemiótico: a música, titulada Inabalável da banda Projota

Prática de linguagem: análise linguística – uso das orações complexas

1º momento de realização das atividades – levantamento de hipóteses

Objetivo: Identificar o gênero textual e explorar os enigmas, que estão atrelados aos objetos que se relacionam nesse cenário.

Estratégias: Análise do cenário por meio de instruções.

Proposta: Propor aos educandos a partir do gênero textual narrativo um cenário, que os leve a desvendar enigmas através de percepções visuais e auditivas. O primeiro desafio é evidenciado ao clicar no celular, a fim de que reconheçam o nome da música. O segundo passo, é reconhecer o *Streaming*, a plataforma musical *Spotify* e escutar o videoclipe, para que assim cada uma perceba as construções de sentidos em um contexto determinado, e que possam levantar hipóteses a respeito da funcionalidade desses sentidos no gênero e na língua.



Figura 1 – Apresentação do jogo a partir do cenário

2º momento – Construção de saberes e sistematização

Objetivo: Levantar pressupostos a partir de indagações para permitir a identificação dos conhecimentos prévios dos educandos, a fim de promover a identificação dos recursos linguísticos que asseguram as relações estruturais e semânticas.

Estratégia: Enigmas (quebra-cabeça)

Proposta: Desafiar a partir do gênero textual: história em quadrinhos (em formato de quebra-cabeça), reconhecer o segundo enigma requerido no formulário “QUE” (conjunção integrante): marcador linguístico, permitindo avançar ao outro nível do *game*.



Figura 2 – Quebra-cabeça (segundo enigma – marcador linguísticos de coesão textual)



Figura 3 – Quebra-cabeça (avancando ao outro nível do jogo)

3º momento – Progressão do jogo e das aprendizagens

Objetivo: Verificar as construções das orações, ao longo de cada etapa avançada, de modo a concatenarem as relações de coesão dos elementos linguísticos, além das funções primordiais que cada um desempenha nas unidades oracionais e nas relações semânticas entre elas.

Estratégia: Estados de vitória (a cada avanço há o alcance maior de pontos em cada etapa) e *feedback*

Proposta: a partir dos estados de vitória o educando consiga identificar a relação semântica que se estabelece entre as orações, por meio de organogramas dentro do jogo, e a cada avanço, o aprendiz perceba a “argamassa textual”, isto é, a ligação entre as ideias e seus elementos linguísticos em um texto, garantindo a articulação, construindo a coesão textual. Neste momento, o educando vai encontrando desafios, que os levem a reconhecer a própria língua em uso, de modo a garantir o desenvolvimento da competência linguística, favorecendo não somente a interação comunicativa dentro do jogo, mas também o reconhecimento desses elementos linguísticos e, portanto, a cada passo há o avanço no jogo, mobilizando conceitos já estudados para que o objeto de estudo, a língua em uso, esteja atrelado a essa prática transformadora. Assim, o estudante a cada descoberta consegue o estado de vitória, avançando no jogo e tendo *feedback* a cada progressão, levando-o a perceber o objetivo proposto, de modo a alcançá-lo, conseguindo acompanhar seu progresso escolhendo estratégias diferentes à luz do ensino de gramática, por meio da diversão.



Figura 4 – Desafios e estados de vitória (formulário)

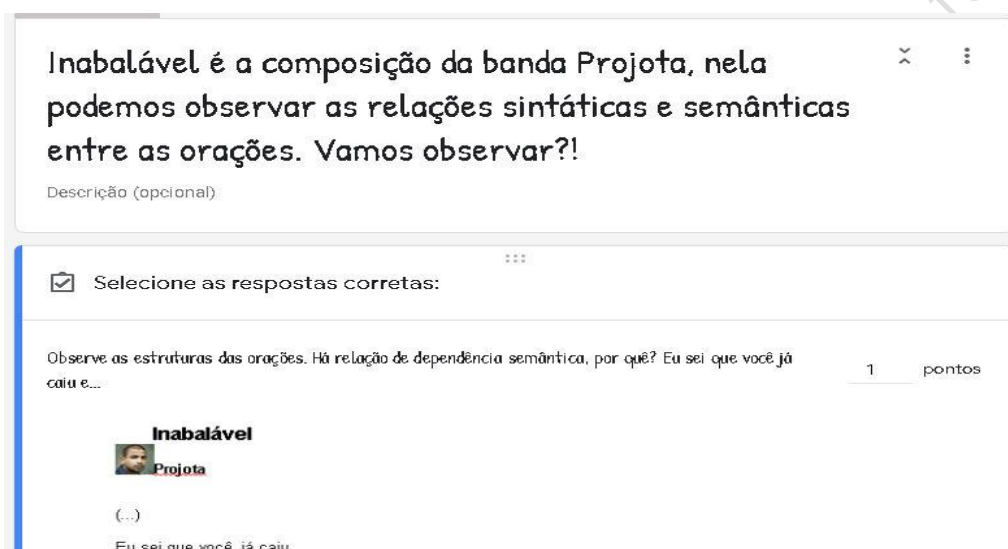


Figura 5 – Mecânica do game por meio do formulário e score

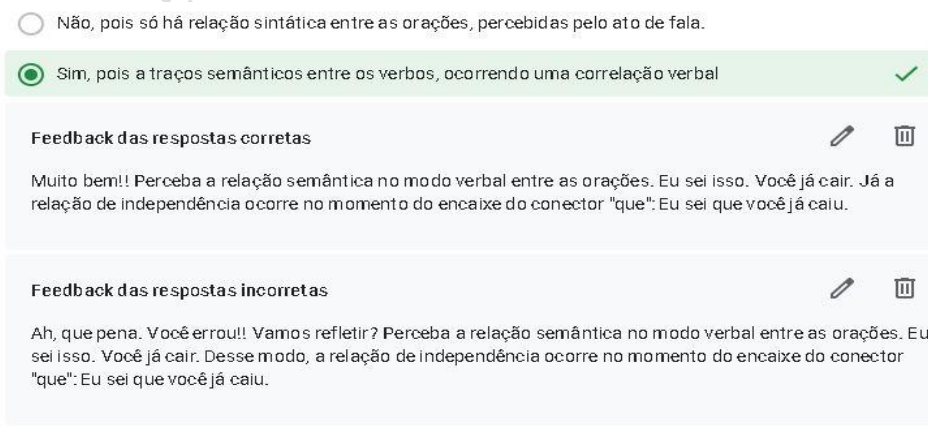


Figura 6 – Feedback – Acompanhamento do progresso de aprendizagem

Parabéns!!!!!!!



Figura 7 – Etapa final - premiação

Considerações finais

São diversas as experiências que se podem lançar ao educando de forma gamificada com o objetivo de uma aprendizagem que caminhe à luz do ensino de língua, de tal modo que promova o acesso ao Mundo da gramática de forma prazerosa e efetiva. Ainda há muito a explorar no universo gamificado, de modo a favorecer o engajamento dos educandos a se interessarem pelo saber produtivo através do uso do *game*, porém com estratégias educacionais que circundam o ensino de gramática. Percebe-se que a gamificação traz uma perspectiva inovadora e que articula com as situações comunicativas de uso do educando.

Nesse sentido, trabalhar com os diversos tipos de gramática com vistas a um uso consciente de mecanismos, bem como com os princípios dos usos da língua, permitirá ao aprendente-ensinante reconhecer e aplicar as variedades linguísticas. Logo, percebe-se a importância de práticas que abordem atividades epilinguísticas, assim como atividades metalinguísticas, aquelas em que a língua é usada para análise da própria língua, como propõem as autoras (PALMA & TURAZZA, 2014, p. 39-40). Se a análise linguística for trabalhada em função desses elementos à luz da Educação Linguística, favorecerá o pensamento crítico, desenvolvendo no ensinante-aprendente a consciência do funcionamento da língua, e, nesse âmbito, a gamificação é uma metodologia que favorece no desenvolvimento da competência linguística, já que no *game* pode-se inserir elementos que motivarão o engajamento, além de experiências de aprendizagem significativas no ensino de gramática, que estarão atreladas ao universo do educando. Quem nunca jogou? Quem nunca se deixou instigar por recompensas

ou por meio de desafios e ficou horas e horas envolvido nas etapas do *game* que esqueceu do tempo?

Portanto, é importante essa aplicação gamificada no ensino de gramática de forma a incitar “o poliglota na própria língua”, como afirma o filólogo Evanildo Bechara (2001, p. 38), de modo a articular às novas tecnológicas que viabilizam essa transformação nas práticas em sala de aula, permitindo que o docente tenha construções didáticas, que estejam relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a desmitificação de uma visão deturpada e reduzida que a sociedade tem do ensino de gramática no espaço escolar.

Assim, considera-se que a gamificação é uma estratégia, que favorece o ensino de língua(gem) e que, por sua vez, articulada a elementos essenciais do *game*, traz contribuições as práticas de ensino de gramática. Espera-se que tal reflexão possa não só levar a novas práticas em sala de aula, mas também, o repensar de aprendizagens atrativas, engajadoras, divertidas e efetivas.

Referências

- ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática**. 1 ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.
- ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática_ por um ensino de línguas sem pedras no caminho**. São Paulo_ Parábola Editorial, 2007.
- BECHARA, Evanildo. **Moderna Gramática Portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2001.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>>
- HALLIDAY, M. A. K. “*Os usuários e os usos da língua*”, in M.A.K. Halliday, Angus McIntosh e Peter Strevens. **As Ciências Linguísticas e o Ensino de Línguas**. Petrópolis: Vozes, 1974.
- ILARI, R.; BASSO, R. Um pouco de história: origens e expansão do português. In: **O português da gente - a língua que estudamos e a língua que falamos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006, p. 13-48.
- KAPP, K. M., Blair, L. and Mesch, R. **The Gamification of learning and instruction – Fieldbook. Ideas into practice**. San Francisco. Wiley, 2014.
- LEFFA, V. 2014a. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. In: Anais do Congresso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf> Acesso em: 16/10/2018.

LEFFA, V. et al. **Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula**. Rev. Estudos Linguísticos, Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209-230, 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579/0>

NEVES, Maria Helena de Moura. **Que gramática estudar na escola? Norma e uso na Língua Portuguesa**. São Paulo: Contexto, 2003.

PALMA, D. V.; TURAZZA, J. S. (org.). **Educação Linguística e o ensino da língua portuguesa: algumas questões fundamentais**. São Paulo: Terracota, 2014.

LANGUAGE TEACHING AND GAMIFICATION AS A TEACHING METHODOLOGY IN GRAMMAR

ABSTRACT

This article is part of the Linguistic Education area and focuses on one of its objects of study: language teaching and gamification as a teaching methodology in grammar. It is problematized to overcome a traditional conception of teaching grammar at school, so it is necessary to establish reflections about the practices of teaching grammar in the classroom and significant methodologies for teaching-learning. The general objective is to contribute to the teaching of Portuguese language and its practices, focusing on teaching grammar. The specific objectives are: a) to promote reflections on mother tongue teaching; b) conceptualize the teaching methodology through gamification; c) to propose a didactic sequence in which the teaching of grammar is articulated with a teaching practice, through gamification. The proposal is based on research in the area of Linguistic Education (ANTUNES, 2007; PALMA and TURAZZA, 2014; NEVES, 2003; HALLIDAY, MCINTOSH and STREVENSON, 1974), in an interface with studies in active methodologies: Gamification (LEFFA, 2014; ALVES, 2014). It is concluded that the teaching of the mother tongue must be anchored in a conception of language, which goes beyond metalanguage, but above all, as a form of social interaction, making gamification feasible. Thus, mother tongue teaching is configured as an approach to language conceptions that can be linked as classroom practices based on dynamism and game production, capable of developing and expanding the communicative competences of the student, favoring language teaching.

KEYWORDS: Language Education. Language teaching. Gamification.