

PROJETO PIBID/CAPES: O USO DE ATIVIDADE GAMIFICADA PARA A REVISÃO DAS ORAÇÕES COORDENADAS SINDÉTICAS E ASSINDÉTICAS E AS PARTES INTEGRANTES DA ORAÇÃO

Bruna Morais Fontella

Escola Estadual de Ensino Médio Bento Gonçalves

Maria Alejandra Saraiva Pasca (Orientador)

Descrição da atividade/ projeto

A gamificação consiste em utilizar elementos ou narrativas de jogos de forma pedagógica, aliando divertimento e aprendizagem. O processo de gerar conhecimento pode se tornar motivador se a atividade for divertida (BUSARELLO, 2016). No entanto, a gamificação não gera somente divertimento, mas conhecimento de forma lúdica, já que estimula a aprendizagem através da curiosidade e - quase sempre - da competitividade. Pensando em tornar mais divertido e dinâmico o aprendizado das orações coordenadas sindéticas e assindéticas e das partes integrantes da oração em português brasileiro (PB), o jogo "Quem Eu Sou?" foi adaptado para a revisão desses conteúdos na Escola Estadual de Ensino Médio Bento Gonçalves, em Canoas-RS, através do projeto PIBID da CAPES em parceria com a Universidade La Salle Canoas. A atividade foi aplicada em 2019 em duas turmas de terceiro ano do ensino médio, com o objetivo de revisar o conteúdo. O jogo adaptado consistia em colocar uma faixa com fichas fixadas na testa do representante de cada equipe. A turma, dividida em duas equipes com o mesmo número de alunos, elegia um representante que poderia ser trocado conforme eles achassem necessário, estimulando assim o debate para tomar as melhores decisões. O representante colocava a faixa e essa era trocada entre os dois representantes a cada rodada, havendo, assim, uma rodada para cada equipe. O objetivo era chegar à maior pontuação primeiro, fazendo com que o representante descobrisse a classificação do que estava sublinhado na ficha presa à sua testa. Como exemplo, se na ficha estivesse a oração "Maria come maçãs" e "Maria" estivesse sublinhado, o representante teria que adivinhar a classificação da palavra "Maria" e para isso a equipe poderia utilizar mímicas, desenhos ou palavras-chaves que remetessem à ideia da classificação. No entanto, se a equipe desse a resposta ao representante, a rodada era perdida e passaria para a próxima equipe.

Resultados Obtidos

Ao fim do jogo, a equipe com mais pontos e, portanto, vencedora, ganhava um prêmio. As turmas gostaram tanto da atividade que decidiram continuar jogando até o fim da aula. O projeto, incluindo a revisão de conteúdos antes da aplicação do jogo, durou em torno de 4 períodos. A revisão foi feita de forma oral e com algumas breves anotações de palavras-chaves no quadro, fazendo com que os estudantes interagissem tanto entre si quanto com a Pibidiana. Após a atividade, o feedback recebido foram os elogios dos alunos, que disseram que finalmente haviam compreendido alguns conteúdos que até então não estavam tão claros e que gostariam de ter mais aulas com esse tipo de dinâmica. Segundo a professora titular de PB da turma, houve



uma melhora considerável em relação às notas e à aprendizagem após a aplicação do projeto.