

TYPES AND TYPES: UMA FERRAMENTA VIRTUAL PARA ENSINO DE GÊNEROS MULTIMODAIS

Mateus da Silva Páscoa
Universidade Federal do Ceará – UFC (Brasil)
Endereço eletrônico: pascoamateus12@gmail.com

Otávio Ceni Coin
Universidade Federal do Ceará – UFC (Brasil)
Endereço eletrônico: otavioceni1997@gmail.com

Pollyanne Bicalho Ribeiro
Universidade Federal do Ceará – UFC (Brasil)
Endereço eletrônico: pollyanne_br@yahoo.com.br

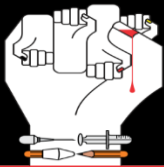
2896

INTRODUÇÃO

Atualmente, com a emergência das mais diversas ferramentas tecnológicas, observa-se que grande parte dos jovens adota novas maneiras de interagir com o mundo ao seu redor. A BNCC, por exemplo, observa que estes estão cada vez mais “dinamicamente inseridos na cultura digital, não somente como consumidores, mas se engajando cada vez mais como protagonistas” (p. 67). Portanto, faz-se necessário que professores e instituições de ensino adaptem-se de modo a abarcar essas novas modalidades de interação, bem como tenham acesso à ferramentas que facilitem esse processo.

Com base nessas constatações, o presente projeto tem por objetivo oferecer uma ferramenta tecnológica a ser utilizada nas aulas de língua portuguesa que visem o ensino de gêneros textuais. Para desenvolvê-la, baseamo-nos nos conceitos de dialogismo de Bakhtin (1997; 2006), no trabalho com gêneros multimodais de Kress e Van Leeuwen (1996, 2006) e de gamificação, como definido por Burke (2014), bem como conhecimentos de programação de jogos. A partir desses conceitos, criamos um software que simula o ambiente de um restaurante prestes a ser inaugurado para fomentar o estudo de gêneros e em seguida o exercício dos mesmos.

Desta forma, pretende-se que os alunos não somente apropriem-se de estruturas e conceitos, como também exercitem os conhecimentos adquiridos e ao longo do processo exercitem sua criatividade em um ambiente virtual.



METODOLOGIA

Havia 3 possibilidades para o desenvolvimento do jogo: navegadores web, plataformas *android* e aplicações desktop. Escolhemos a última. Depois, precisávamos de alguma ferramenta que nos auxiliasse neste processo. Descobrimos o motor de criação de jogos (em inglês, *game engine*) chamado Godot (2014), que permitia a implementação de ambientes em 2D ou 3D valendo-se de conhecimentos de programação e design.

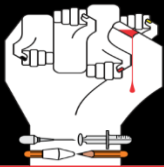
Após essa fase de delimitação da base que tornaria o jogo possível, delimitamos quais seriam os gêneros textuais presentes. Foram quatro: Cartaz, Receita, Resenha e Convite. Tomamos referências do que já era conhecido acerca da estrutura daqueles além de alguns materiais disponíveis na internet. Só assim começamos a esboçar os quatro gêneros no software.

Paralelamente a isso, trabalhamos na narrativa do jogo, pois tudo se passaria no dia anterior ao da abertura do restaurante. Depois de delimitados tempo e espaço, implementamos a jogabilidade, na qual o teclado e o mouse seriam essenciais para o aluno movimentar o personagem principal do jogo. Essa ação fez a conexão com o trabalho principal, ou seja, os gêneros textuais.

Nessa parte, dedicamos mais tempo a como apresentar o gênero textual ao aluno. Escolhemos que seria por meio de teoria e prática: o aluno leria e logo após colocaria o que aprendeu em prática. Para todos os quatro gêneros, seguimos a mesma base. Ainda assim, percebemos que após os gêneros concluídos e a jogabilidade concluída, o jogo parecia mais estático que dinâmico, diferente da maioria dos jogos. Para resolver isso, atacamos os problemas com duas soluções: colocamos *quizzes*, que testariam o conhecimento aprendido nos gêneros textuais, e mini-tarefas espalhadas por todo o cenário principal do jogo.

Após essa série de mudanças, como é natural em um projeto que envolva computação, fizemos várias revisões no código e no design. Quanto à parte da linguística, fizemos revisões conceituais em relação aos gêneros textuais e a como o aluno iria interagir com o jogo, baseados nos conceitos presentes em Bakhtin (1997; 2006).

2897

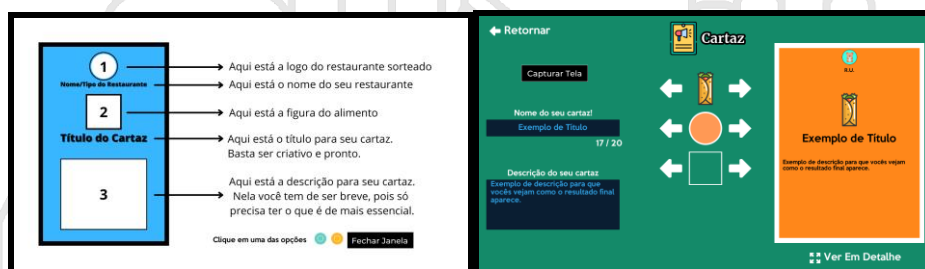


RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos resultados obtidos, foram 4 gêneros textuais totalmente implementados seguindo a lógica de teoria e prática, ou seja, os alunos aprendem como fazer, guiados pelo professor que os acompanhará durante todo o jogo e criam da maneira que quiserem, dentro dos moldes do gênero. As figuras abaixo mostram os resultados das implementações de cada gênero textual no *software*.

2898

Figura 1: Gênero Cartaz: teoria e prática.



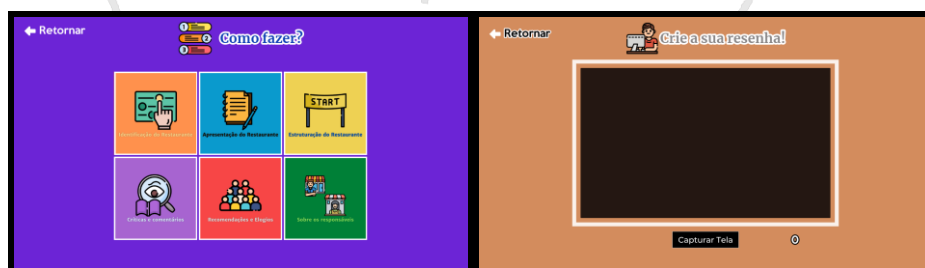
Fonte: os autores.

Figura 2: Gênero Receita: teoria e prática.



Fonte: os autores.

Figura 3: Gênero Resenha: teoria e prática.



Fonte: os autores.

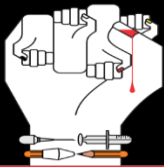
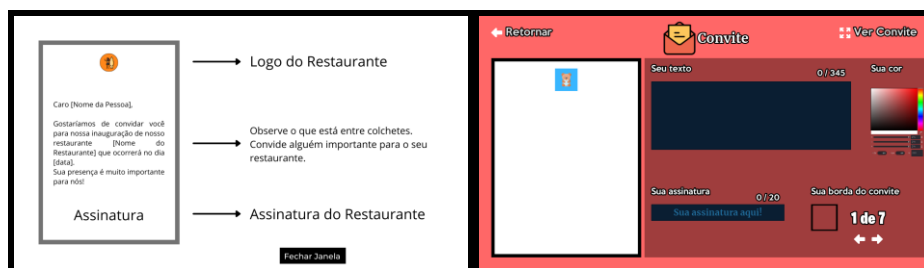


Figura 4: Gênero Convite: teoria e prática.



Fonte: os autores.

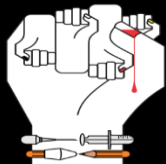
2899

Como se pode ver, preferimos essa base (teoria-prática) para que o aluno não tivesse tantas dificuldades para fazer o que se é pedido a ele. Investimos mais no visual do que no que é puramente texto explicativo. Mas, no momento de praticar o que se entendeu, então a competência de escrita será a mais requisitada, visto que nosso trabalho, por mais que tenha uma grande contribuição da computação, bebe profundamente de abordagens linguísticas, o que, em nenhum momento, poderia estar distante do escopo do *software*. Resta acrescentar que tudo isso será testado em sala de aula e, como é de praxe em se tratando de *softwares*, será avaliado e, de acordo com os feedbacks dos alunos, será remodelado e melhorado, para, assim, servir melhor ao seu propósito: o ensino de gêneros textuais de maneira lúdica.

CONCLUSÃO

Quisemos com este trabalho apresentar novas maneiras de abordar o ensino de um conteúdo muito relevante em língua portuguesa. Sabemos que é notável o avanço das tecnologias e que métodos tradicionais, sem o aporte do que é lúdico, provavelmente perderão espaço com o avanço dos anos. Por essa razão, soluções que apresentem uma interatividade no ensino aliado ao conhecimento do público ideal para receber o que se propõe são chaves para a melhoria da qualidade do ensino de línguas. Na construção de *softwares* se sabe que a todo dia as mudanças ocorrem e uma tecnologia que hoje é utilizada pode não ser daqui a um ano ou menos. Por essa razão, a aplicação de todas as soluções se torna imprescindível na busca de desenvolver o que já se tem e descobrir o que ainda pode ser feito.

PALAVRAS-CHAVE: Gêneros Multimodais. Gamificação. Software.



REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **Estética da Criação Verbal**. 2ª ed. São Paulo Martins Fontes, 1997.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. HUCITEC, 2006.

Introduction. **Godot Docs**, 2022. Disponível em: <<https://docs.godotengine.org/en/stable/about/introduction.html/>>. Acesso em: 9 de maio de 2022.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 9 de maio de 2022.

GAMIFY. **What is Gamification?** Sydney, Austrália. Disponível em: <<https://www.gamify.com/what-is-gamification,>>. Acesso em: 9 de maio de 2022.

KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London: Routledge, 1996, [2006]. Disponível em: <<https://shorturl.ae/Kzmv9>>. Acesso em: 9 de maio de 2022.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

SCHUCK, Franciane Escobar; OESTERREICH, Frankiele. **Os Jogos Educacionais como Ferramentas das Aulas de Língua Portuguesa**. Universidade Federal de Santa Maria (Santa Maria - RS), dez. 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/737/Schuck_Franciane_Escobar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 9 de maio de 2022.

2900