



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

6071 - Trabalho Completo - XIII Reunião Científica da ANPEd-Sul (2020)

ISSN: 2595-7945

Eixo Temático 07 - Alfabetização e Letramento

### PRÁTICAS DE LETRAMENTO COM GAMIFICAÇÃO: PRODUZINDO FANFICTIONS COM APOIO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS EM UM CLUBE DE INGLÊS NO ENSINO MÉDIO

Mariana Aparecida Vicentini - FURB - FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU

Este trabalho tematiza a relação entre práticas de letramentos e gamificação. Representa o recorte de uma pesquisa de mestrado finalizada em novembro de 2019 e intitulada ‘Práticas de letramentos com Tecnologias Digitais: Gamificação em um Clube de Inglês no Ensino Médio’. A pesquisa teve como objetivo geral problematizar relações entre práticas de letramentos e gamificação em um Clube de Inglês no Ensino Médio, entretanto, com vistas a permitir o aprofundamento das discussões, selecionamos, para este diálogo, o objetivo específico de discutir como ocorrem práticas de letramentos com gamificação em um Clube de Inglês, considerando os princípios dos bons jogos de Gee (2005).

Para atingir a este objetivo foi desenvolvida a atividade de produção escrita gamificada de uma *fanfiction*. O gênero *fanfiction* e as práticas de letramentos (STREET, 2003; BARTON; HAMILTON, 2000) que com ela se relacionam surgiram no interior do *fandom*, ou seja, “no interior de um movimento de consumidores de produtos criados pela indústria do entretenimento e veiculados pelos meios de comunicação de massa” (VARGAS, 2015, p. 11). A palavra seria “a fusão dos termos ingleses *fan* e *kingdom*, configurando assim o reino, domínio ou espaço dos fãs” (VARGAS, 2015, p. 11). Popularmente conhecida como *fanfic*, abreviação do termo em inglês *fanfiction*, ou seja, ficção criada por fãs, ocupa-se de contos escritos por terceiros.

Cabe destacar que a disseminação das TD tornou-se especialmente importante para a difusão de trabalhos realizados por esses fãs a partir de originais e na criação de comunidades de prática (WENGER, 2004) em torno do universo fanficcional. Barboza (2016) explica que os fãs teriam sido os primeiros a adotar as TD com o fim de expandir o universo interativo de suas comunidades e, dessa forma, seu modo de proceder em relação aos produtos culturais difundidos nos meios de comunicação em massa constitui uma referência na relação entre as *fanfictions* e a indústria do entretenimento.

Em meio às discussões levantadas até o momento, cabe destacar as hibridizações presentes nas relações estabelecidas nas práticas de leitura e escrita de *fanfictions* em uma perspectiva sociocultural, pois, segundo Buzato (2009), essas relações incluem, além das mídias ou dispositivos digitais e das práticas sociais, os gêneros vinculados às diferentes atividades sociais, culturais e localizações geográficas e as atitudes dos sujeitos perante o conteúdo em questão, neste caso, nas práticas de letramentos com *fanfictions*. Esses

elementos podem indicar de que formas o gênero e as práticas de letramentos sobre e em torno dele se constituem e são constituídos pelas relações sociais que possibilitam. As principais problemáticas que impulsionaram o desenvolvimento do trabalho com *fanfictions* se relacionam com a ideia de que a disseminação Tecnologias Digitais (TD) é perceptível, em diferentes escalas, em todos os espaços sociais. Portanto, na esfera escolar, como um todo, essa constatação tem se mostrado presente e, apesar de a escola, frequentemente, incentivar o uso das TD, são levantadas reflexões acerca de metodologias de ensino e a respeito da relação entre conhecimento e as práticas de letramentos em que sujeitos se inserem (FISCHER; GRIMES; VICENTINI, 2019). Esta comprovação vai ao encontro de uma geração de estudantes que, normalmente, não se sente mais motivada por aulas de cunho normativo, visto que convivem em espaços diversos e simultâneos, com compartilhamento contínuo de informações (GOURLAY; BARTON; LEA, 2014; DUARTE, 2017).

Em relação às TD e sua proximidade com o contexto educacional, é evidente que a escola tem o papel de trabalhar com TD em práticas de letramentos, buscando apresentá-las, também, a estudantes que não dispõem do acesso a essas mídias, promovendo o desenvolvimento de práticas necessárias para que possam interagir em sociedade [...]. Sabe-se que, em sua grande maioria, os sujeitos que compõem a comunidade escolar fazem uso das TD fora desse contexto, porém a ideia de inclusão de TD não se relaciona às tecnologias em si, mas às formas de utilizá-las em uma esfera específica, para fins educacionais (BUZATO, 2009; 2014). Ainda, é necessário lançar um olhar que busque o incentivo de práticas que empreguem as tecnologias que os estudantes já acessam e que têm um custo financeiro possível de ser arcado.

O campo em análise é um Clube de Inglês de uma escola particular localizada no interior de Santa Catarina. O Clube é dividido entre os níveis Básico (Intro), Pré-intermediário (1A) e intermediário (2A), sendo focado, para este diálogo, o trabalho com quatro sujeitos do o nível Intermediário. As aulas do Clube de Inglês, inicialmente, eram realizadas a partir de um material comercial com foco no desenvolvimento das quatro habilidades da língua: ler, falar, ouvir e escrever. Por conta da abordagem normativa praticada durante as aulas, os estudantes pouco se engajavam nas aulas do Clube. A representação dessa abordagem de cunho normativo se manifestava dentro do Clube, por meio de exercícios estruturados e descontextualizados das práticas sociais que os estudantes desenvolviam fora da escola. Uma das problemáticas encontradas nesse contexto foi a de que alguns membros do Clube de Inglês, dentre eles sujeitos da pesquisa, não adquiriram o material solicitado pela escola e grande parte dos clubistas se mostrava extremamente desmotivada durante as aulas. Apesar de afirmarem nunca terem tido contato com o sistema de curso de idiomas, até sua participação no Clube, esses sujeitos conseguiam interagir, durante as aulas, usando praticamente apenas o inglês, afirmando terem atingido um nível considerado avançado para o idioma através dos *games* na modalidade *multiplayer*. Além das motivações por conta das problemáticas apresentadas acima, cabe destacar que a BNCC (2019, p. 472) define os Clubes como “agrupamentos de estudantes livremente associados que partilham de gostos e opiniões comuns”. Conforme previsto pelo documento, no contexto da pesquisa, a participação dos estudantes do 1º ano do Ensino Médio no Clube não era compulsória, entretanto, a forma como o Clube foi inserido na escola não diferia em muitos quesitos das aulas que os estudantes frequentavam no período regular na escola, por conta do controle de frequência, avaliações, boletim trimestral e conteúdo pré-estabelecido.

As problemáticas apresentadas até o momento em relação à participação dos sujeitos nas atividades do Clube e seus depoimentos acerca da forma como aprenderam o inglês fomentaram a possibilidade de desenvolver novos movimentos dentro do Clube, considerando o contato dos sujeitos com as TD e com os *games multiplayer*. Nessa perspectiva, nossas discussões se orientam a partir de três considerações principais: a) os usos de Tecnologias

Digitais em práticas de leitura e escrita em contexto escolar e não escolar; b) disseminação das Tecnologias Digitais, a qual oportunizou novas formas de interação entre sujeitos; c) o ato de jogar é capaz de estimular a motivação e o engajamento de sujeitos, cenário este que muitos pesquisadores, na área dos letramentos, descrevem como sendo almejado para a sala de aula. A filiação teórica escolhida perpassa os Novos Estudos dos Letramentos (BARTON; HAMILTON, 2000; STREET, 2003; 2014; FISCHER, 2007; 2011), os quais concebem os letramentos como práticas flexíveis de leitura, oralidade e escrita, de cunho social e, portanto, ideológicas e sócio-historicamente situadas, além de enfatizar a relevância da aprendizagem informal em práticas diárias relacionadas a contextos formais de educação. Acrescentamos que o termo ‘novos’ não remete unicamente ao uso das TD como ferramentas, as quais podem, de forma muito simplificada, apontar para inovações em âmbito escolar. O diferencial reside em singulares encaminhamentos de ensino e efetivas produções escritas pelos estudantes, nas interações com as TD, sem descartar problematizações que emergem em práticas de letramentos com TD. Esta pesquisa adota, ainda, a linha de estudos voltada à gamificação, em particular aos usos de princípios do que estudiosos denominam como *serious games* voltados ao ensino de inglês. A gamificação se constitui na utilização de princípios da mecânica e dinâmica dos games em contextos não jogo, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento (DETERDING, 2011). A pesquisa é qualitativa com perspectiva etnográfica (BOGDAN; BIKLEN, 1994; FRITZEN, 2012).

Para a gamificação da prática de letramentos com fanfictions, optou-se pelo uso da plataforma *Classcraft*, que corresponde a uma plataforma online para criação e gamificação de atividades e que simula um jogo de *role-playing* (RPG) online gratuito que permite aos professores e aos estudantes jogarem juntos na sala de aula. O *Classcraft* utiliza muitas das convenções tradicionalmente encontradas nos jogos de hoje, como subir de nível, trabalhar em equipe e ganhar poderes que tenham consequências do mundo real. Todas as atividades do *Classcraft* são gamificadas, conferindo às atividades elaboradas características de *games*: pontuação, ranking de classificação, montagem e escolha de avatar, avanço de fases, narrativas, trabalho em equipe – presentes na prática de letramentos com *fanfiction*. Na plataforma, os estudantes podem escolher entre os avatares Mago, Guerreiro e Curandeiro e, em cada equipe, passam a ter níveis e as suas colocações, bem como conquistas e medalhas, que também são apresentadas. A meta estabelecida para o desenvolvimento da atividade com *fanfictions*, a partir da negociação entre professora e clubistas, foi ‘compreender questões que envolvem a produção de uma *fanfiction*, tanto em relação à estrutura do gênero quanto às questões culturais que o envolve’. Para o cumprimento da meta, a atividade foi dividida em três missões: a) *Fanfics*; b) *Discussion*; c) *Writing a fanfiction*. Para a primeira missão da atividade, cada clubista deveria realizar a leitura de uma *fanfiction*, em inglês, atendo-se, não apenas a sua estrutura composicional, mas também a outros elementos, como os personagens, os autores, as formas de se obter acesso e divulgar esses textos e demais questões que fazem parte do universo das fanfictions. A segunda missão envolveu o desenvolvimento de uma roda de conversa para a socialização dos conhecimentos obtidos a partir das buscas e leituras. Nessa discussão, os sujeitos dialogaram, também, sobre o que conheciam do gênero, seu histórico e formas de interação com as fanfictions, possibilitando a todos os integrantes das equipes a interação com o gênero e algumas de suas particularidades. Para a terceira missão, lançada posteriormente às discussões levantadas pelos estudantes acerca do gênero, foi solicitada a produção escrita de uma *fanfiction*, no *google-docs*, por esses sujeitos, em língua inglesa e com livre apoio das TD disponíveis em sala para consultas e pesquisas. As pontuações dos estudantes, no *Classcraft*, são divididas em *Health Points (HP)*, *Action Points (AP)*, *Experience Points (XP)*, *Golden Points (GP)* e *Power Points (PP)*. As pontuações na atividade com fanfictions funcionaram da seguinte forma: a) Conclusão da 1ª missão: 500 XP b) Conclusão da 2ª missão: 500 XP c) Conclusão da 3ª missão: 1500 XP. O objetivo de pontuar os sujeitos apenas pela conclusão da tarefa se deu pela expectativa, tanto de motivá-los a desenvolver a atividade, quanto de não promover uma grande diferença entre a

pontuação dos clubistas durante as aulas. Dessa forma, poderiam ser trazidos para o Clube de Inglês elementos intrínsecos que tornem a atividade interessante e que levem o aluno a jogar pelo prazer de aprender, não simplesmente para a obtenção de troféus. Além dessas pontuações, foram estabelecidas regras que poderiam fazer com que os jogadores recebessem ou perdessem uma determinada quantia de pontos. As regras eram definidas coletivamente entre a professora e os sujeitos ao início de cada atividade. Ao final de cada aula as regras eram novamente projetadas à turma e, coletivamente, tomava-se a decisão de quantos pontos cada equipe iria receber ou perder. Com base na pontuação final de cada aula, os integrantes de cada equipe recebiam premiações, no *Classcraft* denominadas de poderes, que poderiam ser convertidos em: a) compras de suprimentos e equipamentos para o avatar de cada sujeito ou b) benefícios para os participantes do Clube. Como instrumentos de geração de dados forma utilizadas a) a *fanfiction* produzida pelos sujeitos; b) orientações advindas da plataforma *Classcraft*, c) grupo focal realizado com os sujeitos, ao final das aulas gamificadas e d) a observação participante. Em relação às análises, os dados foram organizados de modo a permitir compreender os princípios dos jogos em práticas de letramentos com gamificação no Clube de Inglês. Essa dimensão de análise faz emergir compreensões, tais como: a) valorações dos sujeitos às práticas de letramentos com gamificação; b) princípios dos bons jogos presentes nas atividades gamificadas: produção, sentidos contextualizados, interação, equipes transfuncionais, performance anterior à competência, agência, ‘na hora certa’ e ‘a pedido’, caixa de areia, boa ordenação de problemas e frustração prazerosa; c) a mera transposição da gamificação para o contexto do Clube de Inglês não traria os mesmos resultados se não houvesse, também, mudanças em relação as atividades desenvolvidas no Clube; d) os sujeitos se mostram mais motivados e engajados quando abordadas temáticas que possuem alguma relação com suas trajetórias fora do contexto escolar; e) é possível promover a aprendizagem a partir da valorização dos conhecimentos prévios dos sujeitos e, a partir disso, aprimorar esses conhecimentos com o uso de abordagens como a gamificação. Como principais conclusões para nossas discussões, podemos destacar que: a) as generalizações quanto às vantagens da gamificação aplicada à aprendizagem devem ser repensadas, pois há outros fatores que podem ter um papel tão ou mais importante na motivação dos estudantes e, conseqüentemente, no percurso de aprendizagem. Isso nos leva a levantar duas questões, em relação à pesquisa. A primeira delas é a ideia de que a gamificação é capaz de promover a motivação dos sujeitos, entretanto, a ideia de que, por si só, a gamificação contribuiria para a construção de sentidos não se sustenta, o que nos leva a segunda questão. Os dados apontam a necessidade da inserção de sujeitos em práticas de letramentos permeadas por eventos com os quais os sujeitos possuam certa afinidade. Este parece ser o principal fator promotor da construção de sentidos por parte dos sujeitos. Entretanto, acredita-se que o uso da gamificação contribuiu para que emergissem, da prática de letramento com *fanfictions*, os princípios de aprendizagem dos bons jogos propostos por Gee (2005); b) a opção pela utilização da gamificação nas aulas do Clube de Inglês se deu, pois, durante as aulas do Clube, os sujeitos se mostravam extremamente desmotivados para utilizar o idioma, não por não possuírem conhecimento em torno de seu uso, mas por conta da abordagem teórico-metodológica que vinha sendo adotada durante os encontros. Nesse sentido, em um primeiro momento, o uso da gamificação e das TD em aulas de inglês permitiu que os sujeitos se sentissem mais motivados e engajados durante as atividades do Clube; c) a motivação para o desenvolvimento das atividades do Clube teve relação direta com a gamificação. Entretanto, a construção de sentidos esteve mais relacionada ao tema e ao tipo de atividade encaminhados durante as aulas do Clube, sendo este último independente da presença ou ausência da gamificação. Por isso, para que a gamificação seja bem-sucedida, no âmbito da motivação, é preciso considerar o contexto sociocultural com o qual esses sujeitos se envolvem, é necessário conhecer alguns de seus gostos, seus objetivos e motivos pelos quais estão em busca daquela aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação. Práticas de Letramentos. Tecnologias Digitais. *Fanfiction*.

## REFERÊNCIAS

- BARBOZA, C. M. M. M. *Invadindo as masmorras - apropriações criativas, autoinserção (fan)ficcional e a emergência de uma intersubjetividade discursiva: uma etnografia do grupo snapetes à luz do pensamento bakhtiniano*. 2016. Tese (Doutorado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2016.
- BARTON, D.; HAMILTON, M. Literacy practices. BARTON, D.; HAMILTON M.; IVANIC, R. *Situated literacies: reading and writing in context*. London: Routledge, 2000. p. 7-15.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. A escolha de um estudo. BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Portugal: Porto, 1994, p. 85-88.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2019. p. 472. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site\\_110518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf). Acesso em: 03 nov. 2019.
- BUZATO, M E. K. Letramentos em Rede: textos, máquinas, sujeitos e saberes em translação. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v.12, n.4, p.783-809, 2009.
- BUZATO, M. E. K. Por um enfoque pós-social fundamentado na Teoria Ator-Rede para os novos letramentos e a para a inclusão digital. *Linguagem e Ensino*, Pelotas, v.17, n.1, 2014. p. 25-60.
- DETERDING, C. S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, September 28-30, Tampere, Finland, 2011. Disponível em: [http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding\\_2011.pdf](http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf). Acesso em: 29 mai. 2019.
- DUARTE, G. B. Eventos complexos de letramento na aprendizagem do inglês: relações entre práticas de letramentos, gamificação e motivação. Tese (Programa de Pós-Graduação em Letras). Universidade Católica de Pelotas. Pelotas, 2017. 165 p.
- FISCHER, A.; GRIMES, C.; VICENTINI, M. A. A escrita gamificada de fanfictions com o apoio das tecnologias digitais em um Clube de Inglês. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 3, n. 58, p. 1164-1196, 2019.
- FRITZEN, M. P. O olhar da etnografia no fazer pesquisa qualitativa: algumas reflexões teórico-metodológicas. In: FRITZEN, M. P.; LUCENA, M. I. (Orgs.). *O olhar da etnografia em contextos educacionais: interpretando práticas de linguagem*. Blumenau: Edifurb, 2012. p. 55-71
- GEE, J.P. *Good Video Games and Good Learning*. Phi Kappa Phi Forum, v.35, n.2, 2005. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/GoodVideoGamesLearning.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2018
- GOURLAY, L.; HAMILTON, M.; LEA, M. R. Textual practices in the new media digital landscape: messing with digital literacies. In: *Research in Learning Technology*. v. 21, 2014.

p. 1-13.

STREET, B. *Abordagens Alternativas ao Letramento e Desenvolvimento*. Apresentado durante a Teleconferência Unesco Brasil sobre 'Letramento e Diversidade'. Londres, 2003.

VARGAS, M. L. B. (2015). *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo. Disponível em: [http://editora.upf.br/images/ebook/o\\_fenomeno\\_fanfiction.pdf](http://editora.upf.br/images/ebook/o_fenomeno_fanfiction.pdf). Acesso em: 27 abr. 2019.

WENGER, E. *Communities of practice: a brief introduction*. 2004. Disponível em: <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>. Acesso em: 20 jan. 2019.