

Gamificação no ensino de Latim

SUILLAN MIGUEZ GONZALEZ

UNISAL/Lorena

suillan2005@yahoo.com.br

Este trabalho aborda a aprendizagem de línguas clássicas, mais propriamente a língua latina, a partir da dinamicidade oportuna da gamificação. Schell (2020) entende a gamificação como uma entrada mais divertida e prazerosa no contraste de um cotidiano pragmático de nossos alunos, ainda mais em se tratando de um idioma em que não existem mais falantes nativos, como o latim. No contexto de fixação de congregações católicas no Vale do Paraíba e formação de religiosos, há a oferta de latim básico e intermediário (carga horária de 160 horas) como disciplinas do curso de Filosofia (contemplam alunos de outros cursos como optativa) que preveem a apresentação da cultura romana e a particular estrutura lógica-cognitiva do latim (leitura, tradução e escrita). Neste sentido, as aulas ocorrem com intervenção recorrente de elementos dos games para a motivação e engajamento dos conteúdos programáticos, alcançando, inclusive, familiarização com o vocabulário e significando recurso mediacional entre os estudantes. Verificou-se que o uso de jogos funcionou como estratégia pedagógica ora de diagnóstico/sondagem (ferramenta de introdução ou levantamento de conteúdos) ora de fixação de aspectos gramaticais ou aquisição de vocabulário (ferramenta de fechamento de unidades de aprendizagem). Pelo caráter específico do sistema nominal e verbal da língua latina e léxico reduzido (por ser um idioma clássico ou da Antiguidade), os jogos ditos como tradicionais (e de memória afetiva) como forca, bingo, jogo da memória, dança da cadeira, cruzadinha e senha desempenharam melhor alinhamento com as demandas dos objetivos de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: gamificação; línguas clássicas; latim.