

A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM NA TURMA DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAC: CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE LETRAMENTO DIGITAL DOS ALUNOS

Risonete Gomes Amorim¹

RESUMO

O presente artigo tem como principal objetivo investigar como o uso das tecnologias digitais, pelo viés da gamificação, favorece o ensino e a aprendizagem na disciplina de língua portuguesa na turma de ensino médio de primeiro ano do curso de Redes de Computadores do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – IFAC, buscando entender também a importância do uso dessas metodologias ativas em sala de aula contribuem para o processo de ampliação dos letramentos, através da diversidade de linguagens que permeiam os multiletramentos. Nesse sentido, o foco principal para tal pesquisa está relacionado à formação em letras português e atuação no Ifes, locus da pesquisa, no qual foi possível perceber que a inserção da gamificação na disciplina de língua portuguesa é um mecanismo importante no desenvolvimento de novas práticas relacionadas às metodologias ativas. A metodologia pensada é de cunho bibliográfico, possuindo caráter quali-quantitativo, sendo realizado também uma pesquisa de campo com os alunos do Ifac, com uso de questionários e entrevista se for o caso. Nesse sentido, para fundamentar a pesquisa que está em andamento, foram utilizados os seguintes autores: Alves (2015), Kleiman (2007), Leffa (2014), Rojo (2012), Souza (2021), entre outros. Por fim, destacamos aqui que a presente pesquisa encontra-se em andamento, não havendo ainda resultados concretos.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. Multiletramentos. Ensino.

GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL RESOURCE FOR TEACHING AND LEARNING IN THE FIRST YEAR CLASS OF IFAC INTEGRATED HIGH SCHOOL: CONTRIBUTIONS TO THE STUDENTS' DIGITAL LITERACY PROCESS

ABSTRACT

The main objective of this article is to investigate how the use of digital technologies, through gamification, favors teaching and learning in the Portuguese language subject in the first-year high school class of the Computer Networks course at the Institute of Education, Science and Technology of Acre - IFAC, also seeking to understand the importance of using these active methodologies in the classroom, contributing to the process

¹ Formada em Letras Português, pela Universidade Federal do Acre (Ufac). Professora de Língua Portuguesa e Literaturas do Instituto de Ciência, Educação e Tecnologia do Acre (Ifac), mestranda no Programa de Pós-graduação: Letras: Linguagens e Identidades (PPGLI/Ufac). E-mail: risonete.amorim@ifac.edu.br

of expanding literacies, through the diversity of languages that permeate multiliteracies. In this sense, the main focus for this research is related to training in Portuguese language and performance at Ifes, the locus of the research, in which it was possible to realize that the insertion of gamification in Portuguese language subject is an important mechanism in the development of new practices related to active methodologies. The methodology designed is of a bibliographical nature, having a qualitative and quantitative character, and a field research was also carried out with Ifac students, using questionnaires and interviews, if applicable. In this sense, to support the research in progress, the following authors were used: Alves (2015), Kleiman (2007), Leffa (2014), Rojo (2012), Souza (2021), among others. Finally, we emphasize here that this research is in progress, with no final results yet.

KEYWORDS: Gamification. Multiliteracies. Teaching.

1. INTRODUÇÃO

Com o advento da globalização, processo de aproximação entre as diversas sociedades e nações existentes por todo o mundo, seja no âmbito econômico, social, cultural ou político, surgiram muitas formas de conhecimento voltados para o mundo tecnológico e a inserção dessas novas ferramentas no cotidiano pessoal, profissional e social tornaram-se cada vez mais necessárias. Novas concepções de agir e entender esse mundo da cibercultura influenciou profundamente os comportamentos e as compreensões por meio do mundo digital globalizado. À medida que tais transformações foram ocorrendo a utilização dessas novas ferramentas tecnológicas, dentre elas os smartphones, tablets, dispositivos móveis diversos que introduziam em meios diferentes de utilização objetivos específicos. No contexto escolar não ocorreu diferente, as inquietações que norteavam a inserção desses recursos em favor do fazer pedagógico permeavam as formações dos profissionais da área educacional e buscavam introduzir cada vez mais esse suporte tecnológico em sala de aula, auxiliando como apoio no desenvolvimento cognitivo, cultural e individual, aprimorando o conhecimento, vivenciando as novas mudanças da contemporaneidade.

Esses dispositivos tecnológicos trouxeram mudanças que ocasionaram de forma contundente o desenvolvimento dos indivíduos que fazem parte dessa nova geração globalizada. O mundo da cibercultura, cultura que surgiu, surge, ou está surgindo, a partir do uso da rede de computadores, e de outros suportes tecnológicos (como, por exemplo, o smartphone) através da comunicação virtual, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico, no qual se configura o presente, o prefixo ciber vem da palavra inglesa cybernetics, trouxe uma grande transformação que influenciou de forma significativa na linguagem e na interação sociocultural. A enorme facilidade encontrada para interagir com pessoas de países distantes, com discursos diferentes, ideias, comportamentos e culturas

diferenciados torna-se cada vez mais habitual e esses contatos estão cada vez mais frequentes, com uma utilização de maneira bem intensa de tais ferramentas. Metodologias ativas surgem constantemente e os considerados nativos digitais, Para Prensky (2001, p. 1) esses alunos caracterizam-se por nascerem a partir de 1990 e por estarem rodeados pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC, os que aprendem fazendo, são a nova realidade da nossa geração. Segundo Valente (2018) as metodologias ativas são práticas pedagógicas em que o foco do processo de ensino e aprendizagem é o aluno que assume uma postura mais participativa, assim, “o fato de elas serem ativas está relacionado com a realização de práticas pedagógicas para envolver os alunos, engajá-los em atividades práticas nas quais eles sejam protagonistas da sua aprendizagem” (p. 28).

Os chamados nativos digitais, que para Prensky (2001), são jovens estão acostumados a obter informações de forma rápida e costumam recorrer primeiramente a fontes digitais e à Web antes de procurarem em livros ou na mídia impressa, além de manusear com muita frequência e rapidez as ferramentas digitais, aprendem também por meio de desafios, estimulados por um interesse com o novo, relacionados com as descobertas que aguçam a curiosidade em testar as habilidades e competências na compreensão desses dispositivos. Esses novos saberes tornam-se essenciais para esse novo público, possibilitam um envolvimento constante em relação ao convívio diário, com isso se faz imprescindível aos profissionais da área da educação buscar adequar esse contato realizado fora dos muros da escola para o ambiente de sala de aula, pois trazer as tecnologias digitais para o ambiente escolar é uma tarefa de suma importância para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Entendemos que o processo para implementação das tecnologias no espaço escolar sofreu algumas dificuldades para acompanhar esse avanço tecnológico, como formação dos profissionais da área educacional, pois muitos não estavam preparados para utilizar as tecnologias. A demanda por capacitações na era digital cresce diariamente, e a procura em aprimorar os conhecimentos de todo contexto escolar também evolui. A agilidade no acesso à informação é uma realidade e os alunos estão sendo cada vez mais cercados por esses conhecimentos, assim como o acesso a canais de comunicação variados, esses contatos com o novo, moderno e cada vez mais atrativo é para as pessoas, principalmente para os alunos, um mundo cheio de descobertas, de curiosidades.

Dessa forma, não podemos, enquanto profissionais da área educacional, deixarmos o ensino considerado tradicional predominar em nossas salas de aula. A lousa e o giz não podem mais ser os únicos instrumentos a serem utilizados pelo professor, essa forma arcaica e atrasada atualmente não

chama a atenção do novo público, o que nos leva a um desafio que é o de proporcionar ao trabalho pedagógico essas concepções que atualmente tornaram-se cada vez mais necessárias para o ensino e aprendizagem em sala de aula. Nesse novo aspecto de um mundo virtual e tecnológico apresentado aos estudantes diariamente, aqui destacamos principalmente a internet, fonte principal de contato com o mundo contemporâneo, para escola, adequar-se a esses fatores presentes na globalização e trabalhar de forma eficiente com a velocidade em que chegam as informações aparecem é uma necessidade latente e precisa fazer parte do trabalho docente.

Um olhar mais sensível em relação à educação surgiu no momento da pandemia de Covid -19, pois um novo cenário se fazia necessário, o processo de ensino e aprendizagem passou por um grande desafio para todos os envolvidos nele, pois criar estratégias metodológicas que estimulassem os alunos foi instigante e provocador, espaços e ambientes de aprendizagem diferentes dos habituais faziam parte dessa nova realidade na vida de todos os envolvidos na área educacional.

Nesse sentido, realizar uma transformação em relação aos meios didáticos em sala de aula, com um ensino remoto e por meio de um ambiente totalmente virtual, distante social e fisicamente surgem inquietações diversas, em especial ao professor de Língua Portuguesa que está rodeado por uma multiplicidade de informações e linguagens. Foi a partir dessas inquietações que surgiu o objetivo principal e norteador da nossa pesquisa, tendo como base essas questões tecnológicas e pedagógicas. A problemática que norteia esse trabalho está voltada para o questionamento sobre como é possível promover a aprendizagem em Língua Portuguesa pelo viés da gamificação na promoção de multiletramentos com alunos do ensino médio integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – Ifac – Campus Rio Branco? Como também investigar como essas tecnologias digitais podem favorecer esses multiletramentos, favorecendo o ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa.

Para iniciar esse trabalho foi realizado, primeiramente, um levantamento bibliográfico, destacando aqui alguns referenciais teóricos como: **Leffa (2014)**, o qual versa sobre a gamificação e o ensino de línguas;- **Vieira e Hoyos (2018)**, que tratam sobre a gamificação no ensino de língua portuguesa e língua espanhola;- **Souza (2020)**, a qual faz um interessante estudo sobre a gamificação no ensino de língua portuguesa, **Rojo (2009)**, referência em relação aos múltiplos letramentos, **Kleiman (2007)**, letramento e as implicações no ensino da língua materna, dentre outros. Ao finalizar tal levantamento, uma nova fase foi iniciada com uma pesquisa de campo em fevereiro de 2023 com a turma de primeiro ano integrado ao ensino médio do curso de Redes de Computadores do Instituto

de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – IFAC, Campus Rio Branco, a qual encontra-se em coleta de dados e categorização.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A investigação da pesquisa iniciou-se primeiramente a partir de alguns critérios estabelecidos que serviram de embasamento para auxiliar nos trabalhos desenvolvidos. Um dos primeiros critérios abordados é o da facilidade em trabalhar numa instituição de ensino e tecnologia, pois inquietações que iniciaram desde o começo das aulas no ensino básico, técnico e tecnológico, no ano de 2014 no Campus Rio Branco do IFAC, espaço que ajudou a entender novas perspectivas em relação ao entendimento sobre a realidade vivenciada em sala de aula e que ampliou a visão sobre a importância em inserir cada vez mais as ferramentas tecnológicas no contexto escolar. O conhecimento prévio dos alunos é um fator muito importante a ser incorporado no ambiente escolar e nas metodologias desenvolvidas pelos docentes, são desafios que fazem parte do cotidiano educacional que precisam ser repensados e colocados em prática, e é a partir dessa reflexão que entendemos que estamos vivendo tempos cada vez mais modernos e tecnológicos, e que nossos alunos incorporam essas mudanças de maneira muito rápida.

A pesquisa desenvolvida neste trabalho está voltada para uma percepção que se tornou muito real em relação à modernidade e a um cenário educacional, que sofreu mudanças repentinas com o modelo de ensinar e de sala de aula. O ambiente virtual foi uma necessidade impulsionada por uma pandemia que pegou todos de surpresa e o desafio de enfrentar aulas remotas foi um momento de muita reflexão por parte de toda comunidade escolar, a necessidade em adequar-se às novas tecnologias em relação às aulas online foi um incentivo bem relevante para repensar as práticas pedagógicas. Formações continuadas foram necessárias para que todos os profissionais da área da educação fossem capacitados para um novo formato de ensino e aprendizagem. (Kensky, 2020; Oliveira *et al* 2019).

Diante desse cenário atual imposto pela COVID-19, Rosa (2020, p.47), diz que: Abriu-se um critério histórico para a educação através da tecnologia, no ensino remoto, que prosseguiu em nosso país por meio do reconhecimento do Conselho Nacional de Educação (CNE) e o Ministério da Educação (MEC) atribuindo que a carga horária disponibilizada nessa modalidade de ensino é absolutamente válida.

Várias ideias surgiram, trocas de experiência foram ocorrendo e dentre algumas vivências compartilhadas chamou mais a atenção, a metodologia ativa da gamificação, que segundo Kapp (2012),

refere-se com utilizar jogos para envolver as pessoas, e através deles promover o aprendizado através da resolução de problemas. Essa prática pedagógica foi abordada como um exemplo de metodologia que deu certo e que engajou muito todos os alunos envolvidos. Tal método, ainda utilizado no ensino presencial foi trazido como um exemplo que poderia ser utilizado no ensino remoto, a experiência evidenciada por meio da troca de conhecimentos e muito diálogo com a turma estudada proporcionou a todos os participantes da formação pedagógica um grande conhecimento e uma vontade maior em aprender mais sobre as metodologias ativas aplicadas em sala de aula.

A partir desse exemplo bem aplicado e discutido, e por meio de algumas perguntas, pesquisas e dúvidas sobre o assunto é que surgiu a ideia em trabalhar essa metodologia em aulas na disciplina de Língua Portuguesa como estratégia pedagógica para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Essa ação mostrou grande ajuda no desenvolvimento de habilidades que permitam entender a pluralidade que permeia a interação e o aprendizado com uma abordagem de aprendizagem que proporcione o multiletramento, que segundo Roxane Rojo (2012), estão associados à multiplicidade cultural e à multiplicidade semiótica de construção dos textos dos alunos no contexto escolar. Essas metodologias ativas tornam-se cada vez mais evidentes com a evolução da tecnologia, e incorporá-las como estratégias no contexto educacional é um fator muito importante nas práticas inovadoras de aprendizagem, trazendo para sala de aula atividades diversificadas e estimuladoras.

As metodologias ativas geram engajamento aos estudantes, proporcionando diversão, criatividade, desafios e sensação de satisfação pessoal. Moran (2016) explica que na “era digital” o acesso ao conteúdo ocorre por um processo multiletrado que envolve: textos impressos, vídeos, livros, blogs, sites, jogos/games e plataformas digitais diversas na construção de histórias como elementos dinamizadores, tornando o ensino mais atrativo. Essas ferramentas inovadoras e que se encontram em constante contato com os alunos cresce vertiginosamente e norteia o cotidiano das pessoas na contemporaneidade, em virtude dessas mudanças que fazem parte do cotidiano dentro de um contexto globalizado é que enquanto profissionais da área da educação não podemos nos ater para tamanha relevância dessas tecnologias digitais no mundo moderno. A inserção de novas linguagens, informações e muitas formas de conhecimentos variados que são recebidos por todos os públicos, tanto no ambiente profissional, pessoal e social, são cada vez mais avançados e constantes.

Estarmos envolvidos nesse processo de mudança e de conhecimentos múltiplos em ambientes diversos, principalmente no escolar, requer de toda gestão educacional um posicionamento significativo e colaborativo, no qual a ressignificação do fazer pedagógico seja efetuada de forma efetiva

e em defesa da aprendizagem construtiva. Desse modo, enxergar as mudanças de uma forma em que seja possível trazê-las para auxiliar no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem é um fator preponderante para atuação docente atualmente, ou seja, a mera transmissão de conteúdo, compreendida como um ensino arcaico e tradicional, não pode mais ser uma realidade no contexto educacional. Nesse sentido, Freire e Horton (1998, p. 52) explicam: “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Para os autores, o educador precisa exercer um papel de abertura às novas circunstâncias do mundo atual, explorar a criticidade, aguçar a criatividade e a autonomia dos alunos.

É nesse viés que a pesquisa em questão está embasada, por meio das metodologias ativas, aqui em destaque para gamificação, procurar trazer para o ambiente da sala de aula uma atmosfera favorável de práticas colaborativas, construtivistas, enriquecedoras ao processo de ensino e aprendizagem. Berbel (2011, p. 28) afirma que metodologias ativas de ensino podem despertar o interesse e a curiosidade, “à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor”. Respeitar os conhecimentos prévios dos alunos é uma questão que não pode ser deixada de lado, mas sim utilizada para auxiliar no processo de aprendizagem, ou seja, se não são observadas e valorizadas as capacidades e habilidades que os estudantes já trazem para o contexto escolar, simples imposição dos conteúdos exigidos pelas estruturas curriculares não vai ser suficiente para uma construção de saberes e experiências significativas em sala de aula.

O processo de ensinar e aprender é dinâmico, constante e não linear e com isso exige do profissional educacional uma constante busca por aprimorar a prática educativa, estudando e ampliando ações que sejam direcionadas a expansão do conhecimento. A utilização da gamificação como recurso pedagógico está sendo cada vez mais presente nas instituições de ensino, estudos estão sendo desenvolvidos por mais pesquisadores que procuram aprimorar essas práticas, pois é algo que enriquece as aulas e estimula os estudantes. Praticamente todas as áreas do conhecimento humano foram modificadas, de alguma maneira a influência tecnológica interferiu em algum ambiente, principalmente na forma em que o ser humano interage com o mundo e com ele mesmo. Nessa perspectiva, Fardo (2013) afirma que:

As comunicações tornaram-se instantâneas e ubíquas; a informação difundiu-se e democratizou-se, e seus polos emissores, até então hegemônicos, foram descentralizados; a inteligência tornou-se coletiva; o ritmo e a quantidade de interações sociais pelas redes de computadores tornaram-se cada vez mais intensos; os movimentos verticais e hierárquicos que caracterizavam as atividades humanas

sofreram um processo de horizontalização. Enfim, inúmeras foram as alterações ocasionadas por esse novo modo de conduzir as atividades humanas. (Fardo, 2013 p. 29).

Fatores que são fundamentais nessas transformações também são encontrados em relação à velocidade e ao rápido alcance em que informações são compartilhadas, pois a conexão das pessoas com conectivos disponibilizados em todos os lugares e em diversas versões estão cada vez mais acessíveis e incorporados de alguma forma no cotidiano e na vida dos seres humanos. Nesse sentido, para lidar com essa rapidez com que as informações estão chegando até nós e de uma forma muito constante não é possível negar que sofreremos esses impactos ao nosso redor, e com isso devemos, enquanto educadores e mediadores da aprendizagem no contexto escolar, aproveitar das tecnologias digitais para serem utilizadas e abordadas de uma forma eficiente, construtiva, reflexiva e colaborativa.

O papel que a escola e o professor exercem nesse sentido é de fundamental importância para que se desenvolva um trabalho eficaz e de qualidade em favor do processo de ensino e aprendizagem. Nessa mesma linha Fardo (2013, p.31) argumenta que: [...] nesse contexto, a escola deve exercer um papel fundamental, pois ela é (ou deveria ser) um ambiente de aprendizagem destinado a preparar os indivíduos para o mundo, um ambiente onde são trabalhados diariamente os processos de ensino e aprendizagem desses indivíduos que nela se encontram. A importância desse pensamento em aliar o processo de aprendizagem com a capacidade de pensar e agir em relação ao mundo que está cercado, é um fator preponderante para construção de saberes mútuos e colaborativos.

Esse papel em que a escola e os professores atuam de uma forma significativa é fundamental em um processo em que as buscas por conhecimentos diversificados estão cada vez mais acessíveis com apenas um clique em qualquer site de pesquisas. Desse modo, essa função exercida pela gestão escolar envolve outras significações, sendo que uma delas é a de orientar e auxiliar de que maneira essas novas tecnologias digitais irão auxiliar, contribuir e favorecer o aprendizado, construindo de forma coletiva um sendo crítico sobre os aspectos positivos e negativos com a utilização em massa dessas ferramentas. Nas palavras de Vygotsky (2003, p. 296): “Para a educação atual não é tão importante ensinar certa quantidade de conhecimentos, mas educar a aptidão de adquirir esses conhecimentos e valer-se deles”. Essa importante e desafiante missão em preparar sujeitos aptos a viverem na modernidade é um percurso necessário e precisa ser realizado.

É nesse cenário desafiante de incorporação de mudanças, tanto comportamentais quanto de conhecimentos que abordagens inovadoras nas metodologias educacionais precisam ser efetivadas e auxiliadas por meio da cultura digital, que é marcada pela ruptura com a cultura analógica e início da

tecnologia digital. Muitos fenômenos trazidos por essas tecnologias são facilmente apreendidos por pessoas de todas as idades, um dos principais são os games, um entretenimento que cresce cada vez mais desde a criação dos primeiros videogames, e nessa mesma linha Fardo (2013, p. 35), diz que: Esse gênero de entretenimento tem muito a ensinar para a área da educação, mais precisamente nos ambientes de aprendizagem, pois eles carregam todas as características encontradas na cultura digital, afinal, trata-se de um fenômeno que utiliza praticamente todos os recursos que as tecnologias digitais disponibilizam.

Essas metodologias ativas, aqui destacada com a gamificação são estratégias que auxiliam de forma significativa o processo de ensino e aprendizagem e é a partir dessa afirmação que buscar efetivar essas ações no ensino da língua materna é o que norteia a pesquisa em questão. Muitos pensam que os games são obstáculos para aprendizagem e que, de certa forma, interferem e tiram a atenção dos estudantes, com essa consciência não se pode entender e muito menos aplicar os conhecimentos empíricos da gamificação no ensino e aprendizagem dos alunos. Dessa forma, introduzir métodos diversificados e que são comuns aos estudantes do mundo globalizado é poder contribuir de uma forma significativa com alguns dos problemas encontrados nos ambientes educacionais que surgem rotineiramente. Esses problemas e desafios que cercam os contextos educacionais necessitam serem enfrentados e solucionados com práticas que auxiliem esse caminho.

Ensinar a escrita e a leitura no mundo da cibercultura exige do professor da língua materna subsídios que ajudem nesse processo, e abordar o processo de gamificação nas metodologias de sala de aula é um recurso que traz a realidade de muitos dos estudantes para o ensino e a aprendizagem de modo a favorecer a ampliação dos multiletramentos de todos os alunos envolvidos nesse processo, possibilitando um ambiente de interação e envolvimento com ética, colaboração e participação efetiva na aplicação dos elementos dos games de forma positiva e enriquecedora.

3. METODOLOGIA DE PESQUISA

A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa é de caráter qualitativo, iniciada por uma pesquisa bibliográfica com a leitura de autores que abordam o assunto em questão, e que logo após algumas leituras importantes e relevantes para a coleta de informações uma pesquisa de campo foi realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – IFAC, no Campus Rio Branco, com alunos da turma de primeiro ano do curso de Redes de Computadores do ensino médio integrado e professores da disciplina de Língua Portuguesa. O local escolhido para realização da

pesquisa se deu pelo motivo de ser o maior campus da rede do IFAC no estado, em virtude disso se concentram a maior parte dos alunos do ensino médio integrado da instituição.

Os docentes de Língua Portuguesa e os discentes da turma do primeiro ano do curso de Redes selecionados participaram na condição de voluntários e responderam questionários, um aplicado presencialmente, no caso o dos discentes e o outro aplicado pelo Google Forms, no caso o dos docentes. Após a coleta dos primeiros dados obtidos uma reunião foi realizada para ouvir os alunos e os professores sobre as sugestões, questionamentos, dúvidas, dentre outras questões sobre o assunto em questão. Uma tabulação está sendo realizada para que, após a análise dos dados principais e a partir deles e de algumas observações feitas em aulas da disciplina de Língua Portuguesa seja possível levantar algumas sugestões sobre possíveis aplicações de jogos em futuras aulas na turma selecionada.

Novas ações serão realizadas após a análise das primeiras informações recolhidas e a partir da discussão e reflexão concretizada juntamente aos alunos e os professores da área de Língua Portuguesa. Em seguida, um novo questionário com perguntas diversificadas focadas no conhecimento das metodologias ativas, como também um espaço destinado para sugestões de atividades gamificadas para contribuir na disciplina será disponibilizado para todos os participantes. Essas informações auxiliarão de forma significativa no processo de desenvolvimento de algumas sugestões a serem empregadas em sala de aula.

A pesquisa em questão está pautada em investigar como o uso das tecnologias digitais, pelo viés da gamificação, pode favorecer o ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa, pela diversidade de linguagens que permeiam os multiletramentos. Esse tema que orienta o objetivo busca entender também como essas tecnologias digitais beneficiam o ensino e a aprendizagem nas aulas da disciplina, como também tentar descrever, incentivar e sugerir novas situações, hipóteses de ação, entre outras, para serem realizadas pela turma estudada e para turmas futuras de primeiros anos do ensino médio da educação básica técnica e tecnológica da instituição.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos da pesquisa estão tendo como principais critérios a observação realizada em sala de aula, leituras bibliográficas, questionários aplicados, ferramentas que contribuem na pesquisa de campo, todas baseadas nas metodologias ativas e no letramento digital, textos multimodais, hipertextos, multiletramentos, atividades lúdicas e gamificadas, dentre outras atividades educativas que auxiliam os trabalhos educativos. tais recursos colaborativos de aprendizagem são de suma importância

para uma futura implementação nas metodologias ativas, inovadoras e tecnológicas no ensino da língua materna.

O questionário dos discentes e docentes foi aplicado e estão sendo analisados e tabulados com todas as informações recolhidas. após a análise das principais informações uma reunião será marcada com a professora de língua portuguesa da turma pesquisada para discutir os próximos passos a serem concretizados em relação à primeiro ano do ensino médio integrado do curso de redes de computadores do ifac. essas ações serão desenvolvidas para que sejam sugeridas atividades de metodologias ativas a serem aplicadas na turma, com foco na gamificação em algumas aulas da disciplina de português.

Ao finalizar essa etapa dos trabalhos realizados será elaborado um relatório a ser entregue aos participantes da pesquisa com as principais informações coletadas durante a pesquisa de campo. após o compartilhamento dos principais dados obtidos e de várias reflexões abordadas sobre o tema estudado nesse percurso e que norteia o objetivo do desenvolvimento deste trabalho, que é justamente tentar inserir metodologias inovadoras em sala de aula na disciplina de língua portuguesa, envolvendo todos os participantes do processo de ensino e aprendizagem numa educação significativa e de qualidade será alcançado, proporcionando e ajudando em futuras pesquisas sobre esse tema.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**: um guia completo do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.
- BERBEL, Neusi. As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/0>. Acesso em: 05 jan. 2023.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.
- FREIRE, P. & HORTON, Myles. **O caminho se faz caminhando**: conversas sobre educação e mudança social. 4 ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2003.
- KAPP, Karl M. (2012) **The Gamification of learning and instruction**: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. Hoboken, NJ.
- KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e tempo docente**. Editora Papirus, 2014.
- KLEIMAN, Angela B. Letramento e suas implicações para o ensino de Língua Materna. **Signo**. Santa Cruz, v. 32 n. 53, p. 1-25, dez. 2007. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/242>. Acesso em: 05 jan. 2023.
- LEFFA, Vilson. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. **Anais**, p. 1-12, 2014. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf. Acesso em: 05 jan. 2023.
- M de Freitas Vieira, EAC Hoyos - Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré. **Revista CBTEcLE**, 2018.
- MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Elisa Torres (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG Foca, 2015.
- OLIVEIRA, Aldimária Francisca P. de *et al.* Educação a Distância no mundo e no Brasil. **Educação Pública**, v. 19, nº 17, 20 de agosto de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/17/educacao-a-distancia-no-mundo-e-no-brasil>. Acesso em: 05 jan. 2023.

SOUZA, F. M. S. **A gamificação como recurso didático para aprendizagem de língua portuguesa no ensino médio.** 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Campina Grande, Paraíba.

VYGOTSKI, Liev S. **Psicologia Pedagógica.** Tradução Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Data de submissão: 12/04/2023

Data de aprovação: 25/09/2023