

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TEFÉ
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS**

**METODOLOGIA ATIVA: *GAMIFICAÇÃO* COMO RECURSO DIDÁTICO NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO NA
ESCOLA RAIOS DE SOL NO MUNICÍPIO DE TEFÉ.**

**TEFÉ
2024**

JHON MARCOS FURTADO BARBOZA

**METODOLOGIA ATIVA: *GAMIFICAÇÃO* COMO RECURSO DIDÁTICO NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO NA
ESCOLA RAIOS DE SOL NO MUNICÍPIO DE TEFÉ.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras, no Centro de Estudos Superiores de Tefé, da Universidade do Estado do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Letras.

Orientadora: Teresinha de Jesus de Sousa Costa

TEFÉ
2024

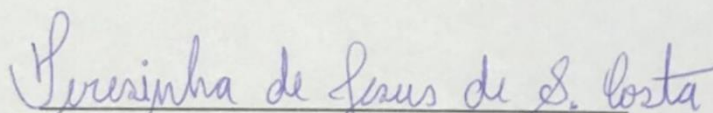
JHON MARCOS FURTADO BARBOZA

Metodologia ativa: *Gamificação* como recurso didático no processo de ensino - aprendizagem no 3º ano do Ensino Médio na Escola Raio de Sol no Município de Tefé.

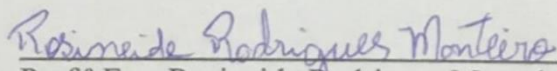
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras da Universidade do Estado do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Letras.

Aprovado em 26 de junho de 2024.

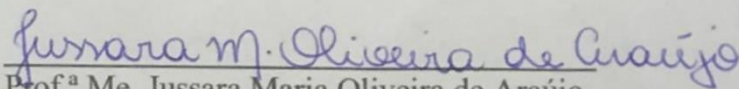
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof.^a Me. Teresinha de Jesus de Sousa Costa
Universidade do Estado do Amazonas - UEA
Orientador



Prof.^a Esp. Rosineide Rodrigues Monteiro
Universidade do Estado do Amazonas - UEA
Membro 1



Prof.^a Me. Jussara Maria Oliveira de Araújo
Universidade do Estado do Amazonas - UEA
Membro 2

METODOLOGIA ATIVA: *GAMIFICAÇÃO* COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ENSINO - APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO ESCOLA RAI DE SOL NO MUNICÍPIO DE TEFÉ

Jhon Marcos Furtado Barboza¹

Teresinha de Jesus de Sousa Costa²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o efeito que a metodologia ativa *gamificação* causa nas aulas do 3º ano do Ensino Médio como recurso pedagógico na disciplina de língua portuguesa, fazendo o uso do jogo Gramatri, cuja finalidade foi ensinar sobre três classes gramaticais da Língua Portuguesa de forma lúdica e dinâmica, tendo como público-alvo vinte alunos da rede estadual de ensino e professora titular. A pesquisa inicial foi de cunho bibliográfico, trazendo à luz os estudos teóricos pautados em: Cortelazzo (2018), Bacich e Moran (2018) e Rodrigues e Straub (2023). Em seguida fez-se a pesquisa de campo, isto é, utilizou-se os seguintes teóricos Marconi e Lakatos (2017), Severino (2013) e Fonseca (2012). Dessa forma, utilizou-se o método quali-quantitativo, cujas técnicas foram baseadas em questionários, nesse sentido os dados foram organizados e analisados utilizando gráficos, seguidos das análises descritivas em diálogo com a base teórica e interpretação do pesquisador. Os resultados demonstraram o quanto a metodologia ativa aplicada tornou mais interessante e despertou o trabalho em equipe, a interação entre os estudantes e a docente, os quais demonstraram a maior participação nas atividades do jogo aplicado nas aulas de língua portuguesa, comprovando a participação ativa e a inovação no processo de ensino e aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino aprendizagem. *Gamificação*. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

This article aims to analyze the effect that the active gamification methodology causes in the classes of the 3rd year of High School as a pedagogical resource in the discipline of Portuguese language, making use of the game Gramatri, whose purpose was to teach about three grammatical classes of the Portuguese Language in a playful and dynamic way, having as its target audience twenty students from the state school system and full teacher. The initial research was of a bibliographic nature, bringing to light the theoretical studies. based on: Cortelazzo (2018), Bacich and Moran (2018) and Rodrigues and Straub (2023). Then, the field research was carried out, that is, the following theorists were used: Marconi and Lakatos (2017), Severino (2013) and Fonseca (2012). Thus, the qualitative-quantitative method was used,

¹Graduando em Licenciatura em Letras pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA. *E-mail:* jhonmarcosfurtadobarbosa62@gmail.com

² Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias – ULHT – Lisboa/PT. Docente do curso de Letras no Centro de Estudos Superiores de Tefé, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA. *E-mail:* tcosta@uea.edu.br.

whose techniques were based on questionnaires, in this sense the data were organized and analyzed using graphs, followed by descriptive analyses in dialogue with the theoretical basis and interpretation of the researcher. Thus, the qualitative-quantitative method was used, whose techniques were based on questionnaires, in this sense the data were organized and analyzed using graphs, followed by descriptive analyses in dialogue with the theoretical basis and interpretation of the researcher. The results showed how much the active methodology applied made it more interesting and awakened the teamwork, the interaction between the students and the teacher, which demonstrated the greater participation in the activities of the game applied in the Portuguese language classes, proving the active participation and innovation in the teaching and learning process.

KEYWORDS: Teaching and learning. Gamification. Portuguese Language.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade a todo momento está passando por mudanças e com a educação não é diferente, nesse contexto as tecnologias digitais implementam um novo olhar juntamente com as Metodologias ativas promovendo melhorias no processo, pois envolvem os alunos no aprendizado de forma emancipadora, incentivando-os a encontrar respostas e soluções para problemas e tornando-os protagonistas do saber, o que justifica a presente pesquisa.

Dentre as Metodologias Ativas, a *gamificação*, se sobressai em relação as demais, já que é uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem proporcionando um olhar inovador para os estudantes e corroborando para uma educação crítica e reflexiva na sociedade.

O termo *gamificação* vem da palavra inglesa “*gamification*”, que significa "jogo" e representa a utilização de elementos de jogos com o objetivo de envolver os participantes em um objetivo previsto. Ela é uma ferramenta de educação que promove o interesse, a interação, a criatividade e a autonomia.

A *gamificação* permite que os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem interajam, o que torna esses contatos com o mundo contemporâneo cada vez mais interessantes, uma vez que criam um mundo cheio de descobertas e curiosidades, o qual despertará a criticidade dos discentes.

Diante disso, surgiram as seguintes hipóteses: a metodologia ativa diferente do ensino tradicional forma alunos com uma visão crítica de mundo; o aluno sendo protagonista da sua vida educacional terá mais sucesso para alcançar os seus objetivos; os jogos podem ser utilizados no ensino – aprendizado como uma ferramenta a favor da educação e o uso da gamificação trará aulas mais ativas aos discentes e tornará o professor um mediador nesse novo processo de ensinar e de aprender a língua portuguesa.

Nessa perspectiva, para a construção deste artigo, foi aplicada uma metodologia ativa, visto que pode contribuir de forma significativa para formação acadêmica e social dos indivíduos que fazem parte do ensino - aprendizagem, para que tivessem a possibilidade de desenvolver sua autonomia e uma nova concepção de mundo, durante a sua vida educacional.

A partir desta linha de pensamento, o problema da pesquisa surgiu durante uma reflexão, sobre a observação dos alunos durante as aulas de língua portuguesa, que se tornam muito passivos, segundo a opinião dos educadores, já que são poucos aqueles que participam ativamente das aulas. Em relação aos docentes, alguns que têm facilidade para o uso dos aparelhos tecnológicos e até para a aplicação da *Gamificação* em classe, e os mais antigos na docência apresentam mais dificuldades no uso dos recursos digitais.

Nesse sentido para se alcançar o objetivo geral, foram delineados os objetivos específicos: Esclarecer o que é metodologia ativa e os seus diferentes tipos; Compreender a importância do uso da *gamificação* como metodologia ativa inovadora no processo de ensino – aprendizagem da língua portuguesa; Identificar quais as dificuldades no campo educacional para a utilização da *gamificação* por docentes e discentes e destacar as principais contribuições do uso da *gamificação* no processo de ensino – aprendizagem da língua portuguesa, no 3º ano do ensino médio, de uma escola pública de Tefé.

E para a construção do caminho metodológico da pesquisa foi realizada a pesquisa bibliográfica e de campo, na qual foi aplicado o jogo “Gamatri” aos estudantes o ensino médio, cujos dados foram analisados em diálogo com os teóricos de base, comprovando que o uso das metodologias ativas, em sala de aula, promoveram maior participação ativa, integração da turma e mais interação com a professora, que teve o importante papel de mediadora de todo o processo de realização da *gamificação*, nas aulas de língua portuguesa.

2 METODOLOGIAS ATIVAS E SEUS TIPOS

A princípio no processo de ensino aprendizagem são utilizadas metodologias, pois os professores precisam ter uma ou mais tipos de abordagens para trabalhar dentro de sala de aula, dessa forma é preciso compreender o que é metodologia tradicional, metodologia ativa, os tipos de metodologia ativas e definição de cada uma.

É fato que com o passar do tempo novas metodologia foram idealizadas, diante disso os professores perceberam que os discentes possuíam a necessidade de ser a figura principal na sua formação, no entanto no século XIX o professor era figura principal na sala de aula, tinha

destaque, por exemplo, ficava sobre um “púlpito” ou “tablado” lecionando para os estudantes que eram ouvintes e que segundo Cortelazzo (2018):

As salas de aulas no século XIX, em termos físicos, eram espaços em que o professor tinha lugar de destaque, em púlpito ou tablado, e os estudantes se distribuíam em bancos com mesas ou balcões normalmente fixos ao solo, que possibilitavam anotações e, em muitos casos, a guarda de livros e materiais de uso cotidiano (Cortelazzo, 2018 p. 25).

Em concordância com Cortelazzo (2018) verifica-se que o professor ao longo do tempo possuía destaque na educação, já que assumia o papel de protagonista na sala de aula.

É compreensível que a metodologia tradicional é uma abordagem exclusivamente mecânica, aliás, quem ganha destaque é o educador sendo o detentor do conhecimento, já os alunos são apenas ouvintes, em razão de não existe contribuição ou nenhuma participação ativa dos estudantes, como também o aprendizado é baseado em decorar e memorizar, eventualmente os conteúdos não são compreendidos, já que o principal recurso didático são os livros e material impresso, além disso não há aproveitamento por parte dos alunos, nesse processo as aulas passam a ser cansativas.

A metodologia ativa pode ser entendida, isto é, onde o aluno é ativo no seu aprendizado, e o professor é o “mediador” ou “orientador”, diferente da metodologia do ensino tradicional, o aluno pode ser crítico e reflexivo e colocar o seu ponto de vista acerca do que está aprendendo, com o intuito de tornar a aula significativa e Moran e Bacich (2018) afirmam que:

As metodologias ativas são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Em vez do ensino baseado na transmissão de informação, da instrução bancária, como criticou Paulo Freire (1970), na metodologia ativa, o aluno assume uma postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento (Bacich; Moran, 2018 p. 26).

De acordo com Moran e Bacich (2018) salientam que o aluno pode desenvolver várias habilidades no período da sua formação educacional. O estudante tem capacidade de interagir com os colegas construindo o seu conhecimento juntamente com o professor, uma vez que no século XXI o aluno obtém muitas informações, que decorrem através dos portais de comunicações. Já outra característica da metodologia ativa para Rodrigues e Straub (2023) afirmam que:

As metodologias ativas de aprendizagem envolvem diferentes ferramentas para incentivar a interação entre os alunos, destes com professores e entre os alunos, e os materiais didáticos. Favorecendo um ambiente colaborativo, onde se responsabiliza

pela construção do seu conhecimento sendo incentivados a auxiliar os colegas para que todos tenham a oportunidade de aprender, desenvolvendo também o espírito de equipe e colaboração (Rodrigues; Straub, 2023, p. 428).

Em conformidade com concepção dos autores, é evidente que os materiais didáticos podem influenciar no aprendizado, como também o ambiente, já que os indivíduos frequentam diariamente a escola em busca de conhecimento, logo, os educandos precisam devolver habilidades e competências juntamente com os outros colegas, dessa forma a sociedade necessita de pessoas capacitadas. O método ativo é um caminho que pode melhorar o rendimento do aluno, como também a cognição, e o educador possui uma “liberdade”, no sentido de atuar nas aulas, em razão de tornar as aulas atrativas.

As metodologias ativas eventualmente podem ser aplicadas dentro de sala de aula, uma vez que os procedimentos de aprendizagem têm a sua significância, logo, favorecem o aprendizado do aluno em consequência da sua vantagem, além disso é necessário citar algumas delas. Em uma análise inicial, a primeira metodologia ativa apresentada é a aprendizagem baseada em problemas, nesse sentido ela ocorre por meio da apresentação de uma “situação/problema”, à medida que esse problemática exige tempo e dedicação dos alunos, em grupos buscarão resolvê-lo com base nos conhecimentos disponíveis. Ademais carece dos educandos a dedicação às leituras, nas aulas expositivas e aos estudos dirigidos etc. Logo, Bacich e Moran (2018) acrescentam que:

Isso envolve pesquisar, avaliar situações e pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir riscos, aprender pela descoberta e caminhar do simples para o complexo. Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, sejam intelectuais, emocionais, pessoais ou comunicacionais. Nas etapas de formação, os alunos precisam do acompanhamento de profissionais experientes para ajudá-los a tornar conscientes alguns processos, a estabelecer conexões não percebidas, a superar etapas mais rapidamente, a confrontar novas possibilidades (Bacich; Moran, 2018, p.15).

Em conformidade com a ideia dos autores, essa abordagem contribui para o desenvolvimento intelectual, isto é, tornando o aluno engajado no conteúdo proposto pelo educador, além disso no período da realização do trabalho o estudante vai construindo a sua autonomia e enfrenta desafios com o objetivo de superar, visto que o estudante compreenderá a importância da utilização do planejamento em grupo, diante disso os alunos com dificuldades podem tirar as dúvidas juntamente com o “mediador” e os colegas, além disso é importante a presença do “mediador”, e essas interações permitem a troca de conhecimento, despertando a solidariedade e a comunicação entre os sujeitos.

Já o estudo de caso como o próprio nome diz caso “uma situação”, o professor escolherá um acontecimento ou uma situação a ser tratada, para a qual ele indicará onde será feita a busca do material bibliográfico, todavia como essa metodologia pode ser utilizada de forma individual ou grupo, já que os estudantes vão analisar a situação e propor uma forma de resolver o fato. Em conformidade com Camargo e Daros (2018):

O estudo de caso é um instrumento pedagógico que apresenta um problema a ser solucionado. No entanto, o problema apresentado não possui solução pré-definido. Para tanto, faz-se necessário, antes, identificar o problema, analisar evidências, desenvolver argumentos lógicos, avaliar e propor soluções (Camargo; Daros, 2018, p. 44).

Na ideia acima é evidente que o estudo de caso é um instrumento pedagógico desafiador, visto que tem como objetivo a resolução de problema apresentado pelo professor, para o qual os estudantes envidarão esforços para solucioná-lo.

Outro tipo de metodologia ativa é a aprendizagem baseado em projeto, e para ter êxito poderá ser realizado de forma interdisciplinar, além disso os alunos podem executar o projeto de forma individual ou em um pequeno grupo, dessa forma o docente escolherá um determinado período da aplicação (semestre, bimestre ou ano), eventualmente isso vai depender do tema escolhido e a disciplina, e a apresentação do projeto constituirá uma forma de avaliação que o professor pode determinar, nesse sentido Bacich e Moran (2018) acrescentam:

É uma metodologia de aprendizagem em que os alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto que tenha ligação com a sua vida fora da sala de aula. No processo, eles lidam com questões interdisciplinares, tomam decisões sozinhos e agem em equipe (Bacich; Moran, 2018, p.16).

Na visão dos autores, se percebe que essa abordagem por meio de projeto envolve “tarefas” e “desafios”, que exigirão a tomada de decisão dos estudantes de for individual ou em equipes, promovendo a interação entre os membros envolvido no processo, ademais permite que os alunos busquem informações científicas.

A sala de aula invertida funciona da seguinte maneira, detém a lógica da aula expositiva, como discussões, debates, e a “lição de casa” invertida, uma vez que o aluno estudará os conteúdos em sua residência, e ao retornar à escola apresentará dúvidas acerca do conteúdo, e que durante aula poderá levantar questionamento sobre o conteúdo estudado ao professor ou aos colegas, assim como poderão realizar debates na sala de aula, dessa forma a troca de conhecimento ocorrerá. E para Fava (2018) a

Sala de aula invertida descreve uma inversão do ensino tradicional, na qual os estudantes ganham a primeira exposição dos novos materiais antes da aula, geralmente por meio de objetos de aprendizagem, como textos, vídeos, *site de internet* e demais materiais didáticos, e cujo encontro presencial é utilizado para realizar as atividades de aprendizagem práticas, desenvolvimento de produtos e subprodutos das competências, resoluções de problemas, discussões, debates, construção de projetos, aplicando as denominadas metodologias ativas (Fava, 2018, p.156-157).

Em conformidade com a ideia do autor, a sala de aula invertida possibilita várias formas de direcionar o conteúdo aos alunos antes da aula e tendo como objetivo a interação em sala de aula com o professor e os demais estudantes, rompendo com o ensino tradicional.

Já a abordagem metodológica por Seminários ocorre por um determinado tempo, além disso pode ser feita de forma coletiva ou individual, os alunos explanam o seu tema, em seguida abrem espaço para discussões, a fim de proporcionar a troca de conhecimento, e Cortelazzo (2018) acrescenta que

A explanação de um tema desenvolvido ao longo de um período, de forma individual ou coletiva, pode ser feita em forma de um seminário, onde o(s) participante(s) do trabalho realiza(m) a sua exposição abrindo-se, em seguida, espaço para a discussão com os demais membros da turma e o professor (Cortelazzo, 2018, p. 37).

Conforme o autor, essa metodologia é bastante utilizada para avaliar o desempenho dos alunos de forma individual e coletiva, não há dúvidas de que o estudante desenvolve várias habilidades e principalmente o espírito de equipe com o trabalho nos seminários. Desse modo, a última metodologia ativa apresentada é a gamificação, de acordo com Silva, Sales e Castro (2019):

Por definição, a gamificação contempla o uso de elementos de *design* de games em contextos fora dos games para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do usuário. Os elementos de games são objetivos, regras claras, *feedback* imediato, recompensas, motivação intrínseca, inclusão do erro no processo, diversão, narrativa, níveis, abstração da realidade, competição, conflito, cooperação, voluntariedade, entre outros (Silva, Sales e Castro, 2019, p.2).

Em concordância com Silva, Sales e Castro (2019) a *gamificação* faz uso de técnicas e estratégias que podem motivar e desafiar o jogador, fazendo com que o sujeito desenvolva várias habilidades, já que o ser humano tem a capacidade e aptidão para executar a atividade.

Portanto, foram descritas algumas metodologias ativas que o educador pode adotar e aplicar na sala de aula, a fim de colaborar com o aprendizado dos discentes, e vale ressaltar que as metodologias tem a sua contribuição para a vida dos alunos e para a educação, evidenciando que quando o professor adota uma metodologia ativa o seu objetivo é despertar no aluno para

o conhecimento de forma significativa para torna-lo crítico, reflexivo, ativo e capaz de enfrentar os desafios que estão presentes na sociedade.

2.1 DIFICULDADES DE USO DA *GAMIFICAÇÃO* NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE TEFÉ – AM

O ensino da língua portuguesa está inserido no contexto educacional, uma vez que é uma disciplina obrigatória na grade curricular das escolas públicas e privadas, sendo que a forma pedagógica de ensino desta disciplina geralmente é de forma tradicional, onde o professor vai para frente do quadro e escreve o assunto e depois explica, porém, ao inserir metodologia nova como a *gamificação* no cenário pedagógico é uma forma de inovar o ensino, visto que ensinar com a metodologia do ensino tradicional não estimula o aprendiz desse novo contexto, contribuindo para resultados negativos na absorção dos conhecimentos para o domínio da língua portuguesa, já que os alunos perdem o interesse quando somente o professor explica o conteúdo, pois não há a participação do aprendiz tornando a aula cansativa e chata. Sob o ponto de vista de Silva, *et al*, (2018):

O mundo encontra-se em constante desenvolvimento, de maneira que cabe aos seres humanos se adaptarem a essas mudanças. No campo da educação não é diferente, pois os métodos de ensino-aprendizagem precisam ser atualizados, visto que os antigos já não atendem mais às demandas educacionais (Silva, 2018, *et al.*, p. 7).

Conforme os estudiosos acima, eles afirmam que a mudança ocorre em várias áreas da sociedade, pois, na educação novos métodos de ensino precisam ser implementados com o objetivo de atender às demandas da sociedade atual e contribuir na formação de pessoas que tenham um novo olhar para o mundo que os cerca, de maneira mais crítica.

Portanto, a humanidade vive em constante transformação, dessa forma é importante os alunos se adequarem a essas novas mudanças, isto é, a escola pode proporcionar essa modificação, além disso incluir uma metodologia ativa para o ensino de língua portuguesa promoverá a participação ativa dos alunos, já que ele poderá ser estimulado e desenvolver habilidades, como capacidade de análise, argumentação, síntese, criatividade e comunicação, que os estudantes poderão adquirir com o método ativo implementado na nas aulas de língua portuguesa.

As escolas públicas apresentam suas dificuldades para a implementação de metodologias voltadas para o uso das novas tecnologias da comunicação, além de debilidades em vários aspectos: como físico, pessoal, tecnológicos e disponibilidade na logística, uma vez

que as escolas são situadas em bairros periféricos, cujos alunos do ensino médio são adolescentes e jovens, filhos de pais com poucos recursos financeiros, pois, muitos são pescadores, agricultores, autônomos etc. E com isso, a maioria dos alunos possivelmente não tem acesso à tecnologia em suas famílias, a fim de realizarem um trabalho de pesquisa escolar na *internet*, e que em conformidade com Valença (2022):

A realidade socioeconômica da maioria das escolas públicas dificultam o processo da realização da *gamificação*, tanto pela falta das ferramentas citadas quanto pelos alunos estarem em situação econômica desfavorável, mesmo que após o começo dos anos 2000 os computadores e a *internet* tenham se tornados um pouco mais acessíveis a realidade que vemos ainda está longe do ideal (Valença, 2022, p. 23-24).

Conforme Valença (2022) compreende que as escolas enfrentam problemas com a falta de recursos em várias áreas, em virtude disso os prejudicados são os alunos, que não pode ter acesso aos recursos tecnológicos, como computadores, *Wi-fi* etc. Dessa forma, dificultando a inserção de novas metodologias educacionais.

A aplicação da *gamificação* como método ativo de aprendizagem para alguns profissionais da educação provavelmente é difícil de ser adotado dentro do ambiente escolar, já que os estudantes em sua maioria não dispõem dos aparelhos tecnológicos e nem *internet* de qualidade, assim como as escolas públicas, em sua maioria, não oferecem uma disciplina em seu currículo, na qual sejam oferecidas os conteúdos para o uso e aplicação das novas tecnologias, assim como não tem o profissional habilitado para o ensino e há falta de laboratório de informática equipado e adequado para os estudantes e professores, na aplicação das metodologias ativas que carecem desses aparatos tecnológicos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2017), garante que:

Para além da cultura do impresso (ou da palavra escrita), que deve continuar tendo centralidade na educação escolar, é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais de linguagem (BNCC, 2017, p. 489).

No entanto associar o que é determinado pelo documento com a realidade não procede, isto é, há falta de recursos e materiais disponíveis no ambiente escolar, como também, mesmo tendo laboratório de informática com computadores há uma dificuldade no funcionamento dos objetos ou não possui acesso a uma *internet* de qualidade, outro artifício que poderia ser utilizado nas aulas, seriam os celulares, porém, uma grande quantidade de alunos não possui o aparelho em razão da condição financeira dos genitores, enquanto uma minoria de discentes até

tem o objeto, no entanto as escolas não disponibilizam o acesso a rede de *Wi-Fi* aos estudantes, quando a instituição possui *internet*.

Já os professores que atuam em sala de aula apresentam dificuldades em relação a área da tecnologia, isto é, um pequeno número, possivelmente, não sabe manusear os recursos, como os computadores, *notebook*, *Data Show* etc. Ademais, nas escolas, raramente, os professores recebem capacitações voltadas para área das tecnologias, como também enfrentam problemas relacionados ao preparo de uma aula, e o acesso e manuseio dos recursos tecnológicos otimizariam seu trabalho, uma vez que ministram aulas para um grande número de discentes.

Logo, compreende-se que as escolas públicas possuem algumas carências, nesse sentido é urgente uma adaptação nas instituições às novas tecnologias e metodologias com o objetivo de proporcionar um ensino tecnológico que forneça os domínios necessário aos estudantes, para que possam usufruir da área do conhecimento e da informação, isto é, colocar prática o que indicam as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do ano 2017, já que tem como propósito formar os educandos para sociedade e introduzir os estudantes na área tecnológica.

2.2 CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A gamificação como metodologia ativa de aprendizagem, eventualmente pode ser utilizada nas aulas de Língua Portuguesa, e com o uso de jogos possibilitará aos educandos maior interesse sobre os conteúdos estudados, o que é confirmado pelos autores de Bacich e Moran (2018, p. 21) ao afirmarem: “Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real”.

Como exposto anteriormente, trabalhar com os jogos da aprendizagem, possibilita a aproximação a realidade do aluno, pois atualmente os educandos são acostumados a utilizar *games*. Dessa forma, por meio dos jogos os alunos poderão ter a possibilidade de competir, demonstrando as suas habilidades, além disso, serem recompensados e adquirir o espírito cooperativo.

Já para Barbosa, Wofgramm e Sant’ana “Outra oportunidade para *gamificação* no ensino da língua portuguesa é a popularização da “*internet*” e “*smartphones*” e o amplo acesso e uso destes recursos por alunos e professores (Barbosa, Wofgramm e Sant’ana, p.8, 2021)”, dessa forma os educadores provavelmente não utilizavam os recursos tecnológicos nas aulas

como ferramenta pedagógica, por que a maioria tem dificuldades para manusear os equipamentos tecnológicos, embora trabalhar com a *gamificação* não envolve apenas recursos tecnológicos.

A *gamificação* pode ser realizada de outras maneiras, ou seja, adaptar os jogos físicos, como “jogo da velha”, “quebra-cabeça” e entres outros, possuindo os conteúdos da sua área, a fim de motivar e despertar o interesse dos educandos.

Como afirmam Rodrigues e Straub (2023, p. 439) “ressaltamos que a falta de recursos tecnológicos não impossibilita a utilização da gamificação, ela pode ser desenvolvida de maneira totalmente analógica, porém, os recursos tecnológicos potenciam a gamificação.” Nesse sentido, o uso da *gamificação* no formato analógico consiste na criação e adaptação dos jogos utilizando materiais físicos, isto é, “jogos de tabuleiros”, “jogo da velha”, “enigmas”, “quebras cabeças”, “desafios e missões” etc. Ademais, o educador irá criar estratégias para aplicar os jogos em sala de aula.

Portanto, essa questão fica critério do professor de acordo com a sua realidade, percebe-se que a *gamificação* tem como objetivo tornar os alunos participativos, colaboradores, explorando a sua potencialidade em aprender determinado conteúdo.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trabalho de pesquisa foi desenvolvido em uma escola estadual no município de Tefé – AM, com 20 alunos do Ensino Médio e uma professora da rede pública a respeito do uso da *gamificação* como metodologia de aprendizagem, como forma de dinamizar as aulas na disciplina de Língua Portuguesa.

Para elaboração do conhecimento é importante planejar e trilhar um caminho, uma vez que na execução da pesquisa houve várias questões que precisaram ser adotadas, por exemplo, materiais, ferramentas, tempo etc., diante da problemática, como alicerce teórico utilizou-se a pesquisa bibliográfica que, conforme Lakatos e Marconi (2017):

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, artigos científicos impressos ou eletrônicos, material cartográfico e até meios de comunicação oral: programas de rádio, gravações, audiovisuais, filmes e programas de televisão. (Lakatos e Marconi, 2017, p.123).

De acordo com as autoras, toda pesquisa necessita de outras fontes já escritas por pesquisadores que se debruçaram para investigar os mais diferentes fenômenos, sejam elas tanto

primárias, quanto secundárias, em todo o percurso da investigação, fato este, no qual o pesquisador mergulhou em diferentes recursos para fichar, resumir e interpretar as mais diversas ideias da teoria de base da pesquisa.

Para averiguar o fenômeno investigado *in loco*, usou-se a pesquisa de campo que, segundo Marconi e Lakatos (2017), mostra que o objetivo é conseguir informações e/ou conhecimentos sobre um problema, para qual se procura uma resposta, ou uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, com o propósito de descobrir novos fenômenos ou relações entre eles.

Já para Fonseca (2012) ressalta-se que a pesquisa de campo indica a observação dos fatos e fenômenos que podem ocorrer de forma natural.

O método de abordagem foi quanti-qualitativo, no qual consiste em investigação de pesquisa empírica, cuja principal finalidade é o delineamento ou análise das características de fatos ou fenômenos, avaliação de programas ou isolamentos de variáveis principais ou chave. Conforme Brügger (2011) “A abordagem quantitativa caracteriza-se pelo uso da quantificação tanto na coleta quanto no tratamento das informações, por meio de técnicas estatísticas [...]” (2011, p.50). Já a abordagem qualitativa, segundo Fonseca (2012) “o pesquisador se propõe participar, compreender e interpretar as informações” (2012, p35).

Dessa forma, as abordagens acima descritas definem um dos critérios oriundos da coleta de dados realizada na pesquisa de campo, nesse sentido no primeiro momento para a obtenção dos dados foi fundamental a aplicação de um jogo criado pelo pesquisador, na qual intitula-se “Gramatri” um nome criado a partir da junção da palavra gramática e trilha.

Como instrumento de coleta de dados foi aplicado o jogo “Gramatri” aos vinte alunos do 3º ano do ensino médio, que se baseou em fazer com que os alunos colocassem em prática o conhecimento que adquiriram sobre o conteúdo de Língua Portuguesa de forma atrativa e descontraída.

Na estrutura do jogo tinha um percurso de 40 casas, na qual em algumas casas tinha os comandos que no total eram 6, nesse sentido se caracterizavam como um obstáculo onde o aluno possuía uma opção de responder o desafio, caso não conseguisse, teria que retornar algumas casas anteriores, uma vez que o estudante teria consciência das suas dificuldades no assunto. Logo, O jogo foi construído com os seguintes materiais: papelão, material impresso, cola etc.

E após a aplicação do jogo “Gramatri” foi destinado aos estudantes um questionário com 5 perguntas de múltipla escolha e 1 subjetiva, totalizando 6 questões, já as questões da docente eram 3 de múltipla escolha e 3 questões subjetivas. Em relação aos educandos

participantes do jogo, 10 eram do sexo masculino e 10 do sexo feminino, com a faixa etária de 17 a 18 anos de idades.

Já o uso do questionário, Segundo Severino (2013):

Conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo. As questões devem ser pertinentes ao objeto e claramente formuladas, de modo a serem bem compreendidas pelos sujeitos. As questões devem ser objetivas, de modo a suscitar respostas igualmente objetivas, evitando provocar dúvidas, ambiguidades e respostas lacônicas (Severino, 2013, p. 109).

Conforme o autor, o questionário aplicado aos alunos foi de suma importância para compreender as experiências dos aprendizes em sala de aula, após o uso do jogo “Gramatri” e também para esclarecer o resultado da aplicação na prática da *gamificação* em sala de aula.

Por fim, os dados coletados pelo pesquisador foram tabulados, analisados, interpretados, e expostos através de alguns gráficos e suas descrições, em diálogo com os autores pesquisados.

4 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

A finalidade do jogo foi fortalecer o aprendizado sobre três classes gramaticais: conjunção, advérbio e pronome, que estavam inseridas no comando do jogo, que desenvolveu nos alunos habilidades para que se tornassem mais participativos no seu aprendizado, desenvolvendo seu senso crítico. E para o desenvolvimento da atividade os participantes foram divididos em cinco grupos de cinco componentes e puderam colocar em prática o que tinha aprendido sobre as classes gramaticais, no jogo “Gramatri”.

Após a realização do jogo, foram aplicados os questionários aos vinte alunos do 3º ano do ensino médio, e à professora ministrante da disciplina de Língua Portuguesa, contendo perguntas a respeito do uso da metodologia ativa *gamificação* como recurso didático.

Apresentar-se-ão os resultados quanti-qualitativos em relação às seis perguntas direcionadas aos alunos, como também às seis questões destinadas à docente da turma.

4.2 QUESTIONÁRIO DESTINADOS AOS ALUNOS

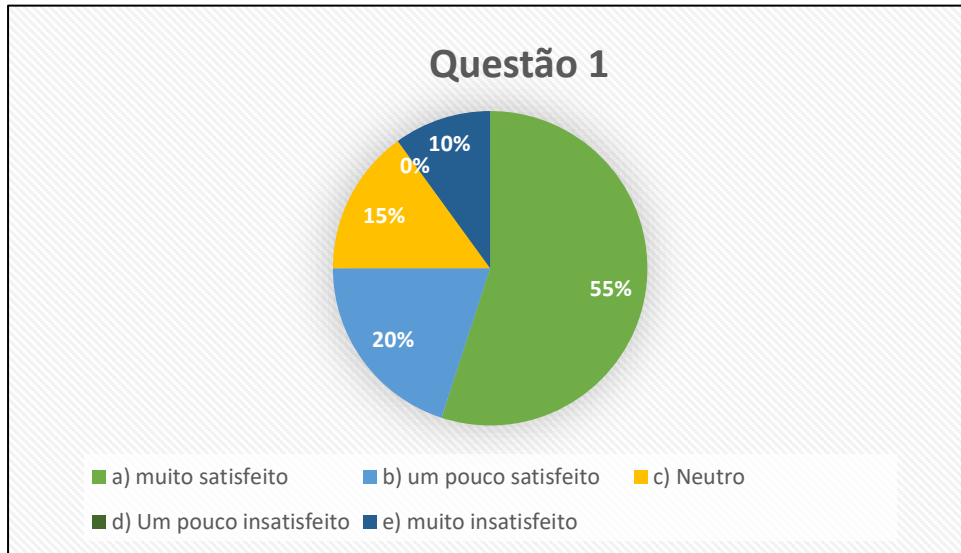


Gráfico 1: Em qual nível de satisfação você conseguiu aprender utilizando o jogo?

Ano: 2024

Fonte: Dados da pesquisa

Analisando o nível de satisfação dos estudantes em relação ao jogo utilizado, percebeu-se que os alunos tiveram autonomia para informar se aprenderam o assunto, nesse sentido ficou claro o nível de interesse na participação da atividade envolvendo o jogo “Gramatri”, que foi deveras satisfatório, considerando a porcentagem de 55% expressa no gráfico acima a qual correspondem ao total de 11 alunos, demonstrando que mais da metade dos (as) alunos (as) conseguiu aprender de forma significativa, apesar de outra parte deles (as) não ter tido a mesma visão, expressando-se poucos satisfeitos refletido nos 20%, o que representa um número de 4 alunos, já o restante optou pela neutro o que corresponde a porcentagem de 15% que representa a quantidade de 3 alunos, e muito insatisfeitos os quais correspondem a porcentagem de 10% refletido na quantidade de 2 alunos com os resultados do jogo.

Tais resultados demonstram que as metodologias ativas de aprendizagem favorecem o incentivo e a interação entre os alunos que, juntamente com os professores, são capazes de promover um ambiente onde o aluno tem a capacidade de expressar o seu ponto de vista a respeito do que está aprendendo, promovendo a capacidade para o máximo de aprendizado, fato este confirmado por Bacich e Moran (2018).

Assim sendo os dados da pesquisa são reforçados pelos autores, uma vez que um grande número de discentes tem competência para ter autonomia no seu processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, pode-se afirmar que o jogo contribuiu para alcançar o objetivo geral e específicos, que eram analisar os efeitos, as causas e destacar as principais contribuições da

gamificação, logo, os resultados foram positivos enfatizando a colaboração do recurso didático no aprendizado dos alunos.

O gráfico 2: Questionou aos alunos sobre suas preferências em relação ao tipo de aula:

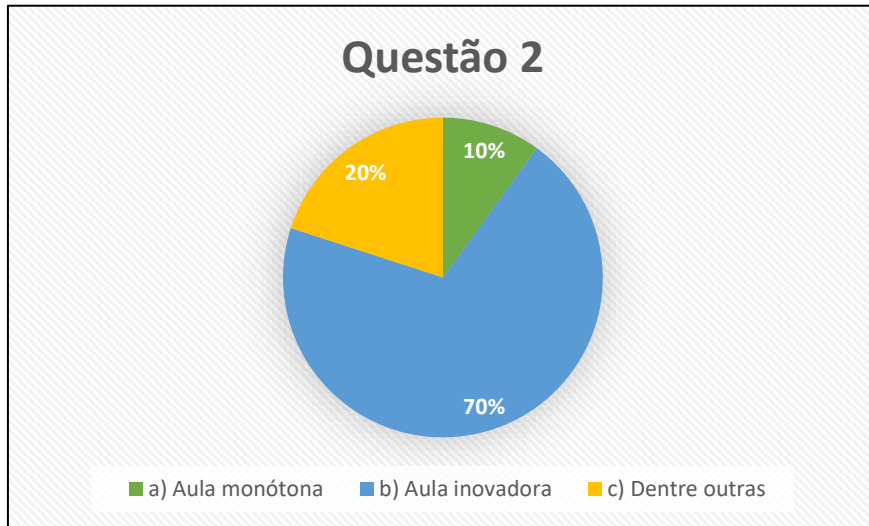


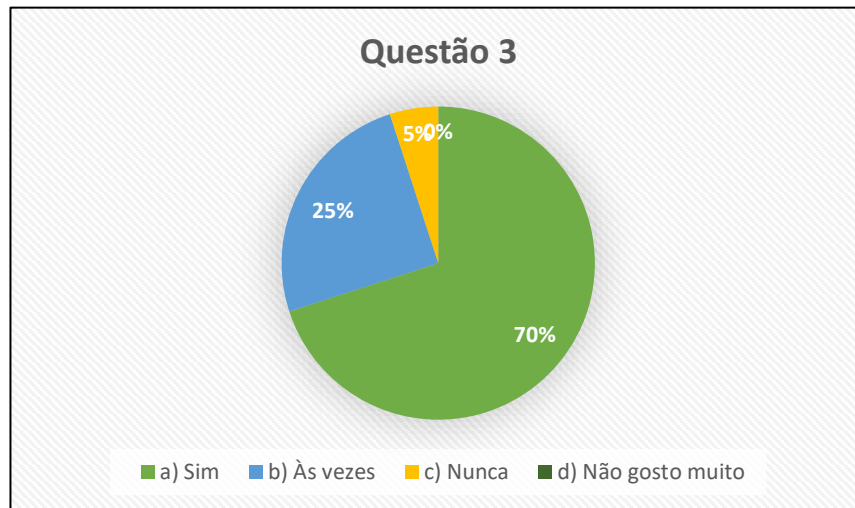
Gráfico 2: Você prefere qual tipo de aula?
Ano: 2024
Fonte: Dados da pesquisa

Com base no gráfico da questão 2, apresenta-se uma porcentagem de 70%, que corresponde a 14 alunos que optaram por escolher as aulas inovadoras, sendo este um fato muito questionado nas salas de aula, devido ao uso de metodologia que os professores utilizam, sem deixar de desmerecer o seu trabalho. Ademais, uma pequena parte de 20% constituída de 4 alunos prefere a opção dentre outros tipos de aulas, como também um número reduzido de 10% o qual corresponde a 2 discentes que optaram por aulas monótonas. Em “dentre outras”, eles responderam que preferiam aulas participativas, nas quais professor e aluno possam dialogar livremente sobre determinado assunto.

Dessa forma, conforme Silva, *et al* (2018), corrobora-se que o uso das novas metodologias é uma forma dos seres humanos se adaptarem a essa nova realidade, realidade essa a qual não há como ignorar, pois, a sociedade está em constante mudança e o campo da educação é o cenário principal que merece ser revisto.

Assim a maioria dos alunos preferiu aulas com uso de metodologias ativas quais proporcionem aulas atrativas, com jogos, dinâmicas etc., confirmando as ideias de Silva (*et al*, 2018).

Ao questionar sobre se gostariam de ter aulas com a utilização de jogos, obteve-se o que segue:



Ano: 2024

Fonte: Dados da pesquisa

No terceiro gráfico averiguou-se a preferência por jogos interativos na sala de aula por 70% dos educandos, deixando claro que durante as atividades realizadas na turma do 3º ano do Ensino Médio com o jogo “Gramatri”, a preferência por jogos foi perceptível.

Conforme os dados, percebeu-se que 5 alunos que corresponde a porcentagem de 25% optaram que “às vezes” gostariam de aulas com a inclusão de jogos, no entanto 5% que condiz a 1 aluno, optou que em nenhuma circunstância gostaria ter aulas com os jogos, logo, existe apenas um estudante que não se interessou muito pelo método ativo.

Em decorrência das respostas dos alunos identifica-se que grande parte dos educandos demonstrou seu interesse pelo jogo inserido nas aulas, com a finalidade de ajudar no seu processo de aprendizado de forma coletiva ou individual.

Esse resultado vem conferir o que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) indica para o ensino, como o uso de materiais e recursos para ensino médio, tornando as aulas mais interativas e estimulantes, dessa forma fazendo uso dos aparatos tecnológicos

Tal resultado confirmou uma das hipóteses da pesquisa que afirmava sobre o uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem como ferramenta a favor da educação.

Na quarta questão os alunos foram capazes se auto avaliar, deixando claro a sua visão crítica e autônoma, e se pode observar que logo após o uso do jogo “Gramatri”, ficou evidente que 7 alunos optaram pela nota máxima que corresponde a 10, em seguida apenas um 1 aluno atribuiu-lhe a nota 9, seguidamente 5 discentes atribuíram a nota 8, além disso apenas 2 alunos escolheram a nota 6, ademais 3 alunos se avaliaram com a nota 5, como ainda 1 aluno

selecionou a nota 3, assim como apenas 1 aluno concedeu-lhe a nota 1, porém nenhum dos alunos se atribuiu as seguintes notas 2, 4 e 7.

Em virtude disso percebeu-se que a maioria não optou por se atribuir uma nota máxima, nesse sentido compreende-se que houve um processo de reflexão sobre as atividades em sala de aula. A segunda maior parte foram notas razoáveis, mostrando o pouco interesse ou aprendizado, mas que apesar dos erros, aprenderam com a experiência.

As respostas acima confirmam a 1ª hipótese sobre a metodologia ativa quando diferente do ensino tradicional forma alunos com uma visão crítica, pois os alunos tiveram consciência de se auto avaliar com exatidão, uma vez que os próprios estudantes se atribuíram notas merecidas, refletindo que foram capazes ou até incapazes para realização da atividade.

Dessa feita, compreende-se que a metodologia ativa aplicada foi positiva, pois, com a aplicação do questionário os alunos foram capazes, de se autoavaliar conforme seus desempenhos nas atividades com os jogos.

A 5ª questão quis saber se o aluno tem algum aproveitamento em relação a participação na aula com o jogo:

Então 45% afirmaram que os jogos utilizados nas aulas são mais atrativos, 25% dos estudantes indicaram compreender os objetivos do jogo, 20% demonstraram maior participação nas aulas; 10% informaram que sentiram dificuldades na interação com o professor e todos demonstraram ser incapazes de ter autonomia sozinhos em seu aprendizado, no uso do jogo, necessitando da mediação do professor.

Tais respostas estão de acordo com Bacich e Moran (2018) ao afirmarem que “os jogos têm o potencial de encantar e motivar os educandos, uma vez que o aluno compreende a importância de estudar os conteúdos, no entanto não para decorar ou memorizar, mas apreender e colocar em prática, no seu cotidiano escolar.”

Logo, destaca-se a contribuição de novos recursos que podem ser utilizados nas aulas de língua portuguesa, tendo uma relevância significativa para o ensino, motivando e favorecendo um aprendizado aos discentes, todavia com a mediação docente.

Na última questão os estudantes foram indagados sobre as qualidades adquiridas na aula com o uso do jogo. E se teve as seguintes respostas: os estudantes que compreenderam a pergunta e a responderam de forma correta foram 9, informando que o interesse, a agilidade e o raciocínio lógico, constituíram as maiores habilidades desenvolvidas.

Já os que não conseguiram compreender e responder à questão foram 7 estudantes, já que deram respostas totalmente diferenciadas, indicando que aprenderam pronomes, advérbios e conjunção; ou seja, respostas fora do contexto da pergunta.

Porém houve 4 investigados que responderam que não se interessaram pelo jogo na aula de Língua Portuguesa, uma vez que responderam não ter interesse, motivo e não terem participado do jogo.

Por fim, percebeu-se que os sujeitos pesquisados demonstraram a não familiaridade com os jogos nas aulas de língua portuguesa, o que reflete o predomínio de aulas tradicionais e a ausência de atividades diversificadas, como forma de inovar esse ensino e que o não entendimento da questão, contribuiu para as respostas indevidas, fato este que reflete a dificuldade de interpretação desses estudantes na leitura e por tudo isso o desinteresse e falta de habilidade para executar o jogo é a consequência da falta de inovação e usos de novos recursos e métodos de ensino nas aulas de língua portuguesa.

4.2 QUESTIONÁRIO À DOCENTE

Após as atividades com os estudantes, foi aplicado um questionário diferenciado para a professora titular de Língua Portuguesa, que foi muito cooperativa durante as idas do pesquisador à escola e durante a aplicação das atividades com o jogo Gramatri.

A primeira pergunta de múltipla escolha dirigida para a docente indagava sobre quais são os recursos didáticos mais utilizados em suas salas durante as aulas de Língua Portuguesa, e a mesma respondeu que ela lança mão de vários recursos, evidenciou-se os livros e apostilas, uma vez que os conteúdos tem informações mais completas, porém também faz uso de equipamentos audiovisuais, como televisão, *Data show* e computador, que são recursos modernos que permitem aos alunos maior dinamismo e compreensão do conteúdo repassado, caso as leituras não surtam efeito. Desse modo acrescenta-se por último, mas não menos importante, o uso do livro didático que, apesar de conter informações um tanto fragmentadas, algumas partes dele podem servir de base para a construção de pequenas atividades.

De acordo com resposta da professora, evidencia-se que não se apoia somente em uma vertente de ensino, como a da educação tradicional, ela busca outras ferramentas para desenvolver suas aulas, o que facilita a troca de aprendizado entre aluno e professor, não se limitando apenas a uma aula expositiva onde somente ela tenha voz.

A segunda pergunta queria saber se ela tinha dificuldade para preparar aulas inovadoras, averiguou-se que sim. A partir dessa ideia de que grande parte dos professores possui dificuldade para preparar aulas diferenciadas, o que não é segredo nenhum, logo, o aprendizado ainda se encontra limitado, como por exemplo, dificuldades de leitura e interpretação, no

entanto, preparar aulas inovadoras requer muita atenção e dinamismo, algo que esta professora enfrenta todos os dias em seu trabalho docente.

Ademais, a professora em questão encontrou-se bastante inconformada com a maneira com que os alunos em geral estão aprendendo mediante as novas mudanças na Educação, deixando sempre dúvidas no decorrer do processo de aprendizagem dos alunos, porém, um bom planejamento e recursos tecnológicos à disposição, podem ser o caminho certo para o aprimoramento de suas mentes, despertando interesse e motivação.

A terceira pergunta foi sobre se ela adotaria um método que consistisse na utilização de jogos em prol da educação na disciplina de Língua Portuguesa, pontua-se que a resposta foi sim. Durante a aplicação do jogo “Gramatri”, foi notável o interesse da professora na forma como era executado, pois, para além dos jogos digitais, o jogo físico, com materiais palpáveis, pode despertar mesmo o interesse de aprendizagem, ou pelo menos se aproximar disso, se o Gramatri fosse um jogo aplicado de forma inteiramente digital.

De acordo com a resposta da docente se confirmou a 3ª hipótese que afirmava que os jogos podem ser utilizados no ensino como ferramenta em prol a educação e que foi fundamenta pela profissional da educação.

Nesse contexto a resposta da docente vem corroborar a afirmação de Bacich e Moran (2018) que na disciplina de língua portuguesa é comum o uso de recursos como os jogos adaptados, isto é, possuindo aulas roteirizadas com os assuntos de português.

Dessa forma, ao afirmar positivamente à resposta número 3, ficou claro que a professora com certeza planeja adotar o uso de jogos em suas aulas, talvez pela forma como o jogo foi executado ou se somente precisa de um *insight* para compreender a importância da *gamificação* nas suas aulas e na educação.

A quarta questão dirigida à professora questionava se na concepção da docente era importante ter formações voltadas para o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), e sua resposta foi “Sim”, salientando que “as metodologias ativas permitem mais acessibilidade às informações e recursos, podendo promover a participação dos alunos nas atividades de Língua Portuguesa e facilitar seu aprendizado (Professora A, 2024)”.

Assim, percebeu-se que a professora em questão é adepta das metodologias ativas, ela compreende que o seu uso nos dias de hoje facilita a aprendizagem dos alunos, não apenas limitando-se às informações impressas e fragmentadas, mas pensando na expansão das informações, apenas tomando certos cuidados para não trazer informações falsas.

A quinta pergunta dissertativa indagava à docente sobre as mudanças que vem ocorrendo no campo educacional, se ela possuía alguma dificuldade para manusear os novos

recursos didáticos e tecnológicos, então, ela afirmou que “não tinha dificuldade em manusear os recursos didáticos tecnológicos” (Professora A, 2024).

Observando a resposta acima, conclui-se que a professora não possui nenhuma dificuldade em manipular tais recursos, tendo em vista que durante a pandemia de Covid-19, todas as escolas tiveram que adotar medidas de proteção para evitar o contágio, sendo necessário aulas *online* através de plataformas digitais e ambientes de aprendizagem virtuais.

A sexta e última pergunta questionava se os educadores devem aplicar novos métodos no ensino da Língua Portuguesa no contexto atual, e conforme a professora informou, “o educador deve acompanhar a evolução tecnológica na educação e fazer o uso principalmente das metodologias atuais, porque é um recurso eficaz para o aluno participar e compreender os conteúdos” (Professora A, 2024).

A resposta da docente está em concordância com Fava (2018) ao afirmar que as novas metodologias podem ser aplicadas em sala de aulas, utilizando como recursos os textos, vídeos, *site de internet* e demais materiais didáticos, visto que potencializam a aprendizagem.

Dessa forma, revela-se o resultado esperado, uma vez que ela traz consigo este pensamento de que a evolução tecnológica deve ser acompanhada e aplicada nas aulas de língua portuguesa, e ela está sempre em constante mudança, assim como os demais professores precisam estar sempre atualizados, tendo em vista que atualmente, os jovens possuem respostas na palma da mão com os *smartphones* e inteligências artificiais que são capazes de formular respostas às pesquisas em questão de segundos.

Por isso, é preciso ter domínio destas ferramentas e usá-las com moderação, mesclando metodologias já conhecidas como auxílio desses recursos mais avançados. E analisando de forma geral os resultados dos dados coletados na pesquisa de campo, consolidando com a base teórica, podemos afirmar que os pontos positivos foram, satisfatórios e corresponderam aos objetivos da pesquisa.

Logo o interesse pelo jogo “Gramatri”, a participação ativa dos educandos e a mediação da professora titular, foram suficientes para compreender a importância da *gamificação* em sala de aula. Todavia há os resquícios da educação tradicional, que ainda permeiam as salas de aula, apesar das metodologias ativas e as novas tecnologias estarem sempre presentes, sempre haverá professores que utilizarão o ensino tradicional, por falta de formação continuada para o uso dos recursos digitais, por desinteresse, ou falta de recursos nas escolas, porém as metodologias ativas estão à disposição para um ensino mais interessante, participativo e inovador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa comprovou que as novas tecnologias presentes nas escolas de hoje, contribuem de forma significativa para a formação de alunos do século XXI, marcado por tantas inovações na área da Educação, o que corrobora para um ensino inovador e metódico em relação ao ensinar, respondendo ao objetivo geral dessa investigação.

Desse modo, desenvolver nossas próprias metodologias de ensino é fundamental para os dias atuais, ainda mais quando as metodologias ativas ganharam espaço no campo educacional o que aprimora os conhecimentos enquanto futuros educadores e promove mais oportunidades de fala aos educandos, permitindo que desenvolvam seu espírito investigativo, colaborando para uma aprendizagem mais ativa, significativa e menos monótona.

Nesse sentido, o estudo demonstrou que os objetivos específicos foram alcançados ao esclarecer a metodologia ativa e os seus tipos, ao confirmar a importância de sua aplicação nas aulas de língua portuguesa, assim como demonstrou as dificuldades de alunos e docentes no uso de atividades diversificadas aplicando os jogos, o que requer empenho das escolas em promover a inserção dos aprendizes ao mundo tecnológico, para poderem acompanhar as mudanças ocorridas na sociedade atual, fazendo com que estes assumam o papel de protagonistas do processo de ensino-aprendizagem de modo participativo e colaborativo.

Já em relação as hipóteses, todas foram confirmadas, conforme as análises dos resultados da pesquisa de campo em dialogismo com a teoria de base.

Quando ao objeto da pesquisa, que foi o emprego da *gamificação* como recurso didático inovador, foi essencial para o uso nas aulas de Língua Portuguesa, o que trouxe um novo olhar para a educação dos discentes, promovendo grande satisfação e interesse no aprendizado, contribuindo para uma maior criticidade e participação ativa dos alunos e fortalecendo o papel de mediadora da docente da turma.

Portanto, este trabalho não se esgota, e é um convite para futuras pesquisas utilizando o uso da *gamificação*, de formas digitais ou físicas, em qualquer área da educação, para que possa enriquecer a interação de alunos e professores em sala de aula, os inserindo no mundo digital, tão essencial para a vida na sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

- Bacich, Lilian; Moran, José (orgs). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** – Porto Alegre: Penso, 2018.
- Barbosa, Gilseli Aparecida Cortelette; Wofgramm, Patrícia de Oliveira Santos; Sant’ana, Antônio Luiz. **A gamificação no contexto das metodologias ativas para o ensino da língua portuguesa no ensino fundamental II.** Vitória, 2021.
- Brasil. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2017.
- Brügger, Maria Teresa Caballero. **Metodologia da pesquisa e da produção científica** / Maria Teresa Caballero Brügger; Magda Maria de Freitas Querino. Brasília: WEducacional e Cursos LTDA, 2011.
- Camargo, Fausto. **A sala inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Thuinie Daros. Porto Alegre: Penso, 2018.
- Cortelazzo, Angelo Luiz, et al. **Metodologia Ativas e Personalização de Aprendizagem: para Refinar Seu Cardápio Metodológica.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.
- Fava, Rui. **Trabalho, educação e inteligência artificial: a era do indivíduo versátil** / Rui Fava; ilustração: Leonardo Davi de Souza Neves. – Porto Alegre :Penso, 2018.
- Fonseca, Regina Célia Veiga da. **Metodologia do trabalho científico.** 1. Ed. Ver. – Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2012.
- Lakatos, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica** / Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. – 8. ed. – São Paulo: Atlas, 2017.
- Severino, Antônio. **Metodologia do trabalho científico.** 1. Ed. –São Paulo: Cortez, 2013.
- Silva, Anderson, *et al.* **As metodologias ativas aplicadas ao ensino médio.** Santa Clara/ Califórnia, 2018.
- Silva, João Batista; Sales, Gilvandenys; Castro, Juscileide. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista brasileira de ensino de física, Fortaleza*, Vol. 41, nº 4, 2019.
- Valença, João Antônio Pinheiro. **Gamificação e estratégias e desafios para o ensino de ciências: Uma revisão bibliográfica.** 35 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, Ciências da natureza – Uruguaiana: 2022.

APÊNDICES



Ano: 2024
Fonte: Dados da pesquisa
Instrumento da pesquisa: Jogo Gramatri

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS – UEA
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TEFÉ – CEST
LICENCIATURA EM LETRAS
QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ESTUDANTES

Tema da Pesquisa: Metodologia ativa: *Gamificação* como Recurso didático no processo de ensino-aprendizagem no 3ª Ano do Ensino Médio na disciplina da Língua Portuguesa, na escola Raio de Sol, no município de Tefé.

Pesquisador: Jhon Marcos Furtado Barboza

DADOS PESSOAIS

1. Sexo Masculino Feminino

2. Idade _____

1) Quão satisfeito você conseguiu aprender utilizando o jogo

Muito satisfeito um pouco satisfeito Neutro Um pouco insatisfeito
 Muito insatisfeito

2) Você prefere que tipo de aula?

Aula Monótona Aula Inovadora Dentro outras _____

3) Você gostaria ter mais aulas com a utilização de jogos

Sim Às vezes _____ Jamais _____ Nunca Não gosto muito

4) Baseado na sua experiência na utilização do jogo que nota você se atribuiria?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5) Qual das alternativas refletem sua participação nas aulas com os jogos.

- a) Fui capaz de ser participativo na aula.
- b) O conteúdo por meio do jogo é mais atrativo.
- c) Compreendi o objetivo do jogo.
- d) Senti alguma dificuldade em interagir com o professor.
- e) Senti que sou capaz de ter autonomia no meu aprendizado.

6) De acordo com o seu desempenho no jogo cite as qualidades que você adquiriu ou desenvolveu nas aulas com o jogo?

QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS DOCENTES

Tema da Pesquisa: Metodologia ativa: *Gamificação* como Recurso didático no processo de ensino-aprendizagem no 3º Ano do Ensino Médio na disciplina da Língua Portuguesa na Escola Raio de Sol, no Município de Tefé.

Pesquisador: Jhon Marcos Furtado Barboza	
DADOS PESSOAIS	
1. Sexo () Masculino () Feminino	2. Idade _____

1) Qual é recurso didático mais utilizados nas suas aulas de língua portuguesa?

- () Livros e Apostila () Equipamento Audiovisuais () Softwares Educacionais
() Aplicativos () Plataformas Online () TV e livro didático

2) Você tem dificuldade para preparar aulas inovadoras?

- () Sim () Às vezes () Jamais () Nunca () Não gosto muito

3) Apoiada na sua experiência você acha que adotar um método que consiste na utilização de jogos pode contribuir a favor da educação, na disciplina de Língua Portuguesa?

- () Sim () Talvez () Jamais () Não

4) Na sua concepção você acha ser importante ter formações voltadas para o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Justifique?

5) Com as mudanças que vem ocorrendo no campo educacional você tem dificuldade para manusear os novos recursos didáticos tecnológicos? Cite quais são as suas dificuldades?

6) Quais os métodos de ensino os educadores devem aplicar no ensino da língua portuguesa no contexto atual? E por quê?
