

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia
Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa

**TORNANDO A AULA DE PORTUGUÊS DIVERTIDA: UM RELATO
DE EXPERIÊNCIA SOBRE GAMIFICAÇÃO E APRIMORAMENTO
DA COMUNICAÇÃO ORAL NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Sirleide da Silva Rodrigues

Trabalho apresentado à Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para a conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa da Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia.

Orientador(a): Prof^a Dr^a Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré

Recife

2023

TORNANDO A AULA DE PORTUGUES DIVERTIDA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE GAMIFICAÇÃO E APRIMORAMENTO DA COMUNICAÇÃO ORAL NO ENSINO FUNDAMENTAL

Sirleide da Silva Rodrigues

Licenciatura em Letras/UAEADTec/UFRPE

cirleidesilva2011@hotmail.com

Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré

Licenciatura em Letras/UAEADTec/UFRPE

PPGTEG/UFRPE

PPGL/UFPE

julia.larre@ufrpe.br

RESUMO: No atual panorama educacional, a gamificação desponta como estratégia inovadora no aprimoramento do ensino-aprendizagem, incentivando uma dinâmica mais interativa e envolvente. Esta abordagem, que integra elementos lúdicos ao ambiente escolar, amplia o engajamento dos estudantes, conforme apontam estudos, como o de *Larré et al.* (2023) e Paula (2016). A gamificação ultrapassa o escopo digital, manifestando-se em atividades práticas adaptáveis a variados contextos. Esta versatilidade a posiciona como ferramenta essencial no ensino da oralidade, aspecto frequentemente subestimado em modelos pedagógicos tradicionais. Com foco na superação de desafios inerentes à oralidade, como timidez e ansiedade, o projeto adotou o *Kahoot*, alinhado às habilidades do Currículo de Pernambuco EF67LP32PE e EF69LP53PE, para consolidar a compreensão das expressões “mau/mal” e “mas/mas” sugerido pelo conteúdo programático da escola e promover a interação discursiva na turma do 6º ano do Ensino Fundamental. A metodologia de avaliação incorpora técnicas de pesquisa-intervenção (LIBERALI e LIBERALI, 2011), engajando os alunos em leituras e debates de contos. A proposta revela que a gamificação, além de potencializar o envolvimento discente, fortalece suas competências comunicativas orais, proporcionando *insights* para profissionais da educação focados no refinamento das habilidades linguísticas dos alunos.

Palavras-chave: Ensino de Língua Portuguesa; Gamificação; Oralidade; Ensino Fundamental.

ABSTRACT: In the current educational panorama, gamification is emerging as an innovative strategy for improving teaching-learning, encouraging a more interactive and engaging dynamic. This approach, which integrates playful elements into the school environment, increases student engagement, as shown by studies such as that by *Larré et al.* (2023) and Paula (2016). Gamification goes beyond the digital scope, manifesting itself in practical activities adaptable to different contexts. This versatility positions it as an essential tool in teaching speaking, an aspect often underestimated in traditional pedagogical models.

Focusing on overcoming challenges inherent to speaking, such as shyness and anxiety, the project adopted Kahoot, aligned with the skills of the Pernambuco Curriculum EF67LP32PE and EF69LP53PE, to consolidate the understanding of the suggested expressions “bad/mal” and “mas/mais”. For the school's programmatic content and promote discursive interaction in the 6th year elementary school class. The evaluation methodology incorporates research-intervention techniques (LIBERALI and LIBERALI, 2011), engaging students in reading and debating short stories. The proposal reveals that gamification, in addition to enhancing student engagement, strengthens their oral communicative skills, providing insights for education professionals focused on refining students' linguistic skills.

Keywords: Portuguese Language Teaching; Gamification; Oral Skills; Elementary Education.

INTRODUÇÃO

Em um cenário educacional em constante evolução, a gamificação (LARRÉ *et al*, 2023) surge como uma inovação promissora para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Adaptando elementos de jogo ao contexto da sala de aula, essa metodologia tem potencial para revolucionar a forma como os alunos se engajam em atividades pedagógicas. Nesse sentido, o presente relato de experiências explora a aplicação dessa abordagem para fins de aprimoramento da oralidade dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II.

Segundo Larré *et al* (2023) a gamificação consiste na utilização de elementos de estéticas, mecanismo, metodologias e pensamento de jogo, os alunos tendem a se tornar mais engajados e motivadores, algo já evidenciado por diversos estudos, incluindo o trabalho de Paula (2016). A gamificação não se limita ao uso de plataformas digitais; ela também pode ser incorporada através de atividades práticas como jogos de perguntas e respostas, improvisações e outras formas lúdicas que se adaptam a diversas idades e contextos. Essa flexibilidade faz da gamificação uma Metodologia Ativa¹ especialmente útil no ensino da oralidade (BARBOSA e WOLFGRAMM, 2021) uma habilidade frequentemente negligenciada em ambientes educacionais tradicionais (FABRICIO, 2019).

Partindo dessa premissa, essa intervenção teve como questão norteadora “como a gamificação pode ser utilizada para tornar a aula de português mais divertida e contribuir para o aprimoramento da comunicação oral no ensino fundamental?” E assim como objetivo de explorar o potencial da gamificação como metodologia para o aprimoramento e engajamento dos alunos no desenvolvimento da oralidade na sala de aula, com isso se concentra em implementar a gamificação para superar barreiras comuns que impedem o desenvolvimento da oralidade, como timidez, ansiedade e falta de prática oral.

¹ *Metodologia ativa: é um conjunto de técnicas de ensino que coloca o aluno como protagonista no seu processo de aprendizado.*

Usando o *software Kahoot*² como plataforma e ancorando a abordagem nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e Currículo de Pernambuco, este projeto visa especificamente melhorar o uso e compreensão das expressões “mau” e “mal”, além de incentivar o trabalho em equipe e a discussão oral em sala de aula.

Optamos por realizar o projeto de intervenção com foco na gamificação e no ensino da oralidade porque acreditamos assim como Larré *et al.* (2023) e Paula (2016) na importância de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e engajador para os alunos.

A metodologia escolhida para avaliar o impacto da gamificação sobre a oralidade foi usada na abordagem de pesquisa-intervenção. Dessa forma, agimos diretamente para contribuir com o ensino da oralidade, de início com observações de aulas e depois por meio de atividades práticas que envolvem leituras e discussões sobre contos como “Chapeuzinho Vermelho da coleção conte para mim-MEC (2020)” e “Lobo Mau Bom de Coruja Garatuja (2016)”.

Com o aumento do uso de tecnologias digitais, observa-se uma necessidade de atualização das metodologias de ensino para manter os alunos engajados (ORLANDI *et al.*, 2018). Um dos desafios pedagógicos específicos é o ensino da oralidade, uma habilidade destacada pela BNCC como essencial para a formação do aluno em suas relações interpessoais, profissionais e acadêmicas (BRASIL, 2017).

A BNCC ressalta a importância da oralidade, não só como meio de comunicação, mas também como instrumento para argumentação e persuasão (BRASIL, 2017). No entanto, é comum enfrentar obstáculos no desenvolvimento dessa habilidade nos estudantes, que podem variar desde falta de prática e timidez até desconhecimento de estratégias discursivas (ORLANDI *et al.*, 2018).

Diante desses desafios, a adoção de metodologias ativas de gamificação surge como uma alternativa promissora. Busarello (2016) destaca que a

² Kahoot: É um software que permite a criação e a participação em questionários e pensamento de jogos e interativos usado para fins educacionais em que as perguntas devem ser feitas com propósito da gamificação. O uso pode ser por meio que acessem o site ou aplicativo, em que as perguntas aparecem na tela e os jogadores devem selecionar a resposta.

gamificação pode ser especialmente eficaz no engajamento dos alunos e no desenvolvimento de diversas habilidades, incluindo a oralidade.

O professor, portanto, tem o papel de introduzir e analisar práticas pedagógicas que vão além das abordagens tradicionais. A utilização da gamificação oferece um caminho para tornar o ensino mais participativo e centrado no aluno (ORLANDI et al., 2018; BUSARELLO, 2016).

Neste contexto, nossa pesquisa propõe a exploração e desenvolvimento de metodologias ativas como a gamificação para auxiliar os professores de Língua Portuguesa. Segundo Feliciano (2015), a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento da autonomia e trabalho em equipe dos alunos.

Portanto, este estudo visa aprimorar e incentivar práticas pedagógicas inovadoras, especificamente no ensino da oralidade em diferentes gêneros discursivos, como estipulado pela BNCC. A expectativa é que essas estratégias possam contribuir para o desenvolvimento de habilidades comunicativas mais eficazes por parte dos alunos, bem como para a sua formação crítica.

Dessa forma, o projeto de intervenção em gamificação e no ensino da oralidade buscou inovar as práticas pedagógicas, promovendo a participação ativa dos alunos nas aulas de língua portuguesa e favorecendo a melhoria da expressão oral e da interação entre eles.

Ao final deste relato de experiências, buscamos não apenas demonstrar que a gamificação pode aumentar o engajamento dos alunos, mas também que essa metodologia pode contribuir com o aprimoramento de suas habilidades de comunicação oral. Com isso, pretendemos oferecer uma contribuição relevante para educadores que buscam métodos mais envolventes para o ensino da língua portuguesa, especificamente no que tange à habilidade de falar de forma clara, coerente e confiante.

1. DIÁLOGOS TEÓRICOS

1.1 . LITERATURA INFANTOJUVENIL - CONTO

O conto infantojuvenil é um gênero literário que tem sido uma forma eficaz de ensinar valores e normas sociais, além de entreter crianças e jovens. Desde suas origens na tradição oral, essas histórias foram utilizadas para transmitir mensagens sobre comportamento, moralidade e ética, muitas vezes por meio de personagens e situações simbólicas. Autores como Charles Perrault, os Irmãos Grimm e Hans Christian Andersen adaptaram essas histórias para a literatura escrita, contribuindo para a disseminação desses valores (MACHADO e FORTES, 2011).

O conto infantojuvenil é uma excelente oportunidade para as crianças desenvolverem o pensamento crítico, a capacidade de reflexão e a oralidade, autoafirmação social, competências argumentativas e habilidades de reconto de textos coletivos ou individuais (SOUSA, 2015). Assim, de acordo com Bezerra (2013), o conto tem grande importância para o ensino básico, por estimular a formação de competências a partir de sua prática em sala de aula contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

De acordo com Bezerra (2013) a literatura infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento da interação verbal, contribuindo também para a formação do senso crítico. Segundo Silva (2017) o conto é uma atividade lúdica, que pode ser aplicada em diversas faixas etárias e que as estratégias e metodologias vão depender de cada tipo de sala.

Além disso, ensinar de forma contextualizada e integrada com o conto pode proporcionar uma aprendizagem mais significativa e interdisciplinar. Segundo Bezerra (2013), " As atividades lúdicas devem estar ligadas aos objetivos de formação integral, proporcionando uma aprendizagem de forma integrada com o seu estágio do desenvolvimento e construção do conhecimento".

O conto infantojuvenil como recurso pedagógico permite uma maior contato do aluno com a oralidade, meio ideal para a familiarizar com a sua língua materna, com os hábitos, costumes e valores da sua cultura, assim precisando ser incentivado desde criança (DIAS, 2015).

1.2. O ENSINO DA ORALIDADE EM LÍNGUA PORTUGUESA

O ensino da oralidade já era previsto desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de 1997, em que os conteúdos de língua portuguesa devem ser organizados em o uso da língua oral e escrita e a análise e reflexão sobre a língua. Porém, antes dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), segundo Wich (2013) e Madeiro (2018) a oralidade era muitas vezes negligenciada nas discussões e orientações para o ensino de língua. O foco estava principalmente na escrita e na gramática, deixando de lado a importância da comunicação oral e da compreensão auditiva.

Com a implementação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, houve um reconhecimento da importância da oralidade no ensino de língua, e orientações específicas foram incluídas para promover o desenvolvimento das habilidades de expressão e compreensão oral. No entanto, a abordagem ainda era limitada e não recebia a devida atenção em comparação com a escrita (WICH, 2013; MADEIRO, 2018).

Atualmente, com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a oralidade ganhou ainda mais destaque. Assim sendo, a BNCC (2017) e os estudos de Carvalho e Ferrarezi (2018) reconhecem a oralidade como uma habilidade fundamental para a formação dos estudantes e sugere que ela seja trabalhada de forma integrada com outras habilidades e valorizando a diversidade linguística e cultural dos alunos.

Segundo Carvalho e Ferrarezi (2018), o desenvolvimento da oralidade é um processo complexo que envolve múltiplos fatores, incluindo aspectos sociais e cognitivos. É relevante ressaltar que a oralidade se manifesta em uma variedade de gêneros discursivos, como debates, narrações de histórias, entre outros. Para promover a aprendizagem desse aspecto, os professores podem adotar estratégias que estimulem a interação entre os alunos, incentivando-os a conversar e se expressar oralmente e a utilizar jogos e atividades lúdicas para desenvolver a oralidade de forma divertida e descontraída.

Chaer e Guimarães (2012) sublinham a importância do contexto social na formação da linguagem, corroborando com teóricos anteriores como Vygotsky e Cole (1978), que argumentam que a linguagem é uma construção

social. Este ponto também é reforçado pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), que aponta a necessidade de contextos sociais para a construção da linguagem através da verbalização e negociação de significados.

No que diz respeito à esfera educacional, o papel da escola e dos educadores é crucial. Dias (2001) sugere que os educadores devem criar condições para que as crianças possam se expressar de forma significativa e contextualizada, ao invés de apenas permitir que elas falem. Isso ecoa as considerações de Freire (1996), que enfatiza que o ambiente escolar deve ser estimulante e respeitoso para favorecer o desenvolvimento da comunicação oral.

No entanto, um desafio significativo é que o ensino da oralidade muitas vezes fica rotinizado devido à falta de objetivos claros e técnicas específicas. Chaer e Guimarães (1965, apud ARAÚJO, 2018) aponta que para o domínio da linguagem oral se concretizar, o ambiente de sala de aula deve ser acolhedor e permitir que as crianças se sintam seguras para se expressar.

Nesse sentido, é evidente que o desenvolvimento da oralidade é um processo multidimensional. A abordagem pedagógica deve ser cuidadosamente planejada para ser sensível ao contexto social e emocional da criança, e não apenas focada em metas educacionais estreitas. Família, escola e comunidade têm papéis complementares a desempenhar neste desenvolvimento, como bem sintetizam Chaer e Guimarães (2012).

Da mesma forma, para Bakhtin (2006) a oralidade é um aspecto central da linguagem humana e representa a forma primária de comunicação entre os indivíduos. Conforme destacado por Geraldi (2011), a oralidade é um fenômeno complexo marcado pela diversidade linguística e cultural. Ela se manifesta em diversas situações comunicativas, tais como fala cotidiana, argumentação, discurso público, narrativas e performances artísticas. Portanto, a oralidade reflete as práticas sociais e culturais das comunidades que a utilizam.

Marcuschi (2001) destaca que a língua falada apresenta características específicas que a diferenciam da língua escrita. Entre elas estão a espontaneidade, que se refere à capacidade de os falantes produzirem enunciados de forma imediata e criativa; a informalidade, que diz respeito ao uso de registros e construções linguísticas mais próximas das práticas cotidianas e

menos presas às normas gramaticais formais; e a interação face a face, que envolve a presença física dos interlocutores e permite o uso de recursos paralinguísticos, como expressões faciais, gestos e entonação, para enriquecer a comunicação.

A oralidade também se caracteriza pela sua natureza dinâmica e adaptável, uma vez que os falantes são capazes de ajustar seus discursos de acordo com o contexto, os propósitos comunicativos e as características dos interlocutores (BAKHTIN, 2006). Nesse sentido, a oralidade é um fenômeno intrinsecamente contextualizado, que se manifesta de diferentes formas e com diferentes graus de formalidade em diferentes situações.

Além disso, a oralidade é um espaço de construção da identidade e da cultura dos falantes (GERALDI, 2011). Através da fala, os indivíduos expressam suas crenças, valores, experiências e tradições, assim como negociam e constroem significados compartilhados. Nesse sentido, a oralidade é um elemento fundamental na formação e na manutenção das comunidades linguísticas e culturais, desempenhando um papel central na vida social dos seres humanos.

Para entender a complexidade da oralidade, é imprescindível considerar o conceito de diálogo segundo Bakhtin. O diálogo não é apenas uma troca de falas entre interlocutores; ele envolve uma relação complexa entre o Eu e o Outro, construída através do enunciado (HONORATO, 2010; RODRIGUES; CERUTTI-RIZZATTI, 2011). Bakhtin (2006) afirma que ninguém pode defender uma posição sem relacioná-la a outras posições, ressaltando a natureza interdependente e dialogal da linguagem. O conceito de diálogo segundo Bakhtin está relacionado também com metodologias ativas, pois os alunos são incentivados a participar ativamente das atividades de aprendizado, compartilhando suas ideias e perspectivas com os colegas e professores. O diálogo, nesse sentido, é essencial para a construção do conhecimento, pois segundo De Melo Maranhão e De Souza Reis (2019) as metodologias ativas permitem que os alunos relacionem suas próprias posições com as dos outros, promovendo uma aprendizagem mais significativa e coletiva.

1.3. METODOLOGIAS ATIVAS DE APRENDIZAGEM

Metodologias ativas de aprendizagem ganham cada vez mais relevância. Elas transformam os estudantes de receptores passivos em protagonistas de sua própria educação, alinhando-se com as ideias de Freire (1996) sobre a coconstrução do conhecimento. Assim, segundo Soares et al. (2022) deixa de ser um método mais estático e fragmentado, esses métodos valorizam a interação, a colaboração e a reflexão crítica, contrastando com abordagens mais tradicionais que colocam o professor como o centro do processo educacional.

A abordagem pedagógica das metodologias ativas se concentra no aluno como um agente crucial na sua própria aprendizagem. Conforme apontado por Araújo (2015), essa abordagem vê os alunos como sujeitos históricos, cujas experiências individuais e contextos socioculturais servem como alicerces para o desenvolvimento de seu conhecimento. A essência desta perspectiva é criar um ambiente que fomente a autoaprendizagem e a curiosidade, com o professor atuando como facilitador no processo de descoberta e análise do aluno (BASTOS, 2006).

No âmbito dessa pedagogia, a participação ativa do aluno é valorizada e incentivada, exigindo deles uma série de habilidades cognitivas e sociais. Eles são convocados a ler, escrever, pesquisar, analisar, assumir posições críticas, comparar diferentes perspectivas, resolver problemas, e colaborar com seus colegas, entre outras atividades (SOUZA; IGLESIAS; PAZIN-FILHO, 2014; BACICH; MORAN, 2018).

A meta final dessa abordagem educacional é a autonomia do estudante. Ao contrário do ensino tradicional, que muitas vezes apenas impõe informações, o ensino ativo busca criar aprendizes que possam construir conhecimento de forma independente e colaborativa (ABREU, 2009). Berbel (2011, p. 29) também ressalta esse objetivo, enfatizando que o exercício da autonomia não é apenas um objetivo pedagógico desejável, mas uma necessidade para a formação de cidadãos críticos e engajados em um mundo complexo e em rápida mudança:

Para abordar essa questão crucial, Jófili (2002) sugere uma série de ações práticas para revitalizar o ambiente educacional. Ele recomenda uma abordagem mais abrangente e centrada no aluno, onde os educadores não

apenas transmitem informações, mas também ajudam os alunos a conectar o que estão aprendendo com suas próprias experiências e contextos. Tal abordagem reconhece que cada aluno traz consigo um conjunto único de experiências e perspectivas que devem ser integradas ao processo educativo. Esta integração não só torna o aprendizado mais significativo, mas também mais duradouro.

Jófilí (2002) vai além e sugere que as escolas devem servir como espaços para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas, e não apenas como instituições para a transmissão de informações. Isso poderia incluir métodos pedagógicos que favoreçam o debate, a resolução de problemas em grupo, e o engajamento em projetos interdisciplinares que demandem uma variedade de habilidades e competências. Essas táticas pedagógicas não apenas enriqueceram o conteúdo curricular, mas também prepararam os alunos para os desafios do mundo moderno, que requer habilidades além da simples memorização de fatos:

[...] assegurar um ambiente dentro do qual os alunos possam reconhecer e refletir sobre suas próprias ideias; aceitar que outras pessoas expressem pontos de vista diferentes dos seus, mas igualmente válidos e possam avaliar a utilidade dessas ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor (JÓFILÍ, 2002, p. 196).

Em consonância com a perspectiva da metodologia ativa de ensino, o ato de problematizar ganha destaque essencial no ambiente educacional. De acordo com Berbel (1999), a problematização exige que os alunos desenvolvam uma visão crítica da realidade, o que, por sua vez, demanda uma abordagem pedagógica na qual o professor atua como um mediador entre o aluno e o conhecimento. Neste cenário, o docente deve possuir mais do que mera expertise em seu campo; ele deve ser igualmente curioso e ter uma compreensão holística do tema em questão, incluindo suas diversas ramificações interdisciplinares.

Assim, segundo Carmo (2023), metodologias ativas têm como objetivo ajudar os alunos a adquirir habilidades relevantes atualmente. Isso envolve incentivar a participação ativa e a busca por soluções, além de interagir com

professores e colegas. Espera-se que essa abordagem ajude os alunos a desenvolver autonomia, mas ele enfatiza que é importante lembrar que isso não acontece automaticamente e depende de vários fatores, como a participação ativa do aluno na construção do conhecimento.

Portanto, a metodologia ativa promove uma abordagem pedagógica que é ao mesmo tempo crítica e reflexiva. Neste paradigma, o aluno é visto não como um mero recipiente de informação, mas como um participante ativo e corresponsável pelo seu próprio aprendizado. Ao fazer isso, a metodologia ativa rompe com as limitações dos currículos tradicionais e se alinha com as teorias educacionais contemporâneas que destacam a importância do aprendizado significativo e centrado no aluno. A incorporação de estratégias como problematização e interdisciplinaridade não apenas enriquece a experiência educativa, mas também prepara os alunos para navegar em um mundo cada vez mais complexo e interconectado:

o método envolve a construção de situações de ensino que promovam uma aproximação crítica do aluno com a realidade; a opção por problemas que geram curiosidade e desafio; a disponibilização de recursos para pesquisar problemas e soluções; bem como a identificação de soluções hipotéticas mais adequadas à situação e a aplicação dessas soluções. Além disso, o aluno deve realizar tarefas que requeiram processos mentais complexos, como análise, síntese, dedução, generalização (MEDEIROS, 2014, p. 43).

Assim, a metodologia ativa não é uma mera alternativa ao modelo tradicional, mas uma resposta evoluída às suas limitações. Ela coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, permitindo-lhe assumir a iniciativa e responsabilidade pelo próprio desenvolvimento, ao mesmo tempo em que posiciona o professor como um facilitador desse processo. Em um mundo cada vez mais complexo e interconectado, essa abordagem não apenas aprimora o ambiente de aprendizagem, mas também prepara os alunos para serem cidadãos ativos, críticos e adaptáveis. Assim como a gamificação de ensino, proporciona experiências de aprendizagem mais engajadoras e motivadoras (MURR; FERRARI, 2010).

1.4. GAMIFICAÇÃO

A gamificação, tradução do termo em inglês *gamification*, A gamificação é uma abordagem que utiliza elementos de jogos para o desenvolvimento de habilidades e competências, tornando o aprendizado mais atrativo e motivador (LARRÉ *et al.*, 2023; MURR; FERRARI, 2020), contrário à aprendizagem baseada em jogos que utiliza jogos para desenvolver a aprendizagem (MONSALVE, 2014), pois a gamificação sendo uma técnica que consiste em utilizar elementos de jogo em contextos não lúdicos, como a educação. Seu objetivo é tornar a aprendizagem mais engajadora, motivadora e divertida (EDUCAÇÃO.S., 2021). Além disso, esse método pode melhorar a capacidade de aprendizado (MURR; FERRARI, 2020), melhora a assimilação da teoria e prática, aumenta o foco de concentração e segundo Feliciano (2015) desenvolve a autonomia, porque torna o ensino mais atrativo para os alunos.

Dessa forma, a gamificação, conforme discutido por Busarello (2016), representa uma evolução lógica na pedagogia, adaptando-se às necessidades emergentes de uma sociedade cada vez mais influenciada pela tecnologia. É uma abordagem que procura engajar os alunos ao integrar elementos de jogos em contextos não-jogáveis, como a educação. A ideia é criar uma experiência de aprendizado que seja simultaneamente motivadora, envolvente e eficaz.

Ao introduzir mecanismos como narrativas, personagens, competição e regras, a gamificação busca tornar o processo educacional mais próximo das experiências cotidianas e preferências dos alunos. Enquanto as narrativas em literatura, cinema ou quadrinhos oferecem uma experiência passiva, em um ambiente gamificado, o aluno torna-se um protagonista ativo, capaz de influenciar os resultados e o fluxo da história (COLLANTES, 2013; MURRAY, 2003).

Esta metodologia não apenas torna o processo de aprendizagem mais interessante, mas também mais eficaz. A gamificação permite aos alunos experimentar e aprender em um ambiente controlado e seguro, onde podem cometer erros, aprender com eles e aplicar seus conhecimentos imediatamente. Esta imersão, por sua vez, pode ser vital para a retenção de informações e o desenvolvimento de habilidades práticas (DOMÍNGUEZ *et al.*, 2013).

É essencial ressaltar que a gamificação transcende o mero ato de "jogar". Ela envolve uma cuidadosa combinação de vários elementos - desde a criação de personagens e narrativas até a incorporação de recompensas e desafios - que podem ser personalizados para atender aos objetivos pedagógicos específicos (SCHMITZ, KLEMKE, E SPECHT, 2012).

A gamificação, conforme discutido por Busarello (2016), não é apenas uma técnica de incorporar elementos de jogos em contextos não lúdicos; é um sistema abrangente com múltiplas finalidades. Primeiramente, serve como uma estratégia para resolver problemas complexos, seja em ambientes corporativos, educacionais ou de consumo. Também é uma metodologia poderosa para elevar a motivação³, especialmente quando as tarefas em questão podem ser tediosas ou desafiadoras.

Essa motivação é crucial para alcançar um terceiro objetivo central da gamificação: o engajamento. Afinal, é o engajamento que mantém os indivíduos interessados e focados nas tarefas, permitindo que eles dediquem tempo e esforço suficientes para concluir as metas estabelecidas. Este engajamento é muito mais do que apenas uma conexão superficial; é uma relação profunda e imersiva com a atividade, e isso se traduz em resultados eficazes, sejam eles aprendizado, produtividade ou outro tipo de performance (BUSARELLO, 2016).

O aspecto emocional da gamificação também não pode ser negligenciado. Os mecanismos de jogos, quando incorporados em outros contextos, funcionam como potentes motores motivacionais que atendem às necessidades emocionais dos indivíduos. Eles tornam ambientes, objetos e serviços mais envolventes ao proporcionar uma experiência de usuário personalizada, que evoca emoções positivas e incentiva ações específicas. Isso é especialmente útil em ambientes como o educacional, onde a gamificação não só melhora a motivação como também tem um impacto positivo no desenvolvimento cognitivo dos alunos (BUSARELLO, 2016).

Um dos aspectos mais intrigantes da gamificação é a forma como ela aborda os dois tipos de motivação: intrínseca e extrínseca. Enquanto a motivação intrínseca é alimentada por um interesse ou prazer inato na tarefa em

³ *Motivação: Impulsionar o interesse pela satisfação da atividade proporcionada.*

si, a motivação extrínseca é impulsionada por recompensas externas, como pontos, insígnias ou outros incentivos. O verdadeiro desafio e, talvez, a arte da gamificação, reside em equilibrar essas duas formas de motivação para criar uma experiência verdadeiramente envolvente e eficaz (BUSARELLO, 2016).

Então, se quisermos entender o que é gamificação, com base em Busarello (2016), podemos dizer que é uma abordagem sistêmica que vai muito além de adicionar pontos e níveis a uma atividade. É um meio complexo e eficaz de resolver problemas, melhorar a motivação e aumentar o engajamento através de uma cuidadosa combinação de mecanismos de jogos e compreensão da psicologia humana. É um campo que ainda tem muito a oferecer, especialmente à medida que nos tornamos mais proficientes em alinhar os objetivos dos designers de sistemas com as motivações dos usuários, criando assim experiências mais ricas e significativas para todos os envolvidos, assim como também, de acordo Basílio (2018) podendo favorecer a interação e trocar experiências.

Portanto, apesar dos benefícios que a gamificação traz para o ensino, é importante considerar os aspectos negativos ao implementar em sala de aula, pois deve encontrar um equilíbrio entre o envolvimento dos alunos e as metas de aprendizagem, assim como Busarello (2016) destaca que deve ser cuidadosa e bem planejada para evitar possíveis efeitos colaterais indesejados, ser combinada com outras estratégias e abordagens para alcançar resultados efetivos.

2.CONTEXTUALIZAÇÃO DOS PERCURSOS METODOLÓGICOS

Em busca de uma educação mais engajadora e significativa, nosso projeto de intervenção adotou uma metodologia de pesquisa-intervenção. Essa abordagem propõe uma intervenção, busca intervir na realidade pesquisada de forma a transformá-la (ROCHA, 2003 e LIBERALI e LIBERAL, 2011). Em vez de apenas observar ou analisar um problema, segundo Paulon (2005) a pesquisa-intervenção é uma modalidade de pesquisa qualitativa que busca intervir no campo de pesquisa e produzir conhecimento a partir dos movimentos criativos de novas formas de subjetivação e de produção de conhecimento. Nessa intervenção, o ponto de partida é a identificação do desafio a ser enfrentado: o desenvolvimento da oralidade com um enfoque especial na compreensão e no uso das expressões "mal/mau" e "mas/mas" usando a habilidade do Currículo de Pernambuco EF67LP32PE⁴ e EF69LP53PE⁵. Escolhemos para isso o contexto das narrativas da literatura infantil bem conhecido, em particular o conto "Chapeuzinho Vermelho da coleção conte para mim-MEC (2020)" por conter a expressão mau e ser uma literatura bem conhecida e também trabalhar uma história complementar, "O Lobo Mau Bom de Coruja Garatuja (2016)" por conter "mal/mau" e "mas/mas" e explicar as diferenças de seu uso, assim como refletir sobre os temas transversais a amizade e respeito. A ideia é usar essas narrativas e o livro didático adotado pela escola "Se liga na língua, produção de textos e linguagem" de autoria de Ormundo e Siniscalchi como base para o conteúdo programático da Secretaria de Educação do município de Petrolina-PE a ser gamificado.

Antes de "mergulhar" na gamificação, no entanto, cada aula inicia-se com uma exposição temática, utilizando uma abordagem de ensino socializado. Por meio de perguntas reflexivas e discussões acerca do conto "Chapeuzinho

⁴ (EF67LP32PE) *Escrever palavras de acordo com as normas ortográficas em situações de uso.*

⁵ (EF69LP53PE) *Ler em voz alta textos literários diversos, bem como leituras orais capituladas - compartilhadas ou não com o professor - de livros de maior extensão (romances, narrativas de enigma, narrativas de aventura, literatura infanto juvenil); contar/recontar histórias tanto da tradição oral [...]*

Vermelho", buscamos ativar o pensamento crítico dos alunos sobre temas como o conceito de "mau e mal/mas e mais". A leitura conjunta de "O Lobo Mau Bom" serve como uma ação pedagógica adicional para desencadear conversas mais profundas e análises textuais, onde os alunos são incentivados a identificar e refletir sobre o uso dessas expressões no texto.

Para aumentar o engajamento e incentivar a participação oral, inserimos elementos de gamificação, especificamente através do *software Kahoot*. A classe é dividida em dois grupos, e cada um é desafiado com perguntas baseadas nas expressões e temas explorados nas histórias de "Chapeuzinho Vermelho" e "O Lobo Mau Bom". Este formato não apenas torna o aprendizado mais atraente, mas também fomenta habilidades sociais como a colaboração, em que os jogadores podem trabalhar em grupos para responder às perguntas de forma mais eficiente e alcançar uma pontuação melhor juntos; empatia, visto que os jogadores precisam apoiar e colaborar com os membros de sua equipe, criando um ambiente de inclusão e valorizando a contribuição de todos; e debate em público, pois os resultados são exibidos publicamente, permitindo umas discussões acerca das respostas, portanto os jogadores têm a oportunidade de discutir e justificar suas respostas e aprendendo com os diferentes pontos de vista dos outros participantes.

Além disso, as histórias escolhidas oferecem uma oportunidade única para abordar questões éticas e morais de maneira transversal. Temas como honestidade, respeito e amizade podem ser facilmente incorporados em atividades que promovam reflexão e discussão, enriquecendo ainda mais o aprendizado.

A honestidade foi abordada na discussão sobre os motivos pelos quais o lobo mentiu e os possíveis impactos disso, assim refletindo como a honestidade é fundamental nas relações interpessoais e como a falta dela pode causar problemas. Quanto ao respeito, foi proposta reflexão sobre quais reações de respeito poderiam ter sido tomadas pelos personagens em diferentes momentos da história. Enquanto, a amizade na história "Lobo Mau Bom" perceber a importância da amizade, pois nessa história compreende que o lobo não é tão mau quanto imaginava, incentivando os alunos a refletir sobre a

importância de não julgar as pessoas sem conhecê-las e a importância da amizade e como ela pode surgir de momentos inesperados.

Os resultados com essa abordagem foram múltiplos. Além de uma melhoria na compreensão e no uso adequado das palavras "mau e mal/mas e mais", também aspiramos a participação oral para anuir as respostas na metodologia ativa com *software Kahoot*. O ambiente colaborativo e competitivo instigado pela gamificação também visou reforçar habilidades sociais e de trabalho em equipe. Adicionalmente, também houve um aprimoramento nas habilidades de análise crítica e reflexão dos alunos, particularmente em relação a temas éticos e morais.

Em síntese, ao aliar tecnologia e metodologias ativas de ensino, visamos não apenas tornar o aprendizado mais eficaz, mas também mais relevante e envolvente para os alunos. Acreditamos que, ao nos aproximarmos da realidade e da linguagem dos estudantes, podemos tornar a educação uma experiência verdadeiramente transformadora.

2.1. CONTEXTO DA PESQUISA INTERVENÇÃO

A Escola Municipal José Cícero de Amorim, localizada no distrito de Rajada, em Petrolina/PE, foi o cenário da nossa pesquisa-intervenção. A escola abrange o ensino fundamental II e possui 297 alunos matriculados. A turma do 6º ano C, com 25 alunos na faixa etária de 11 a 12 anos, foi selecionada para o desenvolvimento da pesquisa, sob a supervisão da professora regente.

De acordo com os dados do portal de dados educacionais-Qedu referentes a 2022, a escola apresenta uma taxa de aprovação média de 99%, reprovação de 1% e nenhuma evasão escolar. Além disso, constatou-se que 3% dos alunos estavam com atraso de dois anos ou mais, sendo que no 6º ano esse índice era de apenas 1,2%, uma das menores porcentagens das turmas das escolas.



Figura 1: Taxa de distorção ano/série de alunos do ano 2022

Fonte: Qedu (2023)

A escola possui uma estrutura física excelente, com rampas de acessibilidade, biblioteca, quadra poliesportiva, sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), sala de informática e salas climatizadas. O currículo da escola segue o programa disponibilizado pela Secretaria de Educação, de acordo com os padrões de ensino de Pernambuco. Na disciplina de Língua Portuguesa, o livro adotado é "Se Liga na Língua: Leitura, Produção de Texto e Linguagem", de autoria de Ormundo e Siniscalchi, publicado pela editora Moderna. Além do material didático, os professores desenvolvem outras atividades complementares.

No momento de realização da intervenção, a turma já estava finalizando o conteúdo programático da primeira unidade do currículo em que trabalhamos a habilidade EF67LP32PE, utilizando as atividades das páginas 71 e 72 do livro da turma. Para enriquecer o conteúdo e torná-lo mais atrativo, complementamos o conteúdo com as histórias infantojuvenil com habilidade EF69LP53PE previsto no currículo de Pernambuco e adaptamos as atividades utilizando a gamificação.

Além das atividades do livro, incluímos outras questões para melhor direcionar o trabalho desenvolvido.

2.2. A PROFESSORA ESTAGIÁRIA

A professora estagiária é estudante do 7^o período do curso de Letras UAEADTec-UFRPE e realizou essa experiência como parte da disciplina de Práticas Pedagógicas em Língua Portuguesa. Decidimos realizar o projeto de intervenção na Escola Municipal José Cícero de Amorim para aproveitar a oportunidade de estar em estágio em outra turma e porque essa experiência era crucial para adquirir conhecimentos de aplicação de planos de ações pedagógicas com metodologia ativa. No contexto do curso de Letras, esse projeto de intervenção se relaciona diretamente com a prática de ensino de língua portuguesa.

2.3. CONSTRUÇÃO DA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

No projeto de intervenção, foi definido o objetivo de trabalhar o eixo da oralidade integrada com análise linguística/semiótica nos alunos para que eles sejam capazes de compreender e utilizar corretamente as expressões "mas", "mais", "mal" e "bem" em suas variáveis, de acordo com a intenção da situação, em que decidimos incorporar a gamificação como estratégia de ensino para abordar as expressões "mas/mais" e "mal/mau" no conteúdo programático da escola. A gamificação é uma metodologia ativa que promove uma interação significativa entre os estudantes, tornando-se uma opção adequada para explorar a habilidade EF67LP32PE do currículo de Pernambuco.

Para enriquecer essa abordagem, decidimos também abordar a habilidade EF69LP53PE, que visa trabalhar a literatura infantojuvenil. Mais especificamente, optamos por usar a história "Chapeuzinho Vermelho" e o "Lobo Mau Bom", que tem sido amplamente presente desde a educação infantil e desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da oralidade e no ensino da gramática.

A literatura infantojuvenil oferece um ambiente rico em diálogos e narrativas, proporcionando aos estudantes uma oportunidade valiosa de se expressarem oralmente de diferentes maneiras por meio das interações entre os personagens. Assim, a literatura infanto-juvenil pode oferecer um ambiente rico em diálogos e narrativas que podem ser utilizados para a formação moral e ética das crianças (NUNES, 2013) e segundo De Jesus e Valério (2020) a literatura infantojuvenil também pode contribuir para o desenvolvimento da linguagem, da criatividade, da empatia e da capacidade crítica dos leitores em formação. Portanto, ao discutir os trechos dos livros, os estudantes têm a chance de praticar expressões como "mas/mais" e "mal/mau", aprimorando seu domínio dessas palavras presentes na história.

Essa abordagem não só promove o desenvolvimento da oralidade, mas também permite que os alunos explorem conceitos gramaticais de forma contextualizada. De acordo com o conceito de literatura desenvolvido por De Jesus e Valério (2020) *apud* Candido (1995), a literatura engloba tanto a oralidade quanto a escrita. Isso significa que a literatura pode ser transmitida tanto por meio da fala quanto da escrita, e que ambas as formas são importantes para a sua preservação e disseminação.

Desse modo, ao utilizar a gamificação para trabalhar a literatura infantojuvenil, estamos proporcionando aos estudantes uma oportunidade de aprender de forma interativa (FELICIANO, 2015). Além de fortalecer suas habilidades nas expressões "mas/mais" e "mal/mau", eles também estarão imersos em um ambiente estimulante de leitura, que contribui para seu desenvolvimento oral e gramatical de maneira integrada e significativa.

À vista disso, a intervenção foi seguida por 6 aulas de 50 minutos cada no período de abril de 2023, em que na primeira e segunda aulas foi para leitura e reflexão sobre a história Chapeuzinho Vermelho. De início foi apresentado o tema da aula e como seria abordado em toda intervenção, assim como a metodologia da gamificação, em que já apresentou uma boa expectativa entre os alunos de forma positiva despertando o interesse pelo conteúdo, por trabalhar uma metodologia diferente em sala.

Após apresentar o tema aos alunos, exibimos imagens do livros como "Chapeuzinho Vermelho" e "O Lobo Mau Bom", e realizamos questionários orais

para verificar se os alunos conheciam as histórias e para reflexão usando temas transversais como: “Vocês conhecem a história Chapeuzinho Vermelho? e O Lobo Mau Bom? / O que aconteceu nas histórias? / O que tem de igual nas histórias? / O que aconteceu com lobo em ambas histórias? / É certo o que o lobo fez na história Chapeuzinho Vermelho? É certo mentir? / Quais consequências sobre a mentira e a maldade? Por que devemos ser honestos e ter respeito?” Qual a importância da amizade? Em seguida, fizemos a leitura em conjunto da história de Chapeuzinho Vermelho, discutimos quem era mau e quem era bom na história. Depois, apresentamos uma imagem com a pergunta “Na verdade o lobo é mal ou mau”.



Figura 2: Slide do Projeto Intervenção

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Para complementar o conto Chapeuzinho Vermelho, apresentamos a história "O Lobo Mau Bom" e fizemos outra leitura conjunta e enfatizando as palavras "mau/mal" e "mas/mais", assim como também uma reflexão de outro tema transversal: a amizade.



Figura 3: Imagem da história O Lobo Mau Bom

Fonte: Coruja Garatuja (2016).

Após a leitura do “Lobo Mau Bom” retomamos a imagem com a pergunta “Na verdade o lobo é mal ou mau” e explicando a diferença do mau/mal transformando no antônimo/contrário (bem/bom).

Na terceira e quarta aulas foi para explicar detalhadamente as diferenças do uso do mau/mal complementando com uso de tirinhas e emojis para melhor representar a diferença e para a expressão do mas/mais usamos frases com imagens representativas.



Figura 4: Emoji representando a diferença de mal e mau

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O uso dos emojis foram também essenciais para demonstrar a diferença do uso das expressões mal/mau de forma mais resumida, como história em quadrinhos, assim como o exemplo abaixo:



Figura 5: Diferença de mal e mau
 Fonte: Gramática em quadrinhos (2021).

As imagens ilustrativas foram trabalhadas juntamente com frases principalmente para exemplificar as expressões mas/mais.

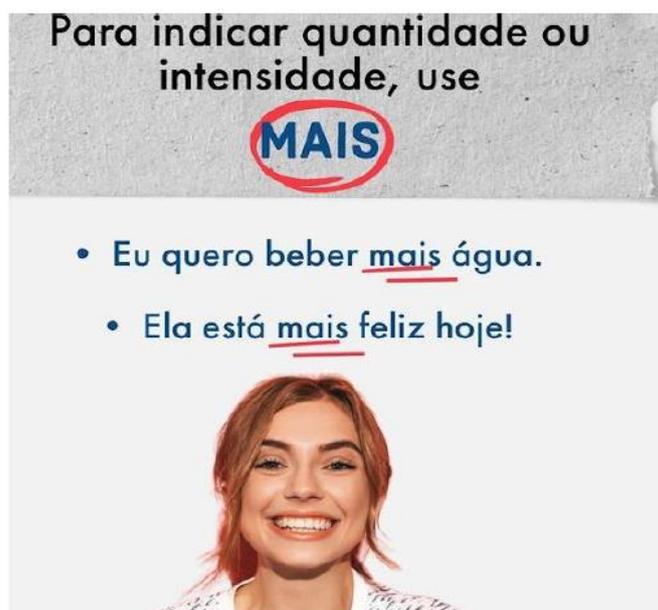


Figura 6: Uso do mais
 Fonte: Elaborada pela autora (2023).

Na quinta e sexta aulas, foi realizado um momento de revisão do conteúdo estudado, utilizamos a metodologia ativa da gamificação com o auxílio do *software Kahoot*. Essa abordagem foi amplamente aguardada pelos alunos, uma vez que no início das aulas já havia explicado que trabalharíamos com essa metodologia.

Para a atividade, selecionamos questões referentes às aulas anteriores, além de questões das páginas 71 e 72 do livro didático da turma "Se liga na língua, produção de textos e linguagem" de autoria de Ormundo e Siniscalchi. A turma foi dividida em dois grupos, A e B, que competiram na atividade de gamificação.

No *software Kahoot*, foi uma plataforma usada como metodologia ativa para a gamificação por trabalhar em equipe, fazendo desenvolver a oralidade ao anuir às respostas, pois os alunos tiveram quatro opções de respostas, cada uma com uma cor diferente. As questões eram projetadas para que os alunos visualizassem no quadro e respondessem através de seus celulares, onde apenas as cores das opções de resposta eram exibidas. Ao final da disputa, o grupo A obteve uma pontuação maior e sagrou-se vencedor. Ressalta-se que ambos os grupos erraram apenas uma questão, sendo que a determinação do vencedor deu-se através do tempo de resposta, uma vez que o *software* pontua tanto por acertos quanto por rapidez.

Essa metodologia contribuiu para que os alunos se mantivessem entusiasmados e motivados a participar ativamente das aulas, além de aplicarem na prática os conhecimentos adquiridos.

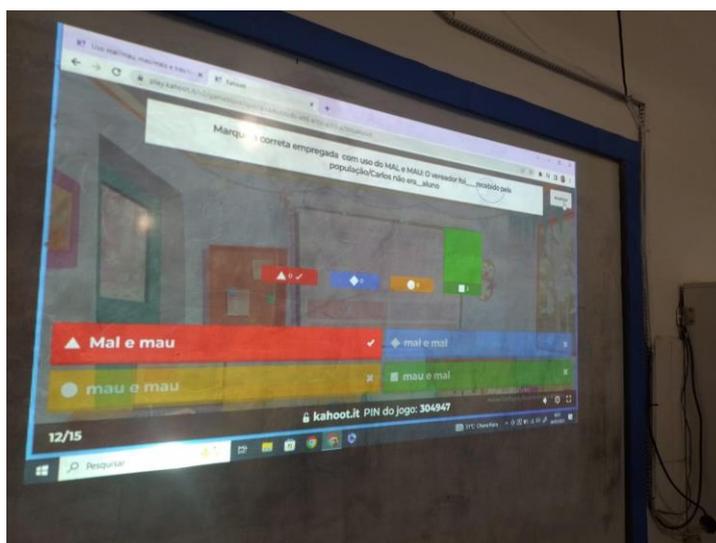


Figura 7: Gamificação realizada no Projeto Intervenção
Fonte: Elaborado pela autora (2023)

A utilização da gamificação como metodologia ativa permitiu que os estudantes respondessem às questões de forma interativa e em equipe, agregando diversão e estímulo ao ambiente de aprendizagem. Esta abordagem proporcionou um maior engajamento dos estudantes, possibilitando a aplicação prática dos conceitos previamente aprendidos em aulas anteriores. Para a realização desta intervenção, utilizamos questões do livro didático (LD) e complementamos em conformidade com o conteúdo programático e as habilidades estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), alinhando-se aos objetivos do currículo.

A seguir, apresentamos um quadro que sintetiza a modificação das atividades do LD realizadas durante a intervenção gamificada no *software Kahoot*:

TABELA 1: QUADRO-SÍNTESE DE ATIVIDADE REALIZADA NO 6º ANO DO

| ATIVIDADE ORIGINAL DO Livro Didático (LD) | CONTEÚDO TRABALHADO | OBJETIVO CURRÍCULO PE | HABILIDADE E BNCC | ATIVIDADE GAMIFICADA NO KAHOOT |
|--|---|--|--|---|
| <p>A atividade do LD da página 71 baseado na tirinha de Will Leite com exemplificação da diferença do lobo sempre mal e o lobo sempre mau com uso de questões abertas como: O que significa mau nesse contexto? Na página 72 comparação de duas frases substituição na conclusão da descrição das frases descritas.</p> | <p>Uso das expressões mal/mau e mais/mas e diferença de mal/mau e mais/mas.</p> | <p>(EF67LP32PE) Escrever palavras de acordo com as normas ortográficas em situações de uso;</p> <p>(EF69LP53PE) Ler em voz alta textos literários diversos, bem como leituras orais capituladas - compartilhadas ou não com o professor – de livros de maior extensão (romances, narrativas de enigma, narrativas de aventura, literatura infanto juvenil); contar/recontar histórias tanto da tradição oral [...]</p> | <p>EF67LP32PE E e EF69LP53PE E</p> | <p>A atividade gamificada no <i>kahoot</i> foi alterada passando para aberta para fechada e assim com também acrescentada outras questões como: mau é contrário e mal é contrário de__. Opção de resposta: 1-bem e bom/2-bom e bem.</p> |

ENSINO FUNDAMENTAL II

Fonte: Elaborada pela autora (2023).

3.RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a realização da intervenção pedagógica a escola e a professora foram extremamente receptivas. Durante a observação de aula, pudemos presenciar um belo exemplo afetivo entre professora e alunos, a professora regente, era extremamente carinhosa e atenciosa com cada aluno em todas interações. Segundo Freire (1996), a educação deve ser um ato de amor, em que o professor e o aluno se relacionam de forma afetiva e respeitosa, construindo juntos o conhecimento. Ele acredita que a afetividade é fundamental para a formação de sujeitos críticos e conscientes, capazes de transformar a realidade em que vivem.

Porém, apesar da professora regente ser bem afetiva, a professora da sala de aula destacou a dificuldade em envolver os 25 alunos do 6º ano C na interação de suas aulas. Portanto, a maioria não participava ativamente e nem interagiu durante as atividades propostas. Muitos deixavam para realizar as atividades somente no momento da correção, e alguns nem chegavam a fazê-las. Percebemos que os alunos não se interessavam pelo livro didático e não praticavam a oralidade em sala de aula⁶, além de não fazerem os exercícios propostos, assim percebendo a importância da motivação (BUSARELLO, 2016).

Para tentar estimular a participação e a atenção dos alunos, a professora utilizava atividades baseadas em jogos, como o bingo. No entanto, essas atividades não eram consideradas gamificação, pois segundo Larré *et al* (2023), a gamificação o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos, com finalidade de engajar os estudantes, enquanto a aprendizagem baseada em jogos, utiliza jogos de aprendizagem. A aprendizagem baseada em jogos é uma abordagem pedagógica que utiliza jogos para promover a aprendizagem de conteúdos educacionais (MONSALVE, 2014).

Decidimos, então, utilizar a gamificação com questões do livro didático da disciplina para despertar maior interesse pelo conteúdo exigido pela Secretaria

⁶ A falta da prática de oralidade ficou evidente nos alunos, por frequentemente mostraram desinteresse pelo livro didático, demonstrando pouco engajamento na leitura e nas atividades propostas. Além disso, a maioria dos alunos não participava ativamente de discussões e debates em sala de aula, evitando praticar a oralidade.

de Educação do município. Essa metodologia atrai bastante a atenção de alunos com esses perfis de alunos e tem como objetivo desenvolver a oralidade e o aprendizado do conteúdo abordado.

Utilizamos questionários orais em todas as aulas trabalhando a literatura infantojuvenil, por meio do aluno refletir e argumentar, como a exposição oral (DIAS, 2018). Com isso, através de ativar o conhecimentos prévios deles, conseguimos alcançar um avanço na participação oral e que eles compreendessem a diferença entre o uso de "mau/mal" com exemplificação do uso do conto "Chapeuzinho Vermelho" e por meio de imagens ilustrativas, tirinhas e *emojis*. Além disso, usamos exemplos ilustrativos para diferenciar o uso de "mas/más" e "mais", como o exemplo da Bruxa e do Coringa como exemplo do más, mas também foi esclarecido na aula que nem todas bruxas são más. Isso ficou perceptível ao decorrer das explicações e as respostas representadas aos questionários orais realizados, por exemplo: "Por que não usar o lobo mal ao invés de mau? E por que nessa fala da tartaruga na história Lobo Mau Bom foi usado mas e mais? qual a diferença dessas palavras? "Estava há dias de casco virado para baixo. Clamei por ajuda, mas nem os bons porquinhos que passaram correndo me deram ouvidos. Mas você chegou e, mais que depressa, me desvirou. Não tenho palavras para agradecer sua gentileza, meu bom amigo." perante isso, tivemos de respostas: "Porque o lobo não estava doente e sim malvado ""mas contrariar e mais adição".

Durante a explanação e a reflexão, notamos uma evolução dos alunos em relação aos assuntos abordados, graças à ativação prévia sobre o conhecimento da literaturainfantil. No entanto, percebemos que muitos alunos ainda não participavam da discussão oral nessa etapa explicativa. Por outro lado, na aplicação da gamificação, houve uma melhora significativa na participação. Os alunos, que antes não se envolviam em muitas atividades, principalmente na oralidade, passaram a participar respondendo as questões gamificadas e discutir as questões com seus colegas, trabalhando em equipe.

Portanto, após a reflexão sobre o assunto, realizamos a gamificação com o conteúdo trabalhado. Modificamos a atividade do livro didático, que antes era

estática⁷, para torná-la mais dinâmica, pois a metodologia ativa segundo Soares et al. (2022) deixa de ser um método mais estático e fragmentado e passa a ser uma educação crítica, abrangente e dinâmica. Dessa forma, utilizamos o *Kahoot* para proporcionar uma atividade em grupo, promovendo maior interação entre os estudantes. Ao mudar a perspectiva tradicional de cadeiras enfileiradas para uma perspectiva mais ativa, com os alunos divididos em grupos, já observamos uma mudança na relação entre eles e um desenvolvimento oral. Isso acontece de acordo com Basílio (2018) devido favorecer a interação e trocar experiências.

O livro tinha como atividade aberta⁸ o uso da tirinha do cartunista paranaense Will Leite como apoio para responder às questões, que em umas das questões era “O que significa mau nesse contexto? / Por que a menina estaria acabando com a autoestima do lobo?” Assim, na atividade gamificada do Kahoot continuamos com a tirinha e com as questões do livro, contudo, colocamos questões fechadas como: O que significa mau nesse contexto? 1- Malvado; 2- Perverso; 3- 1 e 2 estão corretas e 4- Todas incorretas/ Por que a menina estaria acabando com a autoestima do lobo? 1- Por não afirmar que tem nariz, olhos e boca grandes; 2-Por afirmar que tem nariz, olhos e boca grandes; 3-Por a menina ter descoberto o disfarce do lobo e 4- Todas respostas estão corretas. Assim como também acrescentamos outras questões para complementar o conteúdo trabalhado.

⁷ *Estática: Realizada sem muita interação.*

⁸ *Atividade aberta: Não possuindo opções de respostas.*

1. A tirinha está dividida em duas partes. A primeira refere-se à imagem tradicional do lobo em um conhecido conto de fadas.

O que significa mau nesse contexto?

1) Malvado

2) Perverso

3) 1 e 2 estão corretas

4) Todas incorretas

Figura 8: Atividade gamificada, realizada no Projeto Intervenção com tirinha de Will Leite retirada do livro didático *Se Liga na Língua: Leitura, Produção de Texto e Linguagem*", de autoria de Ormundo e Siniscalchi, publicado pela editora Moderna

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Por que a menina estaria acabando o autoestima do lobo?

1-Por não afirmar que ele tem nariz, olhos e boca grandes

2-Por afirmar que ele tem nariz, olhos e boca grandes

3-Por a menina ter descoberto o disfarce do lobo

4-Todas resposta estão corretas

Figura 9: Atividade gamificada, realizada no Projeto Intervenção com tirinha de Will Leite retirada do livro didático *Se Liga na Língua: Leitura, Produção de Texto e Linguagem*", de autoria de Ormundo e Siniscalchi, publicado pela editora Moderna

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Após a implementação da gamificação nas atividades, notou-se uma significativa melhoria na participação e dedicação dos estudantes, incluindo aqueles que geralmente não se envolviam nas aulas. O resultado foi um envolvimento massivo de todos os alunos na atividade gamificada. Essa evolução comprova o potencial das metodologias ativas de ensino. Acreditamos que com aprimoramento das habilidades de comunicação oral dos estudantes, o processo de aprendizagem se tornará ainda mais enriquecedor, proporcionando uma educação participativa e colaborativa de qualidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste estudo sobre a gamificação como metodologia ativa para o aprimoramento da oralidade no Ensino Fundamental II, identificamos resultados significativos no uso do *software Kahoot* para o desenvolvimento oral dos alunos e na compreensão das expressões "mau/mal" e "mas/mas". Os alunos que participaram das atividades lúdicas, especialmente aqueles envolvendo a plataforma *Kahoot*, demonstraram maior engajamento e uma notável melhoria em suas habilidades de comunicação oral utilizando de forma integrada assim como sugere Carvalho e Ferrarezi (2018), trabalhamos o conteúdo programático da escola na clareza na distinção entre as expressões "mau/mal" e "mas/mas", em que foi uma evidência tangível do sucesso desta abordagem tanto na clareza das distinções como na oralidade.

A gamificação permitiu que os alunos superassem barreiras comuns relacionadas à timidez e falta de prática oral. Os aspectos lúdicos e competitivos da gamificação estimularam a participação ativa dos alunos, encorajando-os a se expressar de forma mais confiante e assertiva. Isso contribuiu para um aumento no interesse e na motivação dos estudantes em relação ao ensino de Português, especialmente no desenvolvimento da oralidade.

Portanto, os resultados obtidos apontam para o potencial da gamificação como uma metodologia eficaz para o aprimoramento da comunicação oral no ensino fundamental. Além de melhorar as habilidades de comunicação dos alunos, a gamificação também promoveu o engajamento, a motivação e a diversão no processo de ensino-aprendizagem.

Todavia, é essencial reconhecer algumas limitações do estudo. Primeiramente, a dependência de plataformas digitais pode não ser viável em todas as escolas, especialmente aquelas com recursos limitados, assim como também ressaltamos que apesar da gamificação e o *Software Kahoot* ser relevantes para ensino tanto na oralidade como para outros eixos de ensino, ela não é a salvação da educação, para ser bem empregada deve ser utilizada como uma ferramenta complementar a outras metodologias de ensino.

Além disso, embora a gamificação tenha mostrado benefícios na oralidade, sua aplicabilidade em outras áreas da língua portuguesa permanece uma área aberta à investigação.

No entanto, é importante destacar a versatilidade da gamificação, que não se restringe apenas ao digital, mas também se manifesta em atividades práticas, como jogos de perguntas e respostas.

Com base nas observações, sugere-se que futuros estudos explorem a extensão desses benefícios para outras habilidades linguísticas. Também se recomenda o desenvolvimento de estratégias gamificadas que não dependam exclusivamente de ferramentas digitais, tornando-as acessíveis a uma gama mais ampla de contextos educacionais. Em síntese, a gamificação se apresenta como uma promissora estratégia pedagógica, merecendo contínua investigação e desenvolvimento em futuras propostas educacionais.

REFERÊNCIAS

ABREU, J. R. P. **Contexto Atual do Ensino Médico: Metodologias Tradicionais e Ativas - Necessidades Pedagógicas dos Professores e da Estrutura das escolas.** (Dissertação). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

BACICH, Lilian; MORAN, José. (orgs.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes. 2006.

BARBOSA, Gilseli Aparecida Cortelette; WOLFGRAMM, Patrícia de Oliveira Santos. **A gamificação no contexto das metodologias ativas para o ensino da língua portuguesa no ensino fundamental II.** 2021.

BASÍLIO, A. L. Por que organizar a sala de aula em outros formatos? Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/educacao/por-que-organizar-a-sala-de-aula-em-outros-formatos/>>. Acesso em: 24 sep. 2023.

BASTOS, C. C. Metodologias ativas. 2006. Disponível em: <<http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>>. Acesso em: 24 Ago. 2023.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BERBEL, N. A. N. **Metodologia da Problematização: Fundamentos e aplicações.** Edição UEL. Londrina – PR, EdueL, 1999.

BEZERRA, Gabriela Pereira. **Contos infantis: qual a sua importância para o desenvolvimento cognitivo da criança.** 2021.

BRASIL. DEPARTAMENTO DE POLÍTICA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL; BRAZIL. COORDENAÇÃO GERAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: Conhecimento de mundo.** MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação, (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental.** Brasília, MEC/SEF.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular (BNCC).** Brasília, DF, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: Ago. 2023.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias.** Pimenta Cultural, 2016.

CARMO, Mailson José do et al. **Cultura de aprender e cultura de ensinar línguas: crenças de professores sobre a presença das metodologias ativas no ensino e aprendizagem de língua inglesa na escola pública**. 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

CARVALHO, Robson Santos de; FERRAREZI Jr, Celso. Oralidade: conceito e relevância. In:_____. Oralidade na educação básica: o que saber, como ensinar. São Paulo: Parábola, 2018, p. 13-37.

CASTRO, Eline Fernandes de. A importância da leitura infantil para o desenvolvimento da criança. **Trabalho científico de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura Específica em Português)-apresentado à Universidade Estadual Vale do Acaraú–UVA**, 2008.

CHAER, Mirella Ribeiro; GUIMARÃES, Edite da Glória Amorim. A importância da oralidade: educação infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental. **Pergaminho-Centro Universitário de Patos de Minas,(3)**, v. 71, p. 88, 2012.

Chapeuzinho Vermelho. **Coleção Conta pra Mim**. Disponível em: <https://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao_digital/chapeuzinho_vermelho_versao_digital.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2023.

COLLANTES, Xavier Ruiz. **Juegos y videojuegos**. Formas de vivencias narrativas. In SCOLARI, Carlos A.. Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Col-leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona. 2013.

DE JESUS, Silvana de Oliveira; VALÉRIO, Maristela Scremim. **A importância da literatura infanto-juvenil na formação do leitor**. 2020.

DE MELO MARANHÃO, Kalena; DE SOUZA REIS, Ana Cássia. **Recursos de gamificação e materiais manipulativos como proposta de metodologia ativa para motivação e aprendizagem no curso de graduação em odontologia**. Revista Brasileira de educação e saúde, 2019, 9.3: 1-7.

DE REZENDE, Adriano Alves; CARRASCO, Eduardo; SILVA-SALSE, Ângela. APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS E GAMEFICAÇÃO COMO INSTRUMENTOS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO NA MATEMÁTICA: UMA REVISÃO TEÓRICA. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade-REED**, v. 3, n. 8, p. 1-18, 2022.

DIAS, Ana Maria Iorio. **Ensino da linguagem no Currículo**. Fortaleza: Brasil Tropical, 2001.

DIAS, Isabel Simões. O conto e o reconto na promoção da oralidade: uma experiência na Educação Pré-Escolar (Portugal). **Educação Por Escrito**, v. 6, n. 2, p. 314-326, 2015.

DOMÍNGUEZ, Adrián; NAVARRETE, Joseba Saenz de; MARCOS, Luis de; SANZ, Luis Fernández; PAGÉS, Carmen; HERRÁIZ, José Javier Martínez. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Journal Computers & Education**, Virginia, v. 63, p. 380–392, 2013.

EDUCAÇÃO, S. Gamificação na educação superior: o que é, benefícios e objetivos. Blog Saraiva Educação. Saraiva Educação, 2021. Disponível em: <<https://blog.saraivaeducacao.com.br/gamificacao-na-educacao/>>. Acesso em: 14 maio 2023.

FABRÍCIO, Karla Michelly dos Santos. **Oralidade e argumentação em sala de aula: uma proposta metodológica para o ensino fundamental através do gênero comentário**. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

FELICIANO, Elielson Macedo. **Gamificação e EAD: Homo Ludens como base antropológica para uma EAD gamificada**. Universidade Federal Fluminense Instituto de Matemática e Estatística Lante – Laboratório de Novas Tecnologias de Ensino. Trabalho de Final de Curso. Universidade Federal Fluminense, 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GERALDI, João Wanderley (org.). **O texto na sala de aula**. São Paulo: Ática, 2011.

HONORATO, S. D. **O desenvolvimento da oralidade nos diálogos em livros didáticos de língua espanhola para o ensino médio**. UNESCO, 2010. Disponível em: <<http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/908/1/Suelem%20Eduardo%20Honorato.pdf>>. Acesso em: 08 Set. 2023.

JÓFILI, Z. Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. **Educação: Teorias e Práticas**. v. 2, n. 2, p. 191-208, dez 2002.

LARRÉ, Julia; MARIA DE JESUS, C. C. V.; OLIVEIRA, Susana PM. Gamificação e formação de professores em Letras e Educação: Mapeamento Sistemático de Literatura. **RE@ D-Revista de Educação a Distância e Elearning**, v. 6, n. 1, p. e202302-e202302, 2023.

LIBERALI, Fernanda Coelho; LIBERALI, André Ricardo Abbade. Para pensar a metodologia de pesquisa nas ciências humanas. **Revista Inter FAINC-Faculdades Integradas Coração de Jesus. Santo André: Rede Salesianas de Ensino**, v. 1, n. 1, p. 1-84, 2011.

MEDEIROS, A. **Docência na socioeducação**. Brasília: Universidade de Brasília, Campus Planaltina, 2014.

MACHADO, Maria Luciane; FORTES, Rafael Adelino. A PRESENÇA DO MITO NA LITERATURA INFANTIL DESDE AS TRADIÇÕES ORAIS ATÉ OS TEMPOS MODERNOS. **Revista Eletrônica Multidisciplinar Revista Eletrônica Multidisciplinar-UCP**, p. 4.

MADEIRO, Jânia Antas. **Oralidade e ensino: um estudo da abordagem oral nas práticas de ensino de Língua portuguesa do 9º ano**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MONSALVE, Elizabeth Suescún. **Aprendizagem Baseada em Jogos**. 2014. Tese de Doutorado. PUC-Rio.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURR, C. E; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020.

NUNES, Maria Madalena. A literatura infanto-juvenil e o desenvolvimento moral da Criança. **Revista Primus Vitam N°**, v. 6, n. 2º, 2013.

O Lobo-Mau Bom. Disponível em: <<https://www.corujagaratuja.com.br/o-lobo-mau-bom/>>. Acesso em: 4 abr. 2023.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta et al. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018.

ORMUNDO, Wilton. SINISCALCHI, Cristiane. **Se liga na língua, produção de textos e linguagem**. 1 Edição. São Paulo: Moderna, 2018.

PAULA, F.L. **Gamificação no ensino de língua portuguesa: proposta de atividades com gêneros jornalísticos e midiáticos**. Rio Grande do Norte: UERN, 2016. Disponível em: <https://www.uern.br/controldepaginas/profletas-mossoro-dissertacoes/arquivos/3621dissertacao_leandro_gamificacao.pdf>. Acesso em: 08 Set. 2023.

PAULON, Simone Mainieri. A análise de implicação com ferramenta na pesquisa-intervenção. **Psicologia & sociedade**, v. 17, p. 18-25, 2005.

QEDU. **Taxa de Distorção Idade/Série - ESCOLA MUNICIPAL JOSE CICERO DE AMORIM**. Disponível em: <<https://qedu.org.br/escola/26036800-escola->