

## **Gamificação no ensino remoto emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de Língua Portuguesa**

**Gamification in emergency remote teaching as a teaching-pedagogical resource in the development of portuguese language classes**

**Gamificación en la enseñanza remota de emergencia como recurso didáctico-pedagógico en el desarrollo de las clases de lengua portuguesa**

Recebido: 21/04/2022 | Revisado: 29/04/2022 | Aceito: 04/05/2022 | Publicado: 07/05/2022

**Rosana Maria Santos Torres Marcondes**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8958-9282>  
Universidade Federal de Sergipe, Brasil  
E-mail: [yrosanatorres@gmail.com](mailto:yrosanatorres@gmail.com)

**Anne Alilma Silva Souza Ferrete**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9637-6616>  
Universidade Federal de Sergipe, Brasil  
E-mail: [aferrete21@gmail.com](mailto:aferrete21@gmail.com)

**Izabel Silva Souza D'Ambrosio**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8609-4946>  
Universidade Federal de Sergipe, Brasil  
E-mail: [beldambrosio66@gmail.com](mailto:beldambrosio66@gmail.com)

**Willian Lima Santos**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9298-1226>  
Universidade Federal de Sergipe, Brasil  
E-mail: [willianjere@hotmail.com](mailto:willianjere@hotmail.com)

**Paula Tauana Santos**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9276-8775>  
Universidade Federal de Sergipe, Brasil  
E-mail: [tauana.p.sp@gmail.com](mailto:tauana.p.sp@gmail.com)

### **Resumo**

Este artigo constitui-se na materialização de uma pesquisa que tomou por objeto de estudo a inserção de aplicativos gamificados no âmbito educacional e foi guiada pela pergunta: qual o impacto da utilização de atividades gamificadas no âmbito do Ensino Remoto Emergencial? Buscando responder ao questionamento, a investigação foi desenvolvida segundo os pressupostos da pesquisa qualitativa e do estudo descritivo, mediante o objetivo de compreender a utilização da gamificação no Ensino Remoto Emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de Língua Portuguesa no 8º ano de uma escola particular de Aracaju, SE. Quanto aos instrumentos, adotamos a observação da sala de aula virtual e a entrevista *online*. A análise dos dados foi feita a partir da perspectiva da análise de conteúdo de Bardin (2016). Como resultados, a pesquisa mostrou que, apesar dos desafios impostos pela conjuntura pandêmica, a inserção de atividades gamificadas nas aulas de Língua Portuguesa incentivou a participação dos alunos do 8º ano potencializando o processo de ensino aprendizagem da língua materna no Ensino Remoto Emergencial.

**Palavras-chave:** Educação Básica; Ensino; Jogos *online*; Pandemia; Tecnologias digitais de informação e comunicação.

### **Abstract**

This article is the realization of a research which object of study is the insertion of gamified applications in the educational scope and was guided by the question: what is the impact of the use of gamified activities in the context of Emergency Remote Teaching? Searching to answer the question, the investigation was developed according to the assumptions of qualitative research and descriptive study, aiming to understand the use of gamification in Emergency Remote Teaching as a didactic-pedagogical resource in the development of Portuguese Language classes in the 8th year of a private school in Aracaju, SE. As for the instruments, we adopted the observation of the virtual classroom and the online interview. Data analysis was performed from the perspective of Bardin (2016) content analysis. As a result, the research showed that, despite the challenges imposed by the pandemic situation, the inclusion of gamified activities in Portuguese Language classes encouraged the participation of 8th grade students, enhancing the process of teaching and learning the mother tongue in Emergency Remote Teaching.

**Keywords:** Basic education; Teaching; Online games; Pandemic; Digital information and communication technologies.

## Resumen

Este artigo é a materialização de uma investigação que teve como objeto de estudo a inserção de aplicativos gamificados no âmbito educativo e esteve orientado para a pré-pesquisa: *¿cuál é o impacto do uso de atividades gamificadas no contexto da Enseñanza Remota de Emergencia?* Buscando responder à pergunta, a investigação se desenvolveu de acordo com os pressupostos de investigação qualitativa e estudo descritivo, com o objetivo de compreender o uso da gamificação no Ensino Remoto de Emergencia como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento de classes de Língua Portuguesa no 8º ano de uma escola privada em Aracaju, SE. Em todos os instrumentos, adotamos a observação da aula virtual e a entrevista em linha. A análise de dados foi realizada a partir da perspectiva da análise de conteúdo de Bardin (2016). Como resultado, a investigação mostrou que, devido aos desafios impostos pela situação de pandemia, a inclusão de atividades gamificadas nas classes de Língua Portuguesa fomentou a participação dos estudantes de 8º grau, melhorando o processo de aprendizagem e aprendizagem da língua materna no Ensino Remoto de Emergencia.

**Palabras clave:** Educação básica; Ensino; Jogos online; Pandemia; Tecnologias digitais de informação e comunicação.

## 1. Introdução

Em função da chegada do novo Coronavírus (covid-19) causado pelo novo Sars-Cov-2<sup>1</sup>, a sociedade contemporânea enfrentou mudanças que geraram impactos nas diversas áreas da atividade humana, dentre elas, na área educacional. A necessidade do distanciamento físico para tentar conter o vírus trouxe à tona a necessidade urgente da adoção de novos modelos de educação mediados pela tecnologia digital.

Diante desse panorama, surgiram diversas dúvidas acerca das diferentes nomenclaturas utilizadas nesse modelo de ensino: *online*, virtual, remoto, a distância, educação domiciliar, ensino híbrido, dentre outros. A principal confusão conceitual surgiu quando vários segmentos educacionais utilizaram o termo Educação a Distância (EAD) como sinônimo de ensino remoto emergencial.

Para Joye et al., (2020, p. 13), a modalidade de ensino remoto emergencial, praticado na pandemia de 2020, “assemelha-se à EaD apenas no que se refere ao uso de uma educação mediada pela tecnologia digital. Os princípios desse novo modelo de “educação remota” seguem conforme os da educação presencial”. Percebe-se que esse modelo pedagógico foi confundido com a modalidade a distância devido à utilização das TDIC, que no momento, foi imprescindível para assegurar o processo de ensino e aprendizagem.

É oportuno ressaltar que embora existam nomenclaturas diferentes para conceituar esse modelo de ensino que busca atender à demanda atual, neste trabalho optou-se pela terminologia ensino remoto emergencial (ERE). Assim, em consonância com a abordagem de Joye et al. (2020), assumimos neste trabalho que o ERE não é uma evolução da EaD - uma modalidade de ensino já consolidada na legislação e que possui um modo de funcionamento com uma concepção didático-pedagógica própria; mas uma releitura do ensino presencial que, devido às restrições impostas pela pandemia, precisou ser adaptado à realidade domiciliar de professores e alunos.

No contexto pandêmico, as relações sociais e pedagógicas sofreram grandes transformações, a comunidade escolar viveu um momento ímpar desde março de 2020, quando precisou adotar algumas estratégias para assegurar a continuidade das aulas e dentre as medidas tomadas, destaca-se o ERE. A virtualização do processo de ensino e aprendizagem exigiu dos professores uma nova postura diante do desenvolvimento das atividades escolares, tendo em vista a necessidade de integração das tecnologias digitais na prática docente (Santos et al., 2021; Santos & Ferrete, 2021).

O Ensino Remoto Emergencial (ERE) contribuiu para ampliar e modificar linhas de pensamento diante de modelos de ensino envolvendo as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Inovação na prática docente, potencialização das TDIC na educação, implementação de aulas síncronas e assíncronas, elaboração de material *online*, usabilidade de

---

<sup>1</sup> O SARS-CoV-2 é um betacoronavírus descoberto em amostras de lavado broncoalveolar obtidas de pacientes com pneumonia de causa desconhecida na cidade de Wuhan, província de Hubei, China, em dezembro de 2019. Pertence ao subgênero Sarbecovirus da família Coronaviridae e é o sétimo coronavírus conhecido a infectar seres humanos.

plataformas de comunicação, gameficação etc.

Diante deste cenário, a prática de jogos *online* tornou-se uma prática frequente nas aulas remotas, sendo assim, o objetivo desse estudo é o de compreender a utilização da gamificação no ensino remoto emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de Língua Portuguesa no 8º ano de uma escola particular de Aracaju, SE.

## 2. Metodologia

Seguindo o rigor metodológico, cada tipo de estudo se enquadra em uma determinada natureza, abordagem e método. Assim, este artigo está fundamentado em uma investigação qualitativa, e de acordo com Bögdan e Biklen (1994, p. 51) “os investigadores qualitativos estabelecem estratégias e procedimentos que lhes permitam tomar em consideração as experiências, ponto de vista do informador”.

A proposta de investigação está alinhada com o referido pensamento, além de corroborar com Minayo (2012) cuja descrição para a pesquisa qualitativa traz como características a flexibilidade, a abertura, a capacidade de interação e observação com os indivíduos investigados. Quanto à abordagem, o estudo deste fenômeno se enquadra no campo exploratório, de caráter descritivo, levando-se em conta que será verificada a hipótese proposta com base no problema referente à integração de *games online* como recurso didático-pedagógico nas aulas de Língua Portuguesa de forma a contribuir para o aprendizado dos alunos.

Empiricamente, no desenvolvimento deste estudo foram adotados como instrumentos de coleta de dados, a entrevista *online* com a professora participante desta pesquisa e a observação das aulas de Língua Portuguesa no ambiente virtual, a fim de evidenciar a atitude da docente e dos alunos quanto ao uso da gamificação nas práticas pedagógicas.

O uso da entrevista como dispositivo para a produção de dados “permite a captação imediata e corrente da informação desejada, praticamente com qualquer tipo de informante e sobre os mais variados tópicos” (Ludke & André, 2018, p. 39). Ainda de acordo com essas autoras, no tocante a utilização da observação, essa técnica possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, possibilitando assim uma melhor compreensão e verificação sobre o fenômeno/fato de estudo.

A análise e interpretação dos dados foram realizadas com base na perspectiva da análise de conteúdo de Bardin (2016). Quanto à definição, a autora enfatiza que a análise de conteúdo é:

[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações (Bardin, 2016, p. 37).

A pertinência social deste artigo se justifica devido à atualidade do tema. A oportunidade de investigar tal temática pode enriquecer o contexto educacional ao promover uma reflexão acerca das possibilidades do uso dos recursos tecnológicos na prática docente, com o intuito de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Assim, esta investigação pretende contribuir para melhor entendimento sobre a inserção das TDIC no âmbito educacional.

Ademais, o texto faz parte de uma pesquisa de Mestrado vinculada à Universidade Federal de Sergipe, Programa de Pós-graduação em Educação (PPGED) e ao Grupo Núcleo de Pesquisa em Comunicação (NUCA). Em relação aos princípios éticos, esta pesquisa foi aprovada em julho de 2020 pelo Comitê de Ética da Universidade Federal de Sergipe, com o parecer número 4.173.607. A fim de preservar o sigilo das informações da professora, da turma e da escola não mencionaremos os seus nomes.

## 3. Gamificação no Ensino de Língua Portuguesa

Os jogos fazem parte de nossas vidas desde a infância. No ambiente escolar, considerando a importância dos jogos educativos, a utilização da gamificação pode contribuir significativamente para o processo de ensino e aprendizagem da

disciplina de Língua Portuguesa.

Inicialmente é preciso compreender o que é um game; Karl Kapp (2012) define game como um sistema em que os jogadores se envolvem em um desafio, definido por regras, interatividade e feedback, algumas vezes provocando uma reação emocional. Quanto ao conceito de gamificação, também adotamos nesse estudo a concepção defendida por Kapp (2012, p. 32) como “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.

Para Kapp (2012), a gamificação de uma atividade refere-se à aplicação de elementos presentes em jogos como a mecânica, a estética e a dinâmica para engajar as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e até solucionar problemas fora do seu contexto usual de entretenimento. As possibilidades da inserção da gamificação no Ensino Remoto Emergencial (ERE) apontam para mecanismos dos jogos *online* que envolvam o engajamento dos professores e dos alunos em determinado processo de ensino e aprendizagem, com a intenção de despertar a participação, explorar alguns conteúdos ou mesmo atrelar recompensas ao cumprimento de tarefas.

Atualmente um dos grandes desafios do ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica é a desmotivação que pode ocorrer entre os alunos. Muitos deles reclamam da infinidade de regras normativas e as memorizam apenas com o intuito de realizarem as avaliações, o que é um agravante. No contexto do ERE, ensinar a língua materna foi ainda mais desafiador, a quantidade de entretenimento disponível *online*, competia diariamente com os livros e as atividades propostas através do ambiente virtual. Alguns alunos, acostumados com os estímulos dos jogos *online*, depararam-se com as aulas remotas e acabaram ficando entediados. Buscando a solução desses problemas, buscou-se alguns mecanismos gamificados para engajar os alunos nas aulas de Língua Portuguesa.

Para Menezes e Marcondes (2021) é importante entender que o uso da gamificação pode proporcionar diferentes atividades, possibilitando a utilização de modo crítico e criativo, ao integrar a tecnologia às práticas pedagógicas, o professor pode ressignificar a maneira de ensinar, potencializa habilidades e desperta maior interesse e motivação dos alunos. Por exemplo, ao usar o aplicativo *Kahoot* os alunos demonstram euforia e interação com os objetos de conhecimento, diferente da aula expositiva. Assim, fazer um bom uso de plataformas de jogos *online* no processo de ensino e aprendizagem pode ser de atrativo, motivador, interativo e significativo para os discentes.

Por significativo Ausubel (2000) compreende que os alunos devem estar ativos na atividade a ser realizada, e que esta não seja aleatória, mas sim significativa para eles, cuja relação entre conteúdo e realidade do aluno seja estabelecida. Que o processo cognitivo seja acessado dentro dos componentes da atividade e promova o aprendizado.

Nessa perspectiva, Moran (2013, p. 1), relata que “a aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos”, assim, a escola precisa definir parâmetros para o desenvolvimento de aprendizagem na qual as atividades necessitam estar conectadas e articuladas com o seu cotidiano, pois é característica dessa geração manter o foco e a atenção no que lhe interessa e faça sentido para a sua vida.

Em consonância com o pensamento de Moran, Ferrete (2010, p. 33-34), diz que “há necessidade de os professores reaprenderem a ensinar; de se comunicarem; de integrarem o individual, o grupal, e o social, bem como de integrarem o humano ao tecnológico”. Desse modo, percebemos a urgência em rever as metodologias utilizadas nas salas de aula, o professor precisa compreender o seu papel nesse contexto para encontrar o caminho; (re)aprender para ensinar, buscando inovar a sua prática através do planejamento e desenvolvimento de atividades que façam sentido para os alunos.

Assim, na perspectiva de entender as possíveis potencialidades das atividades gamificadas ao buscar inovar as aulas de Língua Portuguesa (LP), no ERE, fez-se imprescindível um estudo de campo com uma professora de LP e as turmas do 8º ano do Ensino Fundamental, de uma escola particular de Educação Básica do município de Aracaju-SE.

#### **4. A Gamificação no Ensino Remoto Emergencial como Recurso Didático-Pedagógico no Desenvolvimento das Aulas de Língua Portuguesa: o Caso de uma Escola da Educação Básica**

Apesar de muitas incertezas que permearam os diversos setores da sociedade, a certeza que temos é que o distanciamento físico, inclusive no âmbito educacional, pode ser minimizado com o acesso virtual. Nesse sentido, para Lévy (2011, p. 78), um mundo virtual é “um universo de possíveis calculáveis”, ao interagirem com esse mundo “os usuários o exploram simultaneamente”, quando as interações enriquecem esse modelo, “o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas”.

Partindo dessa perspectiva, Marcondes, Ferrete e Lima (2021, p. 64), enfatizam que

No atual contexto educacional, as relações entre quem ensina e quem aprende sofreram alterações, professores e estudantes ficaram em casa e não tinham contato presencial, mas a internet pode minimizar o impacto desse distanciamento possibilitando a imersão de ambos no universo virtual e interativo.

Diante do exposto, nota-se a importância e as contribuições que a inserção das TDIC tem proporcionado à educação, principalmente, por ser um fenômeno contemporâneo que pode potencializar as práticas pedagógicas, enriquecendo o conhecimento e promovendo diferentes maneiras de ensino e aprendizagem, principalmente no âmbito do ERE.

Na perspectiva de entender as possíveis potencialidades da gamificação quando utilizados para o desenvolvimento das aulas de LP no ERE, fez-se imprescindível um estudo de campo com uma professora de Língua Portuguesa e uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental que utilizam esse recurso para potencializar as atividades educacionais durante o atípico ano letivo de 2020.

A professora e os alunos integram o quadro de uma escola privada de Educação Básica do município de Aracaju, que tem investido em práticas docentes a fim de direcionar para uma aprendizagem no universo das várias linguagens de comunicação. Para isso, essa escola além de prover boa estrutura física e equipamentos tecnológicos, também investe na formação continuada dos professores, inclusive durante a pandemia, momento no qual foram ofertadas algumas formações *online*.

Com o objetivo de conhecer um pouco da prática da professora que aceitou participar desta pesquisa, assistimos às gravações das aulas durante uma unidade, que compreendeu o período de 03.08.2020 a 18.09.2020; observamos 12 aulas de aproximadamente 40 minutos, totalizamos 5 horas e 12 minutos de observação. As duas turmas observadas eram compostas por 40 alunos cada uma, durante o período do ensino remoto, as turmas ficaram juntas no ambiente virtual, totalizando 80 alunos do 8º ano.

A observação não objetivou avaliar o trabalho da professora, mas compreender os principais desafios e o impacto da utilização de gamificação na prática docente no período das aulas *online*.

A entrevista foi agendada com a professora e realizada por meio de videoconferência no mês de outubro de 2020. Para realização da videoconferência optou-se pela utilização do aplicativo *Google Meet*, pois a professora estava habituada a essa ferramenta. Além disso, esse recurso digital permitiu gravar a entrevista e salvar o arquivo no Google Drive, otimizando o processo de coleta e organização do material.

Dentre os diversos tipos de triangulação, neste estudo, utilizamos a triangulação na recolha de dados pelas diferentes fontes de evidência. Assim, a fala da professora obtidas nas entrevistas foram confrontadas com os registros das observações das aulas *online*, à luz do referencial teórico que embasou esta investigação.

Dando andamento a pesquisa e aos instrumentos de coleta de dados, seguem as respostas da professora, ao ser interrogada sobre: qual foi a sua reação ao iniciar as aulas *online* no Ensino Remoto Emergencial? A professora relatou que

Foi muito desafiador, de repente as aulas foram suspensas e estávamos todos em casa, as palavras que definiram aquele momento foram “ressignificar” e “adaptar” as práticas, percebi que não dava simplesmente para transferir as aulas do presencial para o *online*, era preciso adaptar, reduzir o tempo da aula para manter o foco dos alunos; no início foi estranho ministrar uma aula olhando para uma tela de computador em uma sala silenciosa...a dificuldade perpassava o uso dos recursos tecnológicos, era preciso pensar em práticas que prendessem a atenção dos alunos, pensar em práticas como a gamificação, foi um caminho árduo, a base de muito teste, mas deu certo, diante de tantas incertezas, o resultado foi satisfatório.

Adaptar e ressignificar as práticas de ensino, como relatou a professora, foi algo que precisou ser reconstruído a cada momento para dá continuidade às aulas no ensino remoto, tendo em vista a necessidade de manter o foco na aprendizagem dos alunos. Além disso, a professora mencionou que o desafio perpassou o uso das tecnologias digitais. Embora a demanda pelo uso das tecnologias digitais tenha aumentado consideravelmente durante o ensino remoto, esse não foi o maior desafio a ser superado. Ela demonstrou em sua fala o quanto foi desafiador pensar em práticas educativas utilizando a gamificação a fim de manter a turma motivada e aprendendo remotamente e concluiu afirmando que o resultado foi positivo.

A gamificação tem sido apontada, nos últimos anos, por alguns autores – Kapp (2012) é um deles, como uma tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e promover o aprendizado. No período de observação a professora abordou alguns conteúdos com atividades no *Kahoot*, *Quizizz* e *Mentimeter*, com os dois primeiros aplicativos percebemos um pouco mais de participação dos alunos, o clima de competição deu um ânimo na turma e aproximadamente 50 alunos acessaram a atividade, um número razoável de participantes ao considerarmos que a turma era composta por 80 alunos.

Na atividade desenvolvida com o *Mentimeter* apenas 30 alunos participaram. Inferimos nesse momento da observação que a professora ficou surpresa com a falta de interesse dos alunos, principalmente, considerando o tempo que ela dedicou para planejar e desenvolver as atividades nessas plataformas. Apesar do desinteresse de alguns alunos, a professora continuou tentando encontrar uma maneira de interagir e aumentar a participação da turma na sala de aula.

Na sequência, perguntou-se: você fez alguma formação para utilização de aplicativos educacionais? A resposta da professora foi

Sim, desde que ingressei na escola, em 2018, participei de várias formações, inclusive quando começou a pandemia, tivemos algumas formações *online*, nas quais foram apresentados alguns aplicativos educacionais, como o *Mentimeter*, o *Quizizz*, *Edpuzzle* dentre outros. Além disso, sempre procuro me atualizar sobre o uso da tecnologia na educação e busco me apropriar de recursos que tem possam potencializar o ensino e aprendizagem da minha disciplina. Durante a pandemia, busquei outras possibilidades, pois senti que os alunos estavam sem querer participar das aulas, e a gamificação foi um diferencial.

A formação docente ainda é um grande desafio imposto aos professores por meio das políticas de formação continuada, porém, a partir do relato da participante, inferimos que o lócus desta pesquisa demonstrou que vem investindo em formações mesmo em tempo de limitações trazidas pela pandemia. Outrossim, a professora tem usado além dessas formações, a autoformação para aprofundar o seu repertório no campo das tecnologias a fim de desenvolver atividades gamificadas para o ensino de Língua Portuguesa.

No cenário atual, em que educar tornou-se um grande desafio, muitas vezes para envolver e motivar os alunos, os professores precisam lançar mão de alguns recursos. Uma possibilidade de promover a interação dá-se por meio da utilização das TDIC em sala de aula, com objetivo de inovar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem (Marcondes; Ferrete & Santos, 2021). Assim, tanto a escola quanto os professores precisam ter claras considerações sobre a potencialidade dos recursos tecnológicos e digitais e da cultura digital na formação dos sujeitos.

Essa mudança exige do professor um novo olhar sobre a sua prática docente, para formar esse indivíduo que vive imerso no mundo virtual, ele precisa atualizar seus conhecimentos e competências constantemente. Nesse sentido, Levy (2011, p. 157) enfatiza que “pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início de

seu percurso profissional estarão obsoletas no fim de sua carreira”. A prática docente apresenta várias particularidades, e esse cenário de mudança requer do professor uma reflexão sobre as possibilidades de conectar-se com novas formas de conhecimentos, a fim de promover novas estratégias de ensino.

Neste contexto, questionou-se: para você, qual o impacto da utilização de atividades gamificadas no âmbito do ensino remoto emergencial? A professora relatou que

Deu certo trabalho para planejar, para adaptar as atividades, mas utilização das atividades gamificadas no Ensino Remoto foi muito importante para incentivar a participação dos alunos, algumas vezes eles estavam sem querer participar e quando mencionava que teria algum quiz ou atividade gamificada, eles ficavam animados... usei a gamificação com o intuito tornar a aula *online* mais interativa, com o compartilhamento das questões no *Quizizz*, no *Kahoot*, no *Mentimeter* os alunos participavam bem mais das aulas... percebo que foi um diferencial nas minhas aulas.

A afirmativa da professora vem corroborar com o que foi exposto quanto a potencialidade e as possibilidades proporcionadas pelo uso planejado de atividades gamificadas ou de outras TDIC, as quais podem ser utilizadas para fins de construção do conhecimento. Durante a observação da aula foi possível perceber a animação dos alunos, muitos pediam para fazer outras vezes; a percepção da professora foi importante para integrar a gamificação em sua prática na tentativa de tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes para os alunos.

Nesse sentido, Kenski (2020) entende que as mudanças que se almeja na educação são profundas e envolvem hábitos, posicionamentos, tratamento diferenciado da informação e novos papéis para professores e alunos, com o foco na interação, na comunicação, na aprendizagem e na colaboração, sendo imprescindível o envolvimento de todos os participantes no ato educativo.

Assim, perguntou-se: você recomendaria o uso da gamificação nas aulas presenciais?

Sim, a gamificação pode potencializar a aprendizagem, não apenas no ensino remoto, mas também no presencial. Sempre fui a favor da inserção das TDIC na educação, e esse momento pandêmico que vivenciamos só reforçou a necessidade de usar a tecnologia em nossas práticas pedagógicas para proporcionar uma melhoria na aprendizagem de nossos estudantes, motivá-los e formar cidadãos conscientes de seu papel na sociedade. Entendo que o professor também é um eterno aprendiz e precisa ressignificar as suas práticas para conseguir dialogar com seus alunos. Enxergo esses aplicativos como potencializadores de minhas práticas, quer sejam virtuais, quer sejam presenciais, mas não como substituto do professor.

A partir da afirmativa é importante destacar que a professora deixou claro que recomenda o uso da gamificação também no ensino presencial, de forma que possa minimizar as dificuldades de aprendizagem dos estudantes e, que esses aplicativos possam potencializar as práticas educativas do professor, mas não o substituir.

Neste contexto, ressalta-se que os docentes conseguem promover um ambiente colaborativo de aprendizagem no qual os alunos participam e podem esclarecer dúvidas.

Ainda relacionado à aprendizagem e uso dos aplicativos foi questionado: como você avalia a aprendizagem dos estudantes dos conteúdos trabalhados por meio de aulas remotas com o suporte da gamificação? A professora afirmou

Percebo que eles estão compreendendo a explicação por meio das atividades avaliativas, a cada conteúdo ministrado passo uma atividade para mensurar o aprendizado da turma, quando não conseguimos atingir o percentual de 75% de acertos, retomo o assunto antes de avançar para o próximo objeto de conhecimento; geralmente elaboro questões gamificadas, da qual consigo ter um *feedback*.

Diante da exposição de fatos, fica claro a preocupação que a docente tinha do retorno e “*feedback*” dos alunos quanto a aprendizagem do conteúdo ministrado remotamente. O aplicativo utilizado também possibilitava esse acompanhamento, permitindo ao docente saber não somente que questão houve mais acerto, mas também acompanhar o que cada aluno errou. Permitindo, dessa forma que o professor retorne ao conteúdo para esclarecer eventuais dúvidas.

Concluindo a entrevista, perguntou-se: como foi a sua interação com a turma durante as aulas remotas?

No início senti muita diferença da sala de aula presencial, na qual os alunos participavam bastante, quando falavam todos ao mesmo tempo... nas aulas remotas a sala muitas vezes era silenciosa... senti falta da participação dos alunos, busquei possibilidades com a gamificação para motivar a participação e o engajamento dos alunos nas aulas de Português. A maior integração e participação deles foi com as atividades no *Kahoot*, ficam muito eufóricos e animados, bem similar a aula presencial.

Constata-se a partir do relato que, com o uso das TDIC, foi possível promover interação e motivação, os alunos participavam das atividades proposta pela professora no ambiente virtual. Nas observações constatamos que a professora usou plataformas e aplicativos com atividades gamificadas, como o *Kahoot*, nesses momentos percebemos um pouco mais de aderência no tocante à participação dos alunos, o clima de competição animou a turma. Para Silva *et al.* (2018, p. 789):

O *Kahoot* contribui para a gamificação na sala de aula por possibilitar a utilização dos principais elementos de games como estabelecer regras claras (tempo determinado para cada questão), feedbacks imediatos, pontuação por acerto, competição entre alunos/equipes, além de proporcionar prazer e diversão durante o processo de ensino e aprendizagem do discente.

A gamificação tem sido apontada nos últimos anos por alguns autores como uma tendência nas metodologias didáticas para engajar os alunos e promover o aprendizado. Nessa perspectiva, a professora demonstrou compreender a gamificação enquanto recurso que pode auxiliar no processo de aprendizagem do aluno, conforme relato da professora participante:

[...] e os jogos, muitos pedem, professora eu aprendo com o jogo [...] porque os próprios alunos, chega uma hora que eles cansam do que a gente faz e aí eu tento sempre estar em busca de algo que apareça, que seja novo para eles, então a minha angústia é isso não querer sempre fazer a mesma coisa, sempre estar em busca de um jogo novo ou de uma interação nova.

Quanto a angústia da professora de buscar recursos para interagir com a turma, constatamos nas observações das aulas que ela procurava trazer novidades para interagir e estimular a turma, como questões acerca do assunto trabalhado por meio de *quiz* usando a plataforma *Quizziz*. Nesse sentido, D'Ambrosio e Ferrete (2019, p. 5) dizem que:

Incitar o discente a pensar é um dos papéis do professor, aguçar a sua imaginação, a curiosidade, ampliar sua percepção, a formação de uma nova opinião, de um pensamento crítico ao se deparar com modelos, realidades diferentes [...]

O referido pensamento, endossa a importância de jogos em sala de aula como prática para promover a interação e estímulo tão buscados pela professora. Podemos averiguar também que a aplicação da atividade gamificada foi um exemplo de como as TDIC podem potencializar a prática docente e estimular a participação dos alunos. Após a aplicação, a docente trouxe o feedback que a própria plataforma disponibilizou no site e trabalhou com a turma as questões que havia um percentual de acertos abaixo de 70%. Com isso, professora demonstrou que usou o recurso digital com planejamento e estratégia.

Diante do exposto, destacamos o empenho da professora ao adaptar as suas aulas para atender às necessidades impostas pelo ERE. Embora a tecnologia tenha facilitado em muitos aspectos, as ações da professora foram essenciais para o desenvolvimento das aulas *online* nesse novo contexto de tantas incertezas e urgências. Nesse sentido, Moran enfatiza que (2007, p. 12):

[...] há uma expectativa de que as novas tecnologias nos trarão soluções rápidas para o ensino. Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estarmos juntos e o estarmos conectados a distância. Mas, se ensinar dependesse só de tecnologias, já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo. Ensinar e aprender são os desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento.

Corroborando com o pensamento dos autores, a partir da descrição da prática da professora, inferimos que as tecnologias digitais no ERE permitiram ampliar o conceito de sala de aula, mesmo com as escolas fechadas foi possível dar continuidade às atividades escolares. A gamificação possibilitou que a professora da escola pesquisada estabelecesse uma conexão com os seus alunos, apesar dos desafios, foi possível dar prosseguimento ao ano letivo por meio das aulas *online*.

Nessa perspectiva, Ferrete e Ferrete (2019) sugerem que a “adaptação” à época em que vivemos, marcada por novos modos de comunicação, pela interatividade e demais fatores, trazem a necessidade de novas formas de ensinar e aprender.

## 5. Considerações Finais

Compreendendo e finalizando a análise do objeto de estudo que foi sobre a inserção de aplicativos gamificados no âmbito educacional, buscou-se compreender qual o impacto da utilização de atividades gamificadas no âmbito do ERE nas aulas de Língua Portuguesa no 8º ano de uma escola particular de Aracaju, SE.

Como resultado, a pesquisa mostrou que, apesar dos desafios impostos pela conjuntura pandêmica, a inserção de atividades gamificadas nas aulas de Língua Portuguesa, foi um meio para incentivar a participação dos alunos com o intuito de promover de forma interativa o aprendizado.

Assim como as tecnologias digitais, a gameficação não é a solução para que o professor resolva problemas didáticos e o aluno aprenda tudo brincando, porém ressalta-se o valor de ambos como recursos atuais que estão auxiliando a educação. O Papel do professor como mediador foi essencial não somente para seu desenvolvimento e aprendizado, mas como peça para integrar games em sua prática na tentativa de tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes para os alunos.

Acredita-se não haver uma resposta pronta, e nem uma defesa em prol dos *games*, mas a gamificação configura-se em uma proposta contemporânea, interativa e fonte mobilizadora de conhecimento. Estes aspectos contribuem para sua inserção em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem.

Nessa perspectiva, expressamos nesta pesquisa, possibilidades para estudos futuros sobre tal temática, considerando a evolução das tecnologias digitais, das interfaces interativas e dos *games* e suas constantes atualizações. Assim, numa sociedade cada vez mais tecnológica e digital, espera-se que as transformações possam estar alinhadas de forma significativa aos processos educacionais.

## Referências

- Ausubel, D.P. (2000). *Preview of Assimilation Theory of Meaningful Learning and Retention*. In: *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer, Dordrecht. [https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7_1).
- Bardin, L. (2016). *Análise de Conteúdo*. Edições 70.
- Bogdan, R. & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Editora Porto.
- D'Ambrosio, I. & Ferrete, A. A. S. S. (2019). O uso do aplicativo Plickers: Tecnologia Móvel e Metodologia Ativa na aula de inglês. *Anais dos Workshops do VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (WCBIE, 2019)*. <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/9029>.
- Ferrete, A. A. S. S. (2010). Sala de aula virtual análise de um espaço vivido na EaD. In: França, L. C. M.; Gouy, G. B. & Ferrete, A. A. S.; (Org.). *Educação a distância: ambientes virtuais, TICs e universidades abertas*. Editora Criação.
- Ferrete, R. B. & Ferrete, A. A. S. S. (2019). O Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe X e o Conceito de Cibercultura. In: Nunes, A. K. F., Ferrete, A. A. S. S. & Pimental, F. S. C. *Transformações do presente: Experiências com a tecnologia para a educação do futuro*. Editora CRV.
- Joye, C. R.; Moreira, M. M.; Rocha, S. S. D. (2020). Educação a Distância ou Atividade Remota Emergencial: em busca pelo elo perdido da educação escolar em tempos de COVID-19. *Research, Society and Development*, 9(7), e521974299.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Editora Pfeiffer.
- Kenski, V. M. (2020). *Tecnologias e tempo docente*. Editora Papirus, 2020.
- Lévy, P. (2011). *Cibercultura*. Edições 34.

Ludke, M. & André, M. (2018). *Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas*. Editora E. P. U.

Marcondes, R. M. S. T.; Ferrete, A. A. S. S. & Lima, I. P. (2021). Resignificando o processo de ensino e aprendizagem em tempo de distanciamento social: potencialidades do Google Classroom e do Google Meet. *Humanidades & Inovação*, 8(62), 56-72.

Marcondes, R. M. S. T.; Ferrete, A. A. S. S. & Santos, W. L. (2021). Tecnologia digital de informação e comunicação como recurso pedagógico no ensino da língua portuguesa. *Revista Fólio*, 13(1), 861-878.

Menezes, R. da S. & Marcondes, R. M. S. T. (2021). O uso dos aplicativos educacionais kahoot! e plickres no contexto da educação básica. *Caminhos da Educação Matemática em Revista*, 11(3), 22-41.

Minayo, M. C. de S. (2012). *Pesquisa social: teoria e método e criatividade*. Editora Vozes.

Moran, J. M. (2007). *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. Editora Papirus.

Moran, J. (2013). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias\\_moran1.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf).

Silva, J. B. da; Andrade M. H.; Oliveira, R. R. de; Sales, G. L. & Alves, F. R. V. (2018). Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. *RevistaThema*, 15(15), 780-791.

Santos, W. L.; Ferrete, A. A. S. S. & Alves, M. M. S. (2021). Cenários virtuais de aprendizagem como recurso pedagógico diante da pandemia do novo coronavírus: relatos das experiências docentes. *Revista Educação*, 46(1), 1-17.

Santos, W. L. & Ferrete, A. A. S. S. (2021). A integração das tecnologias digitais de informação e comunicação no Ensino Remoto Emergencial em Jeremoabo-BA. *Revista Cocar*, 15(32), 1-120.