

A GAMIFICAÇÃO COMO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE SUBSTANTIVOS

Antonio Cilírio da Silva Neto (UEMA)

antonioneto5@professor.uema.br

Jonas Lima Fernandes (UEMA)

jonaslimaa2000@gmail.com

Jonas Pereira da Conceição (UEMA)

jhonasp84@gmail.com

Jordean Marques Silva (UEMA)

jordeansilva@aluno.uema.br

RESUMO

O objetivo deste presente artigo foi investigar a gamificação como um processo de ensino e aprendizagem de substantivos. As tecnologias como ferramenta de ensino de substantivos serviram como objeto de análise. Diante disso, tem-se o seguinte questionamento: Por que foi importante investigar a gamificação como processo de ensino e aprendizagem de substantivos? Os conceitos apresentados neste artigo fundamentam-se em teóricos que sustentam a importância de uso de metodologias ativas em sala de aula como Mattar (2017), Cortelazzo (2018), Gómez (2015). Empregou-se, ainda, os procedimentos normativos da BNCC (2017) e do DCTM (2019) para estruturação e elaboração do processo reflexivo pretendido. Optou-se pela pesquisa qualitativa e exploratória. Partindo da pesquisa exploratória analisou-se os dados (Gil, 2007). Considerou-se a gamificação como um método ativo de aprendizagem, em que se faz reflexões sobre como ensinar a partir das tecnologias, e que aprender substantivo a partir da gamificação foi importante. Enfim, o uso das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem de língua com aporte na gamificação se fez necessário, essa mostrou-se eficaz como metodologia no ensino e aprendizagem de substantivos, todavia observou-se a falta de conhecimento sobre o uso de metodologias ativas: a gamificação como meio pedagógico.

Palavras-chave:

Gamificação. Substantivos. Metodologias ativas.

ABSTRACT

The aim of this present article was to investigate gamification as a noun teaching and learning process. Technologies as a tool for teaching nouns served as an object of analysis. Therefore, the following question arises: Why was it important to investigate gamification as a process of teaching and learning nouns? The concepts presented in this article are based on theorists who support the importance of using active methodologies in the classroom, such as Mattar (2017), Cortelazzo (2018), Gómez (2015). The normative procedures of the BNCC (2017) and the DCTM (2019) were also used to structure and elaborate the intended reflective process. We opted for qualitative and exploratory research. Based on exploratory research, data were analyzed (Gil, 2007). Gamification was considered as an active method of learning, in which reflections are made on how to teach from technologies, and that substantive learning

from gamification was important. Finally, the use of active methodologies in the teaching and learning process of language with a contribution to gamification was necessary, this proved to be effective as a methodology in the teaching and learning of nouns, however, there was a lack of knowledge about the use of methodologies active: gamification as a pedagogical means.

Keywords:

Gamification. Nouns. Active learning.

1. Introdução

Com os avanços tecnológicos implementados pelo homem nas diversas áreas do conhecimento e com as descobertas científicas e tecnológicas houve um salto em qualidade nas comunicações. Esses avanços se fizeram necessários para a implementação e utilização desses novos recursos no processo de ensino-aprendizagem (Cf. CORTELAZZO *et al.*, 2018).

Ensino e aprendizagem de substantivos que buscou na gamificação e nas tecnologias os avanços que foram importantes investigar. A investigação se fundamenta em teóricos que sustentam o uso de metodologias ativas em sala de aula, como Mattar (2017), Cortelazzo (2018) e Gómez (2015) entre outros, e nos procedimentos da BNCC (2017) e do DCTM (2019) para estruturação e reflexões pretendidas.

Quando se refere a educação, as tecnologias sempre estiveram a favor, seja ela digital ou tradicional. Segundo Ribeiro e Vecchio (2020) as tecnologias provocaram transformações na sociedade. No contexto educacional, as tecnologias transformaram o modo do docente ensinar, sendo o uso de metodologias ativas cada vez mais necessárias (Cf. TORI, 2002 *apud* KENSKI, 2012).

Ademais, quando se relaciona tecnologia e educação não é uma tarefa fácil, aqui foi necessário romper barreiras entre o tradicional e o contemporâneo. Kenski (2012) diz que introduzir o uso dos meios digitais na prática pedagógica tradicional necessita de uma reformulação nas práticas de ensino, porque os docentes, principalmente na rede pública, não têm a formação necessária para aplicar essas formas de ensino, ou seja, “novas tecnologias e velhos hábitos de ensino não combinam” (KENSKI, 2012, p. 75).

Esses processos de transformações na educação contemporânea são mudanças que, segundo Lutz e Nery (2019, p. 52), “exigem de todos

nós, professores e membros da comunidade educacional, sérias reflexões”.

Portanto, as tecnologias estão evoluindo, a educação parece que não consegue acompanhar, o que gerou desafios e complexidades neste trabalho. Considerou-se que a gamificação, educação do futuro, como processo de ensino e aprendizagem de substantivos foi importante e que o uso das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem de língua materna com aporte na gamificação se fez necessário.

2. *Gamificação: a Educação do Futuro*

O ensino sempre foi usado para manusear e apresentar aos alunos os diversos tipos de conteúdo e de todas as disciplinas adotadas pela escola, aqui se deu ênfase ao ensino e aprendizagem da língua portuguesa, com foco na gamificação do ensino de substantivos.

Ademais, por meio dos métodos ativos, novas formas de ensino ensinam fazer com que o aluno aprenda. As novas metodologias, também chamadas de metodologias ativas, proporcionam fazer com que o aluno aprenda sem se prender, especificamente, os conteúdos já prontos, mas que busque meios ativos e que o professor desempenhe apenas o papel de mediador.

Figura 1: Síntese de método ativo de ensino.



Fonte: Mattar (2017, p. 14).

Com isso, por meio do uso de metodologias ativas no ensino e aprendizagem, desenvolve-se a empatia, a capacidade de desempenhar papéis e de analisar situações de conflito, seguindo não apenas o próprio ponto de vista, mas também os de outras pessoas envolvidas, de trabalhar

com valores, como desenvolvimento interpessoal, consciência de si, interdependência social e sensibilidade a situações grupais. Essa é uma técnica voltada para o desenvolvimento de habilidades e atitudes (Cf. MAT-TAR, 2017). Acredita-se que a gamificação

[...] pode ser uma ferramenta capaz de contribuir para a inserção das Metodologias Ativas no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa e da Literatura, por isso deve fazer parte do cotidiano dos docentes. (RODRIGUES; PINTO; GOMES, 2022, p. 2)

Concorda-se que, para o ensino da língua e suas estruturas por métodos ativos, uma escola inovadora se utiliza da técnica de ensino por meio da gamificação, onde o aluno aprende de forma divertida e por meio de plataformas tecnológicas, aplicativos ou sítios na internet. Um exemplo que o professor pode usar para a aprendizagem ativa do estudante seria colocar perguntas sobre substantivo, adjetivo, verbo entre outras estruturas da morfologia numa plataforma de perguntas e respostas para o desenvolvimento desse ensino na escola.

Isso pode ser um meio onde o professor usa a língua portuguesa para ensinar de forma ativa deixando os alunos aprenderem entre si e diferente do habitual. A Gamificação pode ser usada em sala de aula pelo professor em consonância com o

[...] ensino da Língua Portuguesa, isto é, os jogos ou a dinâmica que os alunos irão participar precisarão estar alinhados com o conteúdo programático do plano de aula, para que cada aluno possa entender melhor e ter uma participação mais ativa nos jogos escolhidos pelos professores. (RODRIGUES; PINTO; GOMES, 2022, p. 2)

Contudo, os métodos ativos buscam melhorar o foco do aluno, seu interesse e participação nas aulas de língua portuguesa. A gamificação no ensino de gramática (substantivos) tende a desenvolver as habilidades e competências previstas no plano de ensino de forma produtiva e autônoma, entretanto, o professor pode fazer intervenções quando notar ser necessário, orientando e instruindo os alunos na busca e desenvolvimento do conhecimento. O ensino ativo proporciona ao aluno positivamente em diferentes áreas de aprendizagem, o estudante consegue aprender os conteúdos de forma rápida, dinâmica e eficaz.

3. Metodologias Ativas para a Educação (BNCC e DCTM)

Destarte, os eixos da educação previstos na BNCC (2017) buscam aprimorar a educação para o ensino/aprendizagem com desenvolvimento de competências e habilidades, o que busca tornar esses conhecimentos

mais duradouros e eficazes, para isso o uso dos métodos ativos dentro e fora da sala de aula vem ganhando força nos últimos anos.

Em vista disso, os métodos ativos ajudam para que o ensino e aprendizagem da língua materna, torna-se inovador e com os eixos estabelecidos pela BNCC (2017) o aprendizado ativo tende a ser mais utilizado. Esse documento prevê um desprendimento do ensino tradicional e busca por meio de seus eixos transformar a rotina de aprendizagem dos alunos na língua materna, adotando meios e métodos de ensino ativos.

As metodologias ativas incorporam o sistema digital, estimulando o aluno a sair de sua zona de conforto para ser um agente ativo na sua construção de conhecimento e autonomia.

A LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação nº 9.394/96) estabelece a educação como indispensável para a formação do cidadão e estabelece quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver com os outros e aprender a ser, considerados fundamentais para a transmissão da informação e da comunicação adaptada à sociedade. A BNCC (2017) destaca a importância dessa continuidade. Portanto, espera-se que o componente curricular Língua Portuguesa deva garantir o desenvolvimento de competências específicas. Na qual destaca-se aqui (1; 3;10) de interesse para a temática desse trabalho:

1. Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

Ou seja, a língua é de posse da sociedade, relacionando-se com o ambiente e modificando-se de acordo com as mudanças que ocorrem dentro desses meios, seja no contexto sociocultural, histórico ou geográfico, de modo a respeitar essas diferenças.

3. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e compartilhar Informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

Vive-se em uma sociedade digital, onde a escrita está cada vez mais migrando do papel para plataformas digitais, e os alunos precisam se adaptar a esses novos ambientes de aprendizagem. Visto que suas ideias poderão ser compartilhadas em diferentes mídias. O docente irá problematizar situações na qual o discente vem a utilizar a leitura, a escuta, a oralidade, a escrita e multissemióticos, de forma que compreenda,

tenha criticidade, fluência e autonomia. Por exemplo: teatro, música ou paródia, onde todas essas competências se encaixam.

10. Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais (Cf. BNCC, 2017, p. 4).

Portanto, concorda-se que o aluno deve expandir suas capacidades, atuando de forma autônoma e compromissada com o objetivo de aprender, explorar e refletir sobre o mundo e para que o estudo da língua portuguesa atinja essas habilidades previstas não só pela BNCC, mas também pelo DCTM (2019), deve-se ter um aprofundamento de ensino/aprendizagem desde os primeiros anos do ensino fundamental anos finais, no modelo de gamificação.

4. Aplicar e propor o modelo de gamificação para o ensino de substantivos

As mudanças ocorridas no meio social, econômico e cultural corroboram para o uso massivo das novas tecnologias e, assim, o surgimento de novos métodos de ensino estão atingindo a área da educação, exigindo uma visão mais ampla e inovadora quanto ao uso de novos meios para o ensino-aprendizagem. Para Cortelazzo *et al.* (2018),

[...] continuar acreditando e aceitando que a sala de aula tradicional, com suas carteiras alinhadas, um estudante atrás do outro numa formação em filas, e o professor a frente de todos, conduzindo o processo em um único e constante ritmo, seja ainda a melhor forma de conduzir todo o processo educacional, pode, nos dias atuais, ser considerado um pensamento insano. Nossos jovens estão acostumados a fazer múltiplas atividades ao mesmo tempo, e a desaceleração causada pela forma passiva de educação possibilitada pela sala de aula tradicional desestimula toda e qualquer intenção de aprender. Devemos repensar essa forma, para podermos potencializar o processo. É nesse contexto que os espaços de aprendizagem surgem como alternativas motivacionais do processo de ensino-aprendizagem. (CORTELAZZO *et al.*, 2018, p 58)

As metodologias ativas visam desenvolver nos alunos as capacidades cognitivas, social, emocional e cultural, tornando-o crítico, capaz de questionar e refletir de forma inteligente e analisar os mais diversos problemas de forma racional e contribuir para a sua evolução pessoal.

Os métodos ativos de ensino trazem uma nova forma para os alunos guiarem seus desenvolvimentos educacionais, ou seja, o desenvolvi-

mento da autonomia, da aprendizagem e do protagonismo no ensino e aprendizagem. O aluno adquire experiências, busca novas formas de conhecimentos, resolve problemas e faz questionamentos em relação ao conteúdo ensinado.

Sendo assim, por meio da gamificação (ensino baseado em jogos educativos) usar a tecnologia a favor da educação promove uma aprendizagem elaborada e criativa. Concorda-se que

[...] uma das formas de desenvolvimento de conteúdos com jogos e já bastante antiga se baseia na competição entre dois ou mais grupos da sala. A partir de perguntas ou tarefas comuns, ganha pontos o grupo que for mais rápido na elaboração da resposta e esse espírito competitivo promove o reforço de conteúdos já abordados ou o aprendizado de novos conteúdos. [...] promovem tarefas que exigem a pesquisa de conteúdo ou de situações que levam ao aprendizado. [...] jogos de perguntas e respostas, que podem ser realizados individualmente no computador ou em grupos e que visam atingir um objetivo final de acerto de um dado número de questões, cuja dificuldade vai crescendo à medida que o jogo avança. [...] A temática pode ser mais genérica ou específica, as questões em ordem crescente de dificuldade. (CORTELAZZO *et al.*, 2018, p. 36)

Paulatinamente, as Tecnologias de Desenvolvimento da Informação e Comunicação (TDICs) possibilitam ao docente utilizar estratégias para melhorar o processo de ensino–aprendizagem, provocando mudanças na metodologia de ensino, assim se distinguindo da metodologia convencional fazendo com que o aluno desperte o interesse pelo conteúdo proposto.

Embora, ainda, ocorram limitações, os métodos ativos possuem ferramentas de suma importância para o ensino–aprendizado, cuja característica principal é colocar o aluno como o foco do processo como agente ativo que busca e constrói conhecimentos.

Dessa forma, as TDICs têm colaborado para uma prática docente mais interativa e moderna, pois proporciona experiências inovadoras e significativas para os alunos, em uma era em que os conhecimentos e as aprendizagens estão disponíveis na internet. Nesse contexto, os objetivos das práticas com metodologias ativas é assegurar o protagonismo do estudante, proporcionando-lhe ludicidade, um ambiente de cooperação onde ele pode agir com espontaneidade, autonomia, potencializando sua capacidade de abstração e assimilação na sala de aula. Considera-se que a gamificação

[...] faz parte da MA e consiste em uma estratégia de ludicidade, baseada em jogos, dinâmicas ou atividades em grupos. Ela pode funcionar como fator motivacional do sujeito e colaborar para o envolvimento, dele em si-

tuações que resultam em aprendizagem nos mais diversos ambientes educacionais. A gamificação como jogo pode ser usada didaticamente. Ela é uma atividade cognitiva ligada ao engajamento, empenho e a participação ativa em exercícios propostos por meio de tarefas, desafios e metas a serem alcançadas. (RODRIGUES; PINTO; GOMES, 2022, p. 8)

Destarte, apresenta-se uso da plataforma *Wordwall* para esse fim. O *site* disponibiliza conteúdos com uma série de jogos educativos, onde o professor pode utilizasse do mesmo para criar aulas direcionadas ao ensino. Nosso foco está no uso da plataforma para o ensino de língua portuguesa com foco no substantivo.

A princípio trouxe-se a definição de substantivo, seguindo os estudos e análises de Bechara (2015), o que será essencial para a compreensão a respeito da classe de palavra e sua definição. Para esse autor,

Substantivo – É a classe de lexema que se caracteriza por significar o que convencionalmente chamamos objetos substantivos, isto é, em primeiro lugar, substâncias (homem, casa, livro e, em segundo lugar, quaisquer outros objetos mentalmente apreendidos como substâncias, quais sejam qualidades (bondade, brancura), estados (saúde, doença), processos (chegada, entrega, aceitação). Qualquer palavra tomada materialmente pode substantivar-se (o se, o de o não, o porquê) e estará sujeita às regras de flexão e derivação dos substantivos (as sês, os dê os nãos, os sins, os porquês). (BECHARA, 2015, p. 118)

Na definição acima, o substantivo é caracterizado por ser a classe gramatical que nomeia substâncias, não somente os seres concretos ou objetos, mas como a palavra que nomeia os seres em geral. Portanto, aprender a utiliza os substantivos de forma correta, ajudará os alunos no entendimento desse conceito.

Portanto, o *site Wordwall* como uma plataforma digital que disponibiliza as ferramentas para a criação de atividades gamificadas será utilizada como recurso para que o professor se cadastre e desenvolva atividades de acordo com o os objetivos definidos no plano de seu ensino, visando alcançar as habilidades e competências pretendidas pela disciplina/assunto. Com o objetivo de aplicar e propor o uso da gamificação no ensino de substantivos, descreve-se, abaixo, os procedimentos para a criação de atividades voltadas ao uso da gamificação pelo *site Wordwall*.

Para ter acesso à plataforma primeiro o professor deve realizar seu cadastro para *login*. Ao clicar no botão de inscrever-se, a página irá atualizar e o professor deverá realizar o preenchimento das informações com e-mail e senha, assim obtém acesso aos conteúdos como apresentado e indicado pela seta na figura 02 abaixo:

Figura 2: Cadastro de *login*.



Fonte: wordwall.net/pt-br/community/jogos-de-portugu%C3%AAs.

Após a realização do cadastro indicado pela figura anterior, a página será redirecionada para outra página que contém mais de 10.000 jogos com atividades voltadas para o ensino de língua portuguesa, dessa forma podendo escolher quais dos jogos se encaixam melhor para ministrar o conteúdo programado no plano de ensino. Conforme figura 03

Figura 03: Páginas de jogos.



Fonte: wordwall.net/pt/community/jogos-de-portugu%C3%AAs.

Todavia, não havendo um jogo com atividades específicas requeridas pelo professor, ele pode criar um jogo com recursos e questões que abrangem as habilidades e competências a serem alcançadas no seu plano de aula. A plataforma oferece uma diversidade de jogos conforme figura 04.

Figura 04: Tipos de jogos.



Fonte: wordwall.net/pt/create/picktemplate.

Portanto, possuir o conhecimento sobre as mídias digitais, possibilita ao professor transformar sua didática, com o uso das TDICs como meio de ensino, há maior engajamento por parte dos alunos e mediante o uso da gamificação no processo de ensino—aprendizagem os alunos desenvolvem habilidades e adquirem conhecimentos de forma participativa, autônoma e eficaz.

4.1. Resultados e discussões: As tecnologias como ferramenta de ensino de substantivos

A tecnologia está em constante processo de evolução e sabe-se da importância no contexto educacional. A partir das tecnologias digitais foi possível trazer diferentes formas de ensinar, como exemplo, as metodologias ativas, que ajudam em um ensino mais eficaz e divertido, assim, tornando-se a aula mais dinâmica e despertando a curiosidade do discente. Portanto, a gamificação pode ser uma das alternativas para o desenvolvimento de atividades interativas e eficazes no ensino e aprendizagem da gramática normativa, pois auxiliam no processo de formação do conhecimento (Cf. CORTELAZZO *et al.* 2018).

No ensino dos substantivos utilizamos o site *Wordwall*, uma plataforma gratuita para criação de atividades, na qual, propomos e aplicamos o modelo de gamificação no ensino de Língua Portuguesa voltado para a gramática com foco no conceito e classificações dos substantivos. O termo gamificação

[...] deriva da palavra gamification (jogo em Inglês) e representa a utilização de elementos dos jogos, com o intuito de engajar os envolvidos em um objetivo planejado. Na educação, ela funciona como uma ferramenta capaz de despertar interesse, aumentar a interação, desenvolver a criativ-

dade e promover a autonomia. Os jogos são ações que necessitam de decisões intelectuais. Eles podem ser classificados como jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. (RODRIGUES; PINTO; GOMES, p. 2)

Nesse sentido, apresentamos o modelo ativo da gamificação para o ensino aprendido de substantivos divididos em duas etapas: a primeira relacionada com os meios convencionais no qual foi ministrada aulas sem o uso da gamificação e tecnologias digitais no processo de ensino e a segunda com o uso da gamificação e meios tecnológicos como celulares, tablets, computadores, projetor e internet para a ministrar aulas. Por meio do site *Wordwall*, realizamos as atividades propostas, o ensino foi por meio de perguntas e respostas em forma de *Quiz* ao tema substantivo, conceito e classificação do substantivo (comum ou próprio, concreto ou abstrato, primitivo ou derivado, simples ou composto e coletivo.) segundo a gramática da língua portuguesa.

5. *Praticando*

A atividade gamificada foi realizada, na segunda aula, após as aulas convencionais, com o objetivo de investigar qual método mostra-se eficaz no processo de ensino–aprendizagem de gramática com foco no conceito e classificação dos substantivos. Essa abordagem foi aplicada no ensino ativo, na sala de aula, propondo o modelo de gamificação para o ensino de substantivos no 9º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professor João Alípio em Santa Inês-MA por meio de jogos educacionais. Conforme figura 05.

Figura 05: página inicial do jogo.



Fonte: Conceição e Fernandes (2022). Disponível em <https://wordwall.net/pt/resource/35325547/gram%C3%A1tica-classifica%C3%A7%C3%A3o-dos-substantivos>.

O modelo do jogo é intitulado “Abra a caixa”, no qual os alunos tiveram que escolher as caixas numeradas de 1 a 8 da forma que preferi-

ram e responderam ao *Quiz*, as questões sobre conceito e classificação dos substantivos. Conforme figura 06 e 07.

Figura 06: Tela inicial do Jogo Abra a Caixa.



Fonte: Conceição e Fernandes (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/35325547/gram%C3%A1tica-classifica%C3%A7%C3%A3o-dos-substantivos>.

Os estudantes escolheram as caixas clicando em um dos numerais, ao clicar em uma das caixas ela abriu e aparecer para eles uma questão de múltipla escolha sobre o tema substantivo, as questões contam com 4 respostas sendo 3 falsas e 1 verdadeira conforme figura 07.

Figura 07: Jogo abra a caixa.



Fonte: Conceição e Fernandes (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/35325547/gram%C3%A1tica-classifica%C3%A7%C3%A3o-dos-substantivos>.

Ao acertar o aluno passará para a próxima pergunta, até finalizar as 8 questões, ou o tempo programado para a atividade. Após finalizada a atividade será mostrado na tela a tabela de classificação com nomes, acertos e tempo de cada estudante. Conforme ilustrado pela figura 08.

Figura 08: Tabela de classificação.

Posição	Nome	Pontuação	Tempo
1o	Peiro	8	29.2
2o	Lari	8	29.3
3o	Ana Raia	8	33.7
4o	Rafael	8	37.4
5o	Sara	8	40.0
6o	Jaqueleine	8	41.4
7o	Thamires	8	47.9
8o	Jonas	8	50.3
9o	Larissa	8	50.6
10o	Eduardo	8	55.4

Fonte: Conceição; Fernandes e Silva, (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resouce/35305270/gram%c3%a1tica-classifica%c3%a7%c3%a3o-dos-substantivos>.

A classificação consistiu em tornar as atividades de ensino mais competitivas, pois o aluno que conseguiu responder de forma correta e em menor tempo teve uma classificação melhor, estimulando assim o processo de raciocínio rápido dos estudantes que além de responderem certo tendem a querer responder em menos tempo. O método da gamificação mostrou-se eficaz, pois os alunos mostraram-se motivados e interagiram ao longo das atividades gamificadas.

6. Considerações finais

Nesse trabalho compreendeu-se o campo de atuação da gamificação no ensino do substantivo, com a finalidade de propor um meio de ensino no âmbito escolar.

Observou-se que ensino baseado em jogos instiga o aluno a aprender, e perceber a relevância dos processos de ensino tecnológico e não apenas idealizar o conhecimento imutável e estático, e por meio da gamificação, termos então: “Uma das formas de desenvolvimento de conteúdos com jogos e já bastante antiga se baseia na competição entre dois ou mais grupos da sala.” (CORTELAZZO, 2018 p. 36). Destaca-se nas competências gerais da educação básica descrito na BNCC a quinta competência que diz:

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2017. p. 9)

Destarte, o uso das TIDCs em ambientes escolares está de acordo com as competências descritas na BNCC (2017) e visam desenvolver nos

alunos a capacidade para a resolução de problemas de forma autônoma, dando destaque ao seu protagonismo no processo de aprendizagem.

Por conseguinte, a utilização da gamificação mostrou-se eficaz quanto ao ensino de substantivos, sendo uma opção a ser utilizada pelos professores de língua portuguesa como método de ensino de substantivos, todavia observou-se a falta de conhecimento sobre o uso da gamificação como meio pedagógico, o corpo docente mostrou receio quando ao uso de tecnologias associado a educação o que nos revelou um atraso nas concepções e pensamentos dos professores que ainda optam pelo ensino tradicional nas aulas e atividades.

Por fim, há também falta de recursos e de suporte para os professores implementarem os métodos ativos, necessários para o ensino-aprendizagem dos estudantes. Desta forma conclui-se que o uso de jogos é um meio viável para o ensino de língua portuguesa, necessitando que haja conhecimento mais aprofundado sobre seu uso e implementação em sala de aula por parte dos professores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECHARA, Evanildo. *Moderna Gramática Portuguesa*. 38. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

BRASIL. MEC. *Base Nacional Comum Curricular*. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL, MEC. *Documento Curricular do Território Maranhense: para a Educação Infantil e o Ensino fundamental*. 1. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2019. 487p.

BRASIL. MEC. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação*, 1996. Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996.

CORTELAZZO, Luiz *et al.* *Metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem: para refinar seu cardápio metodológico*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

KENSKI, V. M. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus, 2012.

LUTZ, A.; NERY, M. C. R. Educação brasileira hoje: condições e contradições. *Revista do Seminário Educação*, v. 7, n. 1, p. 51-60, Cruz Alta, 2019.

MATTAR, J. *Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

RIBEIRO, Ana; VECCHIO, Pollyana. *Tecnologia digitais e Escola*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2020

RODRIGUES, Katiane Leal. PINTO, Suéli Barboza Costa. GOMES, Antônio Carlos. *A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa*. Trabalho de Conclusão de Curso, no formato de artigo, Vitória-ES, 2022. 33p.