

# Letramento digital dos alunos: a gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem em turmas dos primeiros anos do ensino médio integrado do Ifac

*Student's digital literacy: gamification as a strategy for teaching and learning in classes in the first years of Ifac's integrated high school*

Risonete Gomes Amorim  

[risonete.gomes@sou.ufac.br](mailto:risonete.gomes@sou.ufac.br)

Universidade Federal do Acre, Rio Branco, AC, Brasil.

Edilene da Silva Ferreira  

[edilene.ferreira@ifac.edu.br](mailto:edilene.ferreira@ifac.edu.br)

Instituto Federal do Acre, Rio Branco, AC, Brasil.

## Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo investigar como o uso das tecnologias digitais, pelo viés da gamificação, pode favorecer o ensino/aprendizagem da língua portuguesa nas turmas de ensino médio de primeiros anos do curso de Redes de Computadores do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – Ifac, a partir da visão dos docentes, buscando compreender a importância da utilização dessas metodologias ativas em sala de aula e, também, a contribuição dessas ações em favor do letramento digital dos alunos. Nesse sentido, considerando a era globalizada em que estamos inseridos, esta pesquisa é relevante quando nos propomos a trabalhar com a tecnologia digital que proporciona, a cada dia e para todos os setores da sociedade, mudanças significativas para o desenvolvimento social, intelectual e profissional do ser humano. Para fundamentar esta pesquisa, foi utilizado o seguinte embasamento teórico: Alves (2015), Kleiman (2007), Leffa (2014), Rojo (2012), Soares (2002), entre outros. A metodologia pensada é de cunho bibliográfico, possui caráter quali-quantitativo e foi realizada também por meio da pesquisa de campo com docentes do Ifac. Como instrumento para gerar os dados, utilizamos questionários, com perguntas abertas e fechadas. Os resultados apontam que a utilização da gamificação, apesar de ainda ser tímida, pode contribuir para o letramento digital dos estudantes.

**Palavras-chave:** Gamificação; Multiletramentos; Ensino; Tecnologia Digital.

## Abstract

*The present research aims to investigate how the use of digital technologies, through the lens of gamification, can favor the teaching/learning of the Portuguese language in the first-year high school classes of the Computer Networks course at the Institute of Education, Science and Technology of Acre – Ifac, from the perspective of the teachers. The goal is to understand the importance of using these active methodologies in the classroom, as well as the contribution of these*



10.23925/2318-7115.2024v45i2e64493



actions to the digital literacy of students. In this sense, considering the globalized era we are in, this research is relevant when we propose to work with digital technology that brings about significant changes for the social, intellectual, and professional development of individuals in all sectors of society. To support this research, the following theoretical framework was used: Alves (2015), Kleiman (2007), Leffa (2014), Rojo (2012), Soares (2002), among others. The methodology adopted is bibliographical, has a qualitative-quantitative nature, and it was also carried out through field research with Ifac teachers. Questionnaires with open and closed-ended questions were used as instruments to generate data. The results indicate that the use of gamification, although still modest, can contribute to the digital literacy of students.

**Keywords:** Gamification; Multiliteracies; Teaching; Digital Technology.

## 1. Introdução

Este artigo aborda uma questão fundamental no contexto educacional atual: o letramento digital dos alunos. Com o avanço das tecnologias, tornou-se essencial que os estudantes desenvolvam habilidades e competências relacionadas ao uso responsável e efetivo das ferramentas digitais. Nesse contexto, o texto se concentra em apresentar a gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem em turmas dos primeiros anos do Ensino Médio integrado do IFAC (Instituto Federal do Acre), a partir do ponto de vista dos docentes. Realizamos esta pesquisa considerando que essa metodologia ativa pode favorecer o aprendizado da leitura e da escrita nas aulas de língua portuguesa.

Nosso estudo, que utiliza como técnica de análise a Análise de Conteúdo (Bardin, 2011), enfatiza, inicialmente, a promoção do uso de tecnologias de forma lúdica e integrada ao currículo. O interesse por esse assunto se deu em virtude de o letramento digital e os multiletramentos serem incentivados por meio da praticidade e da dinamicidade que essas tecnologias proporcionam aos estudantes, preparando-os para uma participação mais ativa e crítica no mundo digital. Dessa forma, o texto apresenta uma análise das possíveis contribuições da gamificação no contexto educacional, destacando seus benefícios na formação de estudantes mais preparados para enfrentar os desafios da era digital.

As possibilidades de uso de tecnologias digitais no contexto educacional têm evoluído concomitantemente com a evolução da tecnologia. Diante disso, para fundamentação deste trabalho, alguns teóricos foram utilizados, a saber: Fadel e Ribas Ulbricht (2014), Takahashi, (2000), Kenski (2013), Alves (2015), Paiva (2015), Freire (2006), Valente (2018), Kleiman (1995), Rojo (2012) e Bacich; Morin (2018). Uma vez que se dedicam à área de ensino e de aprendizagem em relação ao uso das tecnologias digitais, letramento e multiletramentos, esses autores concordam

que se tornou imprescindível que o ambiente escolar seja um espaço em que a utilização das tecnologias aconteça da mesma forma como tem ocorrido nas demais práticas sociais, proporcionando tanto aos alunos quanto a toda comunidade escolar uma aprendizagem significativa. Metodologias e abordagens que colocam o aluno como centro do processo de aprendizagem e que desempenham um papel importante na construção do conhecimento são perspectivas promissoras no ensino contemporâneo. Nesse sentido, na perspectiva da utilização de estratégias inovadoras e que vão além dos métodos tradicionais de instrução é que surgem as Metodologias Ativas (MA). Segundo Bacich; Moran (2018),

Metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas, diferenciadas. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, blended, com muitas possíveis combinações (Bacich; Moran, 2018, p. 13).

Segundo os autores, estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real estão cada vez mais presentes nas escolas e, dentre elas, destacam-se a linguagem de jogos e as aulas desenvolvidas pelas mecânicas dos jogos (gamificação). Os elementos de jogos podem ser integrados em abordagens ativas, tornando as atividades de aprendizagem mais atrativas e dinâmicas.

A gamificação consiste em aplicar elementos e mecânicas de jogos em atividades não relacionadas a jogos, com o objetivo de engajar e motivar os alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo (Fadel e Ribas Ulbricht, 2014). O texto explora como essa abordagem pode contribuir para o desenvolvimento dos multiletramentos enquanto capacidade de lidar com variadas formas de linguagens na sociedade.

Rojo (2012) afirma que o trabalho com os multiletramentos pode envolver ou não o uso das novas tecnologias. Todavia, é imprescindível que se parta das “culturas de referência” dos estudantes. Isso deve ser enfatizado considerando que em nossa sociedade circulam infinitas possibilidades de textos, discursos e múltiplas linguagens que permeiam essas culturas.

A citação de Rojo (2012) destaca a ideia de que o trabalho com os multiletramentos, que se refere à habilidade de lidar com diferentes formas de comunicação e linguagens em um mundo diversificado, pode incluir ou não o uso de novas tecnologias. No entanto, o ponto relevante é a necessidade de começar a partir das "culturas de referência" dos estudantes. Essas culturas incluem uma variedade de textos, discursos e linguagens que permeiam o cotidiano dos alunos.

Ao considerar as "culturas de referência", o objetivo é incorporar as experiências e contextos de vida dos estudantes no processo educacional.

A compreensão das múltiplas possibilidades de textos e linguagens presentes nas culturas dos estudantes, na era digital e nas tecnologias da comunicação e informação é essencial para um ensino mais eficaz e relevante. Isso implica em uma abordagem pedagógica que reconheça e integre a diversidade cultural, levando em conta a complexidade das formas de expressão que os alunos encontram em seu ambiente social.

No que diz respeito ao uso das tecnologias, é válido mencionar o conceito de alfabetização digital, uma abordagem pedagógica que em seu sentido mais básico, diz respeito à capacidade de utilizar as ferramentas tecnológicas e compreender suas funcionalidades básicas. Trata-se do aprendizado do uso de computadores, smartphones, navegadores, aplicativos e outras tecnologias digitais. Esse tipo de alfabetização é o primeiro passo para que as pessoas possam acessar informações, comunicar-se e realizar tarefas cotidianas no mundo cada vez mais digitalizado em que vivemos (Takahashi, 2000).

A alfabetização e o letramento digital (Soares, 2002) são dois conceitos fundamentais no contexto educacional atual, uma vez que refletem a importância da habilidade de ler e escrever em meio às novas tecnologias e linguagens digitais. Ambos são complementares e essenciais para o desenvolvimento de sujeitos capacitados a interagir de forma crítica e consciente no mundo digital.

Por outro lado, segundo Soares (2002), o letramento digital vai além da mera operação das ferramentas tecnológicas. Ele envolve a compreensão crítica do universo digital, incluindo a capacidade de avaliar fontes de informação, discernir entre informações verdadeiras e falsas, e entender as implicações éticas e sociais do uso da tecnologia. O letramento digital também abrange a habilidade de produzir conteúdo de qualidade, participar de debates e interações online de forma responsável e respeitosa, bem como utilizar as mídias digitais de maneira criativa e construtiva.

Nesse sentido, é essencial que a educação se adapte às demandas da era digital, incorporando o letramento digital e suas práticas ao currículo escolar. É fundamental que as instituições de ensino preparem seus alunos não apenas para a utilização das ferramentas tecnológicas, mas também para que eles se tornem cidadãos críticos, capazes de lidar com a vasta

---

quantidade de informações disponíveis online e de contribuir positivamente para a sociedade digital.

A intersecção entre a alfabetização e o letramento digital é relevante, pois possibilita o acesso ao conhecimento, a comunicação, a participação social e a inclusão digital. Além disso, o letramento digital prepara os sujeitos para enfrentar os desafios e as oportunidades de um mundo em constante transformação, onde a tecnologia exerce um papel cada vez mais central em todas as esferas da vida.

Portanto, a alfabetização e o letramento digital caminham juntos como pilares essenciais na formação de cidadãos preparados para a sociedade contemporânea. A educação deve promover um ambiente propício para que os alunos desenvolvam habilidades tecnológicas e competências críticas, a fim de que possam navegar com segurança e autonomia no vasto oceano de informações e possibilidades proporcionadas pela era digital.

A partir dessas concepções, para realização desta pesquisa, foram aplicados dois questionários: um para 40 alunos da turma de primeiro ano do curso Técnico Integrado ao Médio em Redes de Computadores do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC), e outro para 06 professores da área de Língua Portuguesa. Os questionários apresentavam 18 e 13 questões, respectivamente, de múltipla escolha e discursivas. Embora a pesquisa tenha sido aplicada a estudantes e professores, neste artigo, especificamente, apresentamos apenas as repostas destes últimos, considerando que iremos apresentar o seu ponto de vista acerca do processo de ensino e aprendizagem com ênfase na utilização da gamificação para promoção do letramento digital.

Este artigo está dividido em cinco partes: esta primeira, de introdução, e a segunda, que apresenta a fundamentação teórica, na qual apresentamos os principais teóricos que embasam a discussão. Na terceira parte, expusemos a metodologia utilizada para geração dos dados e análise. Na quarta seção, expusemos os principais resultados, discussões e inferências realizadas a partir dos dados produzidos até o momento. Por fim, apresentamos algumas considerações acerca da pesquisa.

## 2. Fundamentação teórica

A inserção cada vez mais profunda das tecnologias digitais na sociedade contemporânea tem transformado radicalmente a forma como nos comunicamos, interagimos e aprendemos. No contexto educacional, o uso dessas ferramentas tem se tornado uma realidade indispensável, pois proporciona uma série de oportunidades e desafios para a formação e a transformação dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido Kenski (2012), explica que:

[...] um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Abrir-se para as novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica, é o desafio a ser assumido por toda a sociedade (Kenski, 2012, p. 41).

Inicialmente, é essencial destacar que a formação dos sujeitos, tanto alunos quanto educadores, não se resume apenas ao domínio técnico das tecnologias digitais, mas também à compreensão crítica do seu potencial e dos impactos que elas podem gerar em diversas áreas da vida. O desenvolvimento de habilidades tecnológicas é apenas o ponto de partida para a exploração criativa e significativa das ferramentas digitais no ambiente educacional. Segundo Kenski (2013, p. 64): “A escola precisa garantir aos alunos-cidadãos a formação e a aquisição de novas habilidades, atitudes e valores, para que possam viver e conviver em uma sociedade em permanente processo de transformação”.

A afirmação de Kenski (2013) destaca que vivemos em um mundo dinâmico e em contínua evolução, onde as transformações sociais, tecnológicas e culturais são constantes. Nesse contexto, a escola tem o papel crucial de preparar os alunos para lidar com essa realidade em mutação, capacitando-os a se adaptar, aprender e se desenvolver ao longo da vida. Ao mencionar a formação de novas habilidades, o autor destaca a necessidade de a educação ir além dos conteúdos tradicionais e se voltar para o desenvolvimento de competências relevantes para a sociedade contemporânea. Isso inclui habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, trabalho em equipe, comunicação eficaz, competência digital, entre outras.

Ao utilizar as tecnologias digitais como recursos pedagógicos, os sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem podem experimentar um aumento significativo no engajamento e motivação. Jogos educacionais, aplicativos interativos e plataformas de

aprendizagem online são exemplos de como a utilização adequada dessas tecnologias pode tornar a jornada educacional mais dinâmica, atraente e personalizada. Conforme Alves (2015, p. 2).

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de Power-Point intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones (Alves, 2015, p.2).

A autora destaca a necessidade de repensar as práticas educacionais, buscando integrar a tecnologia de forma significativa ao processo de aprendizagem. A evolução tecnológica proporciona oportunidades para tornar a educação mais dinâmica, personalizada e alinhada aos interesses e habilidades dos alunos. É fundamental que os educadores sejam abertos a explorar e incorporar novas abordagens pedagógicas que aproveitem o potencial da tecnologia para enriquecer a experiência educacional dos estudantes.

Além disso, a formação e a transformação dos sujeitos no contexto do uso das tecnologias digitais abrem portas para a construção de novos cenários de aprendizagem, nos quais a colaboração, a interação e a conectividade se tornam elementos-chave. Por meio de recursos como fóruns de discussão, videoconferências e redes sociais educacionais, os estudantes têm a oportunidade de participar ativamente da construção do conhecimento, compartilhar ideias, experiências e perspectivas, enriquecendo o aprendizado coletivo.

Entretanto, é importante reconhecer que a transformação dos sujeitos no uso das tecnologias digitais também implica enfrentar desafios. A superação de barreiras como a resistência à mudança, a falta de formação adequada dos educadores e a questão da desigualdade no acesso às tecnologias são obstáculos que precisam ser abordados para garantir uma integração efetiva e inclusiva dessas ferramentas no processo educacional.

A comparação entre a velocidade de evolução da tecnologia e a abordagem pedagógica tradicional, exemplificada pelas "apresentações de PowerPoint intermináveis", é muito relevante. A autora chama a atenção para o fato de que a tecnologia avança em ritmo acelerado, proporcionando novas ferramentas e recursos que podem enriquecer a experiência de aprendizagem dos alunos. No entanto, muitas vezes, a educação tende a resistir às mudanças, mantendo práticas obsoletas que não se alinham às expectativas e interesses dos estudantes.

Temos que ter uma visão profunda e significativa sobre o propósito da educação e o papel que ela deve desempenhar na formação dos indivíduos. É necessário entender a importância de uma educação que não apenas transmita conhecimentos, mas que também empodere os estudantes, permitindo que se tornem sujeitos ativos em suas próprias vidas e na sociedade como um todo. Segundo Freire (2006),

é preciso que a educação esteja - em seu conteúdo, em seus programas e em seus métodos - adaptada ao fim que se persegue: permitir ao homem chegar a ser sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer com os outros homens relações de reciprocidade, fazer a cultura e a história [...] uma educação que liberte, que não adapte, domestique ou subjugué (Freire, 2006, p. 45).

Nesse sentido, o autor enfatiza a necessidade de adaptar a educação ao fim desejado. Ou seja, os conteúdos, programas e métodos educacionais devem ser concebidos de forma a possibilitar que os estudantes atinjam seus potenciais plenos como seres humanos. Essa perspectiva reconhece a singularidade de cada indivíduo, respeitando suas características, habilidades e aspirações únicas. Nesse viés, instigar os alunos a pensar criticamente, a questionar e a buscar soluções para os problemas sociais e ambientais que enfrentamos é o tema norteador do nosso trabalho.

As práticas sociais dos alunos na contemporaneidade são temas fundamentais para compreendermos a relação entre a educação e o contexto sociocultural em que os estudantes estão inseridos. Estudos que vão além da simples capacidade de ler e escrever, englobando as habilidades de compreender, interpretar e utilizar a linguagem escrita de forma efetiva em diferentes contextos sociais são destaques nessa compreensão. Nesse sentido, é importante considerar as diferentes práticas sociais em que os alunos estão envolvidos no cotidiano, tanto dentro como fora da escola. As interações familiares, as relações de amizade, a participação em grupos sociais, o consumo de mídia, entre outras atividades, molda as experiências e os conhecimentos dos estudantes.

Para que a educação seja significativa e alinhada com as práticas sociais dos alunos na contemporaneidade, é necessário promover uma abordagem pedagógica que reconheça e valorize a diversidade de saberes e experiências trazidos pelos estudantes para a sala de aula. Os conteúdos curriculares devem ser contextualizados, conectando-se com a realidade e os interesses dos alunos, para que eles possam perceber a relevância e a aplicabilidade do que estão aprendendo em suas vidas.

É também fundamental incentivar a participação ativa dos alunos nas atividades educacionais, estimulando a colaboração, o diálogo e o protagonismo estudantil. A educação deve ser um espaço de construção coletiva do conhecimento, onde os alunos se sintam motivados a compartilhar suas perspectivas, questionar, debater e contribuir para o aprendizado mútuo. Essas práticas pedagógicas ativas têm como objetivo envolver os alunos de forma mais significativa, fazendo com que eles se sintam motivados a aprender e a participar das atividades propostas. Ao serem estimulados a resolver problemas, trabalhar em grupo, realizar pesquisas, debates e outras atividades práticas, os estudantes desenvolvem habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para a vida.

Segundo Valente (2018), as metodologias ativas são práticas pedagógicas em que o foco do processo de ensino e aprendizagem é o aluno, que assume uma postura mais participativa, assim, “o fato de elas serem ativas está relacionado com a realização de práticas pedagógicas para envolver os alunos, engajá-los em atividades práticas nas quais eles sejam protagonistas da sua aprendizagem” (Valente, 2018, p. 28). Nas metodologias ativas, o estudante deixa de ser um mero receptor passivo de informações, e passa a assumir uma postura mais participativa e responsável por sua aprendizagem. Ele é incentivado a ser o protagonista do processo, envolvendo-se em atividades práticas que o desafiem, estimulem sua curiosidade e o levem a construir conhecimento de forma mais autônoma.

As atividades interativas e colaborativas das metodologias ativas proporcionam oportunidades para que os alunos pratiquem a escrita de forma autêntica, comunicando suas ideias, refletindo sobre os temas estudados e participando de debates e discussões, favorecendo o letramento desses estudantes. Kleiman (1995, p. 18) define letramento “como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, como sistema simbólico e como tecnologia, em contextos específicos para objetivos específicos.” Segundo a autora (2005, p. 5), letramento “é um conceito criado para referir-se aos usos da língua escrita não somente na escola, mas em todo lugar. Porque a escrita está por todos os lados”.

O letramento é uma competência crítica na sociedade contemporânea, na qual o acesso à informação e à comunicação escrita são fundamentais para a participação plena na vida social, política e econômica. Compreender a multiplicidade de linguagens que nos cercam e que nos

desafiam a cada dia é o que permite destacar os multiletramentos. Em relação a essa questão, Rojo (2012)

aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica (Rojo,2012, p.13).

A contemporaneidade é marcada pela proliferação de diferentes meios de comunicação e plataformas digitais que utilizam múltiplas linguagens e recursos semióticos para transmitir mensagens. Os textos que constituem essa comunicação vão além do formato tradicional escrito e englobam imagens, vídeos, áudios, emojis, gifs, entre outros recursos. Essa multiplicidade semiótica traz novos desafios para a compreensão e interpretação de mensagens, exigindo dos indivíduos competências múltiplas de leitura e interpretação. Rojo (2012, p.36) afirma que

[a] escola ainda se restringe ao texto impresso e não prepara o aluno para a leitura de textos em diferentes mídias. É de suma importância que a escola proporcione aos alunos o contato com diferentes gêneros. [...] Ela também pode incorporar cada vez mais o uso das tecnologias digitais para que os alunos e os educadores possam aprender a ler, escrever e expressar-se por meio dela (Rojo, 2012, p.36).

Em geral, os estudantes têm uma afinidade natural com as novas tecnologias, pois cresceram em uma era digital e estão acostumados a utilizar smartphones, tablets, computadores e outras ferramentas digitais em seu dia a dia. Essa familiaridade torna as tecnologias digitais atrativas e envolventes para eles, o que pode resultar em um maior engajamento nas atividades educacionais que as utilizam. O engajamento dos alunos com as novas tecnologias digitais é uma realidade cada vez mais presente nas salas de aula e na vida estudantil. A crescente disponibilidade de dispositivos móveis, o acesso à internet e os recursos digitais têm transformado a forma como os alunos se relacionam com o conhecimento e o processo de aprendizagem.

Esse engajamento dos alunos com as novas tecnologias digitais é uma oportunidade valiosa para tornar a educação mais atrativa, dinâmica e alinhada com a realidade contemporânea. Ao aproveitar as vantagens das tecnologias, os educadores podem potencializar a aprendizagem e preparar os alunos para enfrentarem os desafios do mundo digital, desenvolvendo habilidades essenciais para o século XXI. No entanto, é necessário planejamento, formação docente e atenção às questões de inclusão para que essa integração seja efetiva e significativa para todos os estudantes.

---

Nesse sentido, pesquisar sobre a utilização de novas tecnologias digitais em sala de aula, como estratégia para favorecer o ensino e a aprendizagem da disciplina de Língua Portuguesa é o que nos incentiva, enquanto profissionais da área educacional, a buscar novas metodologias que se baseiam em desempenhar um papel ativo na integração das tecnologias ao currículo, planejando atividades que promovam a reflexão crítica, o pensamento criativo e a solução de problemas. Dessa forma, o interesse pelo uso da gamificação como fonte de pesquisa para buscar alternativas que garantam a inclusão digital e a participação de todos os estudantes no intuito de criar situações de aprendizagem autênticas e relevantes, que incentivem os alunos a buscar soluções criativas e a aplicar o conhecimento de forma prática é o que norteia nossa pesquisa.

Segundo Kapp (2012), “Gamificação é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.” A gamificação é uma estratégia que utiliza elementos e mecânicas de jogos para engajar as pessoas, motivá-las a agir, promover a aprendizagem e resolver problemas. Essa abordagem é cada vez mais reconhecida e utilizada no campo da educação, pois aproveita o potencial do design de jogos para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz.

É importante destacar que a gamificação deve ser utilizada de forma equilibrada e contextualizada. Ela não substitui completamente outras abordagens pedagógicas, mas pode ser uma valiosa ferramenta complementar. O sucesso da gamificação na aprendizagem depende de um planejamento adequado, da consideração das necessidades e interesses dos alunos e do alinhamento com os objetivos educacionais.

Além disso, a gamificação pode promover o desenvolvimento de habilidades importantes, como pensamento crítico, colaboração, resolução de problemas e perseverança. Por meio dos desafios e recompensas presentes na gamificação, os estudantes são incentivados a persistir, superar obstáculos e buscar o aprimoramento contínuo.

Sendo assim, podemos considerar que promover o letramento digital, a partir da utilização de uma metodologia ativa, como a gamificação, pode possibilitar aos estudantes o acesso às múltiplas linguagens que permeiam as práticas sociais. Por meio dessa relação, é possível suprir as necessidades de ensinos desses estudantes, possibilitando também o exercício de sua cidadania e pensamento crítico.

### 3. Metodologia

O objetivo desta pesquisa é investigar como o uso das tecnologias digitais, pelo viés da gamificação, pode favorecer o ensino/aprendizagem da língua portuguesa nas turmas de ensino médio de primeiros anos do curso de Redes de Computadores do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre – IFAC, a partir da visão dos docentes, buscando compreender a importância da utilização dessas metodologias ativas em sala de aula, como também da contribuição dessas ações em favor do letramento digital dos alunos. A pesquisa é de caráter qualitativo e foi realizada por meio de um estudo de caso (PAIVA, 2019), buscando compreender as percepções, experiências e opiniões dos participantes em relação ao tema proposto.

A pesquisa teve como participantes 06 professores da área de Língua Portuguesa. O convite foi feito mediante a apresentação do projeto de pesquisa e do Termo de Consentimento Livre e esclarecido (TCLE). Por meio desses documentos, os participantes consentiram o preenchimento dos questionários e aceitaram o convite para participação na pesquisa.

Foi utilizado como instrumento de geração de dados um questionário online, com treze questões, elaborado no Google Forms, e enviado para os docentes por e-mail. O questionário continha perguntas abertas e fechadas sobre suas práticas de ensino relacionadas ao uso de tecnologias digitais, desafios e benefícios observados no uso dessas ferramentas, bem como sua opinião sobre a importância do letramento digital para os alunos. Conforme constava no projeto de pesquisa e seguindo os procedimentos éticos, foi garantido o anonimato dos participantes, e os dados foram tratados de forma confidencial.

A análise foi realizada por meio da técnica da Análise de Conteúdo, segundo Bardin (2016). Desse modo, seguimos os passos que a autora aponta como necessários para a realização da análise. Primeiramente, realizamos a pré-análise, etapa na qual se realiza uma leitura flutuante e a seleção do material que se considera relevante. Posteriormente, realizamos a exploração do material, na qual estabelecemos as categorias, as unidades de registro e selecionamos as unidades de contexto que seriam utilizadas para cada uma. Por fim, realizamos tratamento dos resultados obtidos e a interpretação, por meio das inferências. Essa etapa consiste na análise propriamente dita. É válido mencionar que definimos 02 categorias, mas, neste artigo, apresentaremos apenas

---

uma delas: “efeitos/resultados da utilização dos jogos digitais no contexto da gamificação das atividades nas aulas de língua portuguesa”, a qual emergiu a partir da leitura dos dados obtidos.

#### 4. Resultados e discussões

Conforme supramencionado, os dados da pesquisa foram gerados por meio da aplicação de um questionário analisado por meio da técnica da Análise de Conteúdo (Bardin, 2016). Apresentamos os resultados de apenas uma categoria, definida a partir das respostas dos docentes, em busca de temas e padrões emergentes. Uma possível limitação desta pesquisa é a representatividade da amostra, uma vez que se restringe a um grupo pequeno de docentes que ministram uma disciplina específica. Além disso, por ser uma pesquisa qualitativa, os resultados podem não ser generalizáveis para outras populações ou contextos educacionais. No entanto, os dados coletados poderão fornecer *insights* valiosos sobre a percepção dos professores em relação ao letramento digital e ao uso das tecnologias digitais na educação.

Com base nas perguntas do questionário docente, as quais fazem referência à utilização de recursos tecnológicos em sala de aula, foi possível detectar uma divisão em relação às respostas sobre a frequência em utilizar recursos tecnológicos. A primeira questão foi a seguinte: Qual a frequência com que costuma utilizar recursos tecnológicos nas aulas de língua portuguesa? Em específico a essa questão somente 04 docentes responderam, sendo que dois afirmaram que utilizam as tecnologias pelo menos uma vez ao mês e os outros dois afirmaram que utilizam-nas uma vez a cada semana, e o outro faz uso desses recursos uma vez a cada quinze dias.

Com base nas afirmações dos docentes, observamos que o uso das tecnologias digitais pelos docentes já é algo evidente. Contudo, ainda é necessário ampliar essa utilização, pois as tecnologias digitais estão cada vez mais presentes nas vidas dos estudantes. Diante disso, podemos afirmar, conforme Moran (2000, p. 27), que ensinar “com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”.

Conforme observamos, esses dados nos possibilitam uma reflexão sobre estarmos prontos ou não para mudanças de padrões de ensino adquiridos ao longo das décadas, em que muitos estão dispostos a enfrentarem a transformação em relação a uma visão conservadora da

educação já outros nem tanto. Além disso, é importante destacar que implementar no fazer pedagógico recursos tecnológicos que auxiliem o processo de ensino e aprendizagem é um passo significativo na integração para que os recursos metodológicos sejam ressignificados.

Ainda sobre a utilização de recursos tecnológicos, tema de suma relevância para a pesquisa em questão, destacamos também a pergunta de número cinco: Caso tenha adotado os recursos tecnológicos, o que motivou a fazê-lo? Tentar tornar as aulas mais atrativas foi a resposta mais utilizada pelos professores que responderam com duas citações, pois nessa questão em específico somente três docentes realizaram o preenchimento do questionário, e uma resposta baseou-se na facilidade de apresentação de conteúdo.

Outra abordagem destacada nas perguntas aos docentes de Língua Portuguesa está na questão que aborda quais os meios alternativos mais utilizados para estimular os alunos durante as aulas. Na questão foram elencadas algumas alternativas como: Dinâmicas, jogos, debates, dentre outros recursos tecnológicos. Nesse quesito, somente quatro docentes responderam, descrevendo cada um as principais estratégias metodológicas utilizadas por eles em suas aulas. A primeira resposta destacava os meios alternativos utilizados para estimular os alunos durante as aulas, debates, vídeos e músicas. A segunda está descrita apenas como Dinâmicas, sem especificar quais. O terceiro resultado obtido ressaltou o trabalho em equipe, pesquisa e diálogo, buscando mediar a construção de conhecimento. A última resposta discorreu sobre a utilização de Tablet para a exposição de vídeos, áudio, jogos e imagens. A referência aos jogos, pode anunciar que a gamificação se faz presente nas aulas dos docentes.

Nesse sentido, observamos como é essencial tal temática, pois saber como, por que e para que fins se deve utilizar esses meios é um modo para extrair toda a valiosa contribuição que as novas tecnologias implementam ao ensino e à aprendizagem no contexto escolar. Dessa forma, apropriar-se de novos métodos para facilitar a forma de ensinar e conseqüentemente o processo de aprendizagem por meio do aluno é um caminho a ser trilhado nas metodologias dos profissionais da área educacional. Nessa perspectiva, Freire (1983), salienta que:

Quanto mais se problematizam os educandos como seres no mundo e com o mundo, tanto mais se sentirão desafiados. Tanto mais desafiados, quanto mais obrigados a responder ao desafio. Desafiados, compreendem o desafio com um problema em suas conexões com outros, num plano de totalidades e não como algo petrificado, a compreensão resultante tende a tornar-se crescentemente crítica, por isso cada vez mais desalienados. (Freire, 1983, p.80).

Desse modo, desafiar os estudantes a pensar criticamente sobre o mundo, suas conexões com ele e as interações com os outros é um passo significativo e estimulante na compreensão de aspectos considerados mais complexos na chamada cultura digital. Esse processo de desafio e reflexão leva a um desdobramento mais profundo e a uma sensação de maior conexão e engajamento com o mundo, diminuindo assim a sensação de alienação.

### **Considerações Finais**

A temática do letramento digital dos alunos e a sua relação com a gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem tem demonstrado ser um campo de estudo promissor e relevante para o contexto educacional contemporâneo. Nesta fase de análise, já é possível vislumbrar algumas considerações que apontam para o potencial da gamificação em contribuir para o desenvolvimento de habilidades de multiletramento dos alunos do primeiro ano do Ensino Médio Integrado do IFAC.

Com base na análise dos dados fornecidos pelos professores participantes da pesquisa, é evidente que a adoção de recursos tecnológicos no ambiente educacional foi motivada principalmente pelo desejo de tornar as aulas mais atrativas para os alunos. A resposta mais comum indicou que os professores utilizam tecnologia, como debates, vídeos, jogos, músicas e dinâmicas, para estimular o interesse dos alunos durante as aulas. Além disso, a facilidade de apresentação de conteúdo também foi citada como uma razão para adotar esses recursos tecnológicos.

Em relação às estratégias metodológicas utilizadas em sala de aula, os docentes pesquisados empregam uma variedade de técnicas para promover a aprendizagem dos alunos. Metodologias alternativas, como debates, vídeos e músicas, foram amplamente utilizados para criar um ambiente educacional envolvente. Além disso, dinâmicas foram mencionadas, embora não tenham sido especificadas, indicando a diversificação das atividades em classe. O trabalho em equipe, pesquisa e diálogo foram destacados como abordagens que visam mediar a construção do conhecimento, promovendo a participação ativa dos alunos no processo educacional. A utilização de tablets, com vídeos, áudio e imagens também foi mencionada como uma estratégia para enriquecer o conteúdo apresentado em sala de aula.

Dessa forma, é importante destacar que os professores adotam os recursos tecnológicos principalmente para tornar as aulas mais interessantes e envolventes para os alunos. Além disso, as estratégias metodológicas variadas, que incluem atividades dinâmicas, trabalho em equipe e o uso de dispositivos como tablets foram empregadas para criar um ambiente de aprendizado estimulante e participativo. Essas abordagens refletem o compromisso dos educadores em proporcionar uma experiência educacional rica e significativa, promovendo não apenas a transmissão de conhecimento, mas também o desenvolvimento das habilidades e capacidades dos alunos.

É necessário ressaltar a utilização dos jogos na sala de aula ainda não é muito evidente, pelo menos a partir dos dados produzidos. É preciso considerar também que nem todos têm afinidade com a gamificação, uma vez que sua inserção no contexto educacional depende de um planejamento pedagógico cuidadoso e da formação adequada dos professores. A integração da gamificação às práticas de ensino deve ser pautada por objetivos educacionais claros e alinhados com os currículos escolares, garantindo que os jogos e atividades gamificadas contribuam efetivamente para o desenvolvimento das competências esperadas.

A maioria dos professores pesquisados respondeu afirmativamente sobre a utilização de recursos tecnológicos em sala de aula. A utilização desses recursos não apenas enriquece o processo educacional, mas também prepara os alunos para um futuro digital e globalizado, é um considerável estímulo para incorporar metodologias ativas como a gamificação, proporcionando aos alunos as habilidades e o conhecimento necessários para prosperar em um mundo cada vez mais digital.

Diante das considerações apresentadas, fica evidente que o letramento digital dos alunos e a gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem têm o potencial de contribuir para o processo de multiletramento. No entanto, é necessário avançar na investigação, aprofundando o estudo para compreender melhor os impactos e benefícios dessa abordagem educacional inovadora no contexto específico das turmas dos primeiros anos do Ensino Médio Integrado do IFAC.

## Referências

ALVES, Flora. Gamification - **como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática**. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

---

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2018.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural : São Paulo. 2014

FREIRE, Paulo. & HORTON, Myles. **O caminho se faz caminhando: conversas sobre educação e mudança social**. 4 ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 2003.

KENSKI, Vani. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

KAPP, Karl. (2012) **The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer. Hoboken, NJ.

KLEIMAN, Ângela. B. **Letramento e suas implicações para o ensino de Língua Materna**. Signo. Santa Cruz, v. 32 n. 53, p. 1-25, dez. 2007.

LEFFA, Vilson. **Produção de Materiais para o Ensino de Línguas na Perspectiva do Design Crítico**. In: TAKAKI, Nara Hiroko; MONTE MOR, Walkyria. (Org.). Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/linguagens. Campinas: Pontes Editores, 2017, p. 243-265.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 201.

MORAN, José. **Contribuição das tecnologias para uma educação inovadora**. In ESPÍRITO SANTO, J. A; ANDRÉ, B. P. O Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC's no Ensino de Língua Portuguesa. II CONINTER – Congresso Internacional Interdisciplinar em Sociais e Humanidades Belo Horizonte, de 8 a 11 de outubro de 2013.

ROJO, Roxane. **Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola**. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade**: Campinas, vol.23, n.81, p.143-160, dez. 2002.

TAKAHASHI, Tadao. (org.). **Sociedade da Informação no Brasil**: Livro Verde. Brasília: MCT, 2000