

Letramento digital: uma proposta de ensino literário em ambiente gamificado – Kahoot

*Gleison da Silva Collares
Gisiane Grigoletto Binotto
Fabio Firmo
Celiney Tavares Santos*

DOI: [10.47573/aya.5379.2.68.14](https://doi.org/10.47573/aya.5379.2.68.14)

RESUMO

Visando atender as necessidades do atual sistema de ensino criou-se uma sequência didática gamificada empregando as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como ferramenta essencial no ensino de língua portuguesa. O estudo propõe a ampliação da comunicação entre discente e docente motivando o processo cognitivo e incorporando a teoria conectivista no ensino contemporâneo, assim, uni-se tecnologia e educação. A sequência didática utiliza o App – Kahoot – como estratégia eficaz e prazerosa no desenvolvimento de competências, em especial, de leitura e compreensão textual. A metodologia empregada concretiza a teoria e torna possível sua realização no cotidiano escolar. A aprendizagem on-line é uma realidade e já apresenta resultados impactantes. Descritores: Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs); Ensino; Sequência Didática; Gamificação.

Palavras-chave: TICs. estudo. aprendizagem.

INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) invadiram o contexto educacional, adentraram as salas de aula sem pedir licença mudando o cenário educacional, substituíram o quadro e o giz por celulares, tablets e computadores, ferramentas que devem ser empregadas para apoiar a prática pedagógica contribuindo para o equilíbrio da desigualdade social.

O planejamento, sob o título de “Letramento digital: uma proposta de ensino literário em ambiente gamificado”, estrutura uma sequência didática, utilizando a Gamificação no ambiente de aprendizagem denominado Kahoot adaptadas à demanda do currículo como atividade cooperativa, motivadora e autônoma. Em especial por utilizar as tecnologias aplicadas à educação, à gamificação como fonte de aprendizado e conhecimento na compreensão de diversos tipos textuais com o objetivo de aprender mais e melhor na construção do conhecimento.

A sequência didática no Kahoot será aplicada para os estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental Anos Finais, no estado do Rio Grande do Sul. Participarão da atividade adolescentes com idade entre 13 a 15 anos. O grupo será formado por 24 alunos, brasileiros. A atividade literária ocorrerá no período de 13/11/2021 a 17/11/2021, envolvendo o componente de Língua Portuguesa, na Área das Linguagens e suas Tecnologias.

REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia em uma definição mais contemporânea se traduz como “ferramentas tecnológicas digitais que facilitam a comunicação e informação que possibilitam o acesso e a interconexão com as fontes on-line”. (Unesco, 2005, Baelo e Canton 2009), entendemos também como um conjunto de conhecimentos científicos e técnicos que nos permite a resolução de problemas principalmente no campo educacional. Nesse sentido que a proposta de aprendizagem para alunos do Ensino Fundamental no contexto das tecnologias aplicadas à Educação, utiliza a gamificação, como atividade motivadora, autônoma em especial por utilizar esses recursos como fonte de aprendizado e conhecimento na compreensão de diversos tipos textuais.

As TICs provocaram várias mudanças na prática educacional, principalmente, na forma de planejar, e utilizar os recursos tecnológicos desafiando professores e estudantes na promoção da aprendizagem. O Conectivismo surge neste contexto ampliando os recursos educacionais favorecendo o desempenho e a qualidade do ensino. Esta teoria sugerida por George Siemens e Steven Downes (2004), propõe que o conectivismo integre princípios explorados pelas teorias do caos, das redes, da auto-organização e da complexidade na construção de conexões pessoais e globais.

As TICs e a educação devem ser vistas com otimismo, pois ambas colaboram com o desenvolvimento dos alunos, e de toda a comunidade escolar. Vale salientar que se estabelece como uma importante ferramenta de ensino e aprendizagem, aprimora o trabalho docente, permitindo-o conscientizar-se do seu papel de mediador do conhecimento, e os alunos a se colocar no papel de pesquisadores do conhecimento focado no processo de aprender a aprender e na aprendizagem cooperativa.

O jogo possibilita o resgate da brincadeira, o retorno da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, favorece a imaginação, a socialização. É o momento de explorar o mundo e interagir com a cultura. É nesse ambiente de aprendizagem que o estudante internaliza a importância das regras na vida social desenvolvendo as múltiplas inteligências. Conforme afirma Álvarez, “aprender por meio de ambientes trata-se de conectar conscientemente, formal ou não formal, com o aprendizado inconsciente, ou informal”. Mediante os recursos tecnológicos apresentados.

Além de estabelecer regras, limites para condutas e ações empregadas pelos estudantes que servirão de referencial para a vida em sociedade. Nesse caso o ambiente de aprendizagem consiste em um modelo que implica uma mudança de atitude, construir aprendizagem a partir de uma rede de relações que se modifica a partir dos próprios interesses. Um ambiente de aprendizagem conta com as ferramentas onde se pode acessar, transformar e relacionar-se com os outros.

Nesta proposta de atividade literária a partir do trabalho com ferramentas digitais para a comunicação social, a escolha da gamificação, como atividade motivadora, autônoma, favorece aos estudantes um trabalho colaborativo e cooperativo do conectivismo, são resgatadas as redes de aprendizagem e a habilidade para estabelecer conexões entre ideias e conceitos no contexto de aprender e colaborar com o outro torna-se uma ação de aprendizagem indispensável para a vida. A aprendizagem on-line é uma realidade e já apresenta resultados impactantes. Estar offline não é mais uma possibilidade de atuação na área da educação.

A alfabetização digital é uma necessidade da contemporaneidade aparecendo no cenário mundial sendo usada como ferramenta para a comunicação social, conforme foi estabelecido pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). A sociedade tem evoluído, a dinâmica da sociedade gira em torno da Tecnologia da Informação e da Comunicação e a escola precisa suprir esta realidade. Nada mais justo experimentar o jogo de maneira mais livre, colaborativa na atividade autêntica supervisionada pelo professor. A partir de gêneros discursivos: os textos verbais, não verbais, textos didáticos, literários de diferentes ramos do conhecimento, com o aperfeiçoamento da tipologia clássica (narração, descrição e dissertação) inserida numa ação pedagógica que contemplem o avanço da linguagem.

Os professores precisam fazer do ensino da língua uma aprendizagem significativa inspirada “no sócio-interacionismo, na teoria enunciativa e na linguística textual, cujos enfoques teóricos dirigem o ensino da língua(gem) para seu uso e funcionamento discursivos, enquanto sistema semiótico e simbólico, contextualizado e determinado sócio- historicamente”, como cita Lopes-Rossi (2002, p. 65-68). Introduzindo o uso das tecnologias para incorporar a dimensão visual, as imagens e a hipertextualidade. Por essa razão faz-se necessário buscar métodos e estratégias que transforme o ensino/aprendizagem em uma estratégia eficaz e prazerosa a fim de desenvolver competências refletidas nas atividades escolares e sobretudo em suas práticas sociais.

Saber como escrever, ler e interpretar um texto pode ser um pré-requisito para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Aqui nesta proposta a tecnologia digital através da gamificação desempenha um papel vital na aprendizagem, pois facilita a colaboração em grupo, através de tarefas autênticas supervisionadas pelo professor e desempenhadas com clareza. A estratégia estabelecida nesta atividade promove uma interação entre o texto e o leitor, exigindo uma leitura, provocando um levantamento de hipóteses sobre qual palavra apresenta coerência no texto, qual o caminho que levou o estudante a chegar a tais conclusões, quais os argumentos que justificam a escolha das alternativas. O exercício sugere uma interação ativa do sujeito, onde leitor e texto estabelecem uma comunicação, elemento necessário para a compreensão e aprimoramento das suas inferências. Ao ler é necessário que o sujeito busque seus próprios pensamentos e experiências.

Por exemplo, a análise aqui se refere às estratégias diferenciadas de aprendizagens e procedimentos para melhor assimilação da leitura e compreensão do texto em questão, conforme a demanda específica de diferentes atividades de estudo para os alunos adquirirem competências relativas aos conceitos estudados. Nesse caso, a prática desta produção de textos evidencia uma aprendizagem experiencial, que naturalmente produz a prática da colaboração nos sujeitos. Possibilitando a cooperação entre os estudantes para que juntos produzam um texto. Torna-se positiva, pois estabelece interação entre os estudantes, que participam individualmente ao favorecer o grande grupo expondo suas ideias e respeitando a participação dos demais.

METODOLOGIA

Com o crescente e desenfreado uso dos smartphones, celulares, tablets e as inúmeras tecnologias da geração Y, o livro tem ficado em segundo plano. A disputa entre os vários recursos atrativos: luzes, sons, imagens, movimento é desleal com páginas, escritas uniformemente em preto. As editoras têm feito o possível para tornar os livros literários cada vez mais atrativos, e o que dizer dos professores em sala de aula. Pensando em desenvolver competências básicas estabelecidas pela BNCC, ler, escrever, compreender e interpretar, habilidades de suma importância para toda as áreas do conhecimento é que projetamos uma metodologia gamificada.

A teoria conectivista trouxe a gamificação como aliança entre professores e estudantes, “tornando viva a experiência de aprendizagem gratificante usando elementos de jogo” (Funiber, página 17), recurso que aumenta a motivação, trazendo alegria e diversão no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, o plano será aplicado para estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental Anos Finais, no estado do Rio Grande do Sul. Participarão da atividade adolescen-

tes com idade entre 13 a 15 anos. O grupo será formado por 24 alunos, brasileiros. A atividade literária ocorrerá no período de 13/11/2021 a 17/11/2021, envolvendo o componente de Língua Portuguesa, na Área das Linguagens, e suas Tecnologias.

O planejamento visa à interação entre o leitor e o texto em uma abordagem compreensiva leitora. Para isso utilizaremos a plataforma Kahoot como recurso de gamificação que favorecerá a consciência leitora das seguintes obras literárias que irão compor o planejamento: “Os Fanzineiros” e “O Mistério da Casa da Colina”, ambos do autor Breno Fernandes. Apoiadas e organizadas a partir das inteligências múltiplas (Gardner, 1983), atividades com diferentes estratégias de ensino permitindo um aprendizado na construção do conhecimento e na realização da tarefa, nesse sentido as tecnologias aplicadas à educação ativa favorecem esta atividade.

As obras literárias são leituras obrigatórias dos 7º anos que compõem a lista de material escolar de um colégio da rede privada do Município de Cachoeira do Sul – RS.

Com o objetivo de dinamizar, motivar e desafiar os estudantes dividimos a turma de 24 adolescentes em dois grupos. Grupo A ficou encarregado da leitura da obra “Os Fanzineiros”, grupo B ficou encarregado da leitura da obra “O Mistério da Casa da Colina”. Cada grupo foi subdividido em três, onde receberam a tarefa de construir questões sobre as obras literárias a fim de criar um quiz gamificado na plataforma Kahoot. O trabalho colaborativo dará condições de uma infinidade de leituras, exigindo apropriação das narrativas bem como a importância do protagonismo estudantil.

Após a organização e divisão dos estudantes, acessamos o site do Kahoot para conhecer os recursos disponíveis que contribuirão para a elaboração do quiz. Essa etapa exigirá dos estudantes noções de letramento digital, leitura dos ícones e símbolos, recursos para inserir imagem, áudio. O letramento digital exige uma leitura e conhecimento das tecnologias, incluindo a habilidade para produzir atividades e associá-las ao tempo de exibição, ao tipo de questão (questionário, verdadeiro ou falso, resposta curta, quebra-cabeça, nuvem de palavras...), à pontuação (valor duplo, nenhum valor, padrão), opção de resposta (escolha simples, múltipla escolha), recursos de revelação de imagem, além de selecionar as informações relevantes, também é necessário definir a linguagem respeitando o número de caracteres, competências que ultrapassam o conhecimento da técnica.

O app Kahoot consiste em uma plataforma gamificada de aprendizagem educacional envolvendo questões de várias áreas do conhecimento disponibilizando um menu de pesquisas para o assessoramento dos professores e o autoconhecimento dos usuários. O recurso expande a informação e a comunicação aprimorando a relação com os textos ao proporcionar a interação de animações, efeitos sonoros, imagens, cores e formatos das letras, permitindo explorar o discurso e enriquecer o olhar interpretativo do leitor. O Kahoot favorece a análise da dimensão das imagens, possibilita ultrapassar os desafios de forma interativa e atraente.

Depois de realizada as leituras é o momento de alimentar o app com as atividades selecionadas pelos grupos. Na sequência cada grupo compartilhará seu quiz descentralizando o papel do educador e permitindo aos estudantes assumirem a responsabilidade de autores da sua própria aprendizagem.

O último momento será de apreciação do jogo, cada grupo apresentará aos colegas o resultado final gerando um PIN, ou seja, uma chave de segurança que autentica os usuários e

protege suas informações, como se fosse uma senha. Cada usuário se identifica podendo utilizar nome, apelido e até emojis. Após todos conseguirem acesso o jogo iniciará e para cada questão é possível visualizar o ranking, isto é a classificação do desempenho de cada participante. À medida que os participantes competem o jogo incentiva os com mensagens motivacionais. Ao final do jogo ele evidencia os ganhadores num pódio festejando os três primeiros colocados.

O game possibilita o resgate da brincadeira, o retorno da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, favorece a imaginação, a socialização. É o momento de explorar o mundo e interagir com a cultura. É nesse ambiente que o estudante internaliza a importância das regras na vida social desenvolvendo as múltiplas inteligências. Abaixo disponibilizaremos os links dos games que estão hospedados na plataforma de forma pública, ou seja, disponível para todos os usuários.

Link dos games:

[Os Fanzineiros - parte 1](#)

[Os Fanzineiros - parte 2](#)

[Os Fanzineiros - parte 3](#)

[O Mistério da Casa da Colina - parte 1](#)

[O Mistério da Casa da Colina - parte 2](#)

[O Mistério da Casa da Colina - parte 3](#)

AVALIAÇÃO

A avaliação utilizada nesse planejamento de ensino, no app Kahoot, cujo conteúdo principal é a leitura e compreensão textual como proposta de aprendizagem para estudantes do 7º ano no contexto das tecnologias aplicadas à educação, desenvolve novas habilidades cognitivas e novos meios de aprender. Para Belloni & Gomes (2008) a autodidaxia, relação dos estudantes com as TICs no processo de aprendizagem, favorece a cooperação entre discente e docente dinamizando e democratizando o ensino tradicional para uma aprendizagem colaborativa. A gamificação, como atividade motivadora, autônoma, além de favorecer aos estudantes um trabalho colaborativo e cooperativo no contexto de aprender e colaborar com o outro torna-se uma ação de aprendizagem indispensável para a vida.

A culminância da sequência didática será com a presença do escritor Breno de forma on-line utilizando a plataforma Teams. A comunicação ficará por conta do domínio da linguagem não verbal, reafirmando a importância do letramento digital, ou seja, a percepção da simbologia contida tanto no app como no Teams. A aprendizagem on-line é uma realidade e já apresenta resultados impactantes. Estar offline não é mais uma possibilidade de atuação na área da educação. Concluimos nossa proposta de trabalho envolvendo duas potentes ferramentas da tecnologia e da comunicação - TICs – no contexto de sala de aula, utilizando computadores, tablets e celulares num processo DDCE - dinâmico, divertido, colaborativo e eficaz de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BELLONI, M.L.; GOMES, N. G. (2008). Infância, mídia e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. Educ. Soc. [on-line], v. 29, n.104.
- BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: Acesso em: 29 jun. 2015.
- FREIRE, P. Conscientização. Tradução de Tiago José Risi Leme. –São Paulo: Cortez, 2016.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- FUNIBER (2020). Aprendizagem reflexiva e estratégica. In: Aprendizagem Estratégica e Desenvolvimento Profissional. (pp.73,81). Barcelona. Espanha.
- FUNIBER (2020). As Tics na sala de aula. Aplicações didáticas e utilização de recursos. Pp. 04,05,14,17, Barcelona. Espanha.
- GOLDIN, D.; KRISCAUTZKY, M.; PERELMAN, F. (2013). Las Tic en la escuela, nuevas herramientas para viejos e nuevos problemas. Buenos Aires: Océano Travessia.
- JOHNSON, D.W. Y JOHNSON, R.T. (1999). Aprender juntos y solos. Buenos Aires: Grupo Editor Ai que S.A.
- LOPES-ROSSI, MARIA AP. G. (ORG). Gêneros Discursivos no Ensino de Leitura e Produção de Textos. Taubaté- SP: Cabral, 2002.
- SIEMENS, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. Disponível em <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, acessado em 28/11/2011.
- TEDESCO, J. C. Tendências atuais das reformas educacionais. In: DELLORS, Jacques (Org.). Educação para o século XXI: questões e perspectivas. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- UNESCO (2009). Conferencia Internacional de Educación. 47º reunión. Ginebra:
- Unesco.Acesso:http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=4512-conferencia-paris&Itemid=30192.
- UNESCO (2005), Baelo e Canton, (2009), Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educação ISSN: 1681-5653 n.º 50/7, p. 29 – 10 de noviembre de 2009, Acesso: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3034Baelo.pdf>.