

**Uma sequência didática a partir de um aplicativo de gamificação para a leitura do estatuto da criança e do adolescente: uma metodologia ativa**

**A didactic sequence from a gamification application for reading the status of children and adolescents: an active methodology**

**Una secuencia didáctica de una aplicación de gamificación para la lectura de la condición del niño y el adolescente: una metodología activa**

Recebido: 07/08/2020 | Revisado: 16/08/2020 | Aceito: 18/08/2020 | Publicado: 23/08/2020

**Lissandra Esnarriaga de Freitas**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7362-8806>

Universidade de Cuiabá, Brasil

E-mail: [lissandrafreitas31@gmail.com](mailto:lissandrafreitas31@gmail.com)

**Lucy Azevedo Ferreira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7072-3859>

Universidade de Cuiabá, Brasil

E-mail: [lucyfazevedo@gmail.com](mailto:lucyfazevedo@gmail.com)

**Resumo**

As Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs têm se tornado importantes aliadas do ensino e aprendizagem e, para implementá-las, as escolas e os professores precisam rever suas práticas e olhar seus alunos como seres individuais, percebendo-os como entendedores das linguagens dos jogos, porque jogar está no seu cotidiano. No entanto, para melhores resultados tais ferramentas não podem ser executadas mecanicamente. Precisa receber do professor a interferência de uma metodologia ativa para enriquecê-lo. Pensar na escola brasileira hoje leva os estudiosos da Educação à seguinte pergunta: um *game* pode ser uma proposta de trabalho centrada no aluno para uma postura de colaboração e percepção de sua alteridade? Pergunta que leva ao objetivo da construção desta sequência didática sobre a perspectiva de um enfoque metodológico proposto por Dolz, Noverraz e Schneuwly, com o propósito de descrever ações que possam potencializar o aluno da escola fundamental do 5º ao 9º ano para tomada de decisões críticas e expandir sua percepção de ações sociais coletivas. Por meio de um aplicativo de *gamificação*, o *quiz*, e com embasamento na Base Nacional Comum Curricular, propõe-se em estudo qualitativo, com a temática: estatuto da criança e do adolescente, norteado por autores basilares: Deterding, Fardo, entre outros

teóricos. Assim acredita-se que a sequência didática pode ser considerada uma proposta de contribuição para a escola evoluir e motivar mais seus alunos, diante de seu potencial de despertar interesse e participação dos alunos, tornando-os mais proativos, responsivos, desenvolvendo suas multiliteracias.

**Palavras-chave:** Tic; *Kahoot*; *Quiz*; Leitura; Ensino.

### **Abstract**

Information and Communication Technologies - ICTs have become important allies in teaching and learning and, in order to implement them, schools and teachers need to review their practices and look at their students as individual beings, perceiving them as understanding the languages of games, because playing is in your daily life. However, for best results, such tools cannot be run mechanically. He needs to receive from the teacher the interference of an active methodology to enrich him. Thinking about the Brazilian school today leads Education scholars to the following question: can a game be a student-centered work proposal for a collaborative posture and perception of its otherness? Question that leads to the objective of building this didactic sequence on the perspective of a methodological approach proposed by Dolz, Noverraz and Schneuwly, with the purpose of describing actions that can enhance the elementary school students from the 5th to the 9th year for making critical decisions and expand your perception of collective social actions. Through a gamification application, the quiz, based on the National Common Curricular Base, proposes a qualitative study, with the theme: status of children and adolescents, guided by basic authors: Deterding, Burden, among other theorists. Thus, it is believed that the didactic sequence can be considered a contribution proposal for the school to evolve and motivate its students more, in view of its potential to arouse interest and participation of students, making them more proactive, responsive, developing their multiliteracias.

**Keywords:** Ict; *Kahoot*; *Quiz*; Reading; Teaching.

### **Resumen**

Las Tecnologías de Información y Comunicación - Tics se han convertido en importantes aliados de la enseñanza y el aprendizaje y, para implementarlas, las escuelas y los profesores necesitan revisar sus prácticas y mirar a sus alumnos como seres individuales, percibiéndolos como conocedores de los lenguajes de los juegos, porque jugar está en su cotidiano. Sin embargo, para obtener mejores resultados, estas herramientas no pueden ejecutarse mecánicamente. Necesita recibir del profesor la interferencia de una metodología activa para

enriquecerlo. Pensar en la escuela brasileña hoy lleva a los estudiosos de la Educación a la siguiente pregunta: ¿un juego puede ser una propuesta de trabajo centrada en el alumno para una postura de colaboración y percepción de su alteridad? Pregunta que lleva al objetivo de la construcción de esta secuencia didáctica sobre la perspectiva de un enfoque metodológico propuesto por Dolz, Noverraz y Schnewly, con el propósito de describir acciones que puedan potencializar al alumno de la escuela fundamental del 5º al 9º año para tomar decisiones críticas y expandir su percepción de acciones sociales colectivas. Por medio de una aplicación de gamificación, el concurso, y con fundamento en la Base Nacional Común Curricular, se propone en estudio cualitativo, con la temática: estatuto del niño y del adolescente, guiado por autores básicos: Deterding, Fardo, entre otros teóricos. Así se cree que la secuencia didáctica puede ser considerada una propuesta de contribución a la escuela evolucionar y motivar más a sus alumnos, ante su potencial de despertar interés y participación de los alumnos, haciéndolos más proactivos, responsivos, desarrollando sus multiliteraciones.

**Palabras clave:** Tic; Kahoot; Quiso; Lectura; Enseñanza.

## 1. Introdução

As escolas brasileiras vêm há algum tempo fazendo leituras de sua atuação no novo panorama brasileiro que se apresenta com problemas graves, exibidos em *rankings* mundiais, os quais precisam ser superados. Nesse contexto, despontam as Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs – que vêm aos poucos sendo incorporadas ao cotidiano das escolas e somam-se a uma prática que os estudantes já adquiriram na vida fora da escola, o que parece ser um caminhar que se inicia.

Pensando nas linguagens desenvolvidas nos *games* que normalmente já estão na vida dos estudantes, pergunta-se: um *game* pode ser uma proposta de trabalho centrada no aluno para uma postura de colaboração e percepção de sua alteridade? Pregunta que leva ao objetivo da construção desta sequência didática que é descrever ações que possam potencializar o aluno da escola fundamental do 5º ao 9º ano para tomada de decisões críticas e expandir sua percepção de ações sociais coletivas. Passo a passo, por meio do *game quiz*, com o auxílio do aplicativo *Kahoot*. Portanto, uma sequência didática/proposta para a área Linguagens e seus Códigos em estudo qualitativo, com a leitura do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA.

Para tanto, a sequência didática proposta apresenta uma leitura para a área Linguagens e seus Códigos, embasada na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, com proposta metodológica qualitativa, orientada por autores como: Deterding (2011), Fardo (2013), e

Ferreira (2010), Freire, P. (1992), e Kleiman (2011), Hall (2000), teóricos das áreas de linguagens tecnológicas, da Linguística e autores dos Estudos Culturais, entre outros. Espera-se que as indicações aqui apontadas formem um conjunto de reflexões nada ambiciosas, mas honestas e fundamentadas teoricamente por acreditar nos *games* como alternativa proativa para a escola do Brasil.

## 2. Metodologia

Para fins desse estudo adotou-se a uma abordagem qualitativa por meio da aplicação de uma metodologia ativa de aprendizagem, a partir do uso da estratégia de um jogo *on line*, o *quiz*, com suporte metodológico em Pereira A.S. et al. (2018), os quais identificam nessa ferramenta, a possibilidade dos alunos realizarem várias tentativas e desenvolver estratégias, de modo a tornar-se interessante a busca pelo saber.

Para esses autores as metodologias ativas (MA) são formas de trabalho dos processos educacionais que envolvem a mudança de paradigma. O aluno passa a ser o centro do processo de ensino. Nas metodologias ativas, o aluno é responsabilizado pelo aprendizado e para tanto, é obrigação dele “correr atrás do conhecimento”, cabe a ele buscar ativamente o saber e não ficar sentado assistindo a aula e esperando que o professor lhe passe o saber.

## 3. Reflexões sobre o Game como uma Metodologia Ativa e uma Proposta de Trabalho

A escola hoje precisa de renovação e, para isso vem criando formas de aprender e ensinar. Ela própria necessita neste momento de uma releitura e partir do pensamento de que a melhor maneira de fazer um bom trabalho com seus estudantes é combinar equilibradamente atividades, desafios e informação contextualizados. Nesse sentido, a adoção de metodologias ativas aponta para mudanças desde os espaços integrados (espaços e tempos/mundo físicos e mundo digital) às estratégias e visão ampla e em simbiose com os saberes, em aula ampliada (mesclada, híbrida)<sup>1</sup>.

O professor, em seu papel principal e agora diferente, tem papel ativo. É um *design* de caminhos, de atividades individuais e de grupo. Um pensador capaz de ajudar os alunos a

---

<sup>1</sup> “O ensino híbrido é um programa de educação formal no qual um aluno aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino online, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência. “(Christensen, Horn & Staker, 2013, p.7).

expandir as atividades mais simples em mais complexas, para que exercitem julgamentos de valor, tomadas de decisões, enfim, avaliem seus resultados criticamente, para que incentive a criatividade no alunado a partir de ações em que eles experimentem inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa.

Dentre as metodologias ativas, tem-se destacado o ensino com o uso dos aplicativos de *gamificação* como exemplos de estratégias inovadoras, integradoras, desafiadoras. Propostas em que cada aluno aprende no seu próprio ritmo e necessidade, como também aprende com os outros. A supervisão de professores orientadores é constante e motivadora.

#### **4. A BNCC<sup>2</sup> e a Leitura com Game**

As escolas que nos mostram novos caminhos estão mudando o modelo disciplinar por modelos mais centrados em aprender ativamente com problemas, desafios relevantes, jogos, atividades e leituras, combinando tempos individuais e tempos coletivos; projetos pessoais e projetos de grupo. Isso exige uma mudança de configuração do currículo, da participação dos professores, da organização das atividades didáticas, da organização dos espaços e tempos. Teóricos como Rogers (1973), Novak (1999), entre outros, enfatizam, há muito tempo, a importância de superar a educação bancária, tradicional e focar a aprendizagem no aluno, envolvendo-o, motivando-o e dialogando com ele.

A BNCC foi promulgada pelo Ministério da Educação e Cultura do Brasil em 20 de dezembro de 2017 para o ensino fundamental. Professores participaram de inúmeras reuniões sobre temas basilares do ensino de línguas, em Linguagem e seus códigos, um dos eixos propostos. Muitas discussões foram desenvolvidas sobre criticidade, estimular a autoria, a formação cidadã, ou seja, sugerir caminhos para o ensino de língua materna ou francas.

O estudo das diferentes controvérsias surgidas durante a elaboração do documento pelo MEC, juntamente com o estudo de TICs do grupo de estudo/pesquisa da Universidade de Cuiabá- Unic, Mestrado em Ensino, Linha 1: Linguagens e seus Códigos levaram à consideração de uma atividade de *games*. Assim, o grupo acredita que um *game* pode ser um avanço para que se entenda como acontece a aprendizagem do aluno e de que forma ele

---

<sup>2</sup> A Base Nacional Comum Curricular é um documento que norteia os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil.

expande sua compreensão de mundo e, apesar do distanciamento do professor ou não, relação síncrona ou assíncrona, estimulá-lo a isso.

Inicialmente, é preciso clarear o entendimento desenvolvido na BNCC sobre leitura, como sendo um processo além da decodificação de símbolos. A leitura está alinhada como em Kleiman (2011), ou seja, a compreensão de um texto é um processo que se caracteriza pela utilização de conhecimentos prévios, ou seja, é mediante a interação com diversos níveis de conhecimento que o leitor consegue construir o sentido do texto.

Ademais a leitura representa um dos “eixos organizadores” na área da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental, servindo de suporte para outros componentes curriculares, para o desenvolvimento de habilidades de compreensão e interpretação da leitura, interpretação de textos verbais e ainda identificação de gêneros textuais, que, por sua vez, são compreendidas como competências específicas da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental.

Neste contexto, a abordagem dos Gêneros textuais torna-se bastante oportuna, uma vez que atende às necessidades comunicativas dos usuários da língua que, por meio deles, apreendem conteúdos temáticos. O que é possível porque o aluno traz/vivencia seu entorno cultural. Cultura aqui entendida como em Geertz (1989), ou seja, um conceito de cultura essencialmente semiótico<sup>3</sup> e como uma "teia de significados" que o homem tece ao seu redor e que o prende quando este procura entender, apreender os seus significados (sua densidade simbólica). Continua o teórico, “ela é um contexto, algo dentro do qual eles (os homens) podem ser descritos de forma inteligível, isto é, descritos com densidade.”(Geertz, 2008). Assim, para responder às questões propostas, o aluno precisará acessar seu acervo cultural para a realização do *game*.

#### **4.1 Organização e categorias do eixo leitura na BNCC para o *game* proposto**

A BNCC, no eixo leitura para os anos finais do Ensino Fundamental, descreve habilidades e competências que nortearam a elaboração das questões para o objetivo do *game* proposto, dentre as quais estão:

---

<sup>3</sup> Relativo ou pertencente à semiótica. Semiótica: ciência que analisa todos os sistemas de comunicação presentes numa sociedade. (Dicio,2020).

#### **4.1.1 Relação entre gêneros e mídias**

(EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.

#### **4.1.2 Estratégia de leitura: apreender os sentidos globais do texto**

(EF69LP03) Identificar, em notícias, o fato central, suas principais circunstâncias e eventuais decorrências; em reportagens e fotorreportagens o fato ou a temática retratada e a perspectiva de abordagem, em entrevistas os principais temas/subtemas abordados, explicações dadas ou teses defendidas em relação a esses subtemas; em tirinhas, memes, charge, a crítica, ironia ou humor presente.

#### **4.1.3 Efeitos de sentido**

(EF69LP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes.

(EF69LP05) Inferir e justificar, em textos multissemióticos<sup>4</sup> – tirinhas, charges, memes, gifs etc. –, o efeito de humor, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação etc.

Além destas, algumas questões do *game* foram baseadas em habilidades e competências elaboradas para os anos iniciais do Ensino Fundamental. A intenção é perceber se elas já estão consolidadas nos alunos das séries finais. Nesse contexto, as habilidades e competências escolhidas foram: (EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos

---

<sup>4</sup> Multissemióticos são os textos que se compõem de “palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e tipográficas, palavras e sorrisos, palavras e animações etc.” (Dionísio, 2011).

da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam; (EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos; (EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias); (EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global; e (EF05LP10) Ler e compreender, com autonomia, anedotas, piadas e cartuns, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

Estão, pois, estabelecidos os parâmetros que nortearão a avaliação de como os alunos, diante das propostas do game, entenderam o ECA e de que forma suas habilidades e competências leitoras foram estimuladas. Além disso, o game poderá aguçar a percepção do professor sobre quais outras habilidades poderiam ser mais trabalhadas para a melhoria do aluno em sua competência em leitura.

## **5. A Ferramenta Digital *kahoot!* e o Aprendizado sobre o ECA**

Gamificação, do inglês *gamification*, surgiu como um termo originado na indústria de mídia digital. Segundo Deterding (2011), seus primeiros usos documentados datam o ano de 2008, mas sua popularização somente se deu no segundo semestre de 2010.

Trata-se de um fenômeno relativamente recente, porém vem sendo cada vez mais explorado em diversas áreas do conhecimento, notoriamente no campo da educação. Para Fardo (2013), o seu propósito é utilizar elementos tradicionalmente encontrados nos *games*, como narrativa, sistema de *feedback*, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos *games*, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com boas propostas. Acredita-se que esta TIC pode ser um enorme avanço para se começar a entender como acontece a aprendizagem do aluno e de que forma ele expande sua compreensão de mundo e, apesar do distanciamento do professor, seja na relação síncrona ou assíncrona, estimular para a criação daquele que propõe e para aquele que soluciona os desafios – o aluno.



*Kahoot!* é um aplicativo *online* e gratuito que se propõe a trazer elementos de gamificação para outros contextos, tais como o da educação. Está disponível gratuitamente para acesso a qualquer usuário, por meio do endereço [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com), via computador, notebook, *smartphones* ou *tablets*, a partir da disponibilização de um número PIN do jogo fornecido para o usuário jogar.

Trata-se de uma de tantas ferramentas de aprendizagem digital de acesso livre por meio da rede mundial de computadores, a qual possibilita ao educador a criação de vários jogos usando o conteúdo de uma disciplina, além de permitir a avaliação do processo de ensino-aprendizagem e de desempenho dos alunos. A avaliação aqui entendida como na BNCC, no eixo Dimensão Intercultural, e na estrutura de língua estabelecida para a proposta, em respeito às variantes linguísticas, enfatiza que, no caso de *quiz*, o professor deverá esperar a criatividade do aluno como resposta, também ligada aos recursos oferecidos e sua experiência de vida – dentro de sua cultura.

O plano de aula tradicional, segundo Takahasi e Fernandes (2004), compõe-se de sete elementos: estrutura didática, temática, objetivo, conteúdo programático, estratégias, duração e referências. Destes, apenas um, as estratégias, confere um enfoque especial à comunicação e à psicopedagogia dos recursos audiovisuais no processo ensino-aprendizado. Conforme bem observado por Fortunato e Teichner (2017), não há nenhum elemento no plano de aula dedicado exclusivamente em atrair e cativar o aluno, pressupondo-se que esse engajamento ocorra naturalmente, sempre que o conteúdo for organizado e utilizado eficientemente.

Diante de tal lacuna constatada é que se entende possível incorporar elementos da *gamificação* aos planos de aula, tornando-a mais atrativa e motivadora aos alunos. Vale ressaltar que não é nosso propósito estabelecer uma maneira singular de se planejar uma aula, mas ao contrário, trazer subsídios dos *games* para o planejamento das aulas, de forma que os seus objetivos se constituam em verdadeiros desafios a serem superados e/ou cumpridos pelos alunos.

Nesse contexto, a intenção é que os educandos progridam gradativamente nesses desafios, assim como se observam nos *games*, cabendo ao professor a tarefa de guiá-los ao longo desse processo e proporcionando o *feedback* necessário durante a atividade, de modo a promover uma verdadeira mobilização dos aprendizes. Nesta perspectiva, considera-se relevante que os desafios sejam construídos de forma clara e objetiva e que sejam observados os níveis de dificuldade das atividades, bem como o conhecimento prévio desses discentes

sobre o tema, além de se estabelecerem recompensas a partir do cumprimento dos objetivos almejados.

Feitas essas considerações, partiremos para a sugestão de utilização do aplicativo *Kahoot!* como um processo de ensino-aprendizagem na disciplina Língua Portuguesa, para a leitura sobre o ECA.

### **5.1 Uma proposta de sequência didática para a realização da atividade**

O professor dividirá a turma em equipes e informará o conteúdo a ser trabalhado naquela atividade. Na nossa situação, o conteúdo tratará de noções sobre direitos humanos, em que serão elaboradas 10 questões (Quadro 1) que tratam dos direitos e deveres elencados no texto do Estatuto da Criança e Adolescente, uma temática que se encontra em plena consonância com as disposições contidas na BNCC para a disciplina em questão que contempla a necessidade de se desenvolverem habilidades e competências em leitura.

Destaca-se a importância de o professor disponibilizar textos e vídeos explicativos para acesso em ambiente virtual de aprendizagem ou por outro meio semelhante, anteriormente à realização da aula para que o aluno já possa ter condições de se familiarizar com o tema, como também (des)construir e produzir alguns conhecimentos sobre o assunto, sem desconsiderarmos os conhecimentos prévios que os aprendizes trazem consigo. Espera-se que os alunos reconheçam a leitura muito mais que decodificação, que nas palavras de Koch (2002) precisa ser percebida como uma ação de interação entre texto e sujeito.


Por conseguinte, o professor iniciará a aula com uma breve e sucinta exposição do assunto aos alunos, uma espécie de narrativa, um elemento muito comum na introdução dos *games*, a partir do que está posto na teoria construtivista de Hall (2014), ou seja, a cultura está envolvida em todas essas práticas que não herdamos, não nascemos com ela e nela estão embutidos sentidos, valores que precisam ser significativamente interpretados por outros, ou que dependem do sentido para significar verdadeiramente. O estudo da cultura também como papel fundamental do domínio simbólico, principalmente a linguagem, no centro da vida social. (Hall, 2014).

Na sequência, o professor irá explicar aos seus alunos como se procederá a atividade do *quiz*, momento em que irá elucidar eventuais dúvidas que porventura surgirem. Posteriormente, dá-se início ao jogo, cabendo ao professor não só o papel de conduzir adequadamente a atividade, realizando as intervenções necessárias, como também o de

observador/mediador. Para tanto, importante que ele possa verificar aspectos positivos da aplicação do jogo, como interatividade, engajamento, concentração, cooperação, competitividade, capacidade de raciocínio rápido e de tomada de decisão, maior disposição e recepção para o aprendizado, como também o de averiguar os aspectos negativos que possam comprometer o processo, tais como dificuldades com o manuseio do aplicativo, eventual falta de interesse, ou uma situação eventual de constrangimento ou ansiedade dos participantes.

Ao final do jogo, é interessante que o professor não só ofereça um *feedback* da atividade aos alunos, como também obtenha dos alunos uma avaliação dessa experiência vivenciada e possíveis sugestões de melhorias que possam auxiliá-lo em futuras atividades envolvendo a gamificação na educação.

### Quadro 1. Exemplos de questões utilizadas no *game*.

1 - Quiz	
Conforme o ECA, considera-se criança e adolescente:	
<input type="radio"/> criança de 0 a 14 anos e adolescente > 14 anos	✗
<input type="radio"/> criança de 0 a 10 anos e adolescentes > 10 anos	✗
<input checked="" type="radio"/> criança de 0 a 12 anos e adolescente > 12 a 18 anos	✓
<input type="radio"/> criança de 0 a 11 anos e adolescente > 11 anos	✗
2 - Quiz	
Esse Post no Twitter refere-se a uma prática considerada como crime de acordo com o ECA	
<input type="radio"/> trabalho infantil	✗
<input type="radio"/> Evasão escolar	✗
<input type="radio"/> Abuso sexual de crianças e adolescentes	✗
<input checked="" type="radio"/> Cyberbulling	✓

3 - Quiz

O Cartum trata de um artigo do ECA sobre o direito de ser educado sem o uso de



- |                                     |                 |   |
|-------------------------------------|-----------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Ameaça moral    | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | Ridicularização | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | Humilhação      | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Castigo Físico  | ✓ |

4 - Quiz

Retrata um assunto discutido no ECA, identifique-o.



- |                                     |                               |   |
|-------------------------------------|-------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Respeito à diversidade        | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | violência contra adolescentes | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | Intolerância religiosa        | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Trabalho infantil             | ✓ |

5 - Quiz

Representa uma sátira do cotidiano denominada de:



- |                                     |            |   |
|-------------------------------------|------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | caricatura | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | cartum     | ✓ |
| <input type="checkbox"/>            | Tirinha    | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | charge     | ✗ |

6 - Quiz

A campanha retrata um tema do Estatuto de grande relevância em nosso país:



- |                                     |                               |   |
|-------------------------------------|-------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Trabalho infantil             | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Exploração sexual de crianças | ✓ |
| <input type="checkbox"/>            | Gravidez na adolescência      | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | Castigo Físico e moral        | ✗ |

7 - Quiz

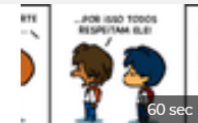
O cartum faz uma sátira em relação a um grande problema social relacionado ao ECA



- |                                     |                              |   |
|-------------------------------------|------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | violência contra as mulheres | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | violência nas escolas        | ✓ |
| <input type="checkbox"/>            | violência contra os alunos   | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | NDA                          | ✗ |

8 - Quiz

Observe essa "tirinha" e aponte o assunto abordado no diálogo a seguir:



- |                                     |             |   |
|-------------------------------------|-------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Diversidade | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | AMIZADE     | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | LIBERDADE   | ✗ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | BULLYING    | ✓ |

9 - Quiz

A publicidade a seguir trata de um tema abordado pelo ECA, qual é ?







- |                                     |                           |   |
|-------------------------------------|---------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | respeito à diversidade    | ✓ |
| <input type="checkbox"/>            | opinião e expressão;      | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | crença e culto religioso; | ✗ |
| <input type="checkbox"/>            | NDA                       | ✗ |

10 - Quiz

No início do ano de 2020, o governo federal lançou a seguinte campanha publicitária em suas redes sociais:



	Evasão Escolar	✗
	Gravidez na adolescência	✓
	Trabalho infantil	✗
	NDA	✗

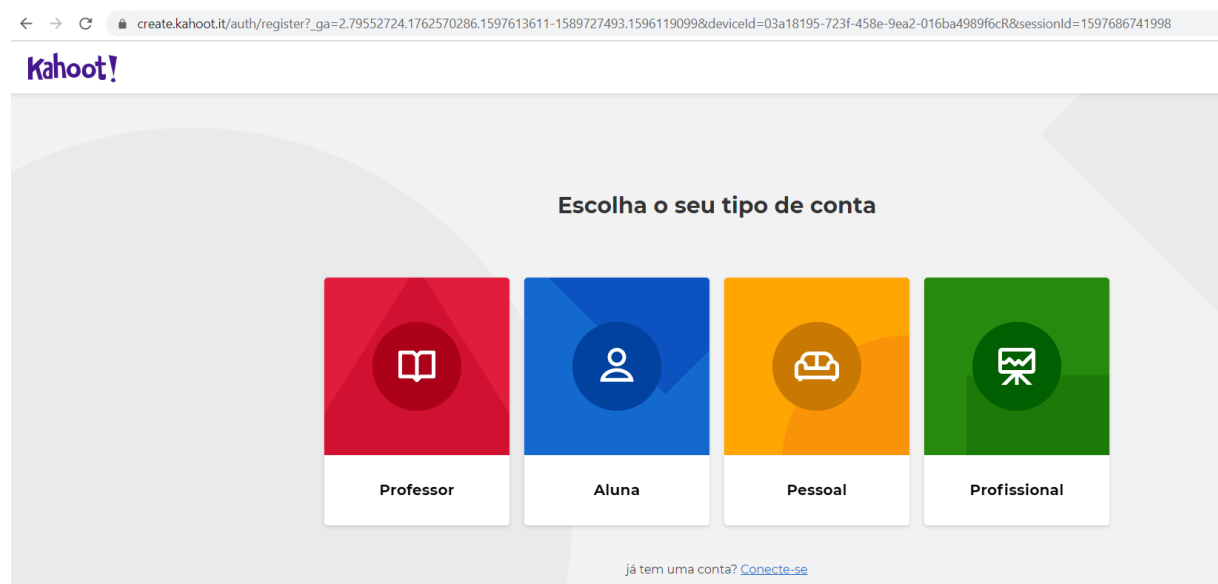
Fonte: Autores.

## 5.2 Construção da atividade

É chegado o momento de colocarmos em prática a nossa atividade, em que demonstraremos a estrutura do jogo.

Essa é a tela inicial da plataforma educacional, na visão do professor, conforme Figura 1:

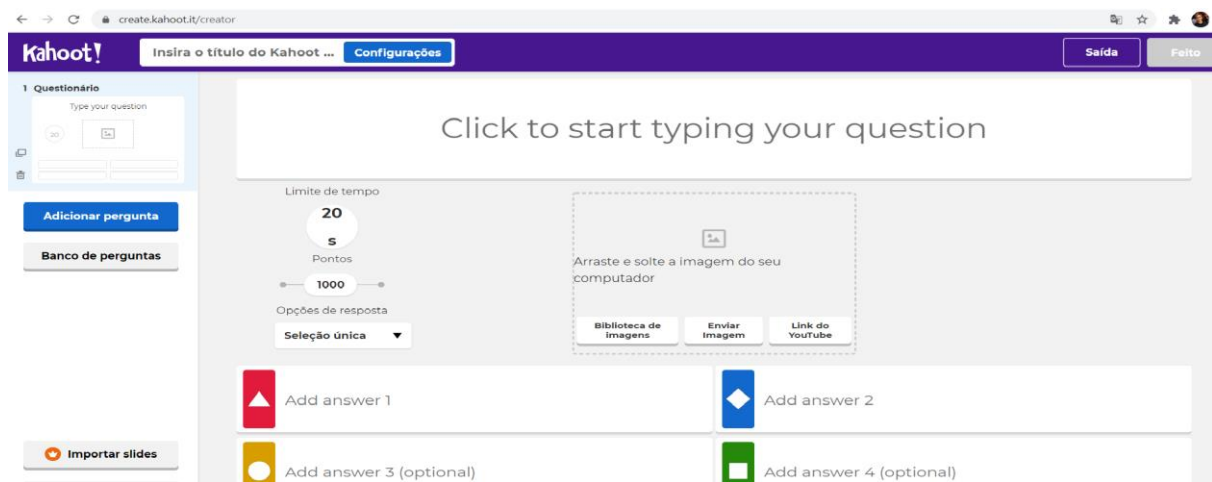
**Figura 1.** Tela inicial do aplicativo em que o professor realiza o seu cadastro (inscrição), escolhe o tipo de conta, define o local de trabalho ou faz o *login* (se já possuir conta) para acessar a ferramenta.



Fonte: [https://create.kahoot.it/auth/register?\\_ga=2.79552724.1762570286.1597613611-1589727493.1596119099&deviceId=03a18195-723f-458e-9ea2-016ba4989f6cR&sessionId=1597686741998](https://create.kahoot.it/auth/register?_ga=2.79552724.1762570286.1597613611-1589727493.1596119099&deviceId=03a18195-723f-458e-9ea2-016ba4989f6cR&sessionId=1597686741998)

Após cadastrado, o professor pode acessar a plataforma virtual e criar o *quiz*, que é um jogo de perguntas e respostas de múltipla escolha, no qual é atribuída uma pontuação para cada questão respondida corretamente em um tempo previamente determinado, conforme observado na Figura 2 abaixo. Além disso, há a opção de estabelecer um *ranking* dos participantes. Ao final é gerado um número de *PIN* que deverá ser fornecido ao aluno para acessar o *game*.

**Figura 2.** Tela do aplicativo em que o professor insere o título do *quiz*, adiciona a pergunta, as respostas, define o limite de tempo para resposta, pontuação e pode adicionar imagens ou link do *youtube*.



Fonte: <https://create.kahoot.it/creator>.

Abaixo, na Figura 3, segue um exemplo de questão elaborada e utilizada no *game* do *Kahoot*:

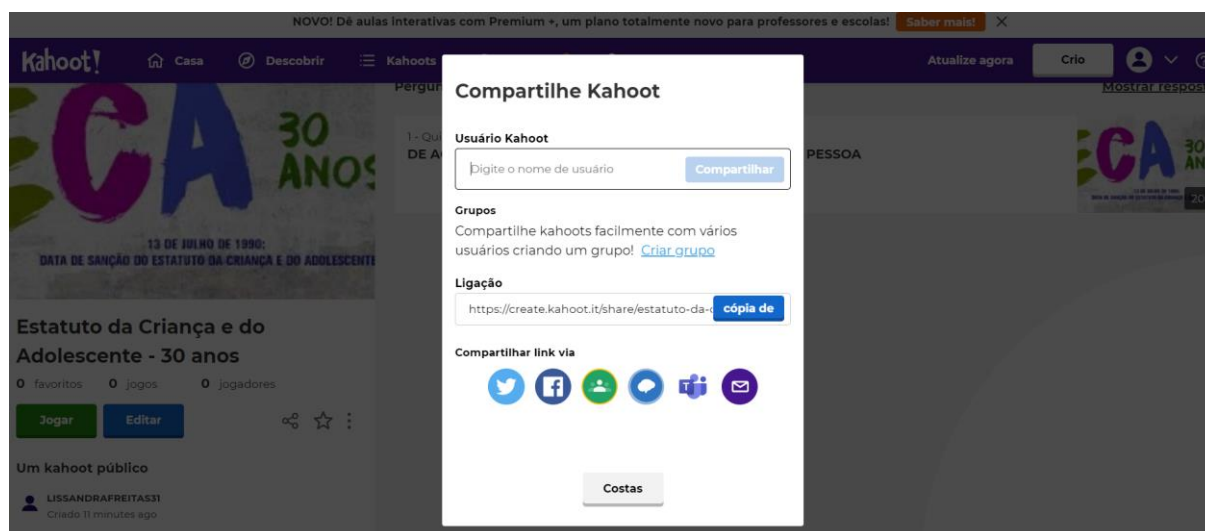
**Figura 3.** exemplo de questão elaborada com todos os campos já preenchidos pelo professor.



Fonte: <https://create.kahoot.it/creator/0bf27bc6-a8ce-47ad-a6b5-1c914f6873e4>

Após elaborada as questões o professor salvar o *quiz* e pode compartilhar o *game* aos seus alunos, conforme se vê da Figura 4 adiante:

**Figura 4.** Visão da tela do aplicativo em que apresenta as formas de compartilhamento do *kahoot* aos alunos.



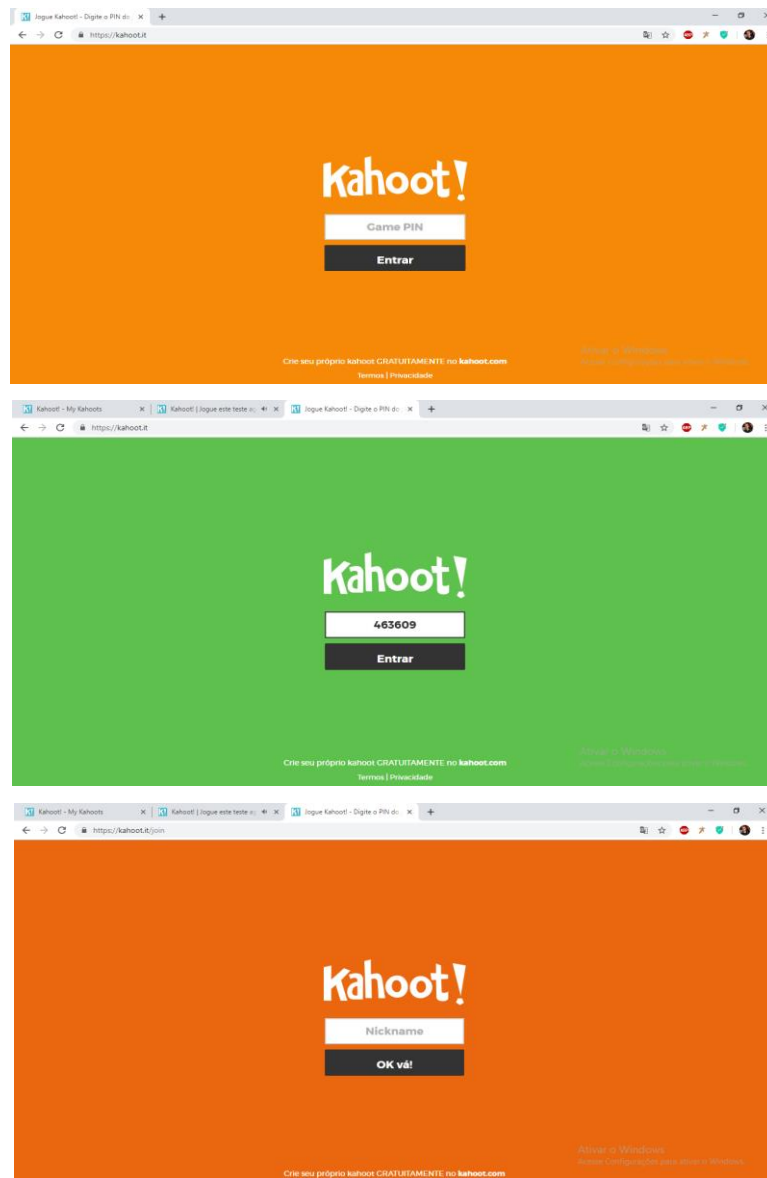
Fonte: <https://create.kahoot.it/details/0bf27bc6-a8ce-47ad-a6b5-1c914f6873e4>

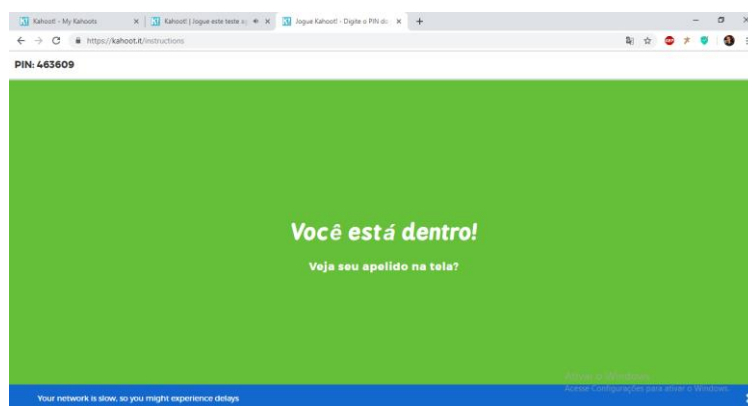
Agora veremos o jogo sob a perspectiva do aluno. O acesso ao aplicativo se dá por meio de seu dispositivo móvel, a partir do endereço [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it). Neste ambiente ele insere o



número do PIN compartilhado pelo professor. Na Sequência o usuário preenche um campo com seu nome ou (*nickname*), conforme observado na Figura 5, a seguir.

**Figura 5.** Visão das telas do aplicativo na perspectiva do aluno para que este insira o n° PIN e o seu nome para ingressar no *game*.





Fonte: <https://www.kahoot.it>

Neste instante o professor irá aguardar todos os alunos a ingressarem no jogo para dar início ao jogo.

Ao final, os professores e alunos conseguirão visualizar na projeção os acertos e erros e depois a pontuação e o *ranking* dos participantes.

## 6. Resultados e Discussão

O formato tradicional de aula em que o professor se situa no papel de protagonista e o aluno na função de simples ouvinte já não é capaz de produzir os resultados esperados no processo ensino-aprendizagem. É premente que as instituições e professores estejam atentos às possibilidades de atrair a atenção e promover a motivação dos alunos e diversificar o processo pedagógico, como o uso de recursos tecnológicos e de metodologias ativas, tais como os *games*, pelo potencial que proporciona, notadamente no campo da educação e na forma como se aprende e como se ensina.

Assim, propôs-se quanto ao eixo Leitura planejado para os anos finais do Ensino Fundamental elaborar questões embasadas na BNCC para o desenvolvimento das seguintes habilidades e competências: leitura, análise e comparação de peças publicitárias variadas (Questões 6, 9 e 10); identificação em tirinhas, memes, charge, etc., a crítica, ironia ou humor presente (Questões 5,7 e 8); identificação e análise dos efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo

conscientes (Questão 9); inferir e justificar, em textos multissemióticos, o efeito de humor, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras (Questão 3,4,5,7 e 8).

Além disso, algumas habilidades e competências dos anos iniciais do Ensino Fundamental também foram contempladas no *quiz*, dentre as quais estão EF15LP01(Questões 6,9 e10) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam; EF15LP02 (Questões 1,2 e10) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas; EF15LP03 (Questões 3 e 4) Localizar informações explícitas em textos; EF15LP04 (questões 3,4,5,6,7,8,9,10) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos; EF15LP14 (Questão 8) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopéias); EF35LP03 (Questão 2 a 10) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global; EF35LP04 (Questão 2, 6, 9 e 10) Inferir informações implícitas nos textos lidos; EF05LP10 (Questão 3 a 5, 7 e 8) Ler e compreender, com autonomia, anedotas, piadas e cartuns, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

## **7. Considerações Finais**

As pessoas cada vez mais têm e terão acesso mais fácil à informação o que contribuirá para a produção de seus conhecimentos. Por isso, torna-se imperioso que a escola se reinvente, em seus métodos, práticas e teorias pedagógicas, de forma a acompanhar tais inovações e busque incorporar mediante seus profissionais as novas estratégias de ensino postas à disposição, lançando mão das mais diversas ferramentas de TICs na educação de

forma a aproveitar todas as vantagens e benefícios que elas podem proporcionar no trabalho pedagógico.

Sabemos que, no Brasil, temos inúmeras deficiências históricas, estruturais, mas os desafios são muito maiores porque insistimos em atualizar-nos dentro de modelos previsíveis, industriais, em caixinhas. Poderemos ter melhores resultados, sem dúvida, e mesmo assim não estarmos preparados para este mundo que está exigindo pessoas e profissionais capazes de enfrentar escolhas complexas, situações diferentes, capazes de empreender, criar e conviver em cenários em rápida transformação.

Todos os processos de organizar o currículo, as metodologias, os tempos, os espaços precisam ser revistos e isso é complexo, necessário e um pouco assustador, porque não temos modelos prévios bem sucedidos para aprender. Estamos sendo pressionados para mudar sem muito tempo para testar. Por isso, é importante que cada escola defina um plano estratégico de como fará estas mudanças. Pode ser de forma mais pontual inicialmente, apoiando professores, gestores e alunos– que estão mais motivados e tem experiências em integrar o presencial e o virtual. Podemos aprender com os que estão mais avançados e compartilhar esses projetos, atividades, soluções.

Enfim precisamos capacitar coordenadores, professores e alunos para trabalhar mais com metodologias ativas, com currículos mais flexíveis, com inversão de processos (primeiro, atividades online e, depois, atividades em sala de aula). Podemos realizar mudanças incrementais, aos poucos ou, quando possível, mudanças mais profundas, disruptivas, que quebrem os modelos estabelecidos. Ainda estamos avançando muito pouco em relação ao que precisamos.

Ademais, espera-se que essa pesquisa possa contribuir para suscitar o interesse em futuras pesquisas sobre o ensino da leitura com o uso de ferramentas das TICs em processos de ensino e aprendizagem, não como um fim em si mesmo, mas adotando-se como estratégia uma sequência didática como processo metodológico.

Pretende-se ainda, futuramente, rever os conteúdos da área Linguagens e seus Códigos, especificamente para o ensino de Língua Portuguesa, com uma abordagem que se apresente como uma transposição didática com metodologias que estimulem os estudantes da escola fundamental brasileira.

## Referências

- Brasil. (2017). Base Nacional Curricular Comum do Ensino Fundamental. Ministério da Educação. Brasília, DF. Retrieved Jun 10, 2020, from [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)
- Christensen, C.; Horn, M. & Staker, H. (2013, maio). Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva?. Uma introdução à teoria dos híbridos. Retrieved Jun 10, 2020, from [https://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT\\_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf](https://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/PT_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf)
- Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R.; Nacke, L. Gamification: Toward a definition. (2011). Retrieved Mai 11, 2020, from <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Dicio. Dicionário Online de Português. (2020). Semiótico. Semiótica. Porto:7Graus. Retrieved Mai 22, 2020, from <https://www.dicio.com.br/semiotico/>. <https://www.dicio.com.br/semiotica/>.
- Dionísio, A. P. (2011). Gêneros Textuais e Multimodalidade. In: Karwoski, A. M.; Gaydeczka, B.; Brito, K. S. (Org.). Gêneros textuais: reflexões e ensino. São Paulo: Parábola Editorial.
- Dolz, J. Schneuwly, B. (2004). Gêneros orais e escritos na escola. Campinas: Mercado de Letras.
- Fadel, L.M.; Ulbricht, V. R.; Batista, C.; Vanzin, T. (2014). Gamificação na educação. Org. São Paulo: Pimenta Cultural. Retrieved Jul 1, 2020, from [https://12a44a16-333b-2afc-4c09-a9f4ce61c300.filesusr.com/ugd/143639\\_bc905418dc92488ba0910561daa9afac.pdf](https://12a44a16-333b-2afc-4c09-a9f4ce61c300.filesusr.com/ugd/143639_bc905418dc92488ba0910561daa9afac.pdf)
- Fardo, M. L. (2013, Julho). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Retrieved Mai 22, 2020, from <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>.

Ferreira, LA. (2010). *Leitura e Persuasão: princípios da análise retórica*. São Paulo: Editora Contexto.

Fortunato, I.; Teichner, O. T. (2017). Gamificação aplicada ao plano de aula: elementos para potencializar o ensino. Mossoró, *Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar - RECEI*. Retrieved Mai 22, 2020, from <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:2ZlMq9IFmy0J:periodicos.uern.br/index.php/RECEI/article/download/2431/1377+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>.

Freire, P. (1992). *Extensão ou Comunicação?* São Paulo: Paz e Terra.

Hall, S. (2014). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Editora Lamparina.

Kleiman, A. (2011). *Leitura: ensino e pesquisa*. São Paulo: Pontes Editores.

Koch, I.V. (2002). *Desvendando os segredos do texto* – São Paulo: Cortez.

Novak, J. D.; Gowin, D. B. (1999). *Aprender a aprender*. 2. ed. Lisboa: Plátano Edições Técnicas.

Pereira A.S. et al. (2018). Retrieved Jul 7, 2020. [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic\\_Computacao\\_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15824/Lic_Computacao_Metodologia-Pesquisa-Cientifica.pdf?sequence=1).

Rogers, C. (1973). *Liberdade para aprender*. Belo Horizonte: Ed. Interlivros.

### **Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito**

Lissandra Esnarriaga de Freitas – 70%

Lucy Azevedo Ferreira– 30%