

CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE PORTUGUÊS E COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Jaqueline Pedro da Silva ¹
Erica Michelle Araújo da Silva ²
Hígor Ricardo Monteiro Santos ³

RESUMO

O ensino de Língua Portuguesa, aliado às tecnologias digitais, visa atender às exigências da sociedade vigente. A gamificação incorpora elementos de jogos a contextos diversos, como na educação, ao trabalhar competição, *ranking*, *feedback*, bonificações e penalidades voltados para o trabalho com o ensino de língua materna. Dessa forma, este trabalho apresenta um relato de experiência das atividades desenvolvidas por duas licenciandas no período de novembro de 2022 até abril de 2023, as quais foram orientadas por um professor coordenador e por uma professora preceptora. O ambiente dessas atividades aconteceu no 8º ano do Ensino Fundamental durante o primeiro módulo do subprojeto interdisciplinar Letras e Computação no Programa de Residência Pedagógica (PRP), em uma escola estadual localizada na cidade de Garanhuns – PE. Ademais, as atividades foram realizadas na modalidade de ensino presencial na escola-campo, utilizando ferramentas de apoio como o *WordWall*, o *Kahoot* e o *ClassDojo*. Durante o primeiro módulo, observou-se um maior engajamento por parte dos estudantes nas atividades de língua materna. À vista do exposto, o presente trabalho busca abordar a relevância do subprojeto mencionado no contexto da Residência Pedagógica, programa que contribui de forma significativa para a formação inicial de licenciandos ao estabelecer uma ponte entre a teoria discutida na universidade com a prática experienciada no *chão* da escola.

Palavras-chave: Língua Portuguesa, Computação, Gamificação, Residência Pedagógica.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem o intuito de relatar experiências (regências, observações e reflexões) vivenciadas durante o primeiro módulo do Programa Residência Pedagógica (PRP), fomentado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). As presentes vivências e saberes foram adquiridos por duas licenciandas da Universidade de Pernambuco – UPE, *campus* Garanhuns, sendo uma do curso de Licenciatura em Letras – Português e uma do curso de Licenciatura em Computação. O PRP é uma ação política que integra a Política Nacional de Formação de Professores. O Programa consiste no desenvolvimento de projetos formativos para a imersão de estudantes de licenciatura de diversas IES em escolas da Educação Básica.

¹ Graduanda do Curso de Letras da Universidade de Pernambuco - UPE, jaqueline.pedro@upe.br;

² Graduanda do Curso de Computação da Universidade de Pernambuco - UPE, erica.michelle@upe.br;

³ Coordenador e Orientador: Professor da Universidade de Pernambuco - UPE, higor.monteiro@upe.br;

Diferentemente do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID, Projeto também inserido na Política Nacional de Formação de Professores e que ocorre na primeira metade do curso de licenciatura, o PRP trabalha com a imersão de estudantes da segunda metade dos cursos de graduação em escolas-campo. O projeto compreende três módulos, sendo que cada um tem duração de seis meses. As experiências vivenciadas neste trabalho dizem respeito ao primeiro módulo do projeto, o qual corresponde ao período de novembro de 2022 a abril de 2023 e que engloba uma série de atividades realizadas na escola-campo do projeto.

A Universidade de Pernambuco foi contemplada no ano de 2022 com o Programa. Os cursos de Letras – Português e de Computação, dentre outros cursos de licenciatura, foram selecionados para compor subprojetos. O subprojeto interdisciplinar Letras e Computação tem o intuito de consolidar a formação docente inicial a partir de metodologias ativas, tomando como base a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), tendo a oportunidade de desenvolver atividades gamificadas, as quais englobam saberes das duas áreas de conhecimento. Atualmente, o projeto mencionado é composto por 05 estudantes bolsistas de Letras, 05 estudantes bolsistas de Computação e por 02 estudantes voluntárias do curso de Letras.

Inicialmente, os discentes foram divididos em dois grupos: um grupo para atuar no 3º ano do Ensino Médio da escola EREM Dom João da Mata Amaral e outra equipe para atuar do 8º ano da Escola de Aplicação Professora Ivonita Alves Guerra. Na universidade, os discentes contaram com o apoio de um professor coordenador do curso de Licenciatura em Computação para tratar da gestão do subprojeto e dos encontros de formação. Cada escola-campo contou, por sua vez, com a participação de um professor preceptor de Português para o desenvolvimento e posterior acompanhamento das regências realizadas.

As atividades descritas (observações e regências) foram realizadas de forma presencial, além de utilizar, em sala de aula, as seguintes plataformas como apoio: o *ClassDojo* para o controle de pontuação dos discentes, o *WordWall* para criar recursos de ensino e o *Kahoot* como recurso digital para a produção de jogos. A Residência Pedagógica é um projeto político relevante para fortalecer a formação inicial de futuros professores, visto que possibilita reflexões a respeito da identidade docente. Nessa perspectiva, Libâneo (1994), afirma que:

Não há sociedade sem prática educativa nem prática educativa sem sociedade. A prática educativa não é apenas uma exigência da vida em sociedade, mas também o processo de prover os indivíduos dos conhecimentos e experiências culturais que os tornam aptos a atuar no meio social e transformá-lo em função de necessidades econômicas, sociais e políticas da coletividade (Libâneo, 1994, p. 17).

Portanto, ressalta-se a importância da prática do futuro docente em sala de aula, tendo em vista que os saberes e conhecimentos adquiridos na IES precisam ser colocados em prática, a fim de que os estudantes de licenciatura possam experimentar o *chão* da escola. Considera-se que o investimento em educação a partir de projetos como o PRP são relevantes para qualificar a formação inicial deste futuro profissional.

METODOLOGIA

Em um primeiro momento, houve o planejamento inicial com o professor orientador e com os residentes, além de contar com a participação da professora preceptora para definir o público-alvo das atividades a serem desenvolvidas pela equipe no PRP, que seriam estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental. As atividades ocorreram no laboratório de informática da Universidade de Pernambuco – *campus* Garanhuns, e contou com a participação de 35 estudantes da escola de Aplicação Professora Ivonita Alves Guerra, instituição pública de ensino localizada na cidade de Garanhuns, distante 230 km de Recife-PE.

Ao todo, foram realizados 20 encontros, divididos em regências e observações. Todas as atividades ocorreram na modalidade presencial. É relevante destacar que o WhatsApp foi utilizado para facilitar a comunicação durante a execução das atividades. Foi um recurso relevante para tirar dúvidas dos estudantes e para tratar dos prazos de entrega das atividades propostas, além de ter sido um meio para possíveis sugestões por parte dos alunos. Inclusive, foram feitos, ao longo do primeiro módulo, alguns questionários para que os estudantes opinassem sobre o que achavam que poderia melhorar em cada uma das regências realizadas. Posteriormente, foram feitas análises acerca das críticas e sugestões feitas pelos estudantes, de modo que, quando cabível, fossem feitas pequenas modificações no planejamento das demais regências, a fim de atender às necessidades e especificidades do público-alvo.

O primeiro módulo foi dividido em algumas etapas: houve a diagnose da turma a partir de um questionário on-line enviado no WhatsApp. Posteriormente, ocorreu a elaboração de uma sequência didática por parte da equipe de residentes, com todas as regências que seriam feitas ao longo do primeiro módulo. Depois disso, a equipe de residentes foi à escola-campo e fez observações e regências de modo alternado ao longo do presente recorte temporal.

Em relação à seleção de ferramentas: houve a dedicação de alguns momentos para se fazer um levantamento de ferramentas mais didáticas e que possuíssem um menor grau de complexidade. Foram encontradas: *ClassDojo*, *Wordwall* e *Kahoot*. Essas ferramentas

propiciam o desenvolvimento do raciocínio lógico, o que contribui para a resolução de problemas. Por isso, essas plataformas foram selecionadas para auxiliar no desenvolvimento das atividades propostas.

Definição de aulas: o planejamento e execução das aulas ocorreu de forma presencial. Ao todo, foram realizadas 10 regências. Das quais, três foram dedicadas para a exploração do conteúdo teórico, que seria fundamental para a compreensão e execução dos jogos, como o desenvolvimento do pensamento computacional e a questão do algoritmo. Em quatro delas, os estudantes da escola-campo foram ao laboratório de informática para realizar os jogos propostos sobre os objetos de ensino. Por fim, houve mais três encontros finais para a produção dos jogos por cada uma das equipes no laboratório de informática mencionado. Após a realização das regências, houve a organização da culminância do projeto. O evento teve duração de 2 horas e contou com a participação da gestão da escola, de toda a equipe do subprojeto interdisciplinar, de alguns professores de Língua Portuguesa e dos estudantes das duas turmas de 8º ano.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ao longo do tempo, o ensino de língua materna se adaptou às demandas contemporâneas de uma dada sociedade. Cita-se, nos dias atuais, o avanço significativo da tecnologia aliado à Globalização, fenômeno político, econômico e social que abarca as tecnologias de comunicação com diversos povos e culturas. É nesse sentido que o ensino de Língua Portuguesa é aliado, muitas vezes, aos elementos de jogos, mais conhecido como gamificação. Burke (2015, p. 16) define a gamificação como “o uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos”. Assim, a gamificação seria a incorporação de elementos de jogos, como pontuação, ranking, competição, cooperação, desafios, *feedbacks*, bonificações e penalidades em contextos diversos.

Na área da educação, a gamificação pode ser utilizada com o intuito de promover o engajamento e a motivação dos estudantes, a fim de que aprendam a trabalhar em equipe para resolver problemas e a atingir determinados objetivos. Além disso, contribui com a aprendizagem dos objetos de ensino do componente curricular da Língua Portuguesa. Por isso, é um conhecimento que abarca não só a disciplina mencionada, como também, conceitos trabalhados em Computação.

O termo gamificação foi explorado somente no ano de 2010, embora tenha sido criado no ano de 2002 por Nick Pelling, programador de computadores e seja utilizado há muito tempo na educação. A partir das considerações de Fadel e Ulbricht (2014), ressalta-se que em diversas salas de aula, por exemplo, a gamificação já estava presente antes mesmo do termo tornar-se conhecido, tendo em vista que os professores passam atividades, como a de ditar palavras e, na sequência, os termos tornam-se cada vez mais difíceis de serem escritos, a fim de que os estudantes sejam desafiados a acertar cada vez mais as palavras do ditado. Esse simples exercício, por englobar níveis e também por proporcionar um possível ranking ao final da atividade, caracteriza-se como uma atividade gamificada, independentemente de utilizar tecnologia (Alves, 2015).

Coadunando com as ideias de Zichermann e Cunningham (2011), o jogo *conquista* o estudante ao proporcionar um ambiente diferente do tradicional, caracterizando-se, assim, como um espaço lúdico e divertido. É a partir dessa imersão do sujeito em um outro ambiente que o jogo educacional funciona como uma ferramenta motivacional, ao proporcionar engajamento para o estudante durante a execução de suas atividades, a exemplo da produção de artefatos voltados para o ensino de um determinado conteúdo. É sob esse viés que Deterding (2012) define o conceito de gamificação como a apropriação de elementos de jogos em diversos contextos, inclusive, no espaço escolar. Nesse sentido, os jogos educacionais apresentam regras definidas e que influenciam alguns resultados, como o de vencer ou de perder, por exemplo.

A esse respeito, Dominguez et al. (2013), afirma que a gamificação propicia um conjunto de emoções positivas aos educadores e educandos ao transformar a sala de aula em um ambiente de jogo, bem como, o fato de atribuir recompensas pelo desempenho dos estudantes, que, posteriormente, poderão resgatar bonificações. Essas premiações são fundamentais para despertar o interesse dos estudantes pelo conteúdo que está sendo trabalhado na disciplina de Língua Portuguesa. No entanto, torna-se relevante que também seja feita uma tabela de penalidades, a fim de que possíveis maus comportamentos por parte dos estudantes sejam penalizados, a exemplo de fazer chacota com o colega por ter tido uma pontuação maior que a dele ou o fato de se recusar a realizar as atividades propostas pelo docente.

Cabe ressaltar que, no contexto educacional, a gamificação é trabalhada a partir da interação entre estudantes para resolver problemas diversos. Assim, o ensino de língua é trabalhado a partir da concepção interacionista de linguagem, com respaldo no pensamento de Vygotsky, ao afirmar que a aprendizagem ocorre a partir da interação entre o sujeito com o

meio externo e com os colegas de turma (Ivic; Coelho, 2010). Diante dessa perspectiva, o ensino de Língua Portuguesa aliado às tecnologias educacionais torna-se relevante para a formação reflexiva e ativa do estudante, ao proporcionar a efetiva atuação desse indivíduo no meio social.

Na Residência Pedagógica, em projetos interdisciplinares, como no subprojeto de Letras e Computação, estudantes de diversas licenciaturas têm a oportunidade de elaborar atividades gamificadas, as quais utilizam tecnologias educacionais. Essas tecnologias voltadas ao âmbito educacional estão presentes na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, documento norteador de competências e de habilidades que, diante do sistema educacional brasileiro, devem ser trabalhadas em sala de aula. Sob esse viés entende-se que

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (Brasil, 2017, p. 7).

Diante dessa perspectiva, a BNCC é uma política de Estado aplicada à educação escolar. Neste documento, no que diz respeito à área de Linguagens no Ensino Fundamental, a 6º competência tem por objetivo

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (Brasil, 2017, p. 65).

Nesse sentido, as tecnologias digitais são relevantes para a promoção do ensino-aprendizagem dos estudantes da Educação Básica, à medida que o docente de língua materna contribui enquanto mediador do conhecimento. Essa característica retira a visão tradicional de que a aprendizagem do estudante é de inteira responsabilidade do professor, tendo em vista que o estudante também aprende à medida em que troca conhecimento com os colegas de turma e com o docente. Além disso, as atividades realizadas durante a Residência Pedagógica visam consolidar a formação docente inicial de discentes do Ensino Superior, tomando como base a BNCC. Juntamente com o professor preceptor da Escola Básica, os licenciandos realizam intervenções pedagógicas interdisciplinares como gamificação, de forma a se tornarem agentes do uso consciente das tecnologias a partir do trabalho com os jogos didáticos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme foi descrito na metodologia, antes mesmo de atuar na escola-campo, o orientador do projeto solicitou que os residentes realizassem uma etapa de planejamento, de modo que foram lidos materiais sobre Computação, ensino de português, gamificação e foi feita uma pesquisa sobre possíveis softwares educacionais que pudessem ser utilizados nas regências.

Em seguida, foram realizadas reuniões quinzenais para discutir as metodologias de como desenvolver a gamificação com base nos objetos de aprendizagem referentes à BNCC. Além disso, foi elaborado um formulário sobre o perfil das duas turmas de 8º anos que seriam contempladas com este projeto a fim de fazer um mapeamento no que concerne ao acesso à internet, se possuíam celular e/ou computador, além de outras questões em relação ao acesso dos estudantes às tecnologias digitais.

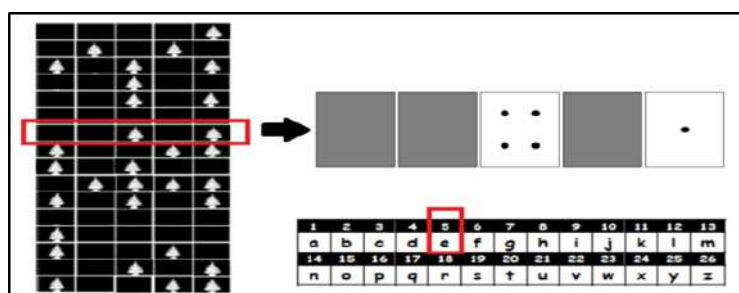
Ao total, o formulário contou com uma quantidade de 106 respostas, das quais, a maioria afirmou ter acesso à internet por pelo menos um dispositivo. Posteriormente, foram apresentados os resultados do mapeamento ao professor orientador do subprojeto. Nesse momento, foi chamada a atenção sobre o funcionamento da instituição de ensino e a carga horária a ser cumprida no primeiro módulo, além da divisão das horas de acordo com as atividades, com enfoque nas observações e regências a serem realizadas na escola-campo.

Durante a visita inicial à escola, as residentes e autoras deste trabalho se apresentaram à gestão da escola, às duas turmas e depois foi discutido a respeito do projeto e de como ele seria realizado. Em seguida, apresentou-se o resultado da diagnose acerca do perfil da turma e de como o processo de gamificação ocorreria. Foi discorrido, ainda, sobre as bonificações que seriam ofertadas pelo desempenho dos estudantes nas atividades, a exemplo de deixar de fazer um dos exercícios do bimestre, caso conseguissem resgatar uma determinada pontuação. Tendo em vista os desafios do trabalho docente em sala de aula, foi criada uma tabela com possíveis punições, como por exemplo, a de perder pontos de participação por apresentar maus comportamentos. Ao final dos esclarecimentos, foi realizada uma dinâmica com os alunos a fim de introduzir a gamificação no ambiente de sala de aula.

Em um primeiro momento, foi explicado que no sistema binário há a representação numérica pelos números 0 e 1. Então, foram apresentados alguns cartões confeccionados com as numerações (representando os números binários). Quando o cartão estivesse virado para baixo, representaria 0 e quando estivesse virado para cima, o número mínimo seria 1. No

sistema binário, cada um dos números equivale a uma letra do alfabeto. Assim, dois cartões virados para cima, a depender da posição que ocupam, podem resultar no número 05 e corresponder a letra “E”⁴ do alfabeto. Dessa forma, dá pra codificar e decodificar qualquer frase. Após o momento de orientações, a turma foi dividida em dois grupos e cada grupo tentou decifrar a seguinte mensagem: “Preparados para essa jornada?”. Depois, cada equipe decifrou as palavras “concentração” e “foco”, que são elementos pertinentes durante o processo de ensino-aprendizagem. Como critério para vencer a dinâmica, foi estabelecido que venceria a equipe que terminasse primeiro.

Imagem 01 – Sistema binário



Fonte: Glizt e Koscianski (2017).

Neste momento inicial de contato com as turmas, foi possível colocar em prática a teoria que havia sido discutida em encontros de formação inicial, o que coaduna com as ideias de Souza e Ferreira (2019) sobre o “saber ser” e o “saber fazer” docente no exercício futuro da profissão, tendo em vista que as experiências e trajetórias pessoais e profissionais muito influenciam as práticas docentes e explicam os caminhos que são trilhados pelos professores em sala de aula.

Ao decorrer das observações, notou-se que a professora preceptora segue fielmente a sequência de conteúdos do livro didático de Língua Portuguesa da Geração *Alpha* do 8º ano. Além disso, há um modelo “pronto” para o funcionamento das atividades ao longo do bimestre: a docente explica conceitualmente o conteúdo, elabora atividades com o intuito de promover a fixação do assunto, corrige os exercícios propostos e, em um momento posterior, realiza uma avaliação. Caso ainda tenham muitas dúvidas sobre o assunto em estudo, a supervisora seleciona mais atividades de fixação antes de passar a atividade avaliativa. Nesse sentido, as demais regências foram realizadas com base nas observações feitas com vistas para o trabalho com a gamificação enquanto ferramenta de intervenção no ensino.

⁴ Imagem 01 – Conceito de pensamento computacional utilizado na primeira regência.

Durante o desenvolvimento das atividades, foi proposto que os estudantes se dividissem em seis grupos e realizassem quizzes, caça-palavras e jogos de labirinto no *WordWall* e no *Kahoot* sobre o uso da vírgula e acerca do conto de ficção científica, conteúdos que estavam sendo trabalhados nas aulas de Língua Portuguesa. Essas atividades foram realizadas no laboratório de informática e promoveram a competição entre as equipes. Notou-se que os jogos que apresentavam um maior grau de dificuldade implicaram em maior agitação por parte dos estudantes, que tinham o intuito de passar dos seus adversários. Eles faziam um pouco de barulho durante a execução dos jogos, sinal de que estavam empolgados e ansiosos para terminar primeiro e vencer, por conseguinte. Ao final, venceram as três equipes que acertaram, pelo menos, metade das questões e terminaram mais rápido que as demais. Por conseguinte, as residentes entregaram um código para a primeira equipe, a fim de que ela pudesse resgatar uma pontuação extra, tendo em vista que a partir de dois códigos acumulados, os estudantes estão aptos a resgatar 12 pontos e aumentar a pontuação do grupo. Os pódios de cada semana (cada um formado por três equipes vencedoras) foram publicados semanalmente no *ClassDojo*; sendo acompanhados pelos estudantes.

Além de executarem os jogos que eram feitos pela equipe de residentes, os estudantes do 8º ano foram orientados a criar os próprios jogos voltados a conteúdos de Língua Portuguesa. Assim, ao final do primeiro módulo, foi solicitado aos estudantes que se dividissem em grupos para elaborar jogos em plataformas como o *WordWall* e o *Kahoot*. Para auxiliá-los no processo de criação dos jogos, três regências foram dedicadas para a produção desses artefatos didáticos. Cada uma das equipes recebeu uma pontuação por criar os jogos, que foi contabilizada no *ClassDojo*.

Na sequência, foi realizada uma culminância com a presença da gestão, de professores e de estudantes para mostrar as atividades realizadas e os artefatos produzidos pelos discentes no PRP. Assim como a professora supervisora, três estudantes deram depoimentos da relevância do Programa na sala de aula, sendo algo recorrente no depoimento o desenvolvimento de aulas diferenciadas e atrativas para os estudantes, as quais não só promoveram a aprendizagem, como também possibilitaram a participação ativa dos discentes nas aulas.

No presente recorte temporal, o aprendizado dos residentes já foi possível ser percebido com o êxito no desenvolvimento das atividades, como também, com os desafios que não foram poucos diante desse processo. Como exemplo, pode-se citar a queda temporária de internet no laboratório de informática durante o desenvolvimento dos projetos, chegando a não funcionar em alguns computadores.

No entanto, depois de muitas tentativas, foi possível conectar à internet de outros setores da universidade em algumas máquinas, o que foi importante para que os grupos retornassem a produção dos artefatos. A seguir, observa-se duas imagens referentes ao desenvolvimento das atividades no laboratório e em sala de aula, durante o primeiro módulo do projeto.

Imagem 02 – Desenvolvimento de atividades durante o 1º módulo no PRP.



Fonte: Os autores (2023).

Como licenciandas que estão finalizando a graduação, o primeiro módulo do Programa de Residência Pedagógica foi significativo para efetivar, na prática, a teoria que já havia sido discutida desde os primeiros períodos da graduação. Até então, nenhuma das residentes tinha tido a oportunidade de ter uma experiência tão duradoura com a educação básica, o que foi pertinente para se pensar em modos mais didáticos para se trabalhar com atividades gamificadas.

De início, foi bastante desafiador trabalhar com a gamificação atrelada ao ensino de língua materna, tendo em vista a necessidade de ser feito um planejamento minucioso a fim de diminuir possíveis impasses que viessem a ocorrer, embora seja natural a ocorrência de imprevistos. No entanto, foi gratificante ver e expor, na culminância, os artefatos de ensino criados pelos próprios estudantes, que também deram depoimentos positivos sobre todo o processo de gamificação que foi feito na turma ao longo de seis meses.

Por fim, Silva e Gaspar (2018), discorrem a respeito da importância de que a teoria seja efetiva em sala de aula, tendo em vista que a formação inicial do futuro professor não pode se limitar ao arcabouço teórico construído ao longo da graduação. Nesse sentido, o

Programa de Residência Pedagógica é relevante para que ocorra um estreitamento entre o que é visto na universidade com a prática desenvolvida no ambiente escolar, a fim de construir a identidade docente de futuros professores de diversas áreas, como na área de língua materna e de computação. Na sequência, parte-se para as considerações finais do presente artigo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do presente trabalho, foi discutido a respeito das atividades e de seus respectivos resultados a partir da implementação de atividades que visam a aprendizagem ativa com foco na interação entre teoria e prática, as quais foram desenvolvidas a partir da observação das aulas de Língua Portuguesa. Essa experiência trouxe para as licenciandas residentes um maior arcabouço teórico-metodológico na escolha, criação e aplicação das regências, adaptando-as às diferentes necessidades e peculiaridades encontradas no ambiente da sala de aula.

Observou-se, ainda, uma notável participação e engajamento por parte dos alunos nas atividades que resultaram em pontuação, o que, conseqüentemente, mudaria cada posição no *ranking*, instigando alguns alunos, se não a maioria, a participar das atividades propostas. Inclusive, foi notado que, por perderem pontos em decorrência de maus comportamentos apresentados em sala, os estudantes chamavam a atenção uns aos outros para que a aula não fosse atrapalhada e ninguém se prejudicasse por isso, fato que demonstrou a importância de estabelecer regras durante o processo de ensino-aprendizagem.

Por fim, ressalta-se que a proposta interdisciplinar apresentada oportunizou o êxito de diversas atividades desenvolvidas na escola-campo, tendo em vista a relevância de que a gamificação seja trabalhada em sala de aula a partir de critérios bem definidos a fim de tornar o ensino de língua materna o mais interessante possível. Dessa forma, possibilita que o estudante seja *convidado* a participar ativamente do seu processo de aprendizagem na figura de protagonista do próprio conhecimento. Esse fato contribui para a promoção de uma aprendizagem significativa no ensino de língua materna a partir da formação crítica dos educandos na sociedade hodierna. À vista do exposto no presente relato, ressalta-se a importância da Residência Pedagógica enquanto programa de iniciação à docência, pois engloba oportunidades reais para uma efetiva formação de futuros profissionais da educação.

Órgão de fomento: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo – do conceito à prática. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora. 2015. 172 p.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** MEC: Brasília, 2017.

BURKE, Brian. **Gamificar:** como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015. 166 p. Título original: Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things.

COSTA, C. L.; NOGUEIRA, E.; MARCHETTI, G. **Geração Alpha Língua Portuguesa - 8º Ano.** São Paulo: Edições Sm, 2018.

DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação.** Pimenta Cultural, 2014.

DE SOUZA, Sirlene Barbosa; FERREIRA, Andréa Tereza Brito. **O “saber ser” e o “saber fazer” de duas professoras dos anos iniciais: o gênero profissional em questão/The “knowing to be” and the “knowledge” of two teachers during the beginning year: the professional gender in question.** Educação em Foco, v. 22, n. 37, p. 50-72, 2019.

DOMÍNGUEZ, Adrán; NAVARRETE, Joseba Saenz de; MARCOS, Luis de; SANZ, Luis Fernández ; PAGÉS, Carmen; HERRÁIZ, José Javier Martínez. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Journal Computers & Education,** Virginia, v. 63, p. 380-392, 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GLIZT, Fabiana Rodrigues de Oliveira et al. **O pensamento computacional nos anos iniciais do ensino fundamental.** Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2017.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática.** Coleção Magistério 2º Grau. Série Formação do Professor. 7ª reimp. São Paulo: Cortez, 1994.

POPE, C.; MAYS, N. **Pesquisa qualitativa na atenção à saúde.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SILVA, Haíla Ivanilda; GASPAR, Mônica. **Estágio supervisionado:** a relação teoria e prática reflexiva na formação de professores do curso de Licenciatura em Pedagogia. Rev. Brasileira. Estudos Pedagógicos. Brasília , v. 99, n. 251, p. 205-221, Jan. 2018.

ZICHERMANN, Gabe. **Gamification by Design.** ISBN 1449397670. 150 pages. O’Reilly, 2011.