

# GAMIFICAÇÕES EM PPT COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA: FOCO EM LÍNGUA PORTUGUESA NAS AÇÕES DA CREDE 4



<https://doi.org/10.22533/at.ed.053122512027>

*Data de aceite: 03/01/2025*

### **Francisco Sousa de Oliveira**

Especialista em Língua Portuguesa pela Universidade Cândido Mendes e em Gestão da Escola Básica pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Licenciado em Letras pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor na EEMTI Professor Ivan Pereira de Carvalho, em Camocim (CE)

**RESUMO:** No presente trabalho busca-se refletir sobre o uso das tecnologias digitais, com enfoque na perspectiva do ensino de Língua Portuguesa através de gamificações em PowerPoint. Por meio da pesquisa-aplicação, objetiva-se compreender os impactos de propostas gamificadas compartilhadas no âmbito das formações da iniciativa Foco na Aprendizagem com professores de Língua Portuguesa da CREDE 4 em 2023. A prática buscou atender necessidades de acesso, reforço aos parâmetros da Matriz Unificada de Saberes, bem como o conhecimento e o uso do Material Estruturado em sala de aula. A fundamentação está pressuposta na visão da ludicidade que atraem os jovens como destaca Alves (2018) e as possibilidades de engajamento e motivação na resolução

de problemas apresentadas por Kapp (2012). A realização das proposições nos momentos formativos com os professores, por meio de sequências e homologia de processos, permitiu o engajamento dos participantes e replicações favoráveis no desenvolvimento da aprendizagem. Através dos insumos e dos estudos realizados com grupos específicos constatou-se um maior envolvimento dos discentes e compreensão dos conteúdos vinculados a Matriz Unificada de Saberes. Diante do lúdico permitiu-se um contato com a Língua Portuguesa de forma prática e atrativa, ressaltando um maior significado nas propostas de ensino-aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Formação. Língua Portuguesa. Aprendizagem. Gamificação.

## GAMIFICATION IN PPT AS A METHODOLOGICAL STRATEGY: FOCUS ON PORTUGUESE LANGUAGE IN CREDE 4 ACTIONS

**ABSTRACT:** This work aims to reflect on the use of digital technologies, focusing on the perspective of teaching Portuguese language through gamification in PowerPoint. Through research-application, the aim is to understand the impacts of gamified proposals shared within the scope of training sessions of the 'Focus on Learning' initiative with Portuguese language teachers from CREDE 4 in 2023. The practice aimed to address needs related to access, reinforcement of the parameters of the Unified Knowledge Matrix, as well as the knowledge and use of Structured Material in the classroom. The foundation is based on the perspective of playfulness that attracts young people, as highlighted by Alves (2018), and the possibilities of engagement and motivation in problem-solving presented by Kapp (2012). The implementation of the proposals during the training sessions with teachers, through sequences and process homology, allowed for the engagement of the participants and favorable replications in the development of learning. Through the inputs and studies conducted with specific groups, a greater involvement of students and understanding of the contents linked to the Unified Knowledge Matrix was observed. Therefore, through the ludic approach, it enabled a practical and engaging contact with the Portuguese language, emphasizing a greater significance in the teaching-learning proposals.

**KEYWORDS:** Training. Portuguese Language. Learning. Gamification.

### INTRODUÇÃO

A sociedade vivencia a era do mundo digital. Os indivíduos nascem e crescem mantendo o contato com inúmeros dispositivos seja para o entretenimento, negócios produção ou leituras. Nessa perspectiva é notório que as tecnologias passaram a fazer parte também dos espaços educacionais, principalmente como possibilidade de acesso e aprofundamento de conteúdos vistos em sala de aula por meio dos ambientes virtuais. No período pandêmico, por exemplo, essa necessidade acentuou-se através das aulas virtuais e apresentou novas demandas que reforçaram o desdobramento dos docentes para condução de suas aulas.

No cenário virtual, as rotinas escolares precisaram de novas roupagens para manter e atrair os estudantes por entre as telas. No retorno ao modelo presencial e com a necessidade da recomposição das aprendizagens, tornar as aulas um espaço interativo, vincular o engajamento mostrou-se de extrema importância. Afinal as gerações de estudantes da atualidade possuem contato com ambientes tecnológicos, demarcados pelo uso frequente de redes sociais e jogos digitais.

A ludicidade dos games e seus elementos têm atraído cada vez mais jovens, conforme aponta Alves (2018). Por isso o uso de propostas similares como estratégia nas aulas tornou-se tão indispensável. Santos (2015) ressalta que tais atividades mediadas estrategicamente pelos docentes colaboram com o desenvolvimento de habilidades e atitudes. A BNCC (2018) destaca a importância do uso de recursos aplicados na didática para que os professores atinjam os objetivos de ensino.

Por outro lado para que os docentes executem metodologias ativas como a gamificação, necessitam conhecer alguns princípios importantes para a execução. Apesar de convivermos com as tecnologias digitais na educação, nota-se que muitas discussões e práticas precisam ser ampliadas. Sobre esse ponto, Bachich (2017) afirma que:

O envolvimento das instituições de ensino, professores e demais profissionais da educação nesse processo de implementação das tecnologias digitais é considerado um desafio e discussões sobre o tema são recorrentes em diferentes instâncias. Dentre as diferentes propostas de implementação do uso das tecnologias digitais no processo ensino-aprendizagem, as vantagens da implementação de propostas envolvendo Metodologias Ativas[...] (BACHICH, 2017, p. 38).

Nesse sentido e com vistas a colaborar com práticas pedagógicas que envolvam a experiência dos docentes e seus pares, configurou-se no espaço das formações continuadas de Língua Portuguesa da CREDE 4, pautas voltadas para discussões, reflexões e apresentação de recursos tecnológicos. O compartilhamento de metodologias práticas para o desenvolvimento das rotinas em espaços escolares foi articulado com os objetos de conhecimento que apresentaram menores percentuais de acertos em âmbito regional, coletados do Sistema Online de Avaliação, Suporte e Acompanhamento Educacional, por meio das avaliações diagnósticas de Língua Portuguesa 2023.1, aplicadas com estudantes de 3ª série do Ensino Médio. A escolha da última série do Ensino Médio justifica-se com o propósito da coleta de informações da pesquisa, embora nas outras duas séries da etapa de ensino, as metodologias também foram sugeridas.

O estudo também levou em conta o fato da relação entre as linguagens e o seus contextos de uso ainda suscitarem distâncias no ensino de Língua Portuguesa. Isso porque muitos estudantes não encontram sentido, por exemplo, em reconhecer características de gêneros ou suas tipologias, mesmo sendo reconhecíveis usuários da língua materna. Talvez porque ainda não visualizem os gêneros como socialmente constituídos e que promovem a interação através das linguagens. Afinal no cotidiano a todo momento somos constituídos pela linguagem e a prática como apontou BAKHTIN (1992) ao definir os gêneros discursivos:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana [...]. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua – recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais –, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional gramatical. (BAKHTIN, 1992, p.279)

Diante do exposto e na intenção de colaborar com o trabalho docente e o uso de novos mecanismos atrelado ao estudo de Língua Portuguesa, pesquisou-se e desenvolveu-se atividades com proposta de gamificação nas Formações da iniciativa Foco na Aprendizagem da 4ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação em 2023. O objetivo foi mostrar possibilidades com dinamicidade, intercaladas com os parâmetros da Matriz Unificada de Saberes e o uso do Material Estruturado.

Desse modo, desenvolveu-se modelos de jogos em PowerPoint, esquemas e similares que pudessem ser utilizados no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula e fossem de fácil acesso. As propostas foram vivenciadas nas formações com os Professores Coordenadores de Área e reaplicadas pelos docentes em suas escolas de lotação.

A partir do acompanhamento e análise, pode-se questionar os reais impactos provocados pelo uso das gamificações em ppt como estratégia na aulas de Língua Portuguesa. Afinal a formação continuada com uso de estratégias diversificadas repercutiu no fazer pedagógico? Os resultados da segunda aplicação da Avaliação Diagnóstica apontaram avanços positivos nos quartis? Para os estudantes, quais são benefícios das atividades gamificadas? Os estudantes conseguem compreender melhor os objetos de conhecimento através dessa estratégia metodológica?

Assim sendo, conforme relatos posteriores, reflexões e coletas de informações, este estudo buscou compreender o papel das gamificações como estratégia metodológica e o seus impactos a partir da formações de Língua Portuguesa do Foco na Aprendizagem da CREDE 4, no ano de 2023.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os contextos de aprendizagem pós-pandêmico e o uso massivo das tecnologias nas últimas décadas tem acentuado a necessidade de estratégias que contemplem diversas dimensões dos estudantes. Fragelli (2017) aponta que o ensino deve ser pensado por eixos humanísticos, que envolvam a empatia, o regime colaborativo, despertem interesses, possuam relações com o cotidiano e gerem a interatividade, possibilitando assim uma aprendizagem sólida.

Nesse sentido, a estratégia de gamificação aparece como uma alternativa para agregar diversas demandas, promovendo o interesse e a participação. Kapp (2012) entende a gamificação como “[...] o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas”. Tal proposta interliga-se de forma promissora para o uso do material estruturado de Língua Portuguesa da SEDUC-CE, uma vez que pode promover o ensino por meio de uma contextualização vinculada a dinamicidade.

Desse modo, pensar em um ensino que possa favorecer a compreensão de um objeto de conhecimento ao mesmo tempo que relaciona objetivos, regras, pode dimensionar a evolução na aprendizagem. Alves (2014) aponta, inclusive, que o eixo aprendizado-tecnologia possuem uma forte relação, tendo em vista que ambos buscam simplificar o que parece complexo. Leffa (2014), enfatiza que os games desenvolvem o conhecimento e a habilidade, destacando o seu potencial no âmbito educacional.

A capacidade dos games em desenvolver a aprendizagem tem despertado o interesse dos pesquisadores (GEE, 2004; SQUIRE, 2011; KAPP, 2012), a ponto de proporem a gamificação do ensino, trazendo para o ambiente da escola o que tem sido feito no mundo corporativo: assim como as empresas têm usado os games para motivar e fidelizar os clientes, também as escolas poderiam usar esses mesmos recursos para aumentar o interesse dos alunos na aprendizagem. (LEFTA, 2014, p. 01).

Nesse contexto, percebe-se que o uso de tais ferramentas na escola pode potencializar processos e por isso mesmo deve perpassar a formação continuada de professores. No entanto como apontam Lopes e Borges (2015) a formação de professores tanto inicial como a continuada sempre apresentou fragilidades. Por isso mesmo não faz sentido pensar em uma proposta altamente interativa se antes não envolvermos os docentes nas práticas.

Para Rico (2021) um caminho para o dinamismo e de fato colocar os estudantes como protagonistas é promover antes a prática de atividades híbridas entre os docentes. A autora aponta que a homologia de processos é uma ferramenta potencializadora dentro da formação continuada, uma vez que permite o contato com diversas experiências e modos de organização. Além disso dimensiona estratégias que podem ser incorporadas na prática pedagógica, assim como reflexões para lidar com os comportamentos e o protagonismo dos estudantes na realização de determinada atividade.

Levando em consideração as tecnologias que surgem a todo momento, o uso de metodologias ativas e especificamente a gamificação, as reflexões e a prática de estratégias nas formações podem provocar maiores possibilidades de aplicação. Atrelado a isso a iniciativa Foco na Aprendizagem busca através da formação continuada promover o acesso a aprendizagem, inclusive tendo como premissas o estudo de indicadores da Avaliação Diagnóstica e o uso do Material Didático Estruturado. Desse modo, relacionar necessidades e propósitos configura-se como expoente fortalecedor.

Afinal o reconhecimento de necessidades apontadas pelos dados das avaliações diagnósticas podem ser trabalhados com metodologias diversas. Aprender a partir de games os elementos da narrativa, assim como os recursos coesivos que contribuem para a progressão de texto, podem ganhar uma visão diferente através de métodos. No entanto também é necessário reconhecer o momento exato da aplicação de um jogo em sala de aula no ensino de Língua Portuguesa, assim como esclarecer os reais objetivos. SIGILIANO e BERNO (2021) destacam a importância do cuidado com a aplicação da metodologia para o alcance dos resultados almejados:

Caso o jogo tenha sido utilizado pelo professor para introduzir determinado conteúdo ou tópico, a reflexão posterior é o momento para que ele busque fazer com que os alunos tomem consciência e dirijam sua atenção para esse ponto, levando-os a estabelecer relações entre seus conhecimentos prévios, o que perceberam durante a atividade e aquilo que vão aprender. (SIGILIANO e BERNO, 2021,p.15)

As autoras SIGILIANO e BERNO (2021) entendem que o que é considerado lúdico torna-se de extrema relevância para os processos de ensino-aprendizagem e para análise linguística na compreensão de ensino de língua materna. Ressaltam contudo, que é importante a boa condução dos docentes para não tornar as práticas com games ou com outras estratégias, algo mecânico e sem a devida atribuição de sentido. Afinal devem servir como ponto crucial para um ensino reflexivo até mesmo de conteúdos gramaticais.

Pautados por esse olhar, atrelou-se ao processo de Formação continuada de Língua Portuguesa do Foco na Aprendizagem no âmbito da CREDE 4, momentos na pauta que promovessem a concepção de estudo por embasamentos teóricos, análise de resultados das avaliações diagnósticas, perpassando o uso do material estruturado com apresentação e vivência de estratégias metodológicas. Compreendendo principalmente que a formação docente deve interligar teoria e prática.

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa adotou uma abordagem mista, combinando estudo bibliográfico e pesquisa qualitativa para investigar a formação continuada de professores e a aplicação de processos de gamificação simplificados em sala de aula. Inicialmente, realizou-se um levantamento teórico, utilizando materiais acadêmicos e documentos oficiais, para compreender os fundamentos da formação continuada e as práticas de gamificação no contexto educacional. Em seguida, foi aplicada uma pesquisa qualitativa por meio de questionários no Google Forms, direcionados a professores de Língua Portuguesa de 15 escolas vinculadas à CREDE 4, com o objetivo de identificar demandas e desafios relacionados ao uso de ferramentas virtuais no Ensino Médio.

Com base nos resultados obtidos, foi organizada uma agenda formativa fundamentada nos diagnósticos do Sistema Online de Avaliação, Suporte e Acompanhamento Educacional (SISEDU) e nas necessidades apontadas pelos docentes. A proposta inicial incluía o uso de ferramentas digitais como Wordwall, Quizlet e Kahoot; contudo, devido às dificuldades de acesso à internet relatadas pelos participantes, optou-se pelo desenvolvimento de atividades de gamificação em PowerPoint, considerando sua acessibilidade e facilidade de uso. Essas atividades, criadas a partir de modelagens e construções próprias, incluíram propostas como “Jogo das Três Pistas da Aprendizagem”, “Batalha Naval dos Saberes”, “Foco no S17 em Supersaberes” e “A Parede dos Saberes”, bem como dinâmicas complementares, como “Desvendando Narrativas em QR Codes” e “Ditos Populares entre o Verbal e Não Verbal”.

Ao longo de quatro encontros formativos, os materiais desenvolvidos foram apresentados aos professores, que participaram de atividades práticas voltadas para a aplicação das estratégias em sala de aula. Após as formações, os materiais e tutoriais foram disponibilizados em um drive formativo e compartilhados em grupos de WhatsApp, permitindo o acompanhamento do uso em sala e o relato de experiências. Muitos docentes compartilharam registros fotográficos e narrativas positivas sobre o impacto das atividades, destacando o aumento no engajamento dos estudantes, a melhoria na absorção de conteúdos e o desempenho acadêmico.

Para avaliar os resultados das formações, foi aplicado um questionário aos participantes, que indicou altos níveis de motivação e adesão às práticas propostas. Dos 80 docentes participantes, 62 relataram engajamento e curiosidade ao participar das formações, e 70 afirmaram que aplicariam as atividades desenvolvidas com seus alunos. Esses resultados reforçam a relevância das estratégias adotadas, especialmente no contexto da formação continuada e no uso pedagógico de tecnologias acessíveis.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou explorar as potencialidades das gamificações em PowerPoint como estratégias metodológicas no ensino de Língua Portuguesa, atendendo às demandas formativas da iniciativa Foco na Aprendizagem na CREDE 4. A proposta revelou-se pertinente ao abordar desafios contemporâneos do ensino, como o engajamento de estudantes imersos em contextos digitais e a recomposição das aprendizagens após o período pandêmico. Por meio de práticas lúdicas e acessíveis, possibilitou-se o desenvolvimento de competências relacionadas aos objetos de conhecimento da Matriz Unificada de Saberes, promovendo a interação entre teoria e prática.

A análise dos resultados evidenciou que a formação continuada baseada em metodologias ativas favorece o engajamento docente e discente, destacando a relevância do suporte pedagógico e técnico no planejamento e execução de estratégias inovadoras. Os materiais desenvolvidos, como jogos interativos e atividades criativas, foram bem aceitos pelos professores, que relataram maior motivação e disposição para replicar as práticas em sala de aula. Além disso, os dados coletados indicaram impactos positivos no desempenho e na participação dos estudantes, reafirmando o potencial das gamificações como ferramentas pedagógicas.

Entretanto, alguns desafios persistem, como a necessidade de maior inclusão digital e de estratégias que considerem as limitações estruturais de algumas escolas. Esses aspectos reforçam a importância de políticas públicas que ampliem o acesso às tecnologias e integrem práticas inovadoras aos currículos escolares.

Por fim, este trabalho contribui para o debate sobre o uso das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa e sinaliza caminhos promissores para a formação docente e a melhoria das práticas pedagógicas. Recomenda-se a ampliação de estudos longitudinais que acompanhem os efeitos dessas estratégias no médio e longo prazo, consolidando o papel da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Leonardo Meireles. **Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional**. [versão eletrônica]. Joinville: SC, 2018.

BACICH, Lilian. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso. Estética de criação verbal**. 3.ed. Tradução de Maria Ernantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650843/16979>. Acesso em: 31 out. 2022.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LEFFA, Vilson J. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. In: Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação, Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1-12.

SIGILIANO, Natália Sathler; BERNO, Laís Rios (orgs.). **Ensinar português de forma divertida: atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio**. Juiz de Fora, MG: Editora UFJF, 2021.