



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA-UEPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E AGRÁRIAS – CCHA
DEPARTAMENTO DE LETRAS E HUMANIDADES – DLH
LICENCIATURA PLENA EM LETRAS**

**O ENSINO REMOTO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ESTÁGIO
SUPERVISIONADO: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

ALAN GOMES CARDOSO

**CATOLÉ DO ROCHA- PB
2022**

ALAN GOMES CARDOSO

**O ENSINO REMOTO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ESTÁGIO
SUPERVISIONADO: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras e Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – Campus IV, como um dos requisitos para obtenção do grau em Licenciatura Plena em Letras.

Orientadora: Profa. Ma. Marta Lúcia Nunes

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C268e Cardoso, Alan Gomes.

O ensino de língua portuguesa no estágio supervisionado:
Relato de Experiência [manuscrito] : relato de experiência /
Alan Gomes Cardoso. - 2022.
25 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Ciências Humanas e Agrárias , 2022.

"Orientação : Profa. Ma. Marta Lucia Nunes , Coordenação
do Curso de Letras - CCHA."

1. Ensino remoto. 2. Metodologia de ensino. 3. Língua
portuguesa. I. Título

21. ed. CDD 372.6

ALAN GOMES CARDOSO

**O ENSINO REMOTO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ESTÁGIO
SUPERVISIONADO: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Aprovado em 18 de março de 2022

Banca examinadora



Profa. Ma. Marta Lúcia Nunes – UEPB/Campus IV
Orientadora



Prof. Me. Fábio Pereira Figueiredo – UEPB/Campus IV
Examinador



Prof. Me. Rômulo César Araújo Lima – UEPB/Campus IV
Examinador

**Catolé do Rocha – PB
2022**

Dedico este trabalho ao Universo, que, desde o início da minha jornada através deste curso, sempre esteve comigo, me proporcionando experiências e momentos que guardarei sempre em meu coração. E a Miguel (*in memoriam*), que mesmo distante me mostrou que nas horas mais sombrias é possível encontrar a luz.

AGRADECIMENTOS

Quando me pergunto a que ou a quem agradecer por este momento, por este trabalho e curso agora concluídos, eu simplesmente não sei! Foram cinco anos de lutas, de momentos, de experiências em que eu pude aprender o valor das coisas e como cada um, mesmo que sejamos seres individuais, converge para a unidade, algo que é bom e ao mesmo tempo ruim, pois trabalhar em prol do coletivo é algo que fortalece um vínculo de amor e amizade e que ao mesmo tempo constitui um ciclo vicioso perante a criatividade e o que é inovador.

Eu, mesmo sendo um ser de certa forma indiferente perante o outro, pude colher frutos que me mantiveram vivo por todo o percurso, nutrindo-me de uma árvore que não passa despercebida entre muitas outras. Por meio dessa experiência, pude ver que mesmo em um pomar de belíssimas árvores existe, por mais remota que seja, uma que se destaca, a qual merece minha reverência e atenção.

Mas se mantém a questão: a que agradecer? A quem agradecer? Devo reconhecer que na vida ninguém consegue nada sozinho. Por isso, aos poucos que estiveram realmente comigo, os meus sinceros agradecimentos e quero que saibam que suas contribuições, ainda que poucas, poderão me ajudar a ser forte e ter a certeza de que ainda existem pessoas boas.

Aos meus pais, que mesmo com ignorância e falta de compreensão se mantiveram ao meu lado com a intenção de me motivar. E aos meus colegas, que, mesmo me fazendo indiretamente diante deles e sem intenção, me ensinaram quem realmente não devo ser, e que não se trata de ser igual, e sim diferente, e que se manter em paz é muito melhor do que ter a razão.

À minha orientadora Marta Lúcia Nunes, que com toda eficiência e ensinamentos práticos me apontou direções para o êxito deste trabalho. Agradeço a ela por toda a paciência dedicada a mim.

Por fim, a mim, o verdadeiro protagonista desta história: agradeço a mim por não ter desistido e ter me mantido forte diante das dificuldades e por ter me transformado ao longo do tempo em uma pessoa digna de reconhecimento por aqueles que verdadeiramente enxergaram a minha essência. Mas se mesmo assim existe algo a agradecer, de verdade, seria exatamente ao tempo e às experiências que me fizeram ser a pessoa que sou hoje.

Quando as histórias não fazem sentido, é preciso começar a pensar de trás para frente. E quando damos sentido a uma ação aparentemente anormal, uma resposta totalmente diferente aparece, a sinceridade parece maldade, a circunstância atual parece falsa e o inusitado de repente ganha sentido.

Merlin

RESUMO

O presente trabalho se baseia em pesquisas feitas em obras de autores renomados, com a utilização de livros, artigos e projetos voltados para o ensino de Língua Portuguesa e gamificação. Foram feitas, como complemento, pesquisas em jornais e artigos online e a própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Parte deste trabalho também está voltado para as diretrizes da BNCC, apresentando um pouco da sua história e origem até os dias atuais, dissertando sobre sua transformação através dos anos e demonstrando como esse documento também é base para o ensino remoto. Também são abordadas estratégias para o ensino de Língua Portuguesa, tendo como base a leitura, oralidade e escrita. É, por fim, apresentada uma metodologia coreana para a utilização da gamificação em sala de aula de modo a conseguir eficácia nesse novo método de aprendizagem. Este trabalho teve como base para sua fundamentação estudos de Almeida (2012), Antunes (2003), Batista (2013), Dickmann (2021), Kall Kapp (2012), Piaget (1982) e Soares (2015).

Palavras-chave: Ensino remoto; metodologia de ensino; Língua Portuguesa.

ABSTRACT

The present work is based on research carried out in works by renowned authors, using books, articles and projects aimed at Portuguese Language teaching and gamification. As a complement, research was carried out in newspapers and online articles and in the National Common Curricular Base (BNCC, in its Portuguese initials). Part of this work also focused on the BNCC guidelines, presenting a little of its history and origin until the present day, discussing its transformation over the years and demonstrating how this document is also the basis for remote teaching. Strategies for teaching Portuguese are also discussed, based on reading, speaking and writing. Finally, a Korean methodology is presented for the use of gamification in the classroom in order to achieve effectiveness in this new learning method. This work was based on studies by Almeida (2012), Antunes (2003), Batista (2013), Dickmann (2021), Kall Kapp (2012), Piaget (1982) and Soares (2015).

Keywords: Remote teaching; teaching methodology; Portuguese language.

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	08
2 REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	09
2.1 As diretrizes da BNCC	09
2.2 Leitura, oralidade e escrita	13
2.3 Gamificação na sala de aula	17
3 RELATO DA EXPERIÊNCIA	20
3.1 As aulas e o estágio de observação	20
3.2 A atuação na sala de aula	22
3.2.1 Intervenção no Ensino Fundamental II	22
3.2.2 Intervenção no Ensino Médio	23
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS	25

1 APRESENTAÇÃO

Devido ao surgimento do novo coronavírus, que mata sem escolher suas vítimas, e em virtude disso, e por meio das orientações da OMS (Organização Mundial da Saúde) houve a necessidade de uma adaptação da maneira como se aprende e se ensina, e então, o ensino remoto passou a ser a grande alternativa para a continuidade do processo de ensino e aprendizagem nas escolas e universidades.

A partir disso, foram criadas novas metodologias para que essa adaptação do ensino pudesse ser conduzida de forma mais simples e dinâmica, de forma que a função do professor se tornasse cada vez mais essencial para essa nova transformação na educação.

Nesse sentido, o presente trabalho objetiva apresentar as diretrizes da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) como alicerce para essa adaptação, demonstrando como a leitura e a escrita são algumas das maneiras de se favorecer a educação diante do cenário de pandemia.

Também é apresentado o conceito de gamificação, que consiste em uma metodologia eficaz para a maneira como se adquire o conhecimento na atualidade, propiciando que o ensino siga desempenhando o seu papel como propulsor do saber. A gamificação utiliza de jogos e do que é lúdico para promover a construção de uma aprendizagem mais dinâmica e assim facilitar a forma como o aluno adquire conhecimentos.

Com a prática do modelo da gamificação, essa forma de ensino tem ganhado mais visibilidade com a nova forma de aprender. Tendo em vista a nova realidade a qual vivemos hoje, estratégias lúdicas têm se mostrado muito úteis para as aulas remotas, em que o aluno poderá mesclar o jogo com a tecnologia, algo que sempre é um fascínio para a cultura infantil e adolescente.

O trabalho também apresenta um relato da experiência vivenciada nas três disciplinas de estágio, tanto nas aulas ministradas quanto nas aulas observadas, de forma que a referida experiência contribui de forma significativa para a formação do aluno de Licenciatura em Letras.

2 REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

2.1 Diretrizes da BNCC

Estudos realizados sobre a disciplina de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental revelam a existência de metodologias pedagógicas, em muitos sentidos, que limitam o processo de aprendizagem de muitos alunos em desenvolvimento na sala de aula.

Entender esses sentidos se torna cada vez mais importante, quando se trata de algo que impede o surgimento de uma nova linguagem, que seria utilizada no âmbito social, a chamada interação social. Embora instituições também busquem motivar e orientar essa prática e, por fim, chegar a uma renovação, ainda existem aqueles que estão fora dessas iniciativas e defendem um sistema que se baseia em ensinamentos arcaicos e que eventualmente se isolam perante as novas iniciativas.

Como resultado de tal isolamento, mantém-se o baixo desenvolvimento de muitos alunos, que acabam por conviver com o insucesso das escolas, manifestado de diversas formas, como a evasão, ocasionando a insatisfação dos alunos ao concluir erroneamente que não sabem Português ou que o Português é uma “matéria difícil”, ocasionando um processo de evasão ainda maior em aulas de Língua Portuguesa, tendo como causadoras as metodologias arcaicas, como o ensino tradicional, no qual o aluno se mantém preso a um ensino que se repete e não propicia a criatividade.

Deste modo, temos como consequências as dificuldades encontradas em estudantes que vivem essa realidade em sala de aula, fazendo estes acreditarem que são de certa forma incapazes de estudar, com a desculpa de que “português é difícil” e muitas vezes se sentem inferiores, o que origina uma menor busca pelos seus direitos de se envolver criticamente no que veem e sentem a sua volta, ficando como muitos outros às margens da sociedade.

Entretanto, não se deve culpar o aluno por isso, uma vez que existem fatores tanto internos quanto externos que influenciam o seu desenvolvimento (fatores esses que estão ligados à sua experiência de vida). Não somente o aluno é

personagem do cenário de insucesso, mas também a escola em que ele está inserido, tendo muitas vezes como obstáculos os baixos recursos. Esses fatores que influenciam a comunidade em que a escola está inserida podem contribuir com o baixo desempenho de uma escola e, por fim, do próprio aluno.

Então, em um momento como o que vivemos atualmente, de pandemia, a evasão nas escolas se torna cada vez mais frequente, tendo em vista as dificuldades de alunos e professores em manter o ensino de Língua Portuguesa cada vez mais interativo e não somente baseado em um modelo antigo, pois estamos sendo obrigados a nos modernizar e a trazer para a sala de aula uma nova forma de ensino, ou seja, utilizar a tecnologia ao nosso favor e assim promover a interação.

Para que se promova essa interação, é possível perceber ações do governo desde a constituição de 1988 que demonstram a busca de uma maior eficácia na educação, estando elas voltadas para auxiliar os professores a conduzir e avaliar os alunos, conforme ressalta Antunes:

Basta referir ao trabalho que resultou na elaboração dos parâmetros curriculares Nacionais (PCN), com todos os seus posteriores desdobramentos, ou o trabalho empreendido pelo Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (SAEB). (ANTUNES, 2003, p. 21)

Tais ações são usadas para a avaliação e auxílio de alunos e professores, de modo que se pode ter uma base de como está o desenvolvimento do ensino em nível nacional, para que as instituições possam fazer melhorias em sua estrutura de ensino.

Uma dessas ações foi a criação dos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), que são um dos documentos responsáveis por orientar o professor, servindo também para promover uma avaliação dos saberes prévios do aluno sobre a matéria e ajudar o professor a preencher espaços vazios no aprendizado dos alunos. De acordo com os PCNs, o conteúdo deve ser buscado em dois eixos: o uso da língua oral e escrita e a reflexão sobre seu uso. Por outro lado, o SAEB (Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica) não se mostra indiferente, busca, através de provas, avaliar o aluno em formação na busca por formar dados para se certificar da eficácia do ensino realizado em escolas de todo o país. Os alunos são avaliados em diferentes competências de gênero e função, sendo que a partir dos

resultados pode se ver o que é preciso melhorar, propiciando que sejam feitas as mudanças necessárias em todo o país, fazendo com que os estados entrem em sincronia, o que promove uma forma harmônica de ensino e aprendizado em todo o território nacional. Assim como as PCNs, criou-se o PNLD (Programa Nacional do Livro Didático) que, por sua vez, tem a função de avaliar e distribuir livros por todo o país para possibilitar o máximo de aprendizado.

Após alguns anos da criação dessas iniciativas veio a BNCC – Base Nacional Comum Curricular—, a qual tem sua razão de ser ligada à Constituição Federal de 1988, que já destacava a educação a serviço do pleno desenvolvimento da pessoa e o preparo para o exercício da cidadania e a qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988, p.1). Em 1996 foi sancionada a Lei de Diretrizes e Bases para firmar acordos interfederativos com estados e municípios, formando parcerias para que se possam elaborar competências e diretrizes. Assim, em 2014, o PNE (Plano Nacional de Educação) articula para que sejam criadas diretrizes pedagógicas para a Educação Básica e a elaboração de uma base nacional que orientasse o ensino e currículos de toda a federação.

Após as articulações, veio a criação da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que contou com a colaboração da sociedade e educadores de todo o país, com a ideia principal de orientar e unificar a maneira como cada estudante adquire seu conhecimento, preparando-o para a cidadania e o trabalho. A BNCC é dividida em 10 competências, cada uma com suas particularidades, oportunizando ao aluno aprender de diversas formas, promovendo a valorização da cultura e visando a instruir também sobre a utilização de meios tecnológicos na trajetória pelo caminho do saber. A BNCC valoriza também o desenvolvimento socioemocional e os valores éticos, exercitando a afeição e promovendo o diálogo e a cooperação na resolução de conflitos, de modo com que o aluno possa respeitar o outro e seus direitos e reconhecer sua cultura sem preconceito ou indiferença.

Tais competências são construídas a partir de habilidades exercitadas em sala de aula, não permitindo que o aluno seja colocado como sujeito passivo e sim como alguém capaz de solucionar problemas, conduzir um diálogo, interagir com os colegas e se posicionar de acordo com o seu modo de pensar e agir perante a situação e o conteúdo a ele apresentado.

Para o auxílio do desenvolvimento dessas habilidades em sala, vemos os avanços das múltiplas tecnologias e o crescer de novos conhecimentos. Para isso, a

Base Nacional Comum Curricular dispõe de formas diversas para motivar e conduzir o professor à tarefa de acompanhar o mundo contemporâneo e explicitar questões como: “O que aprender? Para que aprender? Como ensinar?”. Questões como essas guiam diversos professores na busca por um ensino de qualidade e o desenvolvimento de novas práticas de ensino.

Por isso, a BNCC assume o compromisso de adequar diversas práticas de ensino para que se mantenha uma aprendizagem justa, exercendo o direito à cidadania, de forma integral e reconhecendo como prioridade o desenvolvimento da educação com o objetivo de sempre manter a linearidade do ensino para romper a desigualdade. Isso significa dizer que a BNCC tem o objetivo de garantir uma igualdade de aprendizagem a toda a sociedade Brasileira, constituída por crianças, jovens, adolescentes e adultos que desejem usufruir de uma boa educação, voltando sua atenção para a visão de uma escola como um espaço de igualdade, democracia e inclusão de diversas faixas etárias e fortalecendo o respeito e as diferentes culturas.

Para romper a desigualdade, a BNCC se refere a uma nova forma de ensino-aprendizagem no exercício de um sincronismo em que um aluno do Norte do país deve desenvolver as mesmas competências e habilidades que um aluno da região Sul, estimulando-se o crescimento de um projeto de vida em que o estudante poderá exercer protagonismo e atingir os seus objetivos. Para tanto, o estudante precisa passar por dificuldades, pois a desigualdade sempre existiu nas escolas. A Base tem o pressuposto de propiciar a igualdade e ampliar a forma como os alunos se veem e se distinguem e conhecem seus direitos como seres humanos, independentemente de sua raça, cor, etnia, sexo ou condição socioeconômica.

No entanto, a questão não se limita somente à desigualdade: existem também aqueles que não conseguiram terminar a escola em sua idade normal. A igualdade de condições proposta pela BNCC também se aplica a eles, assim como aos alunos com deficiências, que devem usufruir de todos os direitos de aprendizagem, conforme a lei de inclusão de pessoa com deficiência, prevista na Lei N° 13.146/2015:

Art. 1º É instituída a lei brasileira da pessoa com deficiência (estatuto da pessoa com deficiência) destinada a assegurar e promover em condições de igualdade, o exercício de direito de liberdade

fundamentais por pessoa com deficiência, visando a sua inclusão social e cidadania.

A criação desta lei possibilitou o combate a uma realidade de segregação, uma vez que uma pessoa com deficiência terá os mesmos direitos que os demais cidadãos brasileiros.

2.2 Leitura, Oralidade e Escrita

Quando estamos entre família e amigos temos o hábito de falar sem maior preocupação em relação às normas gramaticais, utilizando de uma linguagem informal. Em torno disso, estão presentes as gírias e os diversos tipos de expressões.

É importante ressaltar que a oralidade está estritamente relacionada à maneira como nos comunicamos, estando presente na sociedade há muito mais tempo que a língua escrita. É necessário que se observe que a língua escrita é uma sofisticação da falada, não sendo aquela que dita necessariamente como esta deve se comportar. Não se considera errado ou inadequado falar utilizando a linguagem não padrão, desde que haja uma completa e clara compreensão da parte do outro (ou seja, do interlocutor). Portanto, a única exigência para que haja uma conversa oral entre dois indivíduos é que ambos se entendam.

No entanto, em muitos contextos profissionais e oficiais a linguagem deve ser mais formal, sempre obedecendo às normas cultas. A leitura é um importante fator que auxilia essa linguagem, sendo, portanto, de grande importância que se crie esse hábito. A familiarização com a língua padrão facilita o convívio e a interação na sociedade nas modalidades oral e escrita, sendo que esta é bastante utilizada nas escolas, especificamente em produções de texto.

Voltando à oralidade, observa-se que são recorrentes dúvidas sobre que tipo de registro deve ser utilizado. É necessário um grande comprometimento da escola e dos professores no sentido de promover o exercício da oralidade desde os anos iniciais, fazendo com que o aluno adquira experiência sendo colocado em situações em que se faça necessária uma intervenção oral do mesmo. Assim como o exercício da escrita exige o planejamento, sendo necessária a adoção de uma forma de fazer e de se exercitar, por que não aplicar o mesmo esforço no desempenho da oralidade? A oralidade pode e deve ser incorporada ao ensino para ser levada ao

âmbito real do cotidiano do aluno e facilitar o seu desenvolvimento social e a comunicação entre indivíduos.

Assim como a oralidade, a leitura tem ganhado mais destaque em instituições de ensino com o crescimento de novas modalidades, sendo a leitura realizada pelo professor ou mesmo pelo aluno, tornando a aula inteiramente compartilhada, promovendo a interação e a resolução de situações propostas em discursões, praticando também a oralidade. Hoje a leitura tem ganhado mais atenção, tornando-se uma atividade mais comum, sendo exercitada com cada vez mais frequência em sala de aula. Junto a essa prática são apresentados aos alunos diversos gêneros textuais, proporcionando que se tenha contato com uma razoável variedade de livros e escritores, valorizando a história e a cultura.

Com isso, pode-se pensar também que a leitura deve ser muito trabalhada nas escolas, mas não existe uma boa prática fora dela. A escola está em uma ampla concorrência com computadores, televisão, celulares e videogames, sendo que a leitura está perdendo a disputa. Há sempre relatos de que os alunos não leem bem ou que estão com dificuldades para compreender. Ou seja, muitos alunos não são leitores fluentes. Mas o que significa fluência leitora?

Soares (2015, p.04) esclarece:

A Fluência leitora é a capacidade de ler um texto com agilidade, precisão e com expressão adequada, uma vez que a leitura é realizada com poucos espaços para o indivíduo começa a ter mais disponibilidade para se dedicar à compreensão do texto.

Para que haja essa fluência ressaltada pela a autora, é necessário muita dedicação e exercício da leitura. É importante ressaltar que a mera prática da leitura não significa que houve uma total ou mínima compreensão do que foi lido, devendo o aluno conhecer por que ele está fazendo aquilo: por que ler? Para que ler? Uma vez respondidas essas questões e adquirido tal conhecimento acerca da leitura e sua importância, torna-se muito mais fácil criar um hábito de leitura, propiciando uma melhor qualidade de estudo. O professor pode sugerir obras literárias brasileiras para ampliar o aprendizado do aluno sobre sua própria cultura e a de seu país. No entanto, é preciso que haja uma variedade de gêneros textuais, devendo-se trazer também, por exemplo, romances ou textos teóricos pra serem analisados, demonstrando, por exemplo, o estilo empregado pelo autor e, assim, abrindo espaço

para discussões em que cada participante demonstra a sua perspectiva e seu ponto de vista a respeito do texto proposto.

Abrir espaço para a discussão sobre textos de diversos gêneros, como notícias, contos e romances, ajuda o aluno a construir seu próprio senso crítico e, uma vez interpretando esses textos, a partir de seus saberes prévios, o chamado “conhecimento de mundo”, será possível proporcionar a modificação e reinterpretção do texto apresentado. Uma vez aprofundado no exercício do discurso, o aluno pode ter diversas posições, promovendo-se, então, mais uma vez a interação em sala. Para o êxito da fluência são necessários também estudos sobre a ortografia, para facilitar a compreensão do texto.

De acordo com Batista (2013, p.17):

Para que o aluno leia com fluência é fundamental que: possua um amplo domínio das relações entre grafema e fonema na ortografia do português; automatize o processo de identificação das palavras (...) seja capaz de realizar uma leitura expressiva que envolve uma adequada atenção aos elementos prosódicos como entonação, ênfase, ritmo, apreensão de unidade sintática.

Após o processo que Batista menciona, a fluência, para alunos leitores que já conquistaram a base alfabética da forma de escrita, organizará melhor a sua leitura a partir do domínio das relações entre grafemas e fonemas. Já o aluno que não consegue decifrar a leitura deve buscar o professor para orientar uma metodologia que possa facilitar a sua compreensão. É preciso um trabalho de dedicação que vá além das palavras, que esteja voltado para o fortalecimento da leitura e o exercício da prática, que deve ser feito com a ajuda da escrita.

Como a oralidade, a escrita é uma prática bem conhecida onde quer que se vá, e que sempre esteve presente e envolvida em diversas formas de ensino e aprendizagem em toda a história da humanidade. É a escrita que traz todo o conhecimento da vida passada para os indivíduos no presente. A leitura e a escrita sempre estiveram juntas, uma complementando a outra, mas quando se fala em escrita, remete-se ao conhecimento de escrever para alguém, o que é bem verdade, visto que existem diversas formas e gêneros para a escrita. Entretanto, a escrita tradicional tem estado em decadência devido aos avanços da tecnologia moderna. Hoje em dia, os educandos têm uma maior dificuldade de se expressar perante a escrita, pois com a menor prática da leitura haverá falta de conhecimento de mundo,

passando o educando a ter menos informações sobre os diversos textos que são propostos em sala de aula.

Diante disso, como vamos estimular os alunos a despertar o senso crítico para que ele possa utilizar melhor a prática da escrita? Daí pode se pensar em usar a tecnologia a favor do professor, apesar de que ainda existem aqueles docentes que estão, por assim dizer, “parados no tempo”, que preferem utilizar formas de escrita mais tradicionais e se limitando somente à gramática, tendo como pressuposto o medo de despertar no aluno questões que possam fugir da sua área de conhecimento, provocando talvez um desconforto no aspecto cognitivo do educando. Segundo Piaget (1982, p.157): “a adaptação é o equilíbrio entre a assimilação da experiência às estruturas dedutivas e à acomodação dessas estruturas aos dados da experiência”.

Qual o papel do professor diante desse equilíbrio? O professor tem a tarefa de conduzir, como mediador, o seu aluno na obtenção de conhecimento para fortalecer o seu processo de aprendizagem. Deve-se propiciar ao aluno a construção do seu senso crítico e ampliar a sua visão de mundo, que, a princípio, tem uma carga de expressões aprendidas ao longo da vida cotidiana. Também é de se notar que esse é um processo inteiramente de construção, sendo papel do professor orientar acerca das características e peculiaridades das formas gramaticais e do gênero a ser trabalhado, mostrar ao aluno que às vezes os textos orais não se adequam ao texto escrito.

Para se cumprir essa tarefa, é necessário ter o desejo e a força de vontade de escrever, que sempre começa nos anos iniciais. Desde cedo, é preciso que o aluno tenha contato com alguns dos vários tipos de escrita e gêneros que possam incentivá-lo tanto a escrever quanto a exercitar a prática de leitura. E assim, o estudante estará começando a modificar seu uso dos textos orais adquirido com a experiência fora da escola, com adultos, jovens ou até mesmo com amigos da sua mesma sala e com outros indivíduos com a mesma idade.

Procurando meios para realizar tal processo de modificação, o professor não deve se limitar somente ao exercício de memorização usando a metodologia de repetição. A ideia de uma aula feita desta maneira verbalizada não estimula a escrever, tornando a aprendizagem um pouco vazia. O usuário da língua deve ter noção de o que ele deve escrever. Com o tempo, o mesmo vai notar que, para que o leitor possa ter a compreensão do que está em um texto, ele deve aprimorar sua

visão e sua grafia. Nessa perspectiva, o indivíduo poderá passar para o seu leitor a uma mensagem clara e mostrar-lhe o que realmente é importante. Com o tempo, o aluno superará o erro da grafia quando ele também se tornar um bom leitor, ou seja, quando fizer comparações identificando a sua dificuldade em compreender o que escreveu, passando a ver o que está certo ou errado na sua grafia e, por fim, adotando a grafia correta em sua escrita.

A motivação se faz presente em todo o processo de equilíbrio e assimilação no desenvolvimento da escrita, fazendo a ligação entre o que o aluno já sabe e os novos conhecimentos. Por vezes, o excesso de informação que o aluno recebe hoje pode ser um agente de dificuldade nesse processo. Temos uma breve dificuldade para o professor acompanhar a velocidade com que as informações chegam atualmente ao aluno, o que se torna, de certa forma, algo um tanto desafiador. Mas, para isso, o professor pode filtrar tais informações com metodologias que façam com que o aluno possa distinguir o que realmente é importante pra ele. Esse método requer um processo inteiramente de assimilação e conhecimento em sala e individualmente com a realidade.

Para esse processo é crucial o despertar do interesse pela escrita no aluno, o que é ainda mais desafiador que a motivação. O interesse pela escrita é algo que necessita de uma elaboração, sendo necessário que o aluno desenvolva a curiosidade de forma espontânea. Também é essencial que o professor fique atento à forma como o aluno está adquirindo essa curiosidade e, por fim, possa mediar e moldar o conhecimento alcançado tendo como base o interesse de aluno, estando sempre relacionados os saberes à realidade atual.

2.3 Gamificação na sala de aula

O fascínio por jogos é algo que sempre esteve presente na história, mas que nunca havia ganhado grandes holofotes. Através do que se chama de lúdico, a gamificação é responsável por promover uma nova forma de obter conhecimento por meio de brincadeiras e jogos interativos.

Segundo Almeida: “a gamificação é o uso de mecânica, estética e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar à ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (ALMEIDA *apud* KAPP, 2012, p.02).

A utilização da mecânica de jogos citada por Almeida facilita o ensino aprendizagem tanto na Educação Infantil quanto nos anos iniciais do Fundamental e, por fim, no Ensino Médio, sendo voltada para a motivação dos alunos. Mas deve-se pensar também que esse método é pouco explorado na fase da adolescência e na adulta. De fato, a gamificação nessas faixas etárias é muito mais complicada pois é mais difícil prender a atenção deles nos jogos e, mesmo que o professor consiga esse feito, pergunta-se se o procedimento foi realmente eficiente. O game conseguiu atingir o seu objetivo de ensinar algo? Deve-se também levar em conta que o aluno pode simplesmente aproveitar a brincadeira sem que se conecte de fato aos componentes didáticos, o que indica falha na metodologia.

Enxergando esse problema, como estimular o aluno a ter o interesse de participar dessas atividades gameficadas? E como equilibrar a brincadeira e o aprendizado? A resposta está no método a ser aplicado em sala. Deve-se fazer com que a proposta de jogo envolva o aluno, de modo que ele se torne o agente e o construtor do próprio conhecimento. Com aos avanços da tecnologia e o ensino remoto tomando cada vez mais os espaços das aulas presenciais, a utilização de games é um forte aliado na forma de aplicar conteúdo e ao mesmo tempo praticar o que foi aprendido. Para isso a gamificação usa de um método que se baseia na lógica, na regra e no design pra atrair a atenção do aluno e motivá-lo a aprender de forma mais enriquecida. Ao empregar essa estrutura há uma maior eficácia para a potencialidade do aprendizado, fortalecendo o vínculo entre a aula e o aluno. Por esse motivo, é necessário que o profissional responsável por essa tarefa use de grande quantidade de criatividade e dedicação a este ato, buscando explorar o que para o aluno é algo natural e que vem de sua própria constituição humana, como a competitividade, a socialização, o interesse por recompensas ou simplesmente o desejo de alimentar o seu ego e o prazer pela vitória.

Na gamificação, é preciso que não se tenha a simples ideia de somente jogar, pois não é essa exatamente a sua função. Quando levadas essas metodologias à sala de aula, é preciso sempre colocar algo por trás dos jogos, algo que vá proporcionar a construção de saberes. Pensando nisso, foram estabelecidos oito pilares que são fundamentais para o ato da gamificação, todos idealizados e estruturados pelo coreano Yu-Kai Chou, que se tornaram inspirações para diversas metodologias ao redor do mundo. Veja:

O primeiro pilar é a “Vocação épica”, que possibilita ao aluno perceber a importância de estar participando de algo, e que o faz se sentir especial diante das funções do jogo. Assim, sua motivação inicial a participar das metodologias não vai se basear necessariamente em ter algo em troca. O segundo pilar é o “Desenvolvimento e conquista”, que é responsável por trabalhar as habilidades do aluno perante o jogo e por fazer com que ele queira e busque cada vez mais superar obstáculos, sendo a motivação o que dá força ao jogador para que possa atingir seu êxito e chegar a sua eficácia.

No terceiro pilar – Fortalecimento da criatividade e feedback – o aluno poderá dar o seu ponto e vista sobre o game, estimular sua criatividade na produção de jogos para o benefício próprio e coletivo, mostrar o que ele pode fazer no âmbito de sua capacidade intelectual e social. O quarto pilar: “Prioridade e posse”, estabelece que às vezes é preciso motivar o aluno a querer participar e também a se manter no jogo após o seu início, evitando a evasão antes e durante o processo. Para isso, utiliza-se o método da premiação, sendo algo físico ou honras que possam beneficiá-lo, de modo que o participante possa sentir que todo o percurso está sendo gratificante e vai valer a pena.

O quinto pilar, “influência social e pertencimento”, é crucial para o processo de aprendizagem e a comunicação no meio coletivo, proporcionando a distribuição de conhecimento entre os indivíduos envolvidos no jogo e no lado emocional, fazendo com que o aluno veja o benefício de ser útil e de ter o seu valor reconhecido no meio social. Para esse pilar, o game também deve ter uma linguagem que proporcione ao aluno um interesse maior. A utilização de uma linguagem atual e virtual traz um melhor desempenho e compreensão cognitiva do aluno. No sexto pilar é trabalhada a “escassez e a impaciência”. Aqui são evidenciadas as dificuldades que o aluno precisa perpassar para alcançar o seu objetivo. Com esse pilar o professor pode provocar um incômodo no aluno para estimulá-lo a seguir no jogo.

O sétimo pilar é chamado “Imprevisibilidade e curiosidade”. Com base nisso é feito o estímulo para que o aluno possa querer saber o que vem depois daquela etapa do jogo, mantendo o interesse por meio da curiosidade. Por último, o oitavo pilar – a “prevenção de perda” – tem como centro de tudo a motivação. O professor, nesse pilar, mostra ao aluno que mesmo com a perda do jogo o mesmo ainda obteve benefícios que ele desconhece e que todo o seu trabalho e seu esforço não foram em vão.

Com a junção ou combinação de todos esses pilares, é possível fazer com que o professor desenvolva conteúdos de maneira que o aluno trabalhe de uma forma divertida. A gamificação tem grande importância quando levada à sala de aula e traz diversos benefícios para a construção do saber. Por meio da gamificação é possível incentivar a criatividade, como já foi mencionado, e fazer também com que o aluno desenvolva mais a autonomia. Esse método pode se tornar algo que impulse o aluno a crescer dentro da sala quando se trata de adquirir conhecimento e fazer parte da construção do meio social fortalecendo as diversas maneiras de se aprender.

3 RELATO DE EXPERIÊNCIA

3.1 As aulas e o estágio de observação

Apresentar trabalhos em sala foi algo muito comum ao longo do curso, mas no estágio foi diferente, uma vez que o estagiário teve a oportunidade de planejar aulas, a partir de planos de aula, algo que não havia sido feito desde então no curso, o que foi uma ótima oportunidade para aprender como será a atuação em uma verdadeira sala de aula.

Para aulas com temas para o Ensino Fundamental foi dada ao estagiário a possibilidade de escolher sobre o conteúdo que iria apresentar. A professora trouxe uma lista de temas e a decisão foi a favor de um tópico em que tive contato na época através de um livro. Por fim achei interessante trabalhar o gênero conto, onde ampliei os meus conhecimentos sobre esse assunto e pude ver que o gênero conto não se limita a uma leve história e que tem todo um percurso através do tempo, o que me encantou muito. Para o estágio do ensino médio foi o mesmo processo. Entretanto houve a oportunidade de trabalhar em equipe com o tema “tipos de predicado” e foi uma apresentação tranquila e sem muito receio, uma vez que a experiência anterior com aulas proporcionou uma maior desenvoltura.

Após todo o planejamento da aula para o ensino fundamental veio a primeira apresentação individual com o conteúdo programático “conto”. Eu estava nervoso, pois não era algo que tinha o hábito de fazer. Mas encarei o desafio e pude perceber que poderia dominar o medo. Após tal feito, veio a avaliação individual, em que a

professora apontou os pontos positivos tanto da aula quanto do plano e alguns aspectos que eu poderia melhorar.

Foi uma ótima experiência, pois esses ensinamentos puderam me fazer crescer e continuar evoluindo, consistiu em um aprendizado que quero levar para a minha futura atuação enquanto professor. Em seguida, foi a atuação em sala de aula, na escola campo de estágio.

A etapa de observação no estágio supervisionado I (Ensino Fundamental), relatada neste tópico, foi realizada juntamente com a contribuição de um colega de turma, entre os dias 10 de agosto de 2020 e 12 de setembro de 2020, na turma do 8º ano “C” da Escola Municipal Maria Vaz Vieira da cidade de Riacho dos Cavalos/PB. A sala, na época, contava com 32 alunos matriculados. A observação foi realizada por meios de plataforma digital em virtude das restrições de distanciamento impostas pela pandemia da Covid-19.

As aulas ministradas pela professora titular se voltaram para a cultura poética, baseando-se em aspectos e características e apresentando a poesia e seus diversos escritores, como o aclamado poeta Bráulio Bessa. Nas aulas também foi apresentada a cultura nordestina, mostrando aos alunos a diversidade tão rica da mesma. A professora aproveitou o momento e expôs assuntos que envolvem o racismo e as diversas formas de preconceito, juntamente com as comemorações do dia do estudante.

Em outros momentos, as aulas contemplaram as questões gramaticais e foi explicado o emprego da vírgula. No mesmo período houve a abordagem do folclore brasileiro em suas diversas características, lembrando personagens que se fizeram presentes na infância dos alunos. Após esse momento, retornou-se às questões gramaticais, como advérbios e suas diversas formas de serem trabalhados. Para cada conteúdo proposto pela professora, foi realizada uma atividade em que os alunos puderam praticar o que lhes foi apresentado.

Para encerrar o estágio, a professora realizou uma reunião virtual através do *Google Meet*, onde foi feito um sarau de poesias. Nesse momento, houve uma atração especial, com a presença de um poeta da região.

As aulas a seguir relatadas foram realizadas na segunda parte do estágio, correspondente a turmas do Ensino Médio. As atividades foram desenvolvidas no 3º ano A/B da escola Agro técnica do Cajueiro na cidade de Catolé do Rocha/PB. A sala contava na época com 38 alunos matriculados. A observação aconteceu

também de forma remota em virtude das restrições impostas pela pandemia da Covid-19. As aulas também aconteceram de forma síncrona e assíncrona, entre os dias 25 de agosto de 2020 e 27 de setembro de 2020. As atividades também foram realizadas em dupla.

A professora deu início aos trabalhos escolares, ressaltando a importância da prevenção contra o suicídio, em virtude do setembro amarelo. Em seguida, foi proposta uma produção textual dissertativa-argumentativa, em que os alunos deveriam discorrer sobre o tema em questão. Nas aulas seguintes, conhecemos mais sobre a “Geração do celular”, texto da escritora Inaê Soares da Silva, em que é feito um alerta para o uso excessivo do celular.

Em um outro dia foram abordados assuntos gramaticais direcionadas ao uso da crase e a professora utilizou de recursos como o *Power Point* para expor o conteúdo e propôs atividades orais no momento da aula. Para encerrar o estágio de observação na turma, foi solicitado aos alunos que realizassem no momento da aula a leitura compartilhada do primeiro capítulo do livro “A Revolução dos Bichos”, de George Orwell. Logo em seguida, abriram-se discussões sobre os papéis de cada personagem dentro da trama, levando em conta o que se poderia esperar dos capítulos que se seguem, de modo que os alunos foram incentivados a seguir a leitura para atividades posteriores, em outros momentos de discussões os quais, infelizmente, os estagiários não tiveram a oportunidade de presenciar.

3.2 A atuação na sala de aula

3.2.1 Intervenção no Ensino Fundamental II

O estágio de intervenção foi realizado na turma do 7º ano “A” da escola Maria Vaz Vieira da cidade de Riacho dos Cavalos/PB, o qual foi iniciado no mês de abril de 2021 e encerrado no início do mês de maio do mesmo ano. As aulas também aconteceram de forma remota em virtude das restrições impostas pela Covid-19, através do aplicativo Google Sala de Aula. Ou seja, foi pedido pela professora que publicássemos atividades e expuséssemos o conteúdo pelo mural do referido aplicativo.

As primeiras atividades a serem postadas, a pedido da professora, referiam-se ao gênero dramático, no decorrer das quais foi trabalhada a cultura teatral e

como ela se transformou através dos séculos até os dias atuais. Para o exercício, foram utilizadas atividades de interpretação de texto com o uso de uma peça teatral escrita por Monteiro Lobato. Também foram aplicadas questões de múltipla escolha e criados espaços para que os alunos discorressem sobre os conteúdos. Para esse conteúdo, o tempo foi dividido em duas partes, ou seja, houve duas exposições e duas atividades.

Na semana seguinte, foi publicada na plataforma a segunda atividade requerida pela professora titular sobre preposições, onde foram expostas as variedades de sentidos entre as palavras e suas diversas relações. Foram utilizados meios que incentivassem o aluno a exercitar a escrita, e também foi proporcionada a descontração com a leitura e a criação de tirinhas e charges.

As atividades foram atribuídas a todos os alunos e, após a devolução, seguiu-se a avaliação e a atribuição de pontos pelas atividades concluídas.

3.2.2 Intervenção no Ensino Médio

O estágio de intervenção no Ensino Médio foi realizado em uma turma do 2º ano no turno tarde em uma escola Agro Técnica do Cajueiro da rede estadual da cidade de Catolé do Rocha/PB. A observação e a intervenção foram feitas de forma remota em virtude das restrições impostas pela pandemia da Covid-19. As atividades foram realizadas através da plataforma *Google Meet*.

A observação foi realizada em um único dia, durante três aulas. Durante este tempo, a professora expôs aos alunos o uso e o emprego da vírgula e o tipos de sujeito, verbos e complementos. A aula aconteceu no dia 27 de julho de 2021.

Após a observação, foi dado início à intervenção e à exposição dos conteúdos pedidos pela professora, que foram: tipos de predicado e transitividade verbal. O grupo de estágio se dividiu em duas partes, uma para cada conteúdo, e em dois momentos (em dias diferenciados). As aulas foram expostas e ao fim de cada conteúdo foi feito o envolvimento dos alunos em um *game* construído com base no assunto apresentando, com a intenção de ensinar e praticar os novos saberes e promover uma interação entre os alunos e professores presentes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreende-se que, em virtude de uma pandemia, foi necessária a adaptação das metodologias de ensino para possibilitar a aprendizagem. Cada método, com suas peculiaridades, de alguma forma contribuiu para o desenvolvimento do saber e também para a forma como o aluno desenvolve o processo de construção do conhecimento.

Viu-se também que o professor, como mediador do conhecimento, é um profissional essencial para a construção do mesmo e que seus esforços para promover a adaptação em virtude da pandemia se mostraram muito eficazes. Foi contemplada a importância da prática da leitura e como ela é essencial, conectada ao desenvolvimento da escrita e da oralidade, que são meios de favorecer a interação social entre alunos e professores.

Foi abordada a temática da BNCC e qual a sua importância para a nova realidade. Também foram feitas considerações sobre o método da gamificação como precursor de uma nova forma de aprender e com a realidade atual, ela em si se torna um meio mais prático e dinâmico para o aprendizado do aluno e facilita cada vez mais o trabalho do professor. Pôde-se ver, também, como um professor em processo de desenvolvimento aprende como trabalhar diante desse cenário com o relato de experiência, observando-se como sucedeu o desenvolver do estágio.

Conclui-se que o aluno é base e motivo para essa adaptação e transformação no ensino e aprendizagem, pois sem ele essa mudança não seria necessária e foi para ele que tudo foi realizado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rafael Gomes de. **O aumento do engajamento do aprendizado através da gamificação do ensino**. Editora UFRJ, 2015.

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: Encontro e Interação**. Parábola editorial, 2003.

BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Leitura e ensino de Português: desafios e perspectivas curriculares**. Revista contemporânea de Educação, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018.

CASTRO, Eneida. **Oralidade em sala de aula: como estimular a proficiência do aluno**. Primeira escolha. Janeiro de 2018. Disponível em: <<http://site.primeiraescolha.com.br/blog-educacao/oralidade-em-sala-de-aula> > Acesso em: 19 set. 2021.

DIANA, Daniela. **Oralidade e escrita**. Toda matéria, São Paulo, 13 de setembro de 2014. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/oralidade-e-escrita/>>. Acesso em: 16 ago. 2021.

DICKMANN, Ivanio. **Start: como a gamificação está transformando a práxis atual com suas dinâmicas inovadoras**. 23ªed Editora Livrolgia Ltda, 2021.

FLORES, Franciele. **Como desenvolver o gosto pela leitura**. Brasil escola. 07 de maio de 2016. Disponível em <<https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/como-se-desenvolve-gosto-pela-escrita.htm>>. Acesso em: 05 out. 2021.

LYCEUM, Henrico Scaranello. **Gamificação na educação: tudo que você precisa saber**. Lyceum. 29 de Abril de 2019. Disponível em: < <https://blog.lyceum.com.br/o-que-e-gamificacao-na-educacao/> >. Acesso em: 10 out. de 2021.

MORRAN, José Manoel. **Novas Tecnologias e mediações pedagógicas**. 10ªed, Papirus, 2006.

PEREIRA, Valquiria. **A importância da leitura em sala de aula para a fluência leitora**. Nova escola. 01 de junho de 2018. Disponível em: < <https://novaescola.org.br/conteudo/136/a-importancia-da-leitura-em-sala-de-aula-para-a-fluencia-leitora> >. Acesso em: 25 Set. 2021.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Florence Universitária, 1982.

SOARES, Leticia Nazario. **Fluência Leitora e compreensão textual: um estudo correlacional a partir da psicopedagogia**. Editora da UFPB, 2015.