



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CEDUC
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS**

KÉSSIA DIÓGENES FERNANDES

**ENSINAR E APRENDER NA ERA DIGITAL: O USO DA GAMIFICAÇÃO NO
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

**CAMPINA GRANDE - PB
2023**

KÉSSIA DIÓGENES FERNANDES

**ENSINAR E APRENDER NA ERA DIGITAL: O USO DA GAMIFICAÇÃO NO
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo Científico) apresentado ao Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada do curso de Licenciatura em Letras – Português.

Área de concentração: Linguagens e Ensino

Orientador: Ranieri Machado Bezerra de Mello

**CAMPINA GRANDE - PB
2023**

F363e Fernandes, Kessia Diogenes.
Ensinar e aprender na era digital [manuscrito] : o uso da gamificação nas aulas de língua portuguesa / Kessia Diogenes Fernandes. - 2023.
33 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Portugêses) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Ranieri Machado Bezerra de Mello, Coordenação do Curso de Letras - CEDUC. "

1. Gamificação . 2. Língua Portuguesa. 3. Tecnologias de ensino. I. Título

21. ed. CDD 371.3



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

KÉSSIA DIÓGENES FERNANDES

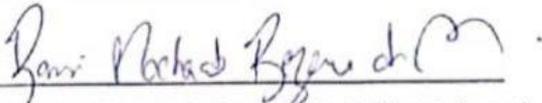
ENSINAR E APRENDER NA ERA DIGITAL: O USO DA GAMIFICAÇÃO NAS
AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

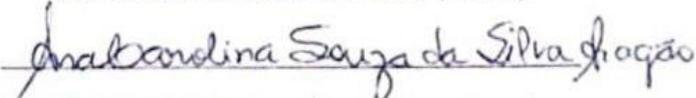
Trabalho de Conclusão de Curso em
Letras Português da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de Graduado
em Licenciatura Plena em Língua
Portuguesa.

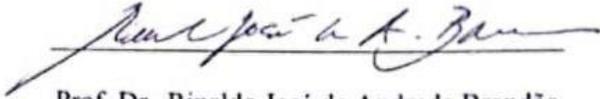
Área de concentração: Linguagens e
Ensino

Aprovado em: 27, 06, 2023.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Ranieri Machado Bezerra de Mello (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof(a). Dr(a). Ana Carolina de Sousa Aragão
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)


Prof. Dr. Rinaldo José de Andrade Brandão
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A Deus, à minha mãe, ao meu pai e ao meu irmão,
DEDICO.

*A criatividade é pensar coisas novas. A inovação é
fazer coisas novas.*

Theodore Levitt

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
2.1 letramentos e multiletramentos como práticas sociais: breve histórico	11
2.2 Letramento digital no processo ensino e aprendizagem	12
3 GAMIFICAÇÃO E OS DIÁLOGOS COM A EDUCAÇÃO	13
3.1 Gamificação	13
3.2 Gamificação nas aulas de Língua Portuguesa	15
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	16
4.1 Fase I: Campo de atuação	16
4.2 Fase II: Questionário.....	17
4.3 Fase III: Elaboração da sequência didática.....	18
4.4 Fase IV: Gamificação em prática	19
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
REFERÊNCIAS	22
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO	25
APÊNDICE B – SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	26

ENSINAR E APRENDER NA ERA DIGITAL: O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ERA DIGITAL: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE PORTUGUÉS

Késsia Diógenes Fernandes¹

RESUMO

As tecnologias estão cada vez mais presentes no dia a dia daqueles que atuam em sala de aula, em disciplinas as mais diversas. O presente artigo trata das TICs, mais especificamente, a gamificação. Diante disso, tem como objetivo geral analisar a eficácia do uso da gamificação e sua significativa importância no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa e como objetivos específicos: (i) analisar a técnica da gamificação nas aulas de língua portuguesa; (ii) refletir acerca da aceitação e a experiência dos discentes quanto ao uso de TICs; (iii) verificar a colaboração da gamificação na solução de problemáticas pedagógicas como: a falta de interação em sala de aula, o não cumprimento de prazos e a não realização de atividades extraclasse. Para isso, foi elaborado um plano de aula visando potencializar a aprendizagem do aluno, aplicado de forma remota em uma turma do 2º ano do Ensino Médio, em uma escola pública do município de Campina Grande/PB. De acordo com natureza investigativa da pesquisa, a metodologia se caracteriza como qualitativa de cunho exploratório, com a realização de levantamentos bibliográficos. Embasada com conhecimentos teóricos de pesquisadores como: KAPP (2012), KLEIMAN (1995), PRENSKY (2001), RIBEIRO (2018), SOARES (1998), além da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) e os (PCNs, 2000). Por fim, pôde-se observar que a gamificação aliada ao processo de ensino/aprendizagem, contribui de forma satisfatória nas aulas de Língua Portuguesa, ao passo que, a utilização da mecânica de jogos em sala de aula aumenta o engajamento dos discentes no ambiente educacional.

Palavras-chave: Gamificação; Língua portuguesa; Tecnologias de ensino.

RESUMEN

Las tecnologías están cada vez más presentes en el día a día de quienes trabajan en el aula, en las más diversas disciplinas. Este artículo trata de las TIC, más concretamente de la gamificación. En vista de ello, el objetivo general es analizar la eficacia del uso de la gamificación y su importancia significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua portuguesa, y como objetivos específicos: (i) analizar la técnica de la gamificación en las clases de lengua portuguesa; (ii) reflexionar sobre la aceptación y experiencia de los estudiantes en el uso de las TIC; (iii) verificar la colaboración de la gamificación en la solución de problemas pedagógicos tales como: falta de interacción en el aula, incumplimiento de plazos y falta de realización de actividades extracurriculares. Para ello, se elaboró un plan de lecciones para potenciar el aprendizaje de los alumnos, aplicado de forma remota en una clase del 2º año de la enseñanza media, en una escuela pública de la ciudad de Campina Grande/PB. De acuerdo con el carácter investigativo de la investigación, la metodología se caracteriza como cualitativa y exploratoria, con levantamientos bibliográficos. Basado en conocimientos teóricos de investigadores como: KAPP (2012), KLEIMAN (1995), PRENSKY (2001), RIBEIRO (2018), SOARES (1998), además de la Base Curricular Común Nacional (BNCC, 2018) y la (PCN, 2000). Finalmente, se pudo observar que la gamificación combinada con el proceso de enseñanza/aprendizaje contribuye

¹ Graduanda em Letras/Português, pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).
E-mail institucional: kessia.fernandes@aluno.uepb.edu.br

satisfatoriamente en las clases de lengua portuguesa, mientras que el uso de mecánicas de juego en el aula aumenta el compromiso de los estudiantes en el entorno educativo.

Palabras-clave: Gamificación; Lengua portuguesa; Tecnologías de ensino.

1 INTRODUÇÃO

Neste momento da história, a marca registrada da contemporaneidade são os avanços nas comunicações, tecnologias da informação, e muitas outras mudanças tecnológicas e científicas marcadas pela era digital. O mundo contemporâneo tem contribuído para uma renovação de ideias, ações e pensamentos que marcam essa nova era e se fazem presentes no nosso cotidiano, modificando pensamentos, interações e até a forma de trabalhar. Esses avanços influenciam em vários campos da vida social, acarretando mudanças sociais, políticas, econômicas, entre outras, afetando também as escolas e a prática docente.

No método tradicional de ensino, a postura apresentada pelos alunos é de passividade, apenas como receptores de conhecimentos transmitidos pelos professores, o professor é considerado figura central em sala de aula, impossibilitando ao estudante a construção de uma autonomia, posicionamento crítico e, principalmente, o protagonismo na formação do saber. Frente a isso, o modelo de educação convencional vem sofrendo mudanças que são resultantes da incorporação das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em sala de aula. Motivando a comunidade escolar a repensar as suas metodologias tradicionais e refletir sobre a utilização de novos recursos pedagógicos, que surgem com o advento das tecnologias digitais, buscando, de maneira gradual, a aproximação do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Silva (2018) há um conflito existente na escola, no qual não consegue atender, na maioria das vezes, às necessidades do seu estudante, não conseguindo desenvolver o senso crítico do aluno. A escola tem sido cobrada a oferecer um ensino que abarque novas metodologias, proporcionando aos alunos o uso das tecnologias no processo de ensino, buscando atender a realidade vivida pelos alunos contemporâneos.

Segundo dados divulgados pelo Ministério da Educação (MEC), de acordo com as escalas do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) em 2021, a aprendizagem de Língua Portuguesa nos anos iniciais com alunos do 5º ano, caiu de 215 para 208. Já anos finais do ensino fundamental, esse percentual caiu de 260 para 258. Essa preocupação emerge a busca de uma solução para reverter essa situação. Visando esta melhoria, os educadores podem usufruir das diversas TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) disponíveis, incluindo alguns espaços educacionais virtuais, para possibilitar situações de aprendizagem relevantes e, também, interagir com os alunos através de parcerias e relações corresponsáveis interativas no processo de aprendizado.

E se tratando em TICs em sala de aula, podemos referenciar a *gamificação*. O uso dos jogos digitais em sala de aula, buscando tornar o ambiente mais atraente ao educando, promovendo um processo de aprendizagem significativa tem se tornado frequente nos tempos atuais. Nesse âmbito, surge o fenômeno da *gamificação* (do original inglês *gamification*), que corresponde na utilização de elementos de jogos retirados do seu contexto, com a finalidade de estimular os sujeitos à ação, auxiliar na resolução de problemas e apoiar a aprendizagens (KAPP, 2012).

Refere-se, portanto, a uma técnica capaz de atrair e sensibilizar as pessoas a se engajarem em seu processo, seguirem os passos sugeridos e alcançarem resultados esperados (ou se pretendem alcançar), que, ao tentar utilizar os elementos típicos dos jogos dinâmicos, estimula a participação dos discentes nas atividades e/ou tarefas, contribuindo significativamente para a educação.

A propagação das novas tecnologias digitais tem provocado inúmeras transformações na vida das pessoas, e, é nesse ponto que, segundo Ribeiro (2018), se cruzam os personagens sociais conhecidos como “nativos” e “imigrantes” digitais. Os “nativos digitais” seriam os jovens nascidos a partir dos anos de 1980 ou 1990. Prensky, em artigo publicado no ano de 2003, afirma que os “nativos digitais” são jovens que possuem cérebros e cognição adaptados a uma comunicação acelerada e multitarefa.

Essa nova geração está constantemente conectada às redes, e é nessa perspectiva que surge a imersão da gamificação nas aulas de língua portuguesa, visando possibilitar o desenvolvimento de novas práticas em sala de aula, permitindo a própria construção do conhecimento, uma vez que o aluno, individual ou coletivamente, encontrar-se-á imerso em um processo no qual precisará tomar decisões, ao percorrer caminhos, a partir das suas próprias reflexões e conclusões.

Desse modo, as motivações para esta pesquisa surgiram de diferentes questões: a motivação pedagógica, visando um aperfeiçoamento no ensino tradicional, dos quais destacam-se: desmotivação, baixa interação dos discentes em sala de aula, cumprir prazos para entregas de trabalhos; segundo, a motivação social, ao passo que, a demanda de inserção digital no ambiente escolar se torna cada vez mais urgente; e terceira, a motivação docente, pela busca incessante por estar conhecendo novos saberes, com objetivos de se enriquecer de conhecimentos tão necessários para a construção e exercício da profissão docente em Língua Portuguesa.

Diante do que foi exposto, formulou-se a questão norteadora deste trabalho: como o uso da gamificação auxilia o discente em seu processo de aprendizagem nas aulas de língua portuguesa, transformando o ambiente escolar em um espaço de estímulo ao processo de aprendizagem?

Em vista ao atual cenário pandêmico do país, decorrente de um surto de covid-19 que assola todo o mundo, a educação sentiu a necessidade de se reinventar, adaptando-se ao ensino remoto, utilizando estratégias de aprendizagem que contemplassem o aprendizado do aluno com cronogramas adaptáveis do ensino tradicional. A educação brasileira enfrenta, portanto, uma realidade complexa e dualista, a qual modifica não só o ensino e aprendizagem, mas também o trabalho docente.

Para manter os indivíduos motivados em qualquer ambiente, é necessário fornecer-lhes estímulos de alta qualidade e em diferentes formatos. Nas aulas de língua portuguesa, o trabalho com a diversificação das atividades tem gerado grandes desafios aos professores, que precisam lidar com uma geração que perde o interesse com mais facilidade, textos longos não possuem tanta valia. Situação essa, por vezes, causada pela ausência de processos metodológicos que envolvam os alunos e incentivem sua participação na sala de aula. O desafio do professor é, portanto, diversificar as atividades propostas utilizando os recursos ao seu alcance para tornar o conteúdo interessante e compreensível.

A gamificação surge como uma ferramenta auxiliar para conectar a escola ao universo dos jovens com base na aprendizagem. Na era digital, o uso da gamificação tende a se tornar cada vez mais presente em sala de aula como ferramenta

pedagógica, visando promover reflexões e novas concepções de ensino, contribuindo significativamente tanto no processo de ensino quanto na aprendizagem dos alunos, sendo assim, esta pesquisa tem como objetivo principal analisar a eficácia do uso da gamificação e sua significativa importância no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa. Já como objetivos específicos, *(i)* analisar a técnica da gamificação nas aulas de língua portuguesa; *(ii)* refletir acerca da aceitação e a experiência dos discentes quanto ao uso de TICs em sala de aula; *(iii)* verificar a colaboração da gamificação na solução de problemáticas pedagógicas como: a falta de interação em sala de aula, o não cumprimento de prazos e a não realização de atividades extraclasse.

Sendo assim, a metodologia utilizada nesse trabalho consiste numa abordagem qualitativa, pois, as pesquisas qualitativas “[...] pedem descrições, compreensões e análises de informações, fatos, ocorrências que naturalmente não são expressas por números” (MARTINS; THEÓPHILO, 2007, p. 135), tendo em vista seu aprofundamento nas questões propostas, bem como a aproximação do pesquisador com o campo de estudo e os respectivos atores;

Quanto a realização do estudo, utilizou-se a pesquisa ação, uma vez que ela possibilita a partir da problemática existente nas aulas de língua portuguesa, formular estratégias de ação, desenvolver, avaliar e compreender os processos de aprendizagem. Segundo Thiollent (2002, p. 75 apud VAZQUEZ e TONUZ, 2006, p. 2), “com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores educacionais poderiam produzir informações e conhecimentos para uso mais efetivo, incluindo, por exemplo, ao nível pedagógico”, que daria condições para ações e mudanças de situações dentro do próprio ambiente escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 letramentos e multiletramentos como práticas sociais: breve histórico

O termo letramento, atualmente, tem recebido bastante evidência no campo de estudos sobre linguagem, tornando-se foco de discussões e pesquisas no ambiente acadêmico e escolar. A alfabetização e o letramento possuem conceitos que são facilmente associados entre si, estabelecendo uma relação importante para as discussões no campo da linguística, porém, cada uma possuindo suas diferenças e particularidades predominantes que enriquecem as pesquisas na área da educação. Magda Soares (2004, p. 14) afirma que:

Dissociar alfabetização e letramento é um equívoco porque, no quadro das atuais concepções psicológicas, linguísticas e psicolinguísticas de leitura e escrita, a entrada da criança (e também do adulto analfabeto) no mundo da escrita ocorre simultaneamente por esses dois processos: pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento.

Na prática, é impossível desassociar a alfabetização do letramento. A alfabetização constrói uma estrutura para que a arte de letrar seja colocada em prática, dessa forma, possibilitando a compreensão de textos e situações que o cercam. O letramento não substitui a alfabetização. Em estudos realizados por Street

(2014), fica perceptível que eventos de letramento e práticas letradas são frutos de interações sociais e seus processos interpretativos.

De acordo com Kleiman (1995), os conceitos de letramentos passam a surgir efetivamente a partir dos anos 80, usados pela primeira vez no Brasil, no livro de Mary Kato, como tradução da palavra “*literacy*”. Segundo (SOARES, 1998), o letramento pode ser entendido como “o estado ou a condição adquirida por quem aprende a ler e escrever [...] e se engaja nas práticas de leitura e de escrita” É possível encontrarmos diversas noções sobre o termo letramento, devido aos estudos recentes sobre o termo, por isso, a palavra não possui uma conceituação única.

Não existe, assim, um único tipo de letramento. Além de ser um *continuum*, em sua dimensão social, letramento é, sobretudo, um conjunto de práticas sociais em que os indivíduos se envolvem de diferentes formas, de acordo com as demandas do contexto social e das habilidades e conhecimentos de que dispõem (Mortatti, 2004, p.105)

Em Rojo (2009), é dada a ênfase nos estudos de Street (1984), ao relacionar os letramentos as práticas sociais. Bem como Kleiman (1995), ao definir as práticas letradas como os modos culturais de utilizar a linguagem escrita com que as pessoas lidam em nossas vidas cotidianas. Ser letrado é ter o conhecimento para dispor socialmente da tecnologia da escrita, em diferentes práticas de letramento, compondo diversos contextos sociais (família, igreja, trabalho, mídias, escola etc.).

A autora vai além em suas argumentações, ao conceituar que o letramento passa ao plural, deixando de referir-se como “letramento” e passando a ser tratado como “letramentos” (ROJO, 2009, p. 18). Essa abrangência se concretiza ao ponto de denominarmos agora de “letramento escolar”, evento básico para a utilização das práticas letradas.

Trabalhar com letramentos na escola, letrar, consiste em criar eventos (atividades de leitura e escrita – leitura e produção de textos, de mapa, por exemplo – que envolvam o trato prévio com textos escritos, como é o caso de telejornais, seminários e apresentações teatrais) que integrem os alunos em práticas de leituras e escrita socialmente relevantes que eles ainda dominem. (ROJO, 2009, p. 18).

Dentre as diversas perspectivas de letramento, é fundamental evidenciar que, no ensino de Língua Portuguesa, é importante a utilização das práticas de leitura e escrita com o enfoque no social, mas também, é de extrema importância a valorização da construção de consciência crítica com autonomia.

2.2 Letramento digital no processo ensino e aprendizagem

É inegável que, com o advento das tecnologias na educação, os fluxos de informações foram otimizados e as tecnologias digitais tem ganhado força em diferentes áreas do saber. Essa evolução contribui para a aquisição de novos conhecimentos para os professores e os alunos, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem. Para Moran (2006, p.12) “a tecnologia nos permite ampliar o conceito de classe, espaço e tempo, comunicação audiovisual (...)”, essa inovação tecnológica contribui para a prática pedagógica em diferentes dimensões e aspectos.

A junção da tecnologia e a linguagem nos concebem novas dimensões sobre o letramento, que podemos denominar de: “letramento digital”, “linguagens digitais”, “multimodalidades e a sua diversidade de contextos culturais”. Essa relação implica a

necessidade de novas habilidades de letramentos, pois, um tipo de letramento tem o outro como ponto de partida, ou seja, o alfabético serve como suporte para a aprendizagem do letramento digital (XAVIER, 2012, p. 7), enfatizando a sua importância no contexto escolar, favorecendo novas mudanças na forma tradicional de ensino.

Essa mudança tem um foco no processo de ensino/aprendizagem, que atualmente vem se pautando na cultura digital, direcionando atenção para “outras” formas de ler e escrever na contemporaneidade. Segundo Xavier (2005), tendo consciência dessa realidade, o professor deve redirecionar a sua ação pedagógica para estabelecer uma aprendizagem mais dinâmica, participativa e descentralizada em sala de aula. Xavier (2012), ainda nos mostra que:

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2012, p. 2)

Nessa perspectiva, o processo de domínio do letramento alfabético precisa acompanhar as mudanças existentes nas conjunturas tecnológicas, sociais, e culturais, oriundas de uma sociedade contemporânea permeada de inovações tecnológicas disposta a ser alfabetizada digitalmente e alfabetizar o maior número possível de sujeitos, preparando-os para ler e escrever, para agir corretamente no século do conhecimento (XAVIER, 2012, p. 7).

Esse letramento se torna uma necessidade para a realização de diferentes modos de leitura na contemporaneidade, posto que, para que a escola contemple os “nativos digitais”, jovens que possuem motivações diferentes, Palfrey e Gasser (2011, p. 268-269) nos mostram que:

Para as escolas se adaptarem aos hábitos dos Nativos Digitais e à maneira como eles estão processando informações, os educadores precisam aceitar que a maneira de aprender está mudando rapidamente. Antes de responder as perguntas sobre com que precisão usar as tecnologias nas escolas, é importante entender as mudanças. Para isso é necessário expandir a estrutura para toda a aprendizagem, não apenas para o tipo que acontece na sala de aula.

A escola deve seguir a tendência deste mundo digital que a exige controlar cada vez mais os meios tecnológicos. Levando em consideração que, hoje em dia, grande parte dos discentes estão imersos nesse meio social tecnológico, incentivando à escola a também mergulhar nesse mar de descobertas digitais. O trabalho de línguas na perspectiva do letramento digital possibilitará ao discente compreender a função social da escrita e tornar o aprendizado prazeroso, lúdico, criativo e participativo.

3 GAMIFICAÇÃO E OS DIÁLOGOS COM A EDUCAÇÃO

3.1 Gamificação

Os recursos digitais propõem novas experiências em relação a interação social, trabalho, aprendizagem, entre outros aspectos que envolvem diversas práticas

sociais, nesse sentido, as tecnologias viabilizaram um avanço em relação as ações pedagógicas e a cibercultura em sala de aula, tornando um espaço mais dinâmico e interativo. Na educação, a gamificação dispõe de um grande potencial: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema (LORENZONI, 2016, p.38).

Segundo Medina (2013), o termo gamificação foi usado pela primeira vez pelo programador e pesquisador Nick Pelling, em 2008, na literatura científica, e sua popularização se deu em meados de 2010. Sua funcionalidade abarca mecanismos de jogos que colaboram para a resolução de problemas, contribui como engajamento de um determinado público, e utiliza de elementos como: narrativa, *feedback*, cooperação, pontuações etc, estabelecendo um aumento em relação a motivação em atividades ou tarefas, segundo Vienna et al. (2013), e cada uma desses elementos possuem um papel fundamental no desenvolvimento das atividades.

Para Lucena, Schlemmer e Arruda (2018, p. 17),

[...] a gamificação pode ser pensada a partir de duas perspectivas: como persuasão, estimulando a competição, sistema de pontuação, a recompensa, premiação etc., o que do ponto de vista da educação reforça uma perspectiva epistemológica empirista e, como construção colaborativa e cooperativa, instigada pelo desafio, pela descoberta, pelo empoderamento em grupo, o que do ponto de vista da educação nos leva a perspectiva epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica.

Assim como para Alves e Teixeira (2014), a gamificação apresenta outros possíveis caminhos,

A gamificação permite a criação de diferentes caminhos para o acesso ao conhecimento por parte dos alunos, sendo possível adaptar os conteúdos às diferentes habilidades, aos perfis diversos encontrados em um ambiente escolar, apresentando distintos métodos e estratégias para adquirir o fim específico, que é a aprendizagem significativa do aluno (ALVES; TEIXEIRA, 2014, p. 9).

Nessa perspectiva, o poder de engajar e motivar pessoas atribuem à gamificação uma força ao considerar a utilização de todos seus elementos de forma coesa e eficaz, decorrente da sua potencialidade, uma vez que esse tipo de processo se torna cada vez mais comum no dia a dia, estimulando diferentes potencialidades em diversas áreas do ambiente escolar.

McGonigal (2011) afirma que os jogos podem transformar o mundo quando associados à aprendizagem, atribuindo um enriquecimento ao processo educativo com recursos inovadores e experiências lúdicas, corroborando com o método de ensino já utilizado pelos docentes em sala de aula e ou ambientes educacionais. Para Fardo (2013, p.63):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vem usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar *feedback* e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explicita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Nesse contexto, propostas pedagógicas que envolvem mecanismos de estratégias gamificadas, em especial as realizadas em sala de aula, promovem um impacto no campo educacional envolvendo escola/professor/aluno, estimulando a participação efetiva de ambos no campo tecnológico, promovendo a inserção das tecnologias digitais em sala de aula.

3.2 Gamificação nas aulas de Língua Portuguesa

A utilização das TICs, em sala de aula, tem apresentado um enorme desafio aos professores, apesar de ser uma ferramenta propulsora para a educação como forma de transmissão de conhecimentos, seu uso ainda necessita ser legitimado para que a tecnologia possa desempenhar um papel de maior contribuição no processo de ensino/aprendizagem.

Apontamentos realizados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação e Ensino – DCNE, inserem a utilização das tecnologias digitais nas aulas do Ensino Médio:

Concretamente, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: VIII – utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes (Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio 4/5/2011 - Projetos Políticos Pedagógicos/Cap. VIII).

De acordo com o que aponta as Diretrizes Curriculares, as tecnologias em sala de aula não são apenas dispositivos/aplicativos e, sim, recursos pedagógicos disponibilizados aos professores para dinamizar os ambientes de aprendizagem. Dessa forma, torna-se evidente que as possibilidades da gamificação crescem de acordo com sua utilização para a prospecção de novos saberes, como defende Carvalho *et al* (2000, p. 7), “a educação em trabalho conjunto com a tecnologia permite a exploração de novas formas de incrementar o processo de ensino/aprendizagem.”

Por muitos anos, as práticas tradicionais de ensino suprimam as necessidades dos alunos, porém, atualmente, é importante que os professores saibam manusear as tecnologias contemporâneas, Moran afirma que “O domínio pedagógico das tecnologias na escola pode ser complexo e demorado. (...) Há um tempo grande entre conhecer, utilizar e modificar processos”. (MORAN, 2007, p. 90). O autor ainda estabelece que é preciso preparar os professores para uma aprendizagem viva, com focos em projetos e experimentações que instiguem os alunos sala de aula.

Segundo os documentos oficiais da educação, divididos em três áreas do conhecimento: Ciências Humanas e suas tecnologias, Ciências da natureza, Matemática e suas Tecnologias, e as Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, no qual se destina a Língua Portuguesa, tem como objetivo o compartilhamento de conhecimentos, e para o professor, é sabido a função de intermediário entre esse conhecimento e os discentes. O documento, também, enfatiza a interação social do sujeito, o pensamento crítico, entre outros processos no ensino da língua materna. (BRASIL, 2000)

[...] criar condições para que os alunos construam sua autonomia nas sociedades contemporâneas – tecnologicamente complexas e globalizadas – sem que, para isso, é claro, se vejam apartados da cultura e das demandas de suas comunidades. Isso significa dizer que a escola que se pretende efetivamente inclusiva e aberta à diversidade não pode ater-se ao letramento

da letra, mas deve, isso sim, abrir-se para os múltiplos letramentos, que, envolvendo uma enorme variação de mídias, constroem-se de forma multissemiótica e híbrida – por exemplo, nos hipertextos na imprensa ou na internet, por vídeos e filmes, etc. Reitera-se que essa postura é condição para confrontar o aluno com práticas de linguagem que o levem a formar-se para o mundo do trabalho e para a cidadania com respeito pelas diferenças no modo de agir e de fazer sentido (BRASIL, 2006, p. 29).

Portanto, é papel da escola criar condições para garantir a formação leitora do estudante, nas práticas sociais e escolares, buscando ampliar horizontes no que se refere à tecnologia. A Base Nacional Comum Curricular - BNCC, em relação ao Ensino Médio, apresenta competências pedagógicas inovadoras, transformando o espaço da sala de aula em um ambiente proativo. E a gamificação que, pode ser usada como ferramenta de apoio para suprir necessidades decorrentes do ensino tradicional, permitindo a realização de atividades de aprendizagem de maneiras mais interativas, dinâmicas e diversificadas.

Nesse sentido, a BNCC (2018) destaca as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) quando afirma que o campo das linguagens não deve focar apenas nos desdobramentos do próprio signo, mas na investigação de diversas semioses, sejam elas visuais, verbais, físicos. Pois, na sociedade contemporânea, “textos e discursos usados na atualidade são organizados de forma híbrida e multissemiótico, e incluem diferentes sistemas de signos em sua constituição” (BRASIL, 2018, p. 486).

O documento enfatiza que a escola deve permanecer priorizando a cultura impressa na educação escolar, mas também deve levar em conta a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, entre outras práticas sociais de linguagem que estão sempre em constante transformação.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a realização da presente pesquisa foi utilizada uma abordagem qualitativa, pois para Minayo (2001), a pesquisa qualitativa busca compreender o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que objetiva a aproximação a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Quanto aos objetivos, caracteriza-se como exploratória, com a realização de levantamentos bibliográficos, uma pesquisa realizada a partir de materiais já elaborados, a fim de proporcionar maior familiaridade com o problema (GIL, 2007).

Sobre os procedimentos, utilizou-se a pesquisa-ação, no qual os pesquisadores e participantes estão inseridos na situação ou problema. Para Fonseca (2002), pesquisa ação pressupõe uma participação planejada do pesquisador na situação problemática a ser investigada. [...] O pesquisador quando participa na ação traz consigo uma série de conhecimentos que serão o substrato para a realização da sua análise reflexiva sobre a realidade e os elementos que a integram.

4.1 Fase I: Campo de atuação

Diante do cenário de enfrentamento decorrente da pandemia de covid-19, as atividades precisaram ser remotas em várias escolas de ensino público e privado, com isso, esse trabalho foi realizado remotamente na Escola Estadual de Ensino

Fundamental e Médio Clementino Procópio, situada na zona urbana do município de Campina Grande – Paraíba, rua Felipe Camarão, 168 – São José.

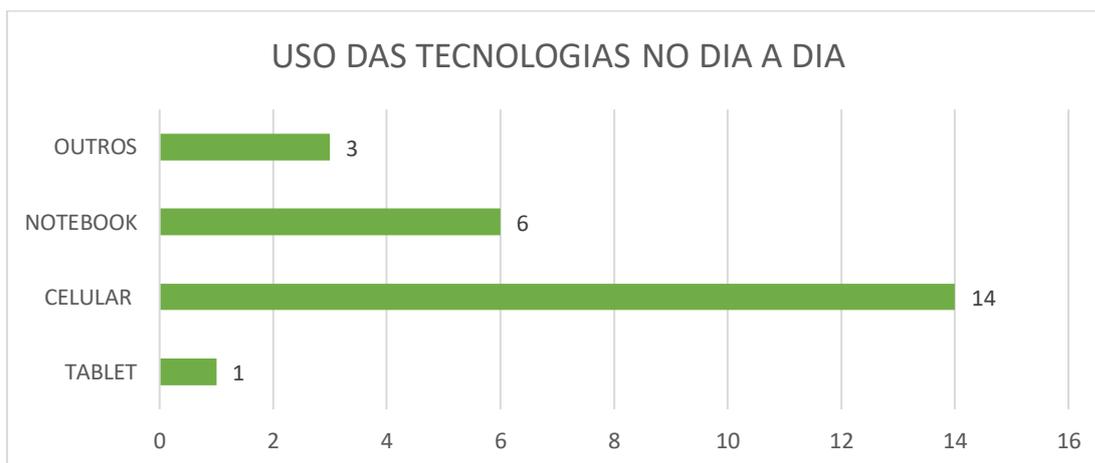
A escola dispõe de: 10 salas de aulas, 01 sala de vídeo, 01 biblioteca, 01 laboratório de informática, 01 sala de informática, 01 diretoria, 01 sala para os professores, 01 despensa, 01 almoxarifado, 01 sala de leitura, 01 banheiro para os alunos (separados em masculino e feminino), 01 banheiro para os professores, 01 cozinha, uma área livre aberta (pátio). Além de possuir 03 computadores para uso administrativo, 10 computadores para uso dos alunos, acesso aberto de rede *wi-fi* para os estudantes, 376 alunos matriculados. Os dados obtidos acima foram coletados através de conversas informais via *whatsapp* pela direção da escola.

A escola tem seu funcionamento: matutino das 7h às 11h30min, o vespertino das 13h até 17h20min, e o noturno, das 19h às 22h, do 5º do Ensino Fundamental ao 3º do ensino médio, distribuídos nos respectivos horários. O período noturno atende a Educação de Jovens e Adultos – EJA. A turma na qual a pesquisa foi realizada, o 2º ano A, haviam 17 alunos matriculados, porém, participavam efetivamente das aulas cerca de 8 alunos, que possuíam uma faixa etária de 16 a 19 anos. Informações referentes ao ano de 2019.

4.2 Fase II: Questionário

Para dar início a pesquisa, aplicou-se um questionário (APÊNDICE A) junto aos alunos e, através das respostas, pôde-se perceber as referências das culturas do alunado referente ao uso das tecnologias digitais (uso de celulares, tablets, notebook e etc). Cientes que vivemos na era da tecnologia, e a geração Z possui uma grande afinidade com os meios tecnológicos, o questionário visou validar ou não a afirmativa do consumo das tecnologias digitais pelos alunos, para com isso poder inserir o trabalho com a gamificação em sala de aula.

Gráfico 1: Tecnologia no dia a dia.

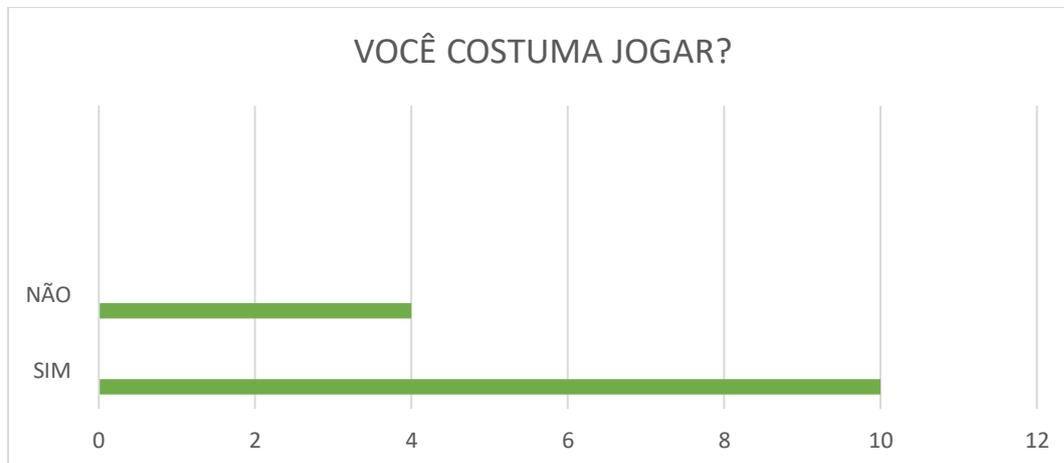


Fonte: A autora, (2022).

Os dados apresentados no gráfico 1 mostram a relação sobre o uso das tecnologias pelos alunos no dia a dia, os resultados afirmam com veemência a frequente utilização do celular pelos participantes. Dos 14 discentes respondentes, 87,5% indicaram o celular como tecnologia mais acessível para uso no dia a dia, já em relação ao notebook, 37,5% afirmaram utilizar o notebook diariamente e, sobre o

tablet, apenas 6,25% afirmaram utilizá-lo para fins de diversos. 18,75% marcaram a opção “outros”, classificando a televisão e vídeo game como aparelhos tecnológicos frequentemente utilizado por eles.

Gráfico 2: Afinidade dos alunos com os jogos



Fonte: A autora, (2022).

No gráfico 2, foram obtidas informações a respeito da afinidade dos alunos com os jogos, para com isso, poder iniciar a etapa da gamificação. Notou-se que 71,43% dos discentes afirmaram que costumam jogar algum tipo de jogo eletrônico e, apenas 28,56% responderam que não costumam jogar ou não possuem afinidade com os jogos. Essas afirmações mostram a importância de abordagens que envolvam o uso das tecnologias, com características que aproximem o professor da atual realidade dos alunos.

As aplicações da gamificação visam potencializar a participação dos alunos em sala de aula, não se tratando apenas de uma escolha, mas sim de uma forma indispensável para o ensino/aprendizagem se conectar com as novas formas de ensino. Assim como afirma Levy (1999), a implementação não pode ser dada a qualquer custo, é preciso cuidado, sobretudo consciência das limitações dos professores, alunos e escola.

4.3 Fase III: Elaboração da sequência didática

Com intuito de contribuir com a prática da produção textual em sala de aula, foi elaborado um projeto de intervenção pedagógico que prioriza a sequência didática do texto dissertativo - argumentativo, levando em consideração que esse é um trabalho que tem importância fundamental, porém, somente é priorizado nas séries finais do ensino médio (3º ano), sendo, portanto, de suma importância o trabalho contínuo de tal produção em sala de aula.

A escolha dos jogos a serem utilizados nas aulas gamificadas foram criteriosos, visando alcançar diferentes caminhos e habilidades por parte dos alunos, pois como afirma Teixeira (2017), a gamificação apresenta métodos e estratégias visando potencializar a aprendizagem significativa dos alunos. Em suma, podemos afirmar que (...) o processo de ensino e de aprendizagem deve levar o aluno à construção gradativa de saberes sobre os textos que circulam socialmente, recorrendo a diferentes universos semióticos. ” (BRASIL, 2000, p.18)

As atividades presentes na sequência didática foram elaboradas para 8 encontros, porém, as atividades gamificadas ficaram destinadas aos dois últimos encontros (7º e 8º encontro). A gamificação é uma atividade que requer planejamento, assim como a escrita, e como afirma Antunes (2003), a escrita enquanto atividade educativa, deve ser vista como um exercício processual. Pensando nisso, a etapa da gamificação destinou-se ao momento de correção das atividades.

4.4 Fase IV: Gamificação em prática

Após a elaboração da sequência didática (APENDICE A), com os conteúdos e atividades já definidos, foram estabelecidas as mecânicas dos jogos que seriam utilizados em sala de aula. Para isso, deu-se a escolha do site “Aula em Jogo”, uma plataforma educacional que visa descomplicar a gamificação para educadores, oferecendo uma vasta gama de estratégias pedagógicas para que os professores promovam o protagonismo dos alunos em sala de aula.

Dentro da plataforma são disponibilizados tabuleiros digitais elaborados conforme a dificuldade das atividades propostas, além de conter planos de aulas já prontos e disponíveis para serem aplicados. O site divide-se em conteúdos grátis e outros mediante assinatura de um plano vip, os quais pagam uma mensalidade para terem acesso ao conteúdo. O tabuleiro utilizado para a pesquisa faz parte do conteúdo gratuito, todos os jogos são completos e personalizáveis, independentemente do valor.

Figura 1: Interface da plataforma.



Fonte: A autora, (2022).

O jogo escolhido para gamificar a correção de atividades foi o *Hero Dash*, um template que permite reproduzir batalhas de RPG², produzindo uma batalha conjunta entre os heróis (alunos) contra o inimigo (chefão). Uma experiência chamada *Hero Dash e a Sociedade das Lições*, uma referência à trilogia do Senhor dos Anéis³.

Figura 2: Hero Dash.



Fonte: A autora, (2022).

Na implementação da atividade, a turma foi dividida em duas equipes – equipe A e equipe B –, intitulamos nossa batalha de “batalha dos gêneros”, decorrente aos encontros anteriores envolverem diversos gêneros textuais. A dinâmica consiste em destruir o chefão antes que ele eliminasse os heróis, para isso, o aluno precisava responder corretamente as perguntas anteriormente passadas pelo professor, para que assim, o seu herói cause dano ao chefão. A cada resposta correta validada pelo professor, o herói golpeava o vilão. As respostas faziam um retrospecto as aulas anteriores, buscando revisar o conteúdo de forma dinâmica e criativa.

O template foi projetado pelo professor, de modo que todos os visualizem na video-chamada. O sistema de feedback ocorre de maneira instantânea, os alunos buscaram a participação e isso resultou em uma competitividade entre as equipes, uma atividade colaborativa em que todos desejavam obter a maior pontuação no jogo e derrotar o chefão, oferecendo uma experiência mais próxima de um jogo de vídeo game.

² A sigla RPG significa “*Role Playing Game*” (em tradução livre, jogo de interpretação de papéis). Ou seja, um RPG é um jogo em que as pessoas interpretam seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo.

³ A trilogia O senhor dos Anéis foi escrita entre os anos de 1937 e 1949 por J. R. R. Tolkien, linguísta britânico. A história é baseada na luta entre o Bem e o Mal pela posse de um anel mágico, e se passa em um lugar chamado Terra Média.

Figura 3: Hero Dash em configuração.



Fonte: A autora, (2022).

Na medida em que uma equipe respondia à questão perguntada pelo professor, a outra equipe permanecia atenta, com sua atenção voltada para a resposta que seria dada pela equipe rival, correspondendo às expectativas da dinâmica proposta, alcançando os objetivos da atividade, interagindo e relacionando as batalhas com o conteúdo da disciplina. Como afirma a BNCC (2018), é imprescindível o uso da tecnologia de forma significativa, na produção de conhecimentos e exercício o protagonismo na vida pessoal e coletiva do aluno.

Figura 4: Hero Dash em batalha.



Fonte: A autora, (2022).

Ao realizar a correção gamificada, notou-se uma receptividade positiva pela parte dos alunos, que anteriormente demonstraram-se dificultosos em participar das aulas e entregarem as atividades respondidas. É possível identificar que, ao trabalhar de forma interativa em sala de aula o *feedback* é imediato e na maioria das vezes, satisfatório. Nessa perspectiva, Boller e Kapp (2018) argumentam que a gamificação funciona como uma metodologia satisfatória que busca mesclar conteúdo e experiência, envolvendo o aluno integralmente no processo de aprendizagem de maneira simples e clara.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi apresentado nas seções e subseções acima, podemos entender que a inserção da gamificação nas aulas de língua portuguesa auxilia positivamente o discente no seu processo de aprendizagem, contribuindo também, em outros aspectos como: motivação, engajamento e comprometimento. O envolvimento dos alunos durante o processo caracterizou-se como parte fundamental para que se obtivesse sucesso na aplicação dos jogos em sala de aula.

A gamificação proporciona uma diversão integrada com conhecimento. O uso da técnica de jogos através da gamificação aproxima o aluno do docente, fazendo com que eles se sintam mais envolvidos e interessados no processo de ensino/aprendizagem, transformando o ambiente escolar em um espaço que desenvolva as habilidades cognitivas e de raciocínio do aluno, provocando estímulos que se fazem necessários no ambiente educacional.

Ao analisar a técnica da gamificação em sala de aula, pode-se observar que esse mecanismo possui ferramentas capazes de promover a educação de forma atrativa e inovadora, potencializando o discente na construção do saber, no cumprimento de prazos e demais atividades realizadas nas aulas de Língua Portuguesa. Reconhecemos também que, apenas a aplicação da gamificação não resolve todas as problemáticas em sala de aula, porém, abre caminhos para novas perspectivas de aprendizagem para os discentes, e novos recursos que possibilitam um enriquecimento da prática docente.

Dessa forma, fica evidente que a gamificação é um recurso de excelência ao que se propõe. A sociedade vive em constante evolução, e essas mudanças refletem também em sala de aula. Tirar o aluno da zona de conforto e torna-lo protagonista em sala de aula é uma maneira de potencializar saberes e conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- Alves, M. M. e Teixeira, O. (2014). **Gamificação e objetos de aprendizagem:** elementos da gamificação no design de objetos de aprendizagem. In Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação" (pp. 122-142). São Paulo, Pimenta Cultural.
- ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico:** elaboração de trabalhos na graduação. São Paulo, SP: Atlas, 2010.
- BOLLER, S.; K, KAPP. **Jogar para aprender:** tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Projetos Políticos Pedagógicos/ Cap: VIII (Pág. 38). Equipe Técnica do DPEM/ NETO, Alípio dos Santos; LAZZARI, Maria de Lourdes; QUEIROZ, Maria Eveline Pinheiro Villar de; AMARAL, Marlúcia Delfino; ARAÚJO, Mirna França da Silva de; NETO, Pedro Tomaz de Oliveira.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: língua portuguesa. Brasília: Secretária de Educação Fundamental, 2000.

CARVALHO, Marília G.; Bastos, João A. de S. L., Kruger, Eduardo L. de A./ **Apropriação do conhecimento tecnológico**. CEEFET-PR, 2000.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeifer, Wiley USA, 2012.

KLEIMAN, A. Modelos de Letramento e as Práticas de Alfabetização na Escola. In: _____ (org) **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1995.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LORENZONI, Marcela. **Pequeno glossário de inovação educacional**. São Paulo: Geekie, 2016.

LUCENA, S.; SCHLEMMER, E.; ARRUDA, E. P. A cidade como espaço de aprendizagem: educação e mobilidade na formação docente. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 11, n. 01, p. 11-24, 2018. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/10214>. Acesso em: 18 de nov. 2022.

MARTINS, Gilberto de Andrade; THEÓPHILO, Carlos Renato. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. São Paulo: Atlas, 2007.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken**: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Nova York, Penguin Press, Ed. 1. 2011.

MEDINA, Bruno ... [et al.]. Gamification, Inc.: **Como reinventar empresas a partir de Jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 a ed. São Paulo: Papirus, 2006.

MORTATTI, Maria do R. L. **Educação e Letramento**. São Paulo: Unesp, 2004.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants part 1**. On the horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: < [http:// www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20 digital%20immigrants%20-%20part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf) >. Acesso em: 01 nov. 2022.

RIBEIRO, Karina Alves. **Uso de gamificação em ambientes educacionais**. 2018.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

DA SILVA, Andreson Patrício et al. **As metodologias ativas aplicadas ao Ensino Médio**. 2018.

SOARES, Magda. **Letramento**: como definir, como avaliar, como medir. In: SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

_____, Magda. Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos. **Pátio – Revista Pedagógica**. Artmed Editora, 29 fev.

STREET, B. **Letramentos sociais**: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento na etnografia e na educação. Tradução: Bagno, M. São Paulo: Parábola, 2014.

_____, Brian. **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge: Cambridge University Press – CUP, 1984

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez & Autores Associados, 1988.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAJA, S. Gamification, Inc: **Como reinventar empresas a partir de jogos**. 1. Ed. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

XAVIER, Antônio Carlos. **Leitura, texto e hipertexto**. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; _____ (org.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

XAVIER, A. C. S. **Letramento digital e ensino**. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Orgs.). **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

1 – Qual tecnologia você costuma utilizar no dia a dia?

() Notebook

() Celular

() Tablet

() Outros

2 – Você costuma jogar?

() Sim

() Não

3 – Com qual frequência utiliza a tecnologia?

() Sempre

() As vezes

() Nunca

4 – Você gostaria de utilizar tecnologia/jogos em sala de aula?

() Sim

() Não

APÊNDICE B – SEQUÊNCIA DIDÁTICA

1. IDENTIFICAÇÃO DO ESTÁGIO

CURSO: Letras- Língua Portuguesa

ESCOLA DO ESTÁGIO: Escola Municipal Maurino Rodrigues de Andrade

DOCENTE TITULAR: Adalgiza Camelo de Lucena

DURAÇÃO DO TRABALHO: 8 encontros

2. TEMÁTICA:

DESAFIOS DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

3. SUBTEMÁTICAS:

- ✚ O uso das tecnologias digitais: prós e contras;
- ✚ A naturalização das desigualdades e o racismo estrutural;
- ✚ A vez e a voz das mulheres;
- ✚ A ditadura da beleza: uma construção de valores.

4. Objetivo geral:

Promover a compreensão de textos através da leitura de diversos gêneros textuais/ literários estudados no decorrer das aulas, estimulando a competência linguística e discursiva dos alunos.

Objetivos específicos:

- ✚ Desenvolver a prática da leitura, a partir dos gêneros trabalhados em sala;
- ✚ Conhecer a importância dos gêneros textuais/literários nas situações comunicativas;
- ✚ Estimular o gosto pela leitura;
- ✚ Compreender a estrutura e características dos gêneros textuais/ literários estudados;
- ✚ Tomar contato com questões sociológicas atuais;
- ✚ Adquirir ferramentas de pensamento crítico necessárias para poderem questionar e debater a sociedade contemporânea.

✚ ENCONTRO I: O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: PRÓS E CONTRAS

Elemento motivador:

Trailer do documentário – “O Dilema das Redes”

Gêneros textuais/literários:

- ✚ Anúncio Publicitário.

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

- ✚ Computador;
- ✚ Celular;
- ✚ Tablet.

Descrição das ações: - Elemento Motivador –

- ✚ Iniciaremos apresentando o trailer do documentário “*O dilema das redes*”, retirado do site *YouTube*, dirigido por Jeff Orlowski, escrito por Orlowski, Davis Coombe e Vickie Curtis, lançado pela Netflix, em 9 de setembro de 2020. O trailer traz a análise do papel das redes sociais e os danos que elas causam à sociedade. Após apresentação do trailer, abriremos uma breve discussão a respeito de estarmos presos à conectividade, às redes sociais e aos efeitos que elas produzem, assim como a forma em que a velocidade da informação e da comunicação já reorganizou o mundo e a tendência que leva ela a se aprofundar. Objetiva-se na apresentação desse trailer, que os alunos compreendam que as redes sociais possuem pontos positivos e negativos, podem ser uma ferramenta bastante necessária, mas também, pode se transformar em uma arma caso não tenhamos cuidado.
- ✚ Posteriormente, falaremos para os alunos que iremos trabalhar a partir deste momento até o fim dos encontros com uma diversidade de gêneros textuais/literários, buscando evidenciar sua estrutura, funções, características e efeito de sentidos causados no interlocutor.
- ✚ Na sequência, abordaremos o conceito e as diferenças existentes entre gêneros textuais (práticas sociais que são gerados pela interação entre interlocutores) e tipologia textual (os tipos de textos criados em determinados contextos) e que se dividem em: narrativa (contar uma história), descritiva (descreve características), dissertativa (defende uma ideia), expositiva (apresenta informações) e injuntiva (ensina ou instrui sobre algo).
- ✚ Em seguida, apresentaremos o vídeo do anúncio publicitário (texto 01) “*Vida Digital – Teatro*”, retirado do site *YouTube*, ação desenvolvida pela Vivo. O anúncio intitulado de “Vivo que aproxima”, destaca o uso da tecnologia para aproximar pessoas de momentos, mostra como a digitalização está ainda mais inserida no cotidiano familiar, trazendo uma família que está envolvida nos preparativos de uma apresentação de teatro online da sua filha caçula. A partir disso, será brevemente discutido com os alunos, como tem sido suas experiências com o uso da tecnologia no ambiente familiar, se o uso dessa tecnologia tem ajudado a manter as relações mais próximas nesse período pandêmico. Discutiremos ainda, o caráter persuasivo do anúncio, estudaremos os aspectos do gênero apresentado, caráter comercial, linguagem verbal e não verbal, persuasão, verbos no imperativo, linguagem simples, uso de adjetivo e meios de circulação.

✚ ENCONTRO II: O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: PRÓS E CONTRAS

Gêneros textuais/literários:

- ✚ Poema;

- ✚ Cartum.

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

- ✚ Computador.
- ✚ Celular;
- ✚ Tablet.

Descrição das ações:

- ✚ Inicialmente apresenta-se aos alunos o poema (Texto 01) “*Tecnologia*”, de Luan Mordegane Pupo, retirado do site, *site de poemas*. O texto aborda questões sobre as conexões, de como esse fator tem afetado as relações em sociedade. Discutiremos com os alunos suas visões sobre o tema abordado, se eles se sentem afetados por esse “malefício” da tecnologia, e ainda se concordam com a visão crítica do autor sobre o tema. Após a discussão, mostraremos algumas características do gênero, texto literário escrito em versos, que são distribuídos em estrofes; o uso de rimas; o uso de reticências para enfatizar determinadas passagens do poema. Destacaremos também, a linguagem utilizada pelo autor, com a colocação de expressões metafóricas, como “juventude robotizada” e “imaginação congelada”.
- ✚ Em seguida, trabalharemos com o Cartum (Texto 02), retirado do site *USP*, que traz uma senhora se consultando em seu terapeuta depois de receber poucas curtidas em sua rede social. Solicitaremos em seguida, que os alunos exponham suas primeiras impressões, e então, discutiremos sobre como as redes sociais podem funcionar como um catalisador para quem já vive com problemas de ansiedade e depressão e encontra na internet ainda mais motivos para se sentir pressionado e desvalorizado. Adiante, levaremos os alunos a perceberem o entrelace de palavras, imagem e sentido trazidos no texto através da ironia (figura de linguagem que sugere o contrário do que se afirma) presentes na expressão do terapeuta “Meu Deus, eu me suicidaria”. Por fim, abordaremos algumas características do gênero presentes no gênero, enfatizando: sua linguagem verbal associada ao desenho expressivo (podendo também vir com uma linguagem não-verbal), vindo acompanhado de humor, sátira, ironia, comicidade e flexibilidade, imagens atemporais e o entrelace de palavras, imagem e sentido, enfatizaremos também a importância do gênero possibilitando um trabalho crítico e avaliativo das situações do cotidiano.

✚ ENCONTRO III: A NATURALIZAÇÃO DAS DESIGUALDADES E O RACISMO ESTRUTURAL

Elemento motivador:

- Vídeo *Ninguém nasce racista. Continue criança*.

Gêneros textuais/literários:

- ✚ Charge;
- ✚ Campanha comunitária;

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

- + Computador.
- + Celular;
- + Tablet.

Descrição das ações:

- + Vídeo *Ninguém nasce racista. Continue criança.* – Abriremos o encontro com a exposição do vídeo - com total de 3 minutos e 40 segundos- retirado do site *YouTube*, o vídeo faz parte de um experimento do Criança Esperança da Rede Globo, o qual crianças em uma sala iriam dramatizar (fazer teste para ator) em que o diretor pede para lerem frases escritas no papel com textos da internet de condições racistas e preconceituosas por 2 minutos e depois falarem para a atriz que está à sua frente, ofendendo a personalidade física da mesma. Após a exposição do vídeo, adentraremos em uma discussão sobre a temática apresentada abordando a dificuldade que as crianças sentiram em citar as frases e a recusa em citá-las por considerá-las inapropriadas de transmitir a outra pessoa, além da empatia que algumas sentem ao se colocarem no lugar da atriz.
- + Em seguida, apresentaremos a charge (Texto 01), *“Desigualdade nos mantem na pobreza”*, autoria do Ari Cunha, retirada do site *Correio Brasiliense – Blog do Ari*. A charge retrata a imagem de uma criança e seu pai, ambos de classe social baixa, no qual a criança expressa ao pai o desejo de querer morar no “outro mundo”, mundo esse de casas e prédios altos, bonitos, em que ele pudesse ter uma condição de vida melhor. Debateremos sobre o conteúdo crítico presente na charge, a desigualdade social, um grande problema secular que assola o nosso país. Buscaremos analisar o efeito causado pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em um texto multissemiótico.
- + Feito isso, apresenta-se a charge (Texto 02), *“Desigualdade”*, autoria do Cazo, retirado do site *Blog do AFTM*. A charge retrata a imagem de três mulheres de classe média alta em uma conversa, no qual ironizam a situação da pobreza. Com isso, discutiremos a relação entre as duas charges, a atribuição de sentido em que o “novo mundo” carrega em cada imagem e sua finalidade crítica. Ademais, traremos os aspectos da composição do gênero, como: a relação da linguagem verbal e não verbal para efeito de sentido, ironia, crítica social, meio de veiculação e uso do humor.
- + Dando continuidade, apresentaremos aos alunos a campanha comunitária (Texto 03) *“O vírus da desigualdade”*, retirada do site *Oxfam*, a qual mostra os estragos que a pandemia causou na vida das pessoas, em especial, à vida das mulheres e da população negra, aumentando ainda mais a desigualdade social. Com isso discutiremos com os alunos que a pandemia reforça as desigualdades da população mais vulnerável do Brasil e exige ações imediatas para reforçar a proteção social a esses grupos que serão mais impactados. Por isso, é preciso pensar em ações efetivas para impedir que a pandemia piore as condições de vida de milhões de brasileiros. Em seguida, apresentaremos as características do gênero campanha comunitária, dando ênfase em: um texto de caráter injuntivo, informativo e/ou expositivo, com uma linguagem clara, simples, objetiva e acessível, verbos no imperativo ou no presente do indicativo e que possui o uso recorrente de imagens e recursos gráficos, pontuaremos também a importância desse gênero para a comunidade em geral.

✚ ENCONTRO IV: A NATURALIZAÇÃO DAS DESIGUALDADES E O RACISMO ESTRUTURAL

Gêneros textuais/literários:

- ✚ Notícia;
- ✚ Tirinha;

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

- ✚ Computador.
- ✚ Celular;
- ✚ Tablet.

Descrição das ações:

- ✚ Inicialmente, explanaremos a notícia (Texto 01) “ *Reinaldo diz que há ‘racismo camuflado’ no Brasil e avisa: ‘Se for preciso, vamos para a rua também’*”, retirado do site *Itatiaia*, a qual trata sobre o comentário do ex- atacante Reinaldo sobre os protestos dos Estados Unidos e em outros países relacionado ao assassinato de George Floyd, ex- segurança negro. Em seguida, discutiremos o racismo que se desenvolveu entre nós e que ainda está arraigado em nossa cultura e se manifesta de maneira camuflada. Por conseguinte, destacaremos as características da notícia apresentada, como: veículo utilizado, um gênero informativo que traz teor descritivo, apresentando tempo, espaço e personagens envolvidas, com uma linguagem formal e objetiva, texto escrito em terceira pessoa, fato real e cotidiano. Além disso, destacaremos os aspectos do gênero notícia: título principal e título auxiliar, lide e corpo da notícia, além de enfatizarmos a importância desse gênero para o nosso dia a dia.
- ✚ Continuando, trabalharemos com as tirinhas de *Armandinho* (Texto 02) e (Texto 03), do cartunista Alexandre Beck retiradas do site *Uol*, no qual mostram situações verídicas muitas vezes passadas por pessoas negras, que são perseguidos e julgadas apenas pela cor da sua pele. Abordaremos que esse é um preconceito que persiste nos dias de hoje, que machuca e mata muitas pessoas inocentes. Em seguida, faremos uma breve análise das tirinhas problematizando como o racismo está contido nas instituições, mesmo naquelas, como a polícia, que são voltadas para a proteção da comunidade. Questionaremos aos alunos qual a relação entre as duas tirinhas e qual a semelhança com a notícia trazida anteriormente que trata sobre o mesmo tema.
- ✚ Em seguida, pediremos que os alunos observem na tirinha (Texto 02), na fala de Armandinho no segundo quadrinho, em que há o uso do “por quê” (separado e com acento), questionaremos se eles conhecem as regras para o uso dos porquês e após as respostas, explanaremos de forma rápida, que este é utilizado em perguntas em finais de frases, existindo ainda mais três: “por que” (utilizado em perguntas), “porque” (utilizado em respostas) e o “porquê” (que possui o valor de substantivo e indica motivo, razão). Feito isso, daremos continuidade destacando as características do gênero tirinha, entre elas: temática satírica de cunho social, e veículo utilizado. Além de abordarmos características do gênero presentes na tirinha apresentada como unir a linguagem verbal com a linguagem não verbal do

desenho exposto nos quadros, enfatizaremos ainda a importância desse gênero e sua presença no dia a dia.

ENCONTRO V: A VEZ E A VOZ DAS MULHERES

Elemento motivador:

Vídeo: *Só podia ser mulher*.

Gêneros textuais/literários:

-  Relato.
-  Infográfico.

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

-  Computador.
-  Celular;
-  Tablet.

Descrição das ações:

- Traremos o vídeo: “*Só podia ser mulher*”, retirado do site *YouTube* o qual trata de uma menina que descobre exemplos de mulheres incríveis e reescreve o significado da expressão “*só podia ser mulher*”. Após a apresentação do vídeo, faremos uma discussão com os alunos a respeito das mulheres serem maioria no Brasil e possuírem o maior grau de instrução formal, no entanto elas formam apenas uma pequena parcela de pesquisadoras nas áreas de engenharia e ciências exatas. Também enfatizaremos e faremos a discussão do termo “*só podia ser mulher*”, questionando para os alunos se eles costumam ouvir este termo em seu cotidiano e questionando qual o significado da expressão para eles com o objetivo de trazer a reflexão de que expressões cotidianas de machismo ainda se faz presente, impondo regras às mulheres e não é diferente na linguagem, porém é necessária a discussão sobre o tema e que a sociedade reflita sobre a importância de uma mudança.
-  Feito isso, assistiremos ao relato pessoal (Texto 01) da Danielle Rainha, nomeado de “*Mulheres na Liderança*”, retirado do site *YouTube*, no qual apresenta a sua trajetória no mundo dos negócios e aborda caminhos para promover a presença feminina da mulher em posição de liderança. Em seguida, discutiremos com a turma sobre mulheres negras de origem socioeconômica baixa conquistarem seu espaço no mundo dos negócios. Sucessivo a isso, promoveremos o estudo do gênero relato pessoal, destacando o tipo textual (narrativo e descritivo) e os aspectos estruturais presentes no relato: caráter subjetivo, experiências pessoais, texto narrado em 1º pessoa, tempo, espaço, descrição, função comunicativa e meios de veiculação.
-  Logo após, exibiremos os infográficos (Texto 02) e (Texto 03), “*Representatividade Feminina no Cinema e na Tv*”, e “*Representatividade Feminina na Música*”, retirado do site *Dicas de Mulher*, no qual aponta os dados da representatividade feminina em espaços que historicamente ocupados por uma predominância masculina. Essa desigualdade ainda persiste em alguns casos, por isso, ser representada é

uma forma de normalizar a presença das mulheres nos ambientes sociais. Iniciaremos uma breve discussão sobre a defesa de uma sociedade mais igualitária, onde homens e mulheres ocupem os mesmos espaços e possuam os mesmos direitos. Na sequência, explicaremos o que é o infográfico, estabelecendo a tipologia (expositivo) e as características composicionais desse gênero textual (meio de circulação, recurso visual, linguagem, estatísticas, utilidade), que representa uma mistura, de forma dinâmica, do texto verbal com o não verbal, originando um universo visualmente chamativo, sua impessoalidade, simultaneidade verbal.

ENCONTRO VI: A VEZ E A VOZ DAS MULHERES

Gêneros textuais/literários:

-  Reportagem;
-  Canção.

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

-  Computador.
-  Celular;
-  Tablet.

Descrição das ações:

-  Inicialmente, apresentaremos a reportagem (Texto 01) “*Dia da Mulher 2021: Conheça casos de protagonismo feminino nos E-Sports*”, escrita por Marciel Agostini e Tainah Tavares, retirado do site *TechTudo*, no qual exalta histórias de brasileiras que são sucesso nos e-Sports. Na ocasião, debateremos sobre o sucesso feminino no cenário dos games competitivos e protagonizam carreiras que são referência em um cenário ainda marcado pelo machismo e sexismo, discutindo sobre suas opiniões e experiências. Feito isso, diferenciaremos a notícia, gênero estudado em aulas anteriores, do gênero reportagem apresentado. Elucidaremos também as características do gênero reportagem, tais como: títulos, subtítulos, temática social, discurso direto e indireto, linguagem formal, assinatura do autor e objetividade. Buscando aprimorar-se das formas de composição da reportagem, a partir das suas sequências textuais narrativa, expositiva e descritiva, bem como reconhecimento de título e subtítulo.
-  Sucessivamente, será executado o vídeo clip da canção (Texto 02) “*Hoje ela já chorou*” do grupo de hip hop Hungria, de autoria do Gustavo da Hungria Neves e do Luan Pardal, retirado do site *YouTube*, a fim de que os alunos ouçam em conjunto. A canção tem como tema principal a força da mulher, e de como ela ressurge mais forte a cada adversidade enfrentada. Com o auxílio da letra da canção, os alunos poderão refletir sobre a valorização da caminhada feminina, e toda força que carrega consigo. Em sequência, faremos ainda a diferenciação entre canção/ letra de música (uma composição musical acompanhada de um texto poético destinado ao canto com acompanhamento ou sem) de música (combinação harmoniosa e expressiva de sons, composta por melodia, harmonia e ritmo). Por fim, discutiremos as características da canção, que de modo geral, une um texto poético, com rimas, métrica e ritmo (das palavras), a uma melodia,

ou seja, o texto poético passa a ser cantado. Discutiremos também as relações semânticas presentes na canção.

✚ ENCONTRO VII: A DITADURA DA BELEZA: UMA CONSTRUÇÃO DE VALORES

Elemento motivador:

Vídeo: *O que você mudaria em seu corpo?*

Gêneros textuais/literários:

✚ Reportagem.

RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS:

✚ Computador.

✚ Celular;

✚ Tablet.

Descrição das ações:

- ✚ Inicialmente, traremos o vídeo: *O que você mudaria em seu corpo?*”, retirado do site, *YouTube*, realizado para o programa Roberto Justus Mais da Record. Trata-se de uma simples e clássica pergunta, respondida com franqueza e que traz reflexões profundas em suas respostas, no qual pessoas respondem o que mudariam em seu corpo, se pudessem alterar qualquer coisa, entretanto o detalhe do vídeo está no fato de que a pergunta foi feita para adultos e crianças. Após a apresentação do vídeo, debateremos acerca das respostas dadas pelos adultos, que naturalmente nos fazem pensar sobre padrões de beleza e a inclemente maneira com que olhamos para nós mesmos, pois a maioria dos adultos comentaram sobre supostos defeitos ou especificidades de seus corpos que lhe incomodam, entretanto a maneira com que as crianças respondem amplia de maneira impactante todo um questionamento maior não só sobre o corpo, mas sobre o amadurecimento, imaginação, e os limites que a vida adulta nos impõe. Traremos então a reflexão de que, de forma geral, as crianças responderam sobre coisas fantásticas que gostariam de acrescentar a seus corpos para torná-los mais especial – sem qualquer questão sobre como eles de fato são. Para quem pensa que tornar-se adulto é sinônimo de sabedoria, o vídeo nos lembra que em certos casos – como diante da perversa persuasão que os padrões sociais de beleza podem nos provocar – a inocência e o desconhecimento podem ser afiados sentidos críticos e nos trazer perspectivas mais lúcidas, generosas e amplas.
- ✚ Dando continuidade, apresentaremos a reportagem (Texto 01) *“Marina Ruy Barbosa fala sobre a ditadura da beleza em rede social.”*, retirada do site *Metrópoles*, no qual ela desabafa sobre comentários maldosos que recebe em suas redes sociais. Em seguida, assistiremos a reportagem (Texto 02) *“Preta Gil critica ditadura da beleza e aparece sem maquiagem na TV”*, retirada do site *POPline*, no qual também retrata sobre os comentários maldosos emitidos nas redes sociais. Iniciaremos uma breve discussão sobre a toxicidade das mensagens nas redes sociais, questionando-os sobre o que acham dessa prática que mexe com a autoestima das pessoas, que por decorrência disso, às vezes, acabam buscando uma perfeição que não existe.

✚ Feito isso, estudaremos as características composicionais do gênero (escrito/midiático), tendo em vista que ambos abordam o mesmo tema. Analisaremos os textos verbais e não - verbais, identificando os aspectos semióticos dos gêneros jornalísticos, os aspectos relativos ao tratamento dado a mesma informação veiculada em textos diferentes, o efeito de imparcialidade do relato, com isso, buscando reforçar o gênero elucidando suas características: objetividade, meio de circulação, linguagem formal e clara, função social, temática social, além de evidenciar características específicas da reportagem oral como o fato de predominar os depoimentos, com a interferência do repórter para ligá-los e de parte da gravação ocorrer em um local específico (estúdio) e com a participação de outras mulheres, o que causa uma maior imersão do assunto.

✚ ENCONTRO VIII: REVISANDO AS IDEIAS

✚ Descrição das ações:

- Nesta aula, faremos uma revisão com os alunos sobre todos os gêneros estudados durante os encontros, a fim de que possam rememorar as definições, características, estruturas e meios de circulação dos gêneros trabalhados em sala. Para isso, com o nosso auxílio, eles voltarão ao módulo utilizado durante os encontros e responderão ao “*Quiz Quebrando a Cabeça*” (anexado no módulo), de modo que respondam apenas uma alternativa correta das questões de múltipla escolha.
- Na sequência, usaremos a gamificação digital para revisar os gêneros trabalhados. Utilizamos o jogo *Hero Dash*”, intitulemos o nosso de “*Batalha dos gêneros*”, no qual os alunos se dividirão em dois grupos, deverão responder as perguntas e cada acerto representará um disparo no adversário (o vilão). Ao fim das perguntas, ganhará o time que acertar mais disparos e conseguir derrotar o inimigo.
- Para finalizar os encontros, faremos com os alunos uma avaliação (anexada no módulo) em que eles poderão apontar pontos positivos ou negativos durante as aulas ministradas. Em seguida, agradeceremos a todos a participação e o acolhimento que tiveram durante as aulas, inclusive, o acolhimento por parte da professora.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a Nossa Senhora, por ter permitido que eu tivesse saúde, sabedoria e força para seguir a caminhada e por ter me ajudado sempre, em todos os momentos da minha vida.

Aos meus familiares, minha mãe Marlene Diogenes da Silva Fernandes, meu pai Benedito Fernandes, e ao meu irmão Calliano Diógenes Fernandes, por tudo e por tanto. Obrigada por todo apoio e incentivo.

Aos meus colegas da graduação, em especial à Jakeline Dos Santos, por segurar minha mão em diversos momentos nessa caminhada, sem você eu não teria conseguido. Ao demais colegas, obrigada por deixarem a caminhada mais leve e divertida com a presença de vocês.

Agradeço, também, a todos os meus amigos que também me ajudaram de forma direta ou indiretamente, vocês foram fundamentais.

Ao professor Ranieri Machado Bezerra de Mello por ter aceito me orientar, por sua atenção e dedicação na orientação deste trabalho.

A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento deste trabalho, enriquecendo o meu processo de aprendizado. Muito obrigada!