



Francislaine Ávila de Souza
Stephane Cristina Diniz Frank Amaral

**LETRAMENTOS DIGITAIS: O LETRAMENTO EM JOGOS E O ENSINO DA
LEITURA**

**Lavras – MG
2021**

Francislaine Ávila de Souza
Stephane Cristina Diniz Frank Amaral

**LETRAMENTOS DIGITAIS: O LETRAMENTO EM JOGOS E O ENSINO DA
LEITURA**

Artigo apresentado ao curso de Letras/Português da
Universidade Federal de Lavras, como requisito parcial
para a obtenção do título de licenciatura em Letras.

Orientador (a): Mauriceia Silva de Paula Vieira

Lavras – MG

2021

Dedicatória:

A todos aqueles que nunca desistem dos seus sonhos e nos motivam a seguir o mesmo percurso. Em especial a Adriana Marcia Ferreira da Silva (*in memoria*) pela inspiração e apoio nessa jornada.

Agradecimento

A Deus por nos fortalecer e nos permitir concluir mais uma etapa.

À Universidade Federal de Lavras pela oportunidade de realização do curso.

À professora Mauricéia pela atenção, paciência e orientação durante a realização do Trabalho de Conclusão de Curso.

A todos os professores e tutores que fizeram parte de nossa trajetória.

A todos os colegas de turma pelas valiosas contribuições e parcerias durante a realização do curso.

A todas as escolas, alunos, professores e equipes gestores que nos acolheram durante a realização do estágio supervisionado, antes do agravamento da pandemia.

Aos nossos familiares que, cada qual ao seu modo, contribuíram para que nossos sonhos se tornassem realidade.

Resumo

Diante das discussões acerca do letramento digital e das múltiplas ferramentas digitais disponíveis para se trabalhar com o ensino, tendo como foco da Língua Portuguesa, esse artigo visa analisar os recursos disponíveis na ferramenta Kahoot! que podem ser usados para o trabalho com a leitura em aulas de Língua Portuguesa, de modo a desenvolver as habilidades digitais dos alunos. Nesse sentido, este trabalho discute questões relacionadas ao letramento digital e o ensino com foco no letramento em jogos e na gamificação, a partir de Soares (2002; 2012), Xavier (2002), Coscarelli (2002; 2016), Dudeney, Hockly e Pegrum (2016), Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) e outros autores que discorrem sobre o tema tratado. A pesquisa desenvolvida é de abordagem qualitativa, em que realizou-se uma análise dos recursos disponíveis na versão gratuita da ferramenta (quiz e verdadeiro ou falso) bem como a elaboração de três sugestões de atividades de leitura visando apontar sugestões de como a plataforma pode ser utilizada para o trabalho com a Língua Portuguesa em turmas dos anos finais do Ensino Fundamental. As análises dos resultados obtidos evidenciaram que a ferramenta Kahoot!, utilizada como recurso pedagógico, pode vir a se tornar uma aliada ao processo de ensino e as práticas de leitura em aulas de Língua Portuguesa, pois permite maior interação do aluno com o conteúdo e outras possibilidades de uso, como *flashcards*, desafios e teste você mesmo.

Palavras-chave: Gamificação. Letramentos. Ferramentas digitais. Ensino.

Abstract

In view of the discussions about digital literacy and the multiple digital tools available to work with teaching, focusing on the Portuguese language, this article aims to analyze the resources available in the Kahoot tool! that can be used to work with reading in Portuguese language classes, in order to develop students' digital skills. In this sense, this paper discusses issues related to digital literacy and teaching with a focus on game literacy and gamification, from Soares (2002; 2012), Xavier (2002), Coscarelli (2002; 2016), Dudeney, Hockly and Pegrum (2016), Busarello, Ulbricht and Fadel (2014) and other authors who discuss the topic treated. The research developed is of a qualitative approach, in which an analysis of the resources available in the free version of the tool (quiz and true or false) was carried out, as well as the elaboration of three suggestions of reading activities aiming to point out suggestions of how the platform can be used to work with the Portuguese language in classes in the final years of elementary school. The analysis of the results obtained showed that the Kahoot! Tool, used as a pedagogical resource, may become an ally to the teaching process and reading practices in Portuguese language classes, as it allows greater interaction between the student and the content and other possibilities of use, such as flashcards, challenges and test yourself.

Keywords: Gamification. Literacies. Digital tools. Teaching.

SUMÁRIO

1	Introdução	08
2	Letramento digital: aspectos teórico	09
2.1	Letramento digital e ensino.....	12
3	Letramento em jogos: a gamificação.....	18
4	Metodologia	19
5	Análise dos dados Análise e discussão dos dados.....	20
5.1	A ferramenta Kahoot.....	20
5.2	Atividades de leitura e o Kahoot!: possibilidades para o trabalho docente.....	23
6	Considerações finais	28
	Referências.....	29
	Anexos.....	31

LETRAMENTOS DIGITAIS: O LETRAMENTO EM JOGOS E O ENSINO DA LEITURA

Francislaine Ávila de Souza¹
Stephane Cristina Diniz Frank Amaral²
Mauriceia Silva de Paula Vieira³

1 Introdução

As tecnologias digitais, amplamente disponibilizadas, permeiam também o ambiente escolar, trazendo novos conceitos de ensino e práticas de escrita e leitura. Os textos se apresentam cada vez mais multimodais e, os significados se dão por mais de um código semiótico, ou seja, os textos que circulam socialmente possuem escrita, imagem estática ou em movimento, vídeo, áudio, entre outros recursos. Todos eles contribuem para o processo de significação, o que exige do leitor habilidades específicas para interpretação e compreensão.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o desenvolvimento das habilidades no campo jornalístico-midiático “em cada ano, contemplem-se gêneros que lidem com informação, opinião e apreciação, gêneros mais típicos dos letramentos da letra e do impresso e gêneros multissemióticos e hipermidiáticos, próprios da cultura digital e das culturas juvenis” (BRASIL, 2018, p.141). Assim, tendo como referência este documento norteador da Educação Básica, é possível compreender que o trabalho com os diversos gêneros textuais, no espaço digital, nas aulas de Língua Portuguesa se faz necessário para a construção do conhecimento dos estudantes.

O conhecimento é construído por meio de práticas plurais, e o letramento digital parte desse pluralismo, em que signos, imagens, sons e ícones se interconectam para construir o texto. Segundo Coscarelli (2005) e Ribeiro (2013), o letramento digital diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, isto é, ao uso de textos em ambientes propiciados pelo computador ou por dispositivos móveis, tais como celulares e *tablets*, em plataformas como e-mails, redes sociais na web, entre outras. Para Coscarelli (2016, p.23) “a expansão das tecnologias da informação e comunicação vem transformando a sociedade e alterando nossa relação com os textos”, mudando também a forma de ensinar e aprender.

¹ Graduanda em Letras Portugêses UFLA. E-mail: francislaineavila@hotmail.com.

² Graduanda em Letras Portugêses UFLA. E-mail: cristina.carvalho.diniz@gmail.com

³ Professora do Departamento de Estudos da linguagem, UFLA. E-mail: mauriceia@del.ufla.br.

A relação das mídias digitais e o ensino vem se construindo lentamente e enfrenta desafios como fragmentação do conhecimento, falta de estruturas e equipamentos tecnológicos nas escolas e ausência de capacitação dos professores. Por outro lado, o abrangente acesso aos *smartphones* proporciona inúmeras possibilidades de práticas digitais dentro da sala de aula, por meio de aplicativos, ferramentas disponíveis que são facilmente instalados e acessados. O uso desses recursos pode favorecer uma aprendizagem interativa, estimulante e engajada. Nessa direção, o presente trabalho visa analisar os recursos disponíveis na ferramenta Kahoot! que podem ser usados para o trabalho com a leitura em aulas de Língua Portuguesa, de modo a desenvolver as habilidades digitais dos alunos.

Para alcançar o objetivo proposto, foram tecidas algumas considerações acerca do letramento digital e o ensino com foco no letramento em jogos e na gamificação, a partir de Soares (2002; 2012), Xavier (2002), Coscarelli (2002; 2016), Dudeney, Hockly e Pegrum (2016), Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) e outros autores que discorrem sobre o tema tratado. Entende-se que o ato de aprender a partir de recursos presentes em ambientes em que os elementos dos jogos façam parte tornam a aprendizagem mais prazerosa e, por isso, foram elaboradas atividades de leituras por meio da ferramenta Kahoot! a fim de discorrer como esse recurso pode contribuir para o desenvolvimento do letramento digital dos alunos.

Tal proposta justifica-se devido a necessidade de, atualmente, ser necessária a utilização de diversos recursos tecnológicos que visem aprimorar as estratégias de ensino. Assim, opta-se pela ferramenta Kahoot!, como forma de explorar suas funcionalidades para o uso em atividades de leitura.

Visando alcançar tais propósitos, esse texto encontra-se organizado em duas partes: a primeira em que são apresentados aportes teóricos que discutem sobre os tipos de letramentos digitais com foco no letramento em jogos e na gamificação e, a segunda, que se ocupa em apresentar e discutir sobre a ferramenta Kahoot! e as potencialidades que podem ser exploradas em atividades de leitura, elaboradas a partir dessa ferramenta, para o ensino de Língua Portuguesa nos anos finais do Ensino Fundamental.

2 Letramento digital: aspectos teóricos

Com o uso cada vez maior das tecnologias digitais, os processos de ensino e de aprendizagem estão ganhando novas formas e os alunos estão em constante contato com a

pluralidade linguística e suas diversas colocações. Surge, assim, o imperativo de desenvolver mais as habilidades de leitura crítica de textos multimodais, pois é constante o uso das diferentes linguagens para construir sentido no texto e veicular uma mensagem. As redes sociais, sites e aplicativos permitem aos seus usuários combinar as linguagens, alterar cor, fonte, tamanho, *layout*, compartilhar áudio, imagens, *emojis* e vídeos, em um único ato comunicativo. De acordo com Barton e Lee (2015, p.47) “os textos multimodais são onipresentes em nossa vida cotidiana, especialmente aqueles que combinam o verbal com o visual. As práticas multimodais não são novas e têm sido uma estratégia essencial de construção de sentido ao longo da história da linguagem escrita.”

Além disso, a forma como se ensina e se aprende também está sendo transformada, tornando-se necessário que os indivíduos ampliem suas capacidades cognitivas, intelectuais e de comunicação. A formação de leitores no contexto digital é complexa e exige do professor preparo, pois os modelos praticados em sala de aula precisam incorporar ao ensino os recursos multididáticos, com vistas a desenvolver competências e habilidades dos alunos nas diversas mídias (jornais impressos e digitais, revistas, internet, redes sociais, sites, blogs, aplicativos, *emails*, e tantas outras). Como afirma Coscarelli (2016), é necessário incluir no contexto escolar, uma metodologia que valorize e reconheça o universo multididático e multissemiótico marcado pelos ambientes digitais, ou seja, práticas que não se restrinjam à cultura do impresso.

Lévy (1993) enfatiza que as mídias sempre estiveram entrelaçadas com os seres humanos e que as tecnologias da inteligência, as quais se mostram como ferramentas que facilitam e configuram o raciocínio intelectual e atividades cognitivas, têm constituído a vida de todos os sujeitos, uma vez que essas tecnologias intervêm com o próprio sentido da humanidade, como armazenar conhecimento por meio da memória e das tradições orais, o que atualmente é feito através de equipamentos específicos e da *internet*. A relação do sujeito com as tecnologias digitais e com as mídias, tornou-se hoje uma relação não mais de dependência, mas uma relação que demanda a aprendizagem dos significados e a interligação dos mesmos. As tecnologias da inteligência estão associadas à memória e ao conhecimento no qual a oralidade, a escrita e a informática, cada qual ao seu tempo, tornaram-se extensão da memória.

Desse modo considera-se relevante pontuar sobre as práticas de letramento presentes na sociedade. Xavier (2002, p.01) esclarece que em virtude do caráter cultural, social e histórico, os estudos sobre o letramento tornam-se imprescindível nas sociedades em que se predomina a modalidade escrita da língua. Para o autor, ao longo dos anos, diversos autores buscaram conceituar o termo letramento e algumas definições caracterizam o letramento como práticas

de leitura e escrita, outras enfatizam os eventos consequentes dessas práticas e há ainda a validação do letramento para além da alfabetização.

Xavier (2002) ainda esclarece que esse termo não pertencia ao vocabulário da educação brasileira até início dos anos 80, quando estudiosos começaram a utilizá-lo para definir um fenômeno que se difere da alfabetização, mas que não deve ser dissociado dela. O sujeito letrado é capaz de fazer uso da leitura e da escrita em seu meio social. Portanto, pode-se considerar que ser alfabetizado não é condição para que o sujeito seja letrado.

Soares (2002, p.145) define letramento como sendo “o estado ou condição de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento”. Assim, as práticas de letramento estão ligadas a elementos que impactam diretamente no que se refere ao letramento, como o espaço da escrita, os mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita.

No contexto atual, as diferentes tecnologias presentes ampliaram e potencializaram os meios de produção, recepção e circulação dos textos. Os textos atuais são formados por muitas linguagens, o que exige capacidade de articular várias semioses para produzir sentido e, desse modo, o texto no espaço digital indicia um novo conceito de letramento. Desde a inovação do uso da tela para ler e escrever até o hipertexto em que o leitor direciona sua pesquisa de leitura, os recursos digitais evidenciam a necessidade do desenvolvimento de novas competências e habilidades para interação no meio digital.

Soares (2012) postula que novas palavras surgem a partir de novos fenômenos. Partindo desse pressuposto, compreende-se que, atualmente, as tecnologias digitais fazem parte do contexto social, e também, direta ou indiretamente, do contexto educacional. Por esse motivo, pensar em letramento implica entender que, como afirma a autora, não existe letramento, mas sim letramentos, ampliando assim para uma nova denominação que vem a ser o letramento digital.

De acordo com Ribeiro e Coscarelli (2017) o letramento digital está relacionado com as práticas de leitura e produção de novos textos em ambientes digitais, construídas socialmente. Nesses ambientes digitais, a tela é um novo suporte para a leitura e a escrita. As ferramentas digitais contribuem para o desenvolvimento do aprendiz, além de estimular diferentes habilidades, o uso da criatividade, interação sociocultural e ampliar a produção na escrita de textos. O surgimento das redes sociais implica em transformações no processo de criação e de

recepção dos textos, pois atuam nos aspectos da multimodalidade, hipertextualidade e a interatividade (COSCARELLI, 2016).

Assim sendo, a argumentação da autora corrobora os estudos de Soares (2002) que afirma que os novos espaços virtuais de escrita trazem significativas mudanças na forma de interação entre o ser humano e o conhecimento. Essas mudanças sugerem consequências sociais, cognitivas e discursivas, configurando certo estado ou condição onde se apropria da tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita.

Considerando que o letramento digital é um tipo de letramento que é imposto à sociedade atual, precisa-se pensar que ser alfabetizado e letrado não implica em ser alfabetizado e letrado digitalmente, ou seja, são contextos e práticas de leitura e escrita diferentes dos habituais, contextos estes modificados pela história, pela cultura e pelo ambiente social em que se está inserido. Como afirma Xavier (2002, p.5) “os tipos de letramentos mudam, porque eles são situados na história e acompanham a mudança de cada contexto tecnológico, social, político, econômico ou cultural em uma dada sociedade”. Ainda para o autor,

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, 2002, p.2)

Portanto, torna-se essencial ao indivíduo a adaptação às novas ferramentas tecnológicas e como os gêneros textuais são dispostos nesse tipo de ferramenta, utilizando-os assim, nas práticas sociais e apropriando-se da leitura e escrita no contexto digital. Desse modo, no próximo tópico aborda-se a questão dos letramentos digitais e o ensino.

2.1 Letramento digital e ensino

Em relação ao ensino, um aspecto relevante pontuado por Coscarelli (2016) é que a escola é uma agência de letramentos e o estímulo aos diversos letramentos é imprescindível ao desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. Até os dias atuais, observa-se que o ensino proposto por algumas escolas e por alguns professores desde a escola tradicional considera o papel do estudante exclusivamente como o de receptor dos conteúdos expostos nas aulas, estruturando o aprendizado como depósito de informações.

É perceptível que a tecnologia está cada vez mais presente nas práticas sociais, assim a criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas, a autonomia, a colaboração, a flexibilidade e o trabalho em equipe, devem ser incorporados no ensino escolar. Potencializar o aprendizado é investir em um ensino onde o foco é o desenvolvimento das habilidades dos alunos e estimular o uso das várias mídias.

Assim, a escola não prepara somente estudantes, mas também cidadãos, e ela tem, ainda, a responsabilidade de formar sujeitos para um futuro incerto, mas um futuro que está imerso nas tecnologias digitais cada vez mais avançadas. Por esse motivo, a escola também tem o papel de prepará-los para fazer uso de ferramentas tecnológicas a favor de sua aprendizagem de modo que elas permitam novas formas de ensinar e de aprender.

Nessa direção, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) corrobora as novas práticas de letramento digital, as quais fazem parte do cotidiano dos sujeitos em formação, como pode ser observado a seguir,

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da *Web*. Não só é possível acessar conteúdos variados em diferentes mídias, como também produzir e publicar fotos, vídeos diversos, *podcasts*, infográficos, enciclopédias colaborativas, revistas e livros digitais etc. Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir *playlists*, *vlogs*, vídeos-minuto, escrever *fanfics*, produzir *e-zines*, nos tornar um *booktuber*, dentre outras muitas possibilidades (BRASIL, 2018, p.68).

A interação com as novas tecnológicos e mídias requer do usuário a leitura em ambientes digitais, que solicita do leitor estratégias cognitivas ligadas as ações físicas da leitura impressa. Para Coscarelli (2016, p.63) “a leitura é normalmente descrita como sendo a construção de sentido a partir de um texto e como sendo um processo que envolve habilidades, estratégias e que deve levar em conta aspectos socioculturais, como a situação da leitura, o objetivo, o leitor, o texto e a autoria, entre outros”.

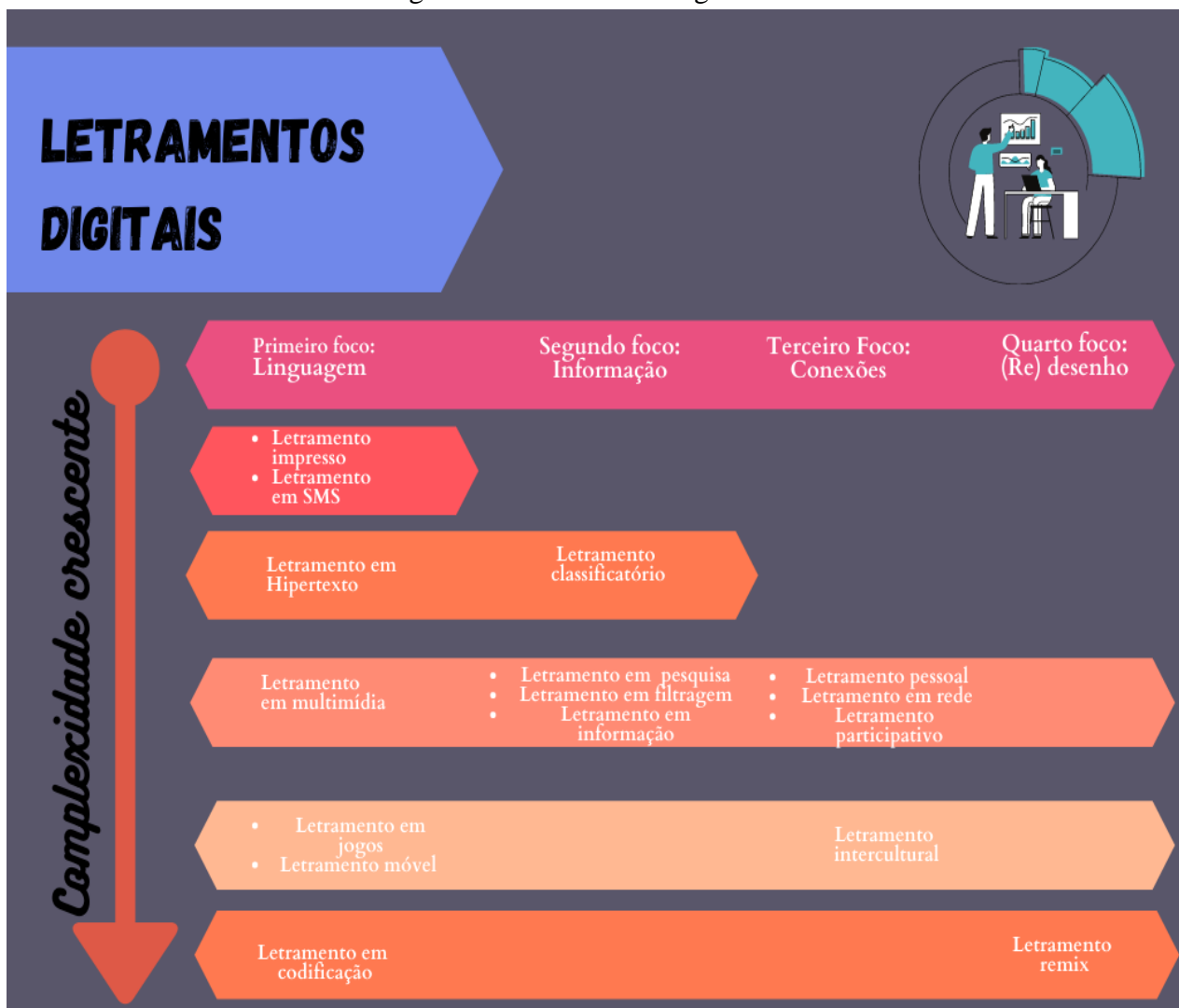
A leitura induz ao leitor o processo de construção de significado e de inferência, além de requisitar diversas habilidades, como processamentos morfológicos, ortográficos, fonológico, construções sintáticas. Assim, durante a leitura é necessário estabelecer conexões entre as sentenças e a compressão do contexto, somando-se, ao mesmo tempo, o que leitor traz

consigo, suas experiências, ideias e motivações, o que leva a diferentes sentidos na leitura de um texto.

Assim, sabe-se que a cada vez mais as tecnologias ganham espaço na sala de aula e, por isso, se faz necessário que as práticas sejam pensadas de forma que realmente sejam utilizadas como ferramentas potencializadoras no processo de ensino e de aprendizagem, englobando a motivação e ao estímulo a leitura.

Os estudantes precisam adquirir alguns tipos de letramentos digitais. Letramentos digitais segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p.17) “são habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”. Desse modo os autores citados organizam os letramentos digitais que os estudantes precisam adquirir em torno de quatro pontos focais, como pode ser observado na figura a seguir.

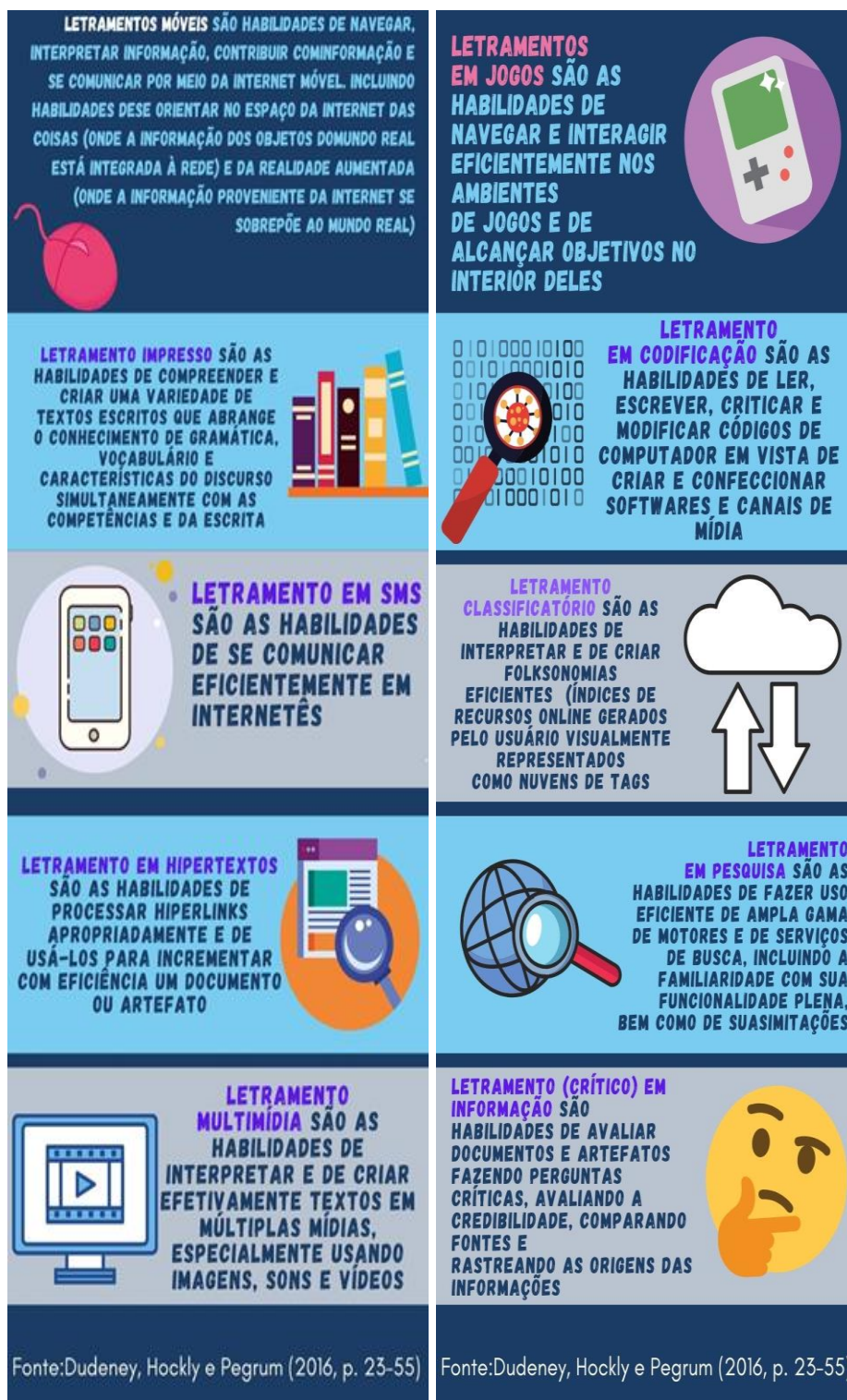
Figura 1 – Letramentos digitais



Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p.21).

Os autores definem os tipos de letramentos digitais, caracterizando-os de acordo com as habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes em sala de aula, e ainda afirmam que “independente de estarmos ensinando a nossos alunos letramentos ou macroletramentos, nossa tarefa é ajuda-los a desenvolver estratégias para lidar com cada área-chave, de modo a fazerem o máximo com as possibilidades das mídias digitais” (DUDENEY, HOCKLY E PEGRUM, 2016, p.21). Essas habilidades podem ser observadas nas figuras 2 e 3, a seguir:

Figura 2 – Definições dos tipos de letramentos 1



Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p.21).

Figura 3 – Definições de tipos de letramentos 2



LETRAMENTO EM FILTRAGEM É UMA INFLEXÃO DO LETRAMENTO EM REDE, OU SEJA, A HABILIDADE DE REDUZIR A SOBRECARGA DE INFORMAÇÃO USANDO REDES PROFISSIONAIS E SOCIAIS ONLINE COMO MECANISMOS DE TRIAGEM

LETRAMENTO PESSOAL É A HABILIDADE DE USAR FERRAMENTAS DIGITAIS PARA FORMATAR E PROJETAR A IDENTIDADE ONLINE DESEJADA



LETRAMENTO EM REDE É UMA HABILIDADE DE ORGANIZAR REDES ONLINE PROFISSIONAIS E SOCIAIS PARA FILTRAR E OBTER INFORMAÇÃO, SE COMUNICAR E INFORMAR OUTROS, CONSTRUIR COLABORAÇÃO E APOIO, DESENVOLVER UMA REPUTAÇÃO E EXERCER INFLUÊNCIA

LETRAMENTO PARTICIPATIVO É A HABILIDADE DE CONSTRUIR PARA A INTELIGÊNCIA COLETIVA DAS REDES DIGITAIS E DE ALAVANCAR A INTELIGÊNCIA COLETIVA DAS REDES MANTIDAS A SERVIÇO DE METAS PESSOAIS E/OU COLETIVAS



LETRAMENTO INTERCULTURAL É A HABILIDADE DE INTERPRETAR DOCUMENTOS A ARTEFATOS PROVENIENTES DE UMA GAMA DE CONTEXTOS CULTURAIS, BEM COMO COMUNICAR MENSAGENS EFICIENTEMENTE E INTERAGIR CONSTRUTIVAMENTE COM INTERLOCUTORES PERTENCENTES A DIFERENTES CONTEXTOS CULTURAIS

Fonte: Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 23-55)

Fonte: Elaborado pelas autoras a partir de Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p.23-25).

As figuras anteriores apresentam os letramentos digitais considerados pelos autores. A maioria deles se entrelaçam de modo que pode-se observar que muitos envolvem elementos que também estão presentes em outros letramentos. Torna-se necessário, portanto, que os estudantes desenvolvam habilidades e estratégias ao longo das práticas educativas para que estejam envolvidos em práticas de letramento digitais, considerando o vasto espaço ocupado pelas tecnologias digitais, atualmente.

Segundo Rojo (2019, p.16) “numa sociedade urbana moderna, as práticas diversificadas de letramento são legião. Por isso, o conceito passa ao plural: letramentos”. Os letramentos que surgiram a partir da fixação da tecnologia na comunidade global, tem características mais participativas e colaborativas dos indivíduos, além ampliarem as relações e o diálogo. Apesar de seu caráter dêitico os novos letramentos são múltiplos, multimodais e multifacetados, intensificando as novas formas de conhecimento.

Ainda de acordo com Kress (2003) como citado por Rojo (2019, p.22) “conforme a leitura e a escrita se deslocam da página para a tela, o letramento não é mais simplesmente um fato de linguagem, mas um fato de *design* multimídia motivado”. No ambiente digital a leitura demanda uma resposta, como a análise das informações (texto, imagem, áudio, infográfico) que deve ser inferido, pensado e interpretado. O texto online exige do leitor uma integração das diferentes linguagens, além da leitura, é preciso manter o foco, saber navegar, buscar informações confiáveis e construir um sentido.

A navegação requer habilidades específicas, o que gera uma leitura on-line diferente da leitura de impressos, além de exigir mais produção de inferências de antecipação do que virá no texto. Esse tipo de leitura envolve também estratégias cognitivas entrelaçadas as físicas. Desse modo o leitor deve ter habilidades de leitura e de navegação.

Nesse sentido, pode-se dizer que os profissionais que ensinam línguas na educação básica estão bem situados para que possam promover letramentos digitais em sala de aula por meio práticas capazes de enriquecer o contexto escolar e o processo de ensino e de aprendizagem, formando não só estudantes que sabem usar os recursos digitais disponíveis, mas formando também cidadãos que estão imbricados em um contexto cada vez mais tecnológico.

Dentre os letramentos digitais, um letramento que se faz muito presente é o letramento em jogos, nesse sentido na próxima seção tratará sobre esse tipo de letramento e o processo de gamificação.

3 Letramento em jogos: a gamificação

De acordo com o que já foi discutido nesse trabalho, com o avanço cada vez maior das tecnologias digitais, os processos de ensino e de aprendizagem estão ganhando novas formas e os alunos estão em constante contato com a pluralidade linguística e com diferentes recursos comunicativos. Essas transformações tecnológicas estão ocorrendo em ritmo acelerado, o que tem forte impacto na educação, impulsionando as instituições e profissionais da área reavaliarem constantemente os conceitos e os métodos de ensino.

Os novos letramentos ou letramentos digitais possibilitam a apropriação das novas tecnologias para facilitar o desenvolvimento das atividades e mediar a aprendizagem dos estudantes nas salas de aula. Entre esses letramentos digitais, destaca-se nesse tópico o letramento em jogos definido como sendo as habilidades de navegar e interagir eficientemente nos ambientes de jogos e de alcançar objetivos no interior deles (DUDENEY, HOCKLY E PEGRUM, 2016, p.31).

Os jogos se fazem muito presentes nos ambientes digitais e podem ser utilizados como espaços ideais para desenvolver o aprendizado de práticas de linguagem e outros vários letramentos. Atualmente, os *sites* e aplicativos utilizados nos navegadores e dispositivos móveis podem ser aproveitados como recursos pedagógicos, aliando o aprendizado ao prazer dos estudantes. Para Coscarelli (2016, p.13) “os jogos desenvolvem memória, criatividade, raciocínio, solução de problemas, bem como ajudam os jogadores a lidar com as frustrações e o sentimento de pertencimento a um grupo ou comunidade”.

Desse modo, o letramento em jogos contribui para uma nova forma de se utilizar de ferramentas digitais ativas em ambientes escolares como um meio de se conseguir ampliar forma de ensinar e aprender por meio de novos recursos e metodologias.

Falar em jogos traz o conceito de gamificação, que “tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”, conforme Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p.15). A gamificação abrange a utilização de mecanismos usados em jogos por um determinado público para a resolução de situações que estão fora do contexto de jogo propriamente dito, mas buscando sim alcançar os mesmos benefícios alcançados no ato de jogar. Ela é considerada um processo capaz de melhorar serviços, objetos ou ambientes com base em experiências que fazem uso dos elementos de jogos e o comportamento dos indivíduos observados. Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) discutem sobre a gamificação e ainda apontam que as pessoas são motivadas a jogar por

quatro razões específicas: para obterem o domínio de determinado assunto; para aliviarem o *stress*; como forma de entretenimento; e como meio de socialização. No âmbito escolar, especificamente nas atividades didáticas, optou-se pelo enfoque da gamificação como forma de proporcionar ao aluno o domínio sobre um determinado tema ou conteúdo que ele precisa aprender.

É relevante destacar que a gamificação não é necessariamente o jogo mesmo que faça uso de alguns dos seus elementos, ou seja, não se tem o interesse de apenas adquirir pontos ou recompensas, mas sim trata-se de uma estratégia de aprendizagem que pode ser aplicada no contexto educacional. Ela, como estratégia de aprendizagem ativa consiste na utilização de elementos, não para jogar, mas para motivar, engajar, envolver, aumentar a atividade, promovendo assim a aprendizagem, resolvendo problemas, desenvolvendo habilidades e motivando a ação para alcançar objetivos específicos (SILVA; SALES, 2017).

No ambiente educacional, o sistema gamificado se utiliza do formato e dinâmica dos jogos como uma estratégia que auxilia no desenvolvimento dos conteúdos, resolução dos problemas e engajamento dos estudantes. A gamificação permite também a cooperação e o prazer de atingir o objetivo através do engajamento lúdico, o que motiva a aprendizagem.

Muitas funções básicas dos jogos, como os desafios propostos que levam a motivação e ao estímulo das funções cognitivas, os *feedbacks* (comentários) os quais proporcionam um retorno do progresso do jogador e as premiações que funcionam como incentivo a tarefa realizada, podem ser conectadas em diversos cenários de aprendizagem, pois estas técnicas já são utilizadas pelos professores. O grande diferencial é que a gamificação une as técnicas apresentadas ao espaço digital, no qual os alunos estão inseridos. (FADEL; ULBRICHT; BATISTA, 2014).

A gamificação, nos últimos tempos, tem sido considerada uma nova tendência nas metodologias de ensino para engajar os alunos para aprendizagem dos conteúdos trabalhados no contexto escolar. Portanto, ao se pensar no letramento em jogos e na gamificação faz surgir uma outra discussão que trata do uso desses recursos como forma de permitir que os estudantes sejam autores em suas ações. Acredita-se que por meio da gamificação, é possível destacar o protagonismo dos alunos em sala de aula e em práticas educativas.

4 Metodologia

A pesquisa desenvolvida no âmbito deste trabalho de conclusão de curso corresponde a uma pesquisa de abordagem qualitativa, na qual analisa-se a ferramenta Kahoot!⁴ e suas potencialidades para o trabalho com gêneros textuais, por meio da elaboração de atividades de leitura. Tal ferramenta foi selecionada, considerando os aspectos organizacionais bem como os seus recursos disponíveis, considerando quais aspectos dos jogos poderiam ser observados durante a exploração dos recursos.

Para discussão acerca das possibilidades de uso do Kahoot! em atividades de leitura, foram elaboradas três atividades pautadas nos recursos gratuitos disponibilizados pela ferramenta de modo a propiciar ao professor refletir sobre as funcionalidades acessíveis e as formas como elas podem ser exploradas em situações que podem ser levadas para as aulas de Língua Portuguesa, inicialmente⁵, com situações pensadas em estudantes do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental.

Para construção das atividades e análise da ferramenta foram selecionadas uma tirinha, uma charge e uma campanha educativa, disponíveis em sites de buscas na *internet*. A escolha de tais gêneros pautou-se na consideração de que são gêneros que fazem uso de recursos multisemióticos, ou seja, além do texto escrito trazem também elementos que compõem o tema a ser tratado e para compreensão do leitor, é preciso produzir significados para além desses recursos. Tais gêneros circulam, habitualmente, no contexto atual com o objetivo de produzir críticas por meio de situações humorísticas e promover um produto ou uma ideia, e estes são veiculados por vários meios de comunicação, como jornais, revistas e *internet*.

As atividades foram elaboradas com o intuito de tecer considerações sobre a ferramenta Kahoot! e a partir da análise da ferramenta e dos seus recursos voltados para o ensino, busca-se observar os elementos que fazem parte do letramento digital, incluindo a gamificação, visto que a ferramenta é baseado em jogos, como estratégia para o ensino da Língua Portuguesa.

5 Análise e discussão dos dados

Nesta seção, serão apresentadas a ferramenta Kahoot! e seus elementos disponíveis para acesso dos usuários, bem como as atividades de leitura que foram elaboradas pensando no uso de tais elementos como forma de possibilitar o letramento digital dos alunos nas aulas de Língua Portuguesa.

⁴ A ferramenta foi selecionada, tendo por base suas funcionalidades e possibilidades de uso.

⁵ As atividades podem ser adaptadas para outras turmas, dependendo do objetivo proposto.

5.1 A ferramenta Kahoot!

O Kahoot!⁶ corresponde a uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, criada no ano de 2013. Estes jogos podem ser produzidos e respondidos pelos usuários da ferramenta e ser acessado por meio de qualquer navegador ou por meio do aplicativo disponível para *download* em aparelhos Android e IOS. A ferramenta foi idealizada a partir da utilização de alguns elementos presentes nos jogos visando assim, engajar os seus usuários na aprendizagem, despertando sua curiosidade. A figura a seguir trata-se da tela inicial do Kahoot!.

Figura 4 – Tela inicial do Kahoot!



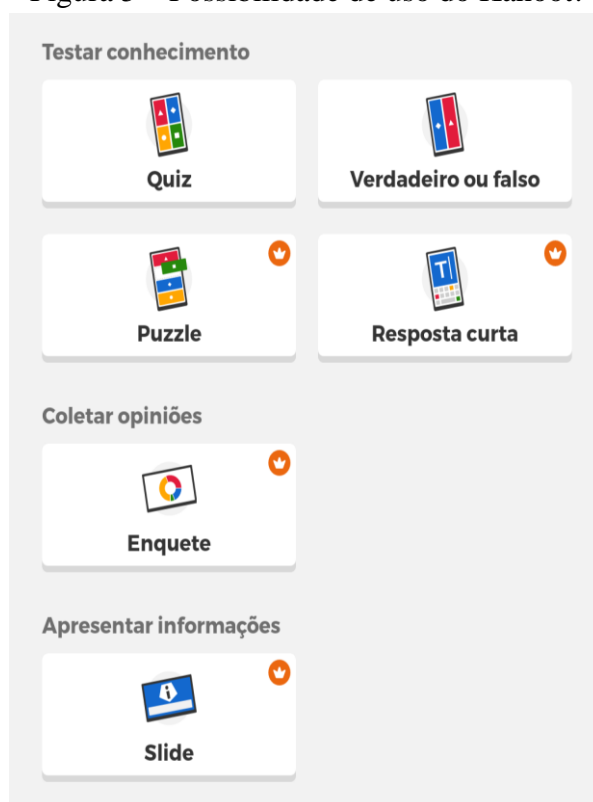
Fonte: Dos autores (2021)

⁶ Disponível em: <<https://kahoot.com/>>.

A figura acima evidencia que o Kahoot! possui uma organização em que os usuários podem acessar atividades sobre os mais variados temas a partir de um cadastro previamente realizado. A plataforma também pode ser utilizada para a criação situações específicas, inclusive em sala de aula, como ferramenta pedagógica potencializadora do ensino por meio de recursos digitais.

O Kahoot! é organizado em duas versões: gratuita, com apenas alguns recursos liberados, e a assinada, que conta com outras possibilidades de uso não explorados neste trabalho⁷. Assim, a ferramenta Kahoot! possibilita a criação de quatro tipos de atividades *online*: questionário, verdadeiro ou falso, digite sua resposta e o quebra-cabeça. São disponibilizadas na versão gratuita o questionário e o verdadeiro ou falso. A figura 5, a seguir, mostra os recursos presentes no Kahoot!:

Figura 5 – Possibilidade de uso do Kahoot!



Fonte: Dos autores (2021).

Ao acessar a plataforma existem as opções da tela de início, descobrir, inserir pin, criar e biblioteca. Para desenvolver a atividade, o usuário deve clicar em “Criar” e poderá inserir a

⁷ Neste trabalho apresentaremos apenas as funções gratuitas do Kahoot!.

imagem de capa, título, descrição e a opção de privacidade (visível para: somente eu/ todos). Abaixo, há opção de “adicionar pergunta” e o usuário escolhe a forma “quiz” ou “verdadeiro ou falso” e em cada uma das opções aparece a possibilidade de “inserir imagem ou vídeo” ou de inserir a pergunta. Após criadas, as atividades ficam salvas em “meus kahoots” e o autor tem a opção de editar suas criações por tempo indeterminado. Cada questão tem, à escolha do autor, um tempo de realização que está definido entre cinco segundos e quatro minutos, à escolha.

Além disso, o Kahoot! dispõe de recursos que possibilitam a criação de atividades didáticas. Para “criar um Kahoot!”. O professor deve inserir o título, descrição e marcar a opção de visualização (somente eu ou todos) e depois adicionar as perguntas no formato de quiz ou verdadeiro/falso (na versão gratuita há somente está disponível somente essas duas opções de testar o conhecimento). Há alternativa de anexar imagens e vídeos nas questões desenvolvidas, proporcionando conteúdos criativos e estimulantes para os usuários.

A ferramenta oferece, ainda, “listas de Kahoots” para serem pesquisadas e acessadas, e o usuário escolhe o modo de estudo (*flashcards*, praticar, teste você mesmo ou desafio). A opção *flashcards* proporciona ao usuário rever o conteúdo até conseguir o aprendizado concreto, ou seja, permite obter o domínio de determinado assunto, utilizando uma das quatro razões específicas pelas quais os usuários se sentem estimulados a jogar, como apontado pelos autores Busarello, Ulbricht e Fadel (2014). Na biblioteca pode ser acessado os relatórios, grupos, favoritos, compartilhados, criar pastas (opção paga) e meus kahoots, sendo está última o nosso enfoque.

O Kahoot! para Wang (2015) é um jogo baseado em respostas dos estudantes que transforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos são os concorrentes. Eles podem jogar em grupos e os pontos são registrados a cada questão. Tais características do Kahoot! fazem com que o professor de Língua Portuguesa possa explorá-lo, aliando as atividades à metodologia da gamificação, usando os recursos disponíveis e tornando a aprendizagem articulada. Os elementos utilizados na ferramenta, como regras, meta, feedbacks, tempo limite, pontuação, *ranking*, interatividade do participante, ambiente virtual, suporte gráfico, competitividade, ciclos rápidos de respostas, permitem desenvolver as habilidades de pensamento e cognição dos alunos, além de estimular a atenção e memória. A seguir, serão indicados alguns modelos de atividades, elaboradas a partir da ferramenta Kahoot! que podem ser utilizadas usando essa ferramenta.

5.2 Atividades de leitura e o Kahoot!: possibilidades para o trabalho docente

Buscando analisar as potencialidades que a ferramenta Kahoot! foram elaboradas três atividades⁸ as quais permitem trabalhar com a leitura nas aulas de Língua Portuguesa para desenvolver o letramento digital dos alunos. Para tal, as atividades foram pautadas nos recursos gratuitos disponibilizados pela ferramenta propiciando ao professor refletir sobre as funcionalidades acessíveis e as formas como elas podem ser exploradas em situações que podem ser levadas para as aulas de Língua Portuguesa, inicialmente⁹, com situações pensadas em estudantes do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental.

Nesse sentido, optou-se por trabalhar com situações de leitura e interpretação textual, pautadas em alguns gêneros textuais, como: charge, tirinha e campanha educativa, pois novas tecnologias digitais, como a ferramenta kahoot! permitem trabalhar com os alunos características como a multisssemiose e multimodalidade, que estão presentes nesses gêneros textuais.

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) elucida que o campo jornalístico-midiático tem o objetivo de ampliar e qualificar a participação dos alunos de 6º ao 9º ano nas práticas relativas com a informação e opinião. Vários são os gêneros possíveis de serem contemplados em atividades de leitura e produção de textos como, memes, charge, anúncio publicitário, reportagem multimídia, notícia, carta ao leitor, entrevista, crônica, comentário, debate, artigo de opinião, editorial, resenha crítica, propaganda.

As atividades desenvolvidas para observação nesse trabalho, pretendem auxiliar os alunos a desenvolver suas competências digitais e conseqüentemente podem proporcionar aprendizados relacionados aos gêneros textuais. Deste modo, os alunos também podem se tornar capazes de identificar a função social dos textos, estabelecer pressuposições, compreender as linguagens não verbais, localizar informações implícitas, construir sentido analisando as imagens, interpretar os recursos gráficos (como os balões), identificar o contexto de produção e compreender que na produção de um texto escrito ou oral existe intenção na fala

⁸ Inicialmente as atividades foram pensadas para estudantes do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental, mas as mesmas podem ser adaptadas para outras turmas, dependendo do objetivo proposto.

⁹ Inicialmente as atividades foram pensadas para estudantes do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental, mas as mesmas podem ser adaptadas para outras turmas, dependendo do objetivo proposto.

e na escrita do autor, o qual observa fatores como: a quem se fala/escreve, qual a sua finalidade, qual o gênero apropriado e variedade linguística adequada.

Vale ressaltar, que a BNCC, na área de linguagens assume a centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo-discursivas na abordagem, procurando a relação do texto com os seus contextos de produção, proporcionando o desenvolvimento das habilidades de leitura, produção de texto e escuta no uso significativo da linguagem (BRASIL, 2018).

Os textos não focam apenas em palavras, os novos suportes propiciaram novas práticas que levam em conta o leiaute, semioses e multimodalidade. É perceptível que a escrita e a leitura têm intensificado sua transferência do papel para tela, portanto o letramento não engloba apenas a linguagem, mas também as várias mídias. Sendo assim, trazer as atividades didáticas para o espaço digital, não é apenas migrar do impresso para o tecnológico, mas sim ampliar o letramento digital.

Apresenta-se, na imagem a seguir, um exemplo de atividade com o gênero textual charge, elaborada por meio do Kahoot! com os recursos do quiz:

Figura 6 – Atividade de leitura a partir do gênero textual charge

1 / 1 Quiz



Qual o objetivo da charge apresentada?

- Usar do conto de fadas para apoiar acontecimentos atuais.
- Permitir que o leitor compreenda o gênero textual charge.
- Fazer com que o leitor reflita sobre o conto de fadas.
- Mostrar que os aditivos agrícolas tornam o alimento mais saudável.

19

Fonte: Dos autores (2021)

A charge utilizada apresenta como tema central o uso de agrotóxicos no cultivo de frutas e estabelece um diálogo com a história Branca de Neve. Nesta questão, o objetivo é identificar se os alunos depreendem a crítica apresentada na charge. Para isso, eles terão que articular as várias linguagens presentes e inferir a resposta correta.

Na elaboração dessa atividade de leitura, o Kahoot! possibilitou anexar a charge, inserir o enunciado e as quatro alternativas, sendo apenas uma delas a alternativa correta. Há um número máximo de caracteres, o que leva o professor a ser sucinto em suas elaborações.

É possível observar o jogo de cores nas alternativas, em que sempre são usadas as cores verdes, vermelho, azul e amarelo, cores estas que alternam entre si a cada tentativa incorreta, visando contribuir para distração, memória, atenção do jogador/estudante, além de estimular a cognição.

Ao escolher a resposta, o Kahoot! apresenta um feedback, que incentiva a participação e persistência nas atividades. Se o aluno/jogador escolhe a alternativa incorreta, o aplicativo mostra a resposta correta na cor verde e com o símbolo (✓) e as demais na cor vermelha com o símbolo (✗), além disso exibe uma frase de estímulo no topo da tela, como por exemplo “você vai se superar da próxima vez!”, que serve de encorajamento a continuar e apreender o conteúdo. Se a resposta escolhida for a correta o aluno vê o mesmo *feedback* nas cores e símbolos mostrando a opção correta/incorreta, mas no topo da tela aparece escrito (correto) e a sua pontuação, a qual muda de acordo com o tempo gasto para escolher a resposta correta. O tempo é visualizado em uma barra fixada na parte de baixo da tela, que mostra os segundos regredindo, até a escolha da resposta, quanto menor for o tempo utilizado para que o jogador escolha a resposta, maior será a pontuação.

Tais potencialidades da ferramenta, incluindo a gamificação, podem facilitar o desenvolvimento do letramento digital na sala de aula, uma vez que os desafios propostos servem como estímulo das funções cognitivas. Os *feedbacks* (comentários) proporcionam ao aluno um retorno instantâneo do seu progresso nas atividades, auxiliando-o a ver qual tema precisa de mais estudo; a barra de tempo estimula o raciocínio rápido do aluno e faz com que ele realize inferência dos conteúdos de forma instantânea; as premiações funcionam como incentivo e recompensa para a realização da tarefa, que pode ser desenvolvida em diversos cenários de aprendizagem. Logo, o uso do Kahoot! possibilita conciliar a gamificação e a aprendizagem no espaço digital, no qual os alunos já estão inseridos, favorecendo a capacidade de adquirir conhecimento e revisá-lo, através deste aplicativo baseado em jogos e voltado para educação.

A próxima atividade de leitura foi elaborada a partir do gênero textual tirinha, muito explorada nos livros didáticos. A tirinha combina várias semioses em sua constituição e o humor é a característica principal do gênero. A atividade também foi elaborada por meio do *quiz*.

Figura 7 – Atividade elaborada a partir do gênero textual tirinha

Quiz

Observe a tira a seguir. No decorrer dos quadrinhos é possível observar o efeito de humor em:

"Quero ser uma árvore".

"Quero ajudar a humanidade".

"Quero dar alimento e abrigo aos animais".

"Quero proteger os rios".

Fonte: Dos autores (2021)

Para que o aluno responda à pergunta é necessário que compreenda a estratégia utilizada para produzir humor e analise o sentido de cada quadrinho e a relação entre eles. A atividade solicita que os alunos relacionem os elementos do texto, faça uma leitura da imagem e da escrita, interaja com as cores e símbolos que mudam, construa sua resposta mentalmente e toque nela para escolher, trazendo dinamismo na aprendizagem que é próprio dos meios digitais.

Na elaboração das alternativas, as cores do quadro de respostas se alternam entre azul, amarelo, verde e verde oliva, o que facilita para que o aluno/jogador distinga cada resposta, pois apenas uma é verdadeira. Ao iniciar o *quiz*, ele tem um tempo, que pode ser definido pelo professor ou por quem inseriu as perguntas na plataforma. No caso dessa atividade, o tempo é de 20 segundos para escolher a resposta e depois recebe um *feedback*.

Como a interface do kahoot! apresenta elementos de navegação, como o “descobrir”, gráficos, ícones, barras e janelas, os alunos aprendem a operar recursos da interface digital, além da leitura da própria tela inicial propõe a leitura da linguagem multimodal.

Como pode ser observado, os elementos utilizados no manuseio da ferramenta geram estímulos visuais, auditivos e motores, os quais são importantes para o aprendizado. Como são elementos utilizado em jogos, eles prendem aluno, fazendo com que ele foque no que está sendo ensinado.

Como aponta Ribeiro (2016) os jogos digitais online são, assim, práticas sociais caracterizadas pelo uso intensivo da língua que envolve a interação entre os participantes, a autora ainda pontua sobre o interesse e a motivação que os jogos despertam em seus usuários. Assim sendo, ao fazer uso da ferramenta, de certo modo, o professor traz novas metodologias para a sala de aula, tornando o ensino mais prazeroso e possibilita que os alunos compreendam mais sobre determinado tema.

A próxima sugestão de atividade utiliza como gênero base a campanha educativa que é um gênero textual que faz parte do cotidiano dos alunos. As campanhas educativas são veiculadas em diversos meios de comunicação, como televisão, jornais, revistas, sites, aplicativos, mídias sociais, *outdoors* etc. e objetivam convencer o leitor a aderir à campanha, por meio de mecanismos de persuasão, e por meio das estratégias utilizadas pelo autor, como recursos discursivos, imagens, linguagem e o projeto gráfico.

A figura 8 ilustra o uso do Kahoot! na elaboração de atividades de V ou F:

Figura 8 – Atividade elaborada a partir do gênero textual campanha educativa



Fonte: Dos autores (2021).

Pode-se verificar na atividade como os novos suportes ampliam a relação de fontes, cores, diagramação, movimento e imagens, proporcionado trabalhar com os alunos aspectos da visão, percepção de espaço e características dos espaços digitais.

Foi selecionada uma campanha educativa para ilustrar a elaboração de atividade na forma de verdadeiro ou falso, outro recurso gratuito da ferramenta *Kahoot!!* Após ler e interpretar o texto, o aluno/jogador escolhe uma das opções de resposta para a pergunta. A opção verdadeira aparece na cor azul e a opção falsa na cor vermelha e o jogador deve escolher uma das duas. Em seguida, o aluno recebe o feedback que mostra a opção correta que fica na cor verde e com o símbolo (✓) e a incorreta na cor vermelha com o símbolo (✗). Ao acertar, no topo aparece escrito (correto) e a pontuação. Caso o aluno erre, o aplicativo mostra a opção verdadeira e no topo da tela aparece escrito (incorreto) e uma frase incentivando-o a tentar novamente.

A participação, o engajamento e o contato com o lúdico são outras potencialidades que a ferramenta oferece, para que os alunos possam agregar conhecimento de forma prazerosa e ao mesmo tempo incentiva-los a avançar na aquisição de novos conceitos.

Diante da tela, o jogador/aluno precisa compreender os ícones, signos, a função de cada comando, interagir no aplicativo, navegar pelas opções, obedecer a comandos, descobrir

recursos e jogar, que são as habilidades propostas pelo letramento em jogos, as quais dominada pelos alunos, abrem a possibilidade de ampliar o seu aprendizado digital

Percebe-se que o Kahoot! possibilita ao professor usar a gamificação como uma metodologia para o letramento digital dos alunos e promover a interação deles com elementos do universo digital dentro da aula de Língua Portuguesa. O letramento em jogos possibilita que as estratégias da gamificação sejam utilizadas, logo, muitos aspectos puderam ser abordados nas atividades, como o suporte gráfico, *feedbacks* instantâneos, recompensas, pontuação, ambiente virtual, interatividade entre os alunos e deles com o professor, a aplicação de regras claras e objetivas, ciclos rápidos de respostas, motivação e distração.

Desse modo é possível compreender que os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, e estas favorecem o processo de aprendizagem. Assim, o letramento em jogos proporciona habilidades de navegar e interagir nos ambientes de jogos no contexto educacional, onde o jogador/aluno está sempre exposto a diversas situações em que precisam ser definidas por ele, tal como: ganhar, perder, superar frustrações, seguir regras, entre outras ações.

Portanto, considera-se relevante a utilização dessa ferramenta como um recurso para ampliar o letramento digital e potencializar o trabalho com a leitura nas aulas de Língua Portuguesa na educação básica.

6 Considerações Finais

O letramento digital envolve a apropriação das tecnologias e abrange diversas habilidades como identificar símbolos e ícones, utilizar técnicas e conhecimentos específicos, realizar pesquisa e avaliação dos conteúdos e entender as dimensões multididáticas. A aprendizagem no contexto educacional ganha novos contornos com o uso dos recursos digitais, que se caracteriza por ser mais interativa e dinâmica. No entanto, não é apenas incorporar as mídias digitais no espaço escolar, sem um objetivo definido, é necessário conceber o aluno como protagonista e produzir atividades autênticas, que vinculem a vida cotidiana e social promovendo aprendizagens reais, não tornando excessivamente artificial o uso da tecnologia em sala de aula.

Nesse sentido, esse artigo visou analisar as potencialidades da ferramenta Kahoot! para o trabalho com a leitura em aulas de Língua Portuguesa, de modo a desenvolver o letramento digital dos alunos. A ferramenta é voltada para educação e sua base é a construção de objetos

de aprendizagem, utilizando-se dos conceitos aplicados nos jogos, que tem por meta motivar e contribuir para o engajamento dos indivíduos. A gamificação é um recurso presente no aplicativo, visto que o aprendiz pensa como em um jogo, se beneficia dos mecanismos e suportes utilizados nos jogos, mas contexto educacional.

No que tange às contribuições para o processo de ensino e de aprendizagem, as atividades desenvolvidas demonstraram a possibilidade de recriar o conteúdo ensinado pelo professor na sala de aula por meio dos recursos digitais, aliando a aprendizagem aos jogos. Os gêneros textuais charge, tirinha e campanha educativa possibilitaram a sugerir ao professor novas formas para se explorar textos multissemióticos, estimulando o aluno a analisar a composição e estilo da linguagem que os incorporam, contrastar as informações, interpretar e produzir sentido.

A ferramenta utilizada pode vir a permitir uma maior interação do aprendiz com o conteúdo ensinado, além de estimular o raciocínio, a memória e a solucionar problemas, tendo em vista que a gamificação possui recursos didáticos que auxiliam os alunos a desenvolverem suas potencialidades cognitivas e tornar o aprendizado mais prazeroso e dinâmico, propiciando assim ao professor novas possibilidades.

Ensinar com novas mídias é agregar novas formas as práticas didáticas, contribuindo para a formação de indivíduos proativos em uma sociedade cada vez mais tecnológica. Portanto, letramento digital não só estimula a cidadania como favorece as competências linguísticas no âmbito escolar e social.

Referências

BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. 1. Ed. São Paulo. Parábola Editorial, 2015.

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

COSCARELLI, Carla Viana (Org). **Tecnologias para aprender**. 1. Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

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

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nick; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução de Marcos Marcionilo. – 1. Ed. – São Paulo: Parábola editorial, 2016.

LÉVY, Pierry. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da Informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MORAN, José Manuel. Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias. **Interações**, vol. V, núm. 9, jan-jun, 2000, pp.57-72 Universidade São Marcos São Paulo, Brasil.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016. Cap.10. p.159-174.

RIBEIRO, Ana Elisa; COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **LETRAMENTO DIGITAL: Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica Editora, 2017.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo [orgs.]. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. 1. Ed. – São Paulo: Parábola editorial, 2019.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite. **Acta Scientiae**, v.19, n. 5, p.782-798, 2017. Disponível em: < <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3174> >. Acesso em: 15 nov. 2020.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Revista Educ. Soc.**, v.23, n.81, dez, p.143-160, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: set. 2020.

ROJO, Roxane Helena; BARBOSA, Jacqueline. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. 1. Ed. – São Paulo: Parábola editorial, 2015.

ROTTA, Newra Tellechea; OHLWEILER, Lygia; RIESGO, Rudimar dos Santos [orgs.]. **Alfabetização e letramento**. ed. 6. São Paulo: Contexto, 2012.

ROTTA, Newra Tellechea; OHLWEILER, Lygia; RIESGO, Rudimar dos Santos [orgs.]. **Transtornos da Aprendizagem: Abordagem neurobiológica e multidisciplinar**. 2. ed. Porto alegre: Artmed, 2016.

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.6-10. Disponível em:<http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf>. Acesso em: 30 dez. 2020.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. 2002. Núcleo de Estudos de Hipertexto e tecnologia Educacional- NEHTE. Disponível em:< <http://www.ufpe.br/nehete/artigos/Letramento-Digital-Xavier.pdf>> Acesso: Acesso em: 28 de agosto de 2020.

ANEXO A – Atividade com o gênero textual charge

1 / 1

Quiz



Qual o objetivo da charge apresentada?

- Usar do conto de fadas para apoiar acontecimentos atuais.
- Permitir que o leitor compreenda o gênero textual charge.
- Fazer com que o leitor reflita sobre o conto de fadas.
- Mostrar que os aditivos agrícolas tornam o alimento mais saudável.

ANEXO B – Atividade com o gênero textual tirinha



Quiz



Observe a tira a seguir. No decorrer dos quadrinhos é possível observar o efeito de humor em:



"Quero ser uma árvore".



"Quero ajudar a humanidade"



"Quero dar alimento e abrigo aos animais".



"Quero proteger os rios".



Verdadeiro ou falso



Em "Durante todo o ano você pode vacinar seu animal" observa-se uma tentativa de convencer o leitor a realizar uma ação.

