



ACESSO ABERTO

Data de Recebimento:

29/09/2023

Data de Aceite:

28/01/2024

Data de Publicação:

02/02/2024

***Autor correspondente:**

Maria de Oliveira Rodrigues,
marlyrodriguessilva@hotmail.
com

Citação:

RODRIGUES, M. O. Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da Língua Portuguesa e da educação ambiental. *Revista Multidisciplinar em Educação e Meio Ambiente*, v. 5, n. 1, 2024. <https://doi.org/10.51189/integrar/rema/4205>

GAMIFICAÇÃO DE CONTEÚDOS E JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO E APRENDIZADO DA LÍNGUA PORTUGUESA E DA EDUCAÇÃO AMBIENTALMaria de Oliveira Rodrigues^a

^a Universidade Federal de Uberlândia. Av. João Naves de Ávila, 2121, Bairro Santa Mônica Campus Santa Mônica - Uberlândia-MG - CEP 38400-902

RESUMO

Introdução: Este trabalho é resultado de um projeto aplicado na escola municipal Alípio Maciel de Oliveira, localizada na cidade de Sete Lagoas, MG. **Objetivo:** empregar a metodologia da gamificação de conteúdos e a aplicação de jogos digitais no intuito de amenizar as dificuldades do ensino e aprendizagem da normatização da língua portuguesa e da educação ambiental. **Relato de Experiência:** O projeto “Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da língua portuguesa e da educação ambiental” aplicado na escola municipal Alípio Maciel de Oliveira, na cidade de Sete Lagoas, MG, teve início a partir da apresentação aos discentes de sua proposta. Observou-se a evolução da aprendizagem dos discentes, melhora no relacionamento interpessoal e no respeito às diversidades. Foi possível perceber a notória motivação dos estudantes, uma vez que foram protagonistas do próprio aprendizado. **Conclusão:** Diante da verificação positiva dos resultados o projeto aplicado pode ser considerado como uma boa prática educativa, além disso possui potencial de replicabilidade em outras salas de aula.

Palavras-chave: Gamificação; Jogos digitais; Normatização da língua Portuguesa; Relato de experiência; Preservação ambiental.

ABSTRACT

Introduction: This work is the result of a project applied at the municipal school Alípio Maciel de Oliveira, located in the city of Sete Lagoas, MG. **Objective:** to employ the methodology of gamification of content and the application of digital games in order to alleviate the difficulties of teaching and learning the standardization of the Portuguese language and environmental education. **Experience Report:** The project “Gamification of digital content and games for teaching and learning the Portuguese language and environmental education” applied at the municipal school Alípio Maciel de Oliveira, in the city of Sete Lagoas, MG, began with the presentation to students of your proposal. The evolution of students’ learning, improvement in interpersonal relationships and respect for diversity was observed. It was possible to perceive the notable motivation of the students, as they were protagonists of their own learning. **Conclusion:** Given the positive results, the project applied can be considered a good educational practice, and also has the potential for replicability in other classrooms.

Keywords: Gamification; Digital games; Standardization of the portuguese language; Experience report; Environmental preservation.

1 INTRODUÇÃO

Diante da necessidade de reinventar os espaços escolares a fim de que se tornem atrativos para o público em fase de escolarização e ainda que esse ambiente seja motivador e que procure aproximar os estudantes da era digital, entende-se como relevante buscar estratégias pedagógicas que possam favorecer essa aproximação.

Assim foi considerado, neste trabalho, a gamificação como uma ferramenta de ensino, pelo fato de ser esta uma metodologia inovadora e motivadora capaz de aproximar o estudante do objeto de estudo. Entende-se que a gamificação pode favorecer a aprendizagem dos discentes tanto no que diz respeito à norma linguística quanto aos estudantes que ainda se encontram no processo de alfabetização. Ademais, pode ser um aparato teórico metodológico utilizado para tentar amenizar a defasagem ocasionada principalmente pela necessidade do ensino não presencial imposto pela pandemia Covid 19. Além disso, pela necessidade de conduzir os estudantes na reflexão da conscientização do respeito e cuidado com o meio ambiente.

Desta forma, entende-se que a implementação de elementos de jogos e de jogos digitais nas atividades pedagógicas, assim como nos diz Busarello *et. al.* (2014); McGonigal (2012); Vianna, *et. al.* (2013), possam ser recursos que auxiliem os aprendizes na assimilação e consolidação da aprendizagem, no caso deste trabalho, especificamente, a escrita, a compreensão e aplicação de normas da língua portuguesa bem como que sejam âncoras no processo de alfabetização e da educação ambiental.

Diante o exposto, faz-se necessário estabelecer as diferenças entre gamificação e jogos. Para alicerçar a discussão corroboro as definições de autores especializados nessas temáticas. Para McGonigal (2012), o jogo é tudo aquilo que pode ser considerado um jogo propriamente dito, reúne muitas vezes um conjunto de elementos indissociáveis e que, geralmente, não estão estruturados de maneira explícita. Conforme a autora, todos os jogos possuem quatro características específicas: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária. Para a autora, os jogos trazem motivação, recompensas e ainda podem ser divertidos. A autora afirma ainda que os jogos podem se apresentar em diversos formatos, diferentes plataformas com variação de tempo, espaços, quantidade de jogadores. Fato esse que torna o jogo, propriamente dito, um elemento atrativo para ser utilizado como coadjuvante nas práticas escolares.

Já a gamificação diz respeito ao emprego de elementos dos jogos no ensino e tem por objetivo facilitar a aprendizagem uma vez que pode contribuir para a resolução de problemas. Ressalta-se ainda que a gamificação estimula a motivação e engajamento do público envolvido. Conforme Vianna *et al.* (2013, p. 17), os jogos são ponto de partida para a compreensão da gamificação. De acordo com os referidos autores a gamificação não é uma ciência e sim uma metodologia por meio da qual se aplicam mecanismos de jogos com o intuito de resolver problemas em contextos distintos. Nessa perspectiva, o “foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo utilizando mecanismos provenientes de jogos, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.” (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014, p. 33).

Rodrigues e Barbosa (2021) desenvolveram um trabalho com atividades gamificadas e jogos digitais que tinham como propósito efetivar ações pontuais para o ensino e a aprendizagem da escrita ortográfica da língua portuguesa que dizem respeito aos “erros” ortográficos de natureza contextual e morfológico-gramatical. Os resultados obtidos foram satisfatórios, pois evidenciaram uma significativa redução nos “erros” ortográficos cometidos pelo público-alvo da pesquisa.

A contemporaneidade evidencia a presença marcante da tecnologia nos espaços sociais bem

como a dinamicidade e a necessidade da capacidade de tomada de decisão. Diante disso a BNCC articula diversos objetivos para atender ao público estudantil entre os quais vale destacar o de garantir aos discentes “aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para profissões que ainda não existem, para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos.”

Nesse cenário, o presente trabalho procurou estabelecer a presença deste direito de aprendizagem nas etapas e tarefas do projeto aplicado. Para isso partiu da análise da aplicação das atividades e evidenciou o alcance de resultados positivos. O projeto aplicado mostrou ser uma boa prática educativa e demonstrou ter potencial de replicabilidade em outras salas de aula. Pode-se afirmar que a estratégia da gamificação de conteúdos e a utilização de jogos digitais favoreceu e incentivou a produção e aplicação de conhecimentos pelo próprio discente, neste caso, o estudante se tornou personagem principal de seu processo de aprendizagem, assim como preconiza a BNCC.

Este trabalho objetivou analisar a eficiência de um projeto ancorado na metodologia da gamificação de conteúdos e jogos digitais que teve como propósito amenizar as dificuldades do ensino e aprendizagem da normatização da língua portuguesa e da educação ambiental. O referido projeto foi aplicado numa turma de ensino fundamental I de uma escola pública mineira.

2 RELATO DE EXPERIÊNCIA

O projeto “Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da língua portuguesa e da educação ambiental” aplicado na escola municipal Alípio Maciel de Oliveira, na cidade de Sete Lagoas, MG, teve início a partir da apresentação aos discentes de sua proposta. A professora regente/aplicadora orientou e estimulou os estudantes com relatos de como aconteceria o desenvolvimento das tarefas. Explicou o conceito de gamificação e sua respectiva meta.

Assim, esse projeto se pautou na metodologia da gamificação. Desse modo, os discentes estavam cientes de que a construção e desenvolvimento das atividades dependeriam do empenho de cada um. Pois, estas seriam elaboradas com vistas na participação efetiva e desenvolvimento individual e coletivo.

Vale ressaltar que para facilitar a organização do material produzido, as tarefas foram distribuídas por códigos, assim sendo, optou-se para as seguintes nomenclaturas: setor amarelo – alfabetização, setor vermelho – processo intermediário de alfabetização e por fim, setor azul – estudantes alfabetizados com consolidação da leitura e escrita.

Após os esclarecimentos a professora aplicou a primeira atividade que tinha por objetivo realizar uma sondagem para compreender as expectativas dos discentes com a novidade que viria a seguir. Com vistas nessa atribuição, as crianças deveriam ilustrar ou escrever o que esperavam do projeto mencionado, ou seja, deveriam expor suas expectativas.

Para isso, precisariam se pautar na apresentação dessa proposta e explanação da professora, além das considerações acerca das discussões que giraram em torno dos exercícios pensados. A opção pelo desenho se deve ao fato de contemplar todos os estudantes da turma: alfabetizados, no processo inicial e intermediário de alfabetização e ainda para que fosse acessível ao aluno com síndrome de Down ES 01, além da aluna autista ES 05.

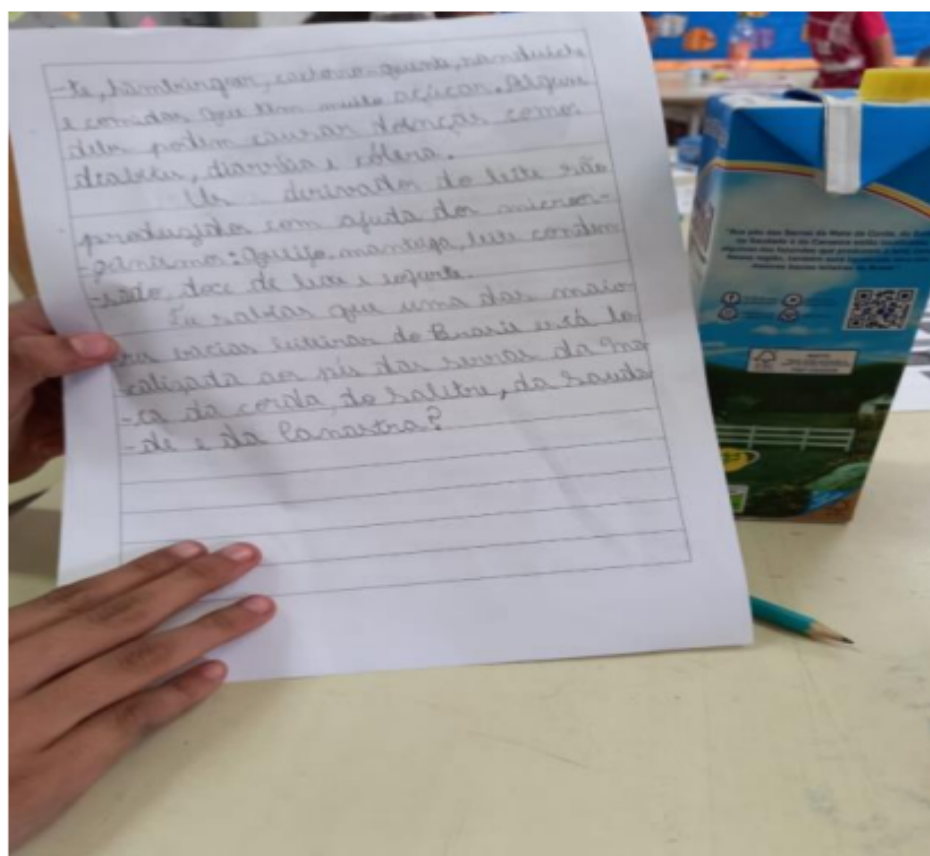
Outra variação da atividade 02 “Utilizando recicláveis, aprendemos de montão!” tinha por objetivo a ampliação da escrita ortográfica, como é o caso das regularidades e irregularidades da ortografia da língua

portuguesa. Nesse caso, foi desenvolvida por alunos alfabetizados, setor azul.

Já a atividade 03 do setor amarelo – alfabetização, setor azul e setor vermelho produzindo textos com temas transversais à vista de embalagens recicláveis, tinha por objetivo propor aos discentes a escrita de um texto em que deveriam empregar pelo menos três (3) substantivos comuns, 5 (cinco) verbos, 2 (dois) pronomes e pelo menos 2 (dois) sinais de pontuação (. /?/!/- ?/:/.../). O texto deveria ter progressão de ideias, ter coerência e coesão. Além disso, deveria mostrar às pessoas a necessidade de se ter uma boa alimentação e cuidados com a higiene pessoal necessários a uma vida saudável. Essa atividade ocorreu após discussões em sala de aula, discussões pautadas na análise de embalagens de produtos descartáveis como refrigerante, leite, gelatina, sabonete, cremes, shampoo, entre outras.

A professora regente/aplicadora se manteve atenta e procurou estabelecer relações, sempre que possível, com os conteúdos trabalhados e os componentes curriculares: Matemática, Geografia, Ciências, Ensino Religioso. Diante do trabalho com embalagens recicláveis estabeleceu-se um campo que abriria um universo de possibilidades para o trabalho em sala de aula. Nessa perspectiva, os temas transversais encontraram um campo fértil para a criação de todas as tarefas do projeto. A Figura 01 evidencia a execução das produções textuais.

Figura 01 - Produção de texto



Fonte: arquivo da autora

Cabe destacar que os alunos demonstraram interesse em desenvolver a tarefa, uma vez que havia um contexto concreto e acessível para a criação textual. Ainda, as situações faziam sentido para os discentes, uma vez que podiam empregar na referida atividade suas experiências pessoais e familiares, como rezam

os temas transversais. Além disso, foi possível contar com a retomada dos objetos de estudo, sinais de pontuação, substantivos, verbos, pronomes, sistematicamente empregados, oralmente, em situações reais empreendidos pela professora.

No que diz respeito à variação da atividade 03 “Produzindo texto com temas transversais à vista de embalagens recicláveis”, essa atividade tinha por objetivo contemplar o desenvolvimento da oralidade do estudante ES 01. Para tal, foi proposto ao discente a montagem de um quebra-cabeça. O material se constituiu de um quebra-cabeça confeccionado a partir de uma embalagem de sabonete. A professora de apoio auxiliou o discente nesta tarefa, propondo ao aluno a pronúncia dos sons das letras que apareciam na embalagem, assim como o nome do produto.

Essa atividade se justifica uma vez que o estudante se encontra no processo de desenvolvimento da linguagem verbal. Destaca-se que os estudantes da turma, na qual o discente ES 01 está inserido, mantém atitudes de respeito, compreensão e carinho com o referido aluno. Pode-se dizer que é perceptível uma evolução significativa do rendimento do discente ES 01; talvez as atitudes ora mencionadas e o aporte das atividades desenvolvidas no projeto tenham contribuído para esse quadro evolutivo.

Na atividade gamificada, ou seja, que apresenta elementos de jogos, “Produzindo textos com temas transversais à vista de embalagens recicláveis/Descrição”, os estudantes também deveriam elaborar a construção de um texto, a partir das discussões ocorridas em sala de aula e que tratam das questões ambientais. O texto deveria atender ao gênero descritivo.

Sendo assim, os estudantes deveriam escrever um texto no intuito de mostrar às pessoas as características da embalagem do produto reciclável que receberam. Nesse texto deveria ter o emprego de verbos, pronomes e sinais de pontuação (. /?!/-?/:/.../). O texto deveria ter progressão de ideias, coerência e coesão, ou seja, os estudantes aplicariam os conhecimentos adquiridos no decorrer de sua trajetória estudantil.

Já a atividade adaptada para o discente ES 01, pensada no contexto do exercício “Produzindo textos com temas transversais à vista de embalagens recicláveis/Descrição”, tinha o propósito de trabalhar a percepção e interação do discente a partir da confecção de um vaso de flores construído com a utilização de um copinho descartável de iogurte. Para essa execução, o discente contou com o auxílio da professora de apoio. A referida docente deveria incentivar o estudante a reconhecer cores, formas, texturas. Ainda, deveria procurar estimular a linguagem oral. O aluno participou da atividade de acordo com suas possibilidades.

A professora regente/aplicadora buscou chamar a atenção do discente ES 01 e de toda a turma para que pudessem estabelecer relação do material produzido, no caso, vaso de flores, com o meio ambiente e estação do ano na qual se encontravam naquele momento, isto é, primavera. Foram apresentadas, aos discentes, atividades com textos provenientes da internet e que discorrem sobre a produção de lápis ecológico e da produção do papel. Nestas atividades os discentes tiveram a oportunidade de ampliar o leque de conhecimentos e discussões acerca dessas temáticas, bem como relataram suas opiniões. Além disso, foram aplicadas aos estudantes tarefas que tinham por objetivo desenvolver a linguagem oral e contextos que permitiam aos discentes relatarem situações vivenciadas referentes à aplicação dos sinais de pontuação, conforme a normatização da língua portuguesa.

Ainda, foram aplicadas atividades que visavam a discussão e estudo de um gênero textual, poema, que aborda a questão ambiental. Tal atividade teve o propósito de sistematizar os conteúdos estudados anteriormente. E esta, ainda, se caracterizou em atividade paralela e gamificada, ou seja, foi um suporte

fundamental para alternar o uso de computadores para a execução dos jogos digitais desenvolvidos na sala de informática. Essa estratégia permitiu que todos os estudantes pudessem ter acesso aos jogos digitais que implicam no uso do computador. Essa aplicação ocorreu de forma alternada, uma vez que, naquele momento, não dispúnhamos de computadores suficientes para uso de todos os discentes ao mesmo tempo.

Desse modo, os jogos digitais foram aplicados em duplas, fato que permitiu a interação dos discentes, além de promover a sistematização dos objetos de estudo, ou seja, a apropriação das normas linguísticas da língua portuguesa, como a escrita ortográfica, auxílio aos estudantes no processo de alfabetização e desenvolvimento da oralidade. Vale destacar o jogo digital “Refletindo, jogando e pontuando”, conforme mostra a Figura 02.

Figura 02 - Jogo digital “Refletindo, jogando e pontuando”



Fonte: arquivo da autora

Foi possível perceber que os jogos digitais estabeleceram, nesta turma de 4º ano, uma melhora no desempenho de tarefas e motivação. Essa ferramenta jogo digital pode ser considerada atrativa e motivadora para o aluno, uma vez que exigiu o comprometimento, participação efetiva, e pôde ser realizada em ambientes que não só os da sala de aula como em outros espaços. Ainda promoveu a produção e a aplicação de conhecimentos pelo aprendiz que pôde utilizar seus saberes adquiridos.

Além disso, trabalha-se concomitantemente na perspectiva do letramento digital, que valoriza os saberes dos estudantes e incentiva o uso dessas tecnologias nas práticas escolares e sociais, como postulam Kalantzis; Cope e Pinheiro (2020). Dito de outro modo, o estudante amplia para além dos muros escolares o seu aprendizado adquirido no ambiente escolar e pode partilhar tais saberes em seu espaço de vivência.

A Figura 03, apresenta o “Álbum de figurinhas”; a gamificação dessa atividade despertou a atenção e interesse de toda a turma. Nesta tarefa, foram trabalhadas questões de preservação ambiental, normatização da língua portuguesa e economia de energia elétrica. Essa atividade foi inspirada no projeto “Cemig na escola” e ainda, o álbum elaborado abarcou um evento atual, “Copa do Mundo”, em que se coleciona “álbum de figurinhas da copa do mundo”. O contexto destas tarefas teve o apoio do livro didático com o tema, robô WALL-E, personagem também presente nos joguinhos pedagógicos dos discentes ES 01 e ES 05.

Figura 03 - Álbum de figurinhas

ÁLBUM DE FIGURINHAS

PROJETO: CUMPRIMENTO DAS CONDIÇÕES E JORNADA ESCOLAR EMBALEDO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LINGUAGEM PORTUGUESA

A cada embalagem que comprar
Apresentar ao ponto de venda, onde se encontra este álbum, para que seja entregue uma figurinha de acordo com o número da embalagem.

Este álbum contém 9 figurinhas e 9 perguntas relacionadas ao tema da Língua Portuguesa.

1. É proibido destruir o Terra sem proteção, e rapidamente passa o ar por uma rede no espaço. Não é o ar está contaminado para respirar o planeta e sobreviver a base do ecossistema. Uma das únicas coisas que não é moderno robô. Não, o custo de ar não é tão diferente uma área local para respirar e não no planeta. Para que esse planeta mundial virou um planeta de lixo, no formato muito diferente, cada um de nós pode contribuir realizando pequenas ações, reciclar, reduzir, reutilizar e reaproveitar, sempre respeitando o meio ambiente.

Registre o número 1 em seu livro de 2023.
Aprenda e reaproveite a língua sempre com conhecimentos referentes à norma da Língua Portuguesa.

1. Alguns conteúdos especificamente para o projeto. O conteúdo com esse material não se aplica, porém, promove a integração e construção do conteúdo.

Pegue cartão com algumas dessas ideias e ajude na preservação ambiental. Chame seus colegas, professores e familiares para que juntos possam encontrar meios de preservar ou utilizar de forma consciente os recursos do planeta Terra. Assim, você pode aplicar seus conhecimentos adquiridos nas aulas de Língua Portuguesa.

Então vamos começar!

Você sabe?

1

Produtos que em suas embalagens trazem esse símbolo mostram que possuem atributos ecológicos. Sabe por quê?
Porque FSC é uma organização que assegura que as florestas do mundo são geridas com responsabilidade. Dessa forma, o papel e a madeira que têm este símbolo respeitam os padrões FSC.

2

Este é, certamente, um dos símbolos mais comuns nas embalagens. O número indica a porcentagem de material reciclado no produto. Então, o que isso quer dizer? Refletir!
O material utilizado nas embalagens é totalmente reciclado e pode ajudar a preservar os recursos naturais e nosso planeta.

3

Atitudes como esta ajudam na preservação do meio ambiente.
Planeje-se!
Oh! Ah! Viva! Bravo!
Exemplos, ou o PONTO DE EXCLAMAÇÃO. Gosto de adotar tudo, mas sinto também para indicar medo, espanto ou surpresa!
Use-se o ponto de exclamação depois das interjeições, exclamações ou frases exclamativas, ou se preferir com entonação descendente, exprimindo surpresa, espanto, indignação, prazer, êxtase, alegria, admiração ou ódio (GRAMMA, 2006).

4

Quais ações eu posso fazer no meu cotidiano, que ajudam a evitar a poluição ambiental?
Sou o PONTO DE INTERROGAÇÃO.
Sirvo para fazer perguntas.

5

Um dia, uma nave, traz um novo e moderno robô: Eva.
Usam-se dois pontos para, em seguida, realizar um esclarecimento, uma explicação, uma enumeração de algo que foi dito anteriormente (RECHARA, 1999).

6

CELACERA
DEIXE-A EM UM AMBIENTE VENTILADO E LONGE DO FOGÃO.
A palavra destacada "a", se refere ao termo genêrico, dito no enunciado, anteriormente.
No que diz respeito à Língua Portuguesa, há uma regra ortográfica em relação ao emprego da letra -M.
Observe a palavra: AMBIENTE.
Só se usa a letra -M antes das letras -P e -B. Diante das demais consoantes deve-se empregar a letra -N.

7

TELEVISÃO
NESSE CASO A DICA É TIRAR O PLUG DA TOMADA DE TODOS OS EQUIPAMENTOS RELACIONADOS A ELA QUANDO NÃO ESTIVEREM SENDO UTILIZADOS.
A palavra destacada, nesse enunciado, é um pronome. Nesse caso, conforme as normas da Língua Portuguesa da Gramática tradicional, é classificada como pronome pessoal. Os pronomes pessoais, caracterizam-se por denotarem as três pessoas gramaticais:
a) quem fala = 1ª pessoa: eu (singular), nós (plural);
b) com quem se fala = 2ª pessoa: tu (singular), vós (plural);
c) de quem se fala = 3ª pessoa: ele, ela (singular); eles, elas (plural).
Como já vimos em sala de aula, há regras em que mudamos, regra flutuante, a forma da 3ª pessoa singular (tu) e a forma da 2ª pessoa plural (vós) foi substituída por respectivamente você e vocês. Isso aconteceu porque a língua está em constante evolução.

8

Observe a palavra destacada "acumulada".
Essa palavra tem o mesmo sentido de juntar. Dessa modo, poderíamos substituí-la por "juntar" sem que isso causasse prejuízo de sentido.

9

Apagar fumaça e desconectar os aparelhos eletrônicos como rádio, televisão, computadores, micro-ondas, entre outros, quando não estiverem em uso são ações que ajudam a reduzir o consumo de energia elétrica.
Mencionar os micro-ondas?
A palavra correta é micro-ondas, pois de acordo com a nova ortografia da Língua Portuguesa, usa-se o hífen quando o vogal que encerra o primeiro elemento é similar à que começa o segundo elemento: micro-ondas, micro-organismo, para-afeta, semi-internato, semi-interno, multi-instrumentista.

FIGURINHAS

Fonte: arquivos da autora

Vale ressaltar que as figurinhas criadas especificamente para o “Álbum de figurinhas”, são adesivas, detalhe que despertou ainda mais o interesse dos discentes e provocou maior motivação de toda a turma.

Salienta-se que esse material pedagógico foi oportuno para a implementação de elementos de jogos, tais como: (i) Mecânica: Pontos, placar, integração, desafios e missões; (ii) Dinâmica: Emoção, narrativas, relações e progressão; (iii) Componentes: Conquistas, coleções, times e níveis.

3 DISCUSSÃO

Magalhães (2019) buscou em sua dissertação responder ao seguinte questionamento “é possível proporcionar o aperfeiçoamento da escrita ortográfica de uma amostra de alunos do 6.º ano do ensino fundamental II”, assim utilizou os jogos digitais e a gamificação na proposta de intervenção a fim de auxiliar o aluno a refletir sobre a escrita ortográfica das palavras.

Em sua dissertação, Rodrigues (2020) investigou os “erros” ortográficos presentes na escrita dos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I. Do material coletado estabeleceu especificamente alguns objetivos dentre os quais destaca-se o de oferecer subsídios teórico-metodológico que possibilitasse aos docentes tratar as dificuldades ortográficas identificadas na sala de aula, uma vez que os recursos dos quais o professor possa dispor são importantes. Desse modo empregou a gamificação e os jogos digitais a fim de que a metodologia e ferramenta utilizadas pudessem promover a interação e a reflexão do educando e estes pudessem atingir resultados positivos no que diz respeito ao aprendizado da escrita ortográfica.

Tanto Magalhães (2019) quanto Rodrigues (2020) consideram eficiente, no ensino, a utilização da metodologia da gamificação e o uso dos jogos digitais. Diante dos trabalhos apresentados e dos resultados verificados neste estudo, pode-se afirmar que tanto as atividades gamificadas quanto os jogos digitais foram primordiais para incentivar e auxiliar os discentes no processo de aprendizagem e sistematização dos conhecimentos adquiridos. Tais ações tinham como foco a aprendizagem de forma lúdica, prazerosa, ainda, um modo de aprender dinâmico, sistemático e reflexivo executado em um ambiente que transcende os espaços das salas de aula.

O projeto analisado se constituiu de 20 atividades gamificadas e de 04 jogos digitais que abordaram temáticas referentes à normatização da língua portuguesa e preservação ambiental. As atividades aplicadas estão alinhadas conforme a seleção de habilidades da BNCC habilidades que estão relacionadas com conhecimentos fundamentais para que o estudante possa apropriar-se do sistema linguístico que organiza o português brasileiro. Alguns objetivos que dizem respeito à norma, são transversais a toda a base de Língua Portuguesa. Assim o conhecimento da ortografia, da pontuação, deve estar presente ao longo de toda a escolaridade. Essas habilidades estão contempladas neste estudo. Esse fato pode ser constatado ao se verificar as atividades apresentadas e descritas.

Este estudo evidencia que o projeto aplicado permitiu o diálogo, a solidariedade, discussões sobre o meio ambiente, conservação ambiental, vida coletiva, entre outros. Além disso, oportunizou aos discentes empregar nas atividades propostas suas experiências pessoais e familiares, assim como rezam os temas transversais. Tanto os jogos digitais quanto as atividades gamificadas, permitiram que os discentes demonstrassem uma melhora no desempenho de tarefas, no relacionamento interpessoal, no respeito às diversidades, no respeito e preservação do meio ambiente e notória motivação, uma vez que foram protagonistas do próprio aprendizado.

Conforme preconiza a BNCC, no novo cenário mundial é necessário que o aprendiz saiba lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia na tomada de decisões, buscar soluções conviver, aprender com as diferenças e as diversidades. As atividades desenvolvidas comprovam estar nessa direção, o desempenho dos estudantes, como dito anteriormente, permite realizar tal afirmação ao se verificar qualitativamente a melhora dos envolvidos.

O projeto contou com a participação efetiva da família e comunidade escolar. De acordo com a BNCC a fim de assegurar as aprendizagens essenciais devem ser efetuadas ações que envolvem a participação da família e da comunidade. Ações como selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, grupos de alunos, suas famílias.

A participação da família neste estudo pode ser constatada por meio dos registros das atividades realizadas no ambiente familiar, registro de fotos e trabalhos apresentados na culminância, ou seja, no fechamento do projeto na escola. Os estudantes construíram cartazes educativos que mostravam as ações que realizavam em casa a fim de economizar energia elétrica e de cuidados com o meio ambiente. Ainda, com o auxílio familiar os discentes construíram brinquedos pedagógicos e lúdicos a partir das embalagens utilizadas na realização de atividades em sala de aula, além da escrita de textos instrucionais para acompanharem os jogos e brinquedos construídos aplicando os conhecimentos adquiridos na sala de aula.

4 CONCLUSÕES

Pode-se afirmar que o projeto aplicado produziu efeitos significativos, como a melhora na produção textual, internalização da normatização da língua portuguesa, permitiu ampliar o leque de discussões sobre a importância da preservação ambiental. Diante disso, o projeto aplicado pode ser considerado como uma boa prática educativa, além de possuir potencial de replicabilidade em outras salas de aula.

CONFLITOS DE INTERESSE

Não há conflito de interesse

REFERÊNCIAS

BECHARA, E. **Moderna gramática portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Lucena, 1999.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 27 set. 2023.

BRASIL. Governo Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/1996**, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 03 ago. 2023.

BUSARELLO, R. I *et al.* A gamificação e a sistemática de jogo. *In*: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia; VANZIN, Tarcísio (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CARPANEDA, I. P. M.; BRAGANÇA, A. D. **Encontros língua portuguesa- 3º ano**, 1. ed. São Paulo: FTD, 2018.

CEMIG. **Álbum eficiente**. Cemig nas escolas. PEE- Programa de Eficiência Energética. [2022].

CUNHA, C.; CINTRA, L. **Nova gramática do português contemporâneo** [recurso eletrônico] -7. ed., reimpr. — Rio de Janeiro: Lexikon, 2017.

FARACO, C. A. **Norma culta brasileira: desatando alguns nós**. São Paulo, Parábola Editorial, 2008.

KALANTZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. **Letramento**. Tradução: Petrilson Pinheiro. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2020.

KLEIMAN, A. D. C. B. R. de. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. *In*: KLEIMAN, Angela Del Carmen Bustos Romero de. (Org.). **Os significados do letramento**. Campinas, S.P.: Mercado de Letras, 1995. 294 p. p. 15-61.

MAGALHÃES, C. G. **O ensino sistemático e reflexivo da ortografia: regularidades morfossintáticas**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS). Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2019. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1kydwCC6LBc2Pcl4c6DCyCDf2mMb8PwRC/view>. Acesso em dez. 2023.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo**. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

OLIVEIRA, Júnia Maria Nogueira (autora); BARBOSA, Liliane Pereira; MOTA, Maria Alice (organizadoras). **Pontuando ideias**. Araraquara: Letraria, 2021.

RODRIGUES, M. O.; BARBOSA, L. P. A importância da análise dos “erros” ortográficos: para a efetivação de uma proposta de ensino sistemática e reflexiva. *In*: CANNAVÔ, Vinícius Barbosa; HABOWSKI, Adilson Cristiano. (org.) **Outras lentes, outros focos educativos: espaços, artefatos e sujeitos da educação contemporânea**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. 264 p. p. 145-164.

RODRIGUES, M. O. **Análise dos “erros” ortográficos de natureza contextual e morfológico-gramatical na escrita de alunos do ensino fundamental I: uma proposta de ensino sistemática e reflexiva**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS). Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2020.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S.; KRUG, M. **Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.