

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
CURSO DE PEDAGOGIA

MELISSA RAMOS ACÁCIO

PLATAFORMAS GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO: Uma forma lúdica de incentivo à leitura e instrumento para a personalização do ensino em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental.

São Luís
2019

MELISSA RAMOS ACÁCIO

PLATAFORMAS GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO: Uma forma lúdica de incentivo à leitura e instrumento para a personalização do ensino em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental.

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão para o grau de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profª Drª Sanny Fernanda Nunes Rodrigues.

São Luís

2019

Acácio, Melissa Ramos.

Plataformas Gamificadas na Educação: Uma forma lúdica de incentivo à leitura e instrumento para a personalização do ensino em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental. / Melissa Ramos Acácio. – São Luís, 2019.

67f.

Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia, Universidade Estadual do Maranhão, 2019.

Orientador: Profa. Dra. Sanny Fernandes Nunes Rodrigues.

1.Plataformas digitais de aprendizagem. 2.Guten News.
3.Gamificação. I.Título

CDU: 373.3:004.775

MELISSA RAMOS ACÁCIO

PLATAFORMAS GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO: Uma forma lúdica de incentivo à leitura e instrumento para a personalização do ensino em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental.

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão para o grau de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Sannyá Fernanda Nunes Rodrigues.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Sannyá Fernanda Nunes Rodrigues (Orientadora)
Doutora em Educação – Universidade de Aveiro – Portugal
Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Prof.^a Dr.^a Maria de Fátima Serra Rios
Doutora em Educação – Universidade de São Paulo
Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

Prof. Dr. João Batista Bottentuit Júnior
Doutor em Ciências da Educação – Universidade do Minho - Portugal
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Dedico este trabalho à minha mãe, Josy, pelo seu exemplo de força e determinação. À minha avó Bubu (*in memoriam*), pelo seu amor, apoio e cuidados. Ao meu companheiro nesta vida, Ivan. À minha família e amigos, que me acompanharam ao longo desta jornada. E, em especial, ao meu filho Benjamin, luz da minha vida.

As tecnologias evoluem em quatro direções fundamentais: Do analógico para o digital (digitalização). Do físico para o virtual (virtualização). Do fixo para o móvel (mobilidade). Do massivo para o individual (personalização).

(Carly Fiorina, ex-presidente da HPackard)

RESUMO

O uso de jogos sempre possuiu papel importante na educação. Com a ascensão da tecnologia digital e os fortes investimentos na produção e criação de dispositivos e *softwares*, surgiram as plataformas digitais de aprendizagem que, baseadas no conceito de jogo, impulsionaram a gamificação no contexto escolar. Nesse sentido, este estudo analisou as contribuições da plataforma digital *Guten News* no processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental. A presente pesquisa teve orientação metodológica de natureza qualitativa. A coleta de dados foi realizada através de documentos institucionais, entrevistas, questionários e da observação. Utilizou-se como sujeitos da pesquisa uma professora, uma coordenadora pedagógica de Língua Portuguesa e alunos de uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede privada. Entre os resultados, constatou-se o uso da *Guten News* para abordagem de textos da esfera jornalística adequados ao público infanto-juvenil e, também, a interdisciplinaridade e a possibilidade de relatórios para o acompanhamento do desenvolvimento leitor dos alunos. Apresentou-se, como conclusões, que a plataforma pesquisada contribui para o processo de aprendizagem quando auxilia o professor no incentivo à leitura, oferecendo atividades gamificadas que estimulam a ludicidade, a curiosidade, o acesso à informação adequada, ao mesmo tempo em que também contribui para o processo de ensino, servindo de instrumento de avaliação processual e diagnóstica, proporcionando intervenções pedagógicas pontuais e a personalização do ensino.

Palavras-chave: Plataformas digitais de aprendizagem. *Guten News*. Gamificação.

ABSTRACT

The use of games has always played an important role in education. With the rise of digital technology and strong investments in the production and design of devices and software, digital learning platforms have emerged that, based on the concept of gaming, have boosted gamification in the school context. In this sense, this study analyzed the contributions of the digital platform Guten News in the teaching-learning process of 4th grade students. This research had methodological orientation of qualitative nature. Data collection was performed through institutional documents, interviews, questionnaires and observation. The subjects of the research were a teacher, a pedagogical coordinator of Portuguese Language and students of a 4th grade class in a private school. Among the results, it was found the use of Guten News to approach texts from the journalistic sphere suitable for children and youth, as well as the interdisciplinarity and the possibility of reports to monitor the reading development of students. It was presented as conclusions that the researched platform contributes to the learning process when it helps the teacher to encourage reading, offering gamified activities that stimulate playfulness, curiosity, access to adequate information, while also contributing for the teaching process, serving as an instrument of procedural and diagnostic evaluation, providing specific pedagogical interventions and the personalization of teaching.

Keywords: Digital learning platforms. Guten News. Gamification

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Descritores, jogos de pré-leitura, leitura e jogos de pós-leitura	35
Figura 2	<i>Game</i> em formato de Quiz.....	36
Figura 3	Pontuação ao fim de um dos jogos de pré-leitura.....	36
Figura 4	Matéria para a leitura.....	37
Figura 5	Mapa de Leitura.....	39

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Aparelhos mais utilizados para acesso ao <i>Guten News</i> fora da escola.....	44
Gráfico 2	Quantitativo de alunos que lê ao jornal.....	45
Gráfico 3	Local em que mais acessa o <i>Guten News</i>	46
Gráfico 4	Matérias que mais gostaram de ler.....	47
Gráfico 5	O que os alunos não gostam na plataforma digital <i>Guten News</i>	48

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
Cetic.br	Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
GPCV	Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais
MEC	Ministério de Educação
MinC	Ministério da Cultura
PDE	Plano de Desenvolvimento da Educação
SAEB	Sistema Nacional da Avaliação da Educação Básica
TE	Tecnologia Educacional
TI	Tecnologia da Informação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UNEB	Universidade do Estado da Bahia
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Justificativa	13
1.2 Objetivos	13
1.2.1 <i>Objetivo Geral</i>	13
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i>	13
1.3 Estrutura do trabalho	14
2 REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1 Uma sociedade conectada	15
2.2 Ciberespaço e Cibercultura: uma realidade paralela	16
2.3 A Educação na era digital	17
2.4 Letramento na Cibercultura ou Letramento Digital	19
2.5 A tecnologia como recurso pedagógico	22
2.6 Plataformas digitais de aprendizagem	22
2.7 <i>Guten News</i>: uma poderosa plataforma gamificada de aprendizagem	25
3 METODOLOGIA	29
3.1 Procedimentos Metodológicos	29
3.2 Sujeitos e Local da Pesquisa	30
3.3 Processo de Aplicação dos Instrumentos de Pesquisa	32
4 PERCEPÇÃO DOS SUJEITOS EM INTERAÇÃO COM A PLATAFORMA	34
4.1 O uso da <i>Guten News</i> em sala de aula	34
4.2 A <i>Guten News</i> pela perspectiva dos docentes	39
4.2.1 <i>Entrevista à Coordenadora de Língua Portuguesa</i>	39
4.2.2 <i>Entrevista à Professora Regente</i>	41
4.3 A <i>Guten News</i> pela perspectiva dos alunos	43
4.4 Contribuições da plataforma digital <i>Guten News</i> no processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental	49
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53
ANEXO	57
APÊNDICES	59

1 INTRODUÇÃO

É inegável que a tecnologia digital vem ganhando cada vez mais espaço no dia a dia, tornando-se quase que impossível realizar tarefas do cotidiano sem ela, que vem crescendo em proporções gigantescas. Hoje, é possível dizer que ela já ultrapassou o conceito do uso pelo uso, em que, para Moran (2013, p. 1), “as tecnologias que num primeiro momento são utilizadas de forma separada – computador, celular, Internet, mp3, câmera digital – caminham na direção da convergência, da integração, dos equipamentos multifuncionais que agregam valor.”

Com isso, dispositivos móveis ganharam espaço e importância dentro do nosso cotidiano, seja no contexto do trabalho, seja no contexto do lazer, em que é possível resolver problemas, acessar a informação, compartilhar ideias e produzir conteúdo através de milhares aplicativos e *softwares* disponíveis.

Para tanto, algumas escolas não ficaram de fora de todas essas possibilidades, em que dispositivos e ferramentas tecnológicas transitam mais livremente pelo meio escolar, especialmente em algumas escolas cuja realidade proporciona tal condição, seja pelas mãos dos jovens, nascidos nessa realidade e que fazem uso dessas ferramentas de maneira natural, seja pelas mãos dos docentes que tiveram a missão de se inserir e aprender a viver nessa era digital, e que utilizam os recursos tecnológicos, em sua maioria, para a realização de tarefas burocráticas do contexto escolar.

Apesar de ainda existir certa resistência por parte dos docentes, em que muitos demonstram o receio em utilizar a tecnologia digital em sala de aula, a integração da tecnologia faz com que os papéis assumam novas configurações, onde o professor não é mais o único detentor do conhecimento ou da informação, da mesma forma que o aluno tem possibilidade de ser responsável pela própria aprendizagem, pois o local de se aprender se tornou variável e os recursos a serem utilizados vão bem além do lápis e do papel.

O educador do século XXI já não é mais o detentor de toda a informação, mas sim o facilitador na relação entre aluno e conteúdo. O professor potencializa competências e habilidades que vão para além dos conceitos técnicos, orienta e direciona o processo de ensino-aprendizagem. [...] Já na sala de aula do século XXI, a atuação do aluno está mais voltada a um controle sobre o seu próprio ritmo de aprendizagem, entendendo como aprende e quais recursos potencializam esse processo. (MARTINS, 2018, p. 83).

Hoje, o caderno e a caneta dividem espaço com aparatos digitais, como *smartphones* e *tablets*, aplicativos e *sites*, que proporcionam ao professor um leque de possibilidades diferenciadas. Em especial, tem-se as plataformas de aprendizagem que, de acordo com Souza (2016), é um ambiente virtual, constituído de objetos de aprendizagem diversos, utilizados pelos professores como auxílio no processo de ensino e aprendizagem. Esses objetos de aprendizagem constituem-se de recursos multimidiáticos, contendo imagens (estáticas ou não), vídeos, áudios e outros de forma interativa.

Ainda, muitas dessas plataformas oferecem atividades em formato de jogos (ou *games*) é possível utilizar dessas plataformas para promover, no contexto do ensino, a gamificação, que consiste na:

[...] utilização de elementos de design de jogos de vídeo game em contextos não-jogo para elaborar um produto, serviço ou aplicação mais divertido, envolvente e motivador [...]. Já, segundo Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação usa a mecânica de jogo, como desafios, regras, acaso, recompensas e níveis, para transformar as tarefas diárias em atividades lúdicas (SIGNORI; GUIMARÃES, 2016, p. 66).

Se, por um lado, a plataforma de aprendizagem gamificada oferece o jogo, que motiva e estimula o aluno a avançar nos níveis e conquistar algo (medalha, pontuação etc.) enquanto aprende, por outro lado, muitas ainda prometem oferecer dados reais e mais precisos sobre a aprendizagem individual dos alunos aos professores, o que pode favorecer a avaliação e possíveis intervenções pedagógicas personalizadas. Porém, é de extrema importância que os objetivos de aprendizagem estejam bem definidos antes da sua utilização em sala de aula.

Portanto, o foco desta monografia recai sobre as contribuições da plataforma digital *Guten News* no processo de ensino-aprendizagem em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental. Assim, diante do que já foi dito até aqui, foram surgindo os seguintes questionamentos: Como a plataforma digital *Guten News* pode auxiliar o trabalho do professor? Os *games* contidos na plataforma são interessantes, possibilitando experiências lúdicas de aprendizagem? A plataforma *Guten News* pode ser usada de forma interdisciplinar, sendo explorada em conjunto aos conteúdos abordados nas diversas disciplinas? A partir disso, elaborou-se o seguinte problema de pesquisa: É possível que práticas pedagógicas que utilizem a plataforma digital *Guten News* contribuam para o processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental?

1.1 Justificativa

Diante do exposto, justifica-se a relevância deste estudo a partir de anos de experiência no meio educacional, em especial no trabalho de integrar a tecnologia em práticas escolares, onde obteve-se facilidade para observar de perto o fenômeno, acessar os dados, os sujeitos da pesquisa e o ambiente, em que se percebeu a necessidade de um ensino que motivasse e engajasse os alunos na aprendizagem, em especial na leitura, ao mesmo tempo que servisse de instrumento do trabalho docente, potencializando o processo de ensino-aprendizagem.

1.2 Objetivos

Para tentar alcançar as respostas para os questionamentos supracitados e problemática relacionada, a seguir são apresentados os objetivos geral e específicos que conduzem o desenvolvimento desta pesquisa.

1.2.1 *Objetivo Geral*

Analisar as contribuições da plataforma digital *Guten News* no incentivo à leitura e na identificação de habilidades leitoras de uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, na perspectiva dos sujeitos envolvidos.

1.2.2 *Objetivos Específicos*

- Caracterizar a plataforma digital *Guten News*, elencando seus objetivos pedagógicos;
- Verificar o uso e integração da plataforma digital *Guten News* em uma prática escolar de uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental;
- Analisar as contribuições da plataforma digital *Guten News* no incentivo à leitura e na identificação de habilidades leitoras, de forma a promover intervenções pedagógicas customizadas em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental.

1.3 Estrutura do trabalho

Este trabalho está dividido em cinco capítulos. No primeiro capítulo, a Introdução, apresentam-se os motivos que levaram ao desenvolvimento desta pesquisa e as limitações do estudo. Para a problematização do caso a desenvolver, contextualiza-se o uso da tecnologia no contexto social e na educação, apresentando-se o problema em estudo e a questão que guiou a investigação. Por fim, delinea-se as finalidades que se propôs atingir.

No segundo capítulo, o Referencial Teórico, procedeu-se a uma Revisão da Literatura, na qual se abordam algumas discussões, trazendo autores de destaque que tratam sobre a ascensão da Sociedade da Informação (ANTUNES, 2008), Ciberespaço e Cibercultura, com a caracterização do espaço em rede (LEVY, 1999).

A seguir, aborda-se como a Educação vem se sustentando nessa era digital, com algumas iniciativas governamentais sobre a tecnologia na educação e uma reflexão sobre o letramento digital, trazida por Soares (2004), como a tecnologia como recurso pedagógico, plataformas digitais, gamificação e a caracterização da plataforma digital *Guten News*, objeto de estudo desta pesquisa.

Após, no terceiro capítulo, trata-se da metodologia aplicada, que se configurou em um estudo de caso realizado em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental, com observações de sala, aplicação de entrevistas com docentes e aplicação de questionário a um público de 23 alunos.

O capítulo quatro traz os resultados e as análises da pesquisa, levantando a discussão sobre a plataforma digital *Guten News* pela perspectiva dos alunos, dos docentes e as considerações acerca dos pontos observados durante o uso da plataforma em uma aula. Ainda são apresentadas as contribuições da plataforma no processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, com elementos de fechamento da análise.

O capítulo cinco traz as considerações finais que, a partir de todos os dados levantados e análises realizadas, evidenciam as contribuições da plataforma digital abordada. Em seguida, apresentam-se as referências consultadas no desenvolvimento desta pesquisa, anexo e apêndices que complementam a investigação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para que se possa compreender como as plataformas digitais e os *games* vêm conquistando cada vez mais espaço dentro da sala de aula, se tornando uma alternativa no processo de ensino-aprendizagem, faz-se necessário conhecer o processo que se antecedeu.

2.1 Uma sociedade conectada

A temática Educação e Tecnologia vem ganhando espaço nos últimos tempos, e se tornando centro de várias discussões. Já é evidente que o mundo se dinamiza em virtude do fácil acesso e da rápida produção e troca de informações a partir do uso massivo de diferentes dispositivos tecnológicos e da internet.

A partir disso, surgiu o conceito de Sociedade da Informação, que para Gouveia (2004 apud ANTUNES, 2008, p. 2):

Está baseada nas tecnologias de informação e comunicação que envolvem a aquisição, o armazenamento, o processamento e a distribuição da informação por meios eletrônicos, como a rádio, a televisão, telefone e computadores, entre outros. Estas tecnologias não transformam a sociedade por si só, mas são utilizadas pelas pessoas em seus contextos sociais, econômicos e políticos, criando uma nova comunidade local e global: a Sociedade da Informação.

Em suma, a Sociedade da Informação é concebida a partir das transformações sociais que acontecem através das pessoas que utilizam a tecnologia, consciente ou inconscientemente. Portanto, não há como falar do acesso e compartilhamento de informações, sem falar em produção do conhecimento, bem como de promover mudança social sem ecoar em mudança no campo educacional. As pessoas vivem, hoje, em uma dualidade: de um lado, primeiramente elas fazem parte do mundo real, físico. Basta receber uma notificação no *smartphone* que rapidamente alteram para o espaço virtual.

Essa dualidade proporcionou fortes impactos sociais, econômicos, culturais, virando alvo de profundas reflexões e pesquisas, a fim de compreender suas implicações, não ficando a escola ou o processo de ensino-aprendizagem fora dessa reflexão, como será visto no decorrer deste trabalho.

2.2 Ciberespaço e Cibercultura: uma realidade paralela

Muito além de apenas usar instrumentos digitais, existem a produção e o compartilhamento desenfreados de conteúdos e informações, o que leva a acreditar que a tecnologia digital, hoje, vai muito além de suprir necessidades operacionais, mas se transformou em uma realidade paralela ao mundo real, em que os usuários alternam entre elas facilmente e a todo momento.

Se comparar essas duas realidades (real e virtual), ver-se-á características semelhantes e antagônicas. Por exemplo, o mundo real é composto geograficamente por extensões e espaços territoriais (países e continentes), com suas demarcações oficiais, onde a comunicação exigia, inicialmente, a presença física dos indivíduos ou, então, que ambos estivessem disponíveis no mesmo momento. Já o virtual é caracterizado pelo ciberespaço que, segundo Levy (1999, p. 22), é:

[...] o novo meio de comunicação que surge a partir da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

O ciberespaço se configura na “rede”, sendo composta por toda a informação digital disponível no mundo, em seus diferentes formatos, acessados e compartilhados através dos diversos dispositivos eletrônicos existentes, não possuindo um limite ou fim preestabelecidos.

Além disso, a sociedade é composta por grupos sociais caracterizados por suas crenças e comportamentos, o que também influencia na convivência humana. Assim, Mondiacult e México (1982), citados por Porto (2011, p. 94), consideram a sociedade como sendo composta de: “Conjuntos de rasgos distintivos materiais e espirituais, intelectuais e afetivos [...]. Ela engloba artes e letras, modos de vida, direitos fundamentais ao ser humano, sistemas de valores, tradições e crenças”.

As pessoas, usuárias dessa rede, tendem a reproduzir seus comportamentos humanos na realidade digital, buscando grupos de pessoas em que se reconhecem como indivíduos que compartilham das mesmas ideias. Isso leva ao conceito da cibercultura, que se refere, basicamente, ao comportamento dos

usuários dentro do ciberespaço, com seus posicionamentos sociais, políticos e culturais.

De acordo com Levy (1999), a cibercultura especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Portanto, o ciberespaço se configura em um espaço com limites ainda desconhecidos, onde a cibercultura se desenvolve, alimentada pelos grupos e comunidades de usuários da rede, denominados de “Comunidades Virtuais”, que são grupos de pessoas se correspondendo mutuamente por meio de computadores interconectados, responsáveis pelo desenvolvimento da inteligência coletiva (LEVY, 1999).

Uma comunidade virtual, a partir da utilização das redes abertas de computação da internet, pode produzir, de maneira compartilhada e potencial, informações e diferentes tipos de textos em formato digital, ou os hipertextos (LEVY 1999). A exemplo, tem-se o *site* Wikipédia, onde diversos usuários (comunidades virtuais) somam seus conhecimentos individuais e constroem, em conjunto, um acervo de informações (inteligência coletiva), que pode ser acessado por qualquer pessoa através de um dispositivo digital conectado à internet.

Todos esses recursos podem ser investidos no ensino, permitindo que o tempo em sala de aula seja aproveitado de outras formas como, por exemplo, a criação de grupos colaborativos de pesquisa na *web* para busca de informações fora do horário escolar e, durante a aula, o tempo que seria gasto para que o professor passasse todo o conteúdo poderia ser utilizado para debater as informações trazidas pelos próprios estudantes. Portanto, passaremos a perceber a educação frente à essa era digital.

2.3 A Educação na era digital

A tecnologia proporcionou que a aprendizagem ultrapassasse o ambiente escolar e, portanto, se mostrou como sendo uma poderosa ferramenta que pode e deve auxiliar o processo de aprendizagem, pois flexibiliza os processos, propõe métodos que o tradicional não alcança ou, então, que se aprenda em seu ritmo (MORAN, 2004).

Na medida em que se expande e evolui, acaba interferindo no desenvolvimento das novas gerações, na sociedade, instituições e no governo. Com isso, tem-se vários instrumentos legais que se atualizam constantemente e aperfeiçoam seus olhares sobre a importância do uso da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.

A exemplo, tem-se o Livro Verde da Educação (TAKAHASHI, 2000), que contém as metas de implementação do Programa Sociedade da Informação, e constitui uma súmula consolidada de possíveis aplicações de Tecnologias da Informação.

Ainda, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior (cursos de licenciatura, cursos de formação pedagógica para graduados e cursos de segunda licenciatura) e para a formação continuada, também lançam seu olhar sobre a necessidade de as instituições de ensino superior prepararem estes - futuros e/ou atuais - profissionais de educação para o uso qualitativo das TICs, quando orienta, no item “VI - ao uso competente das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para o aprimoramento da prática pedagógica e a ampliação da formação cultural dos(das) professores(as) e estudantes”. (BRASIL, 2015, p. 7).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em Brasil (2017), que pontua de forma definida o uso das TICs na 5ª das dez competências gerais definidas para Educação Infantil e Ensino Fundamental, onde diz:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).

Ainda, e não menos importante, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), firmando um acordo com o governo brasileiro, estabeleceu no país o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br). Assim, o Cetic.br foi criado a fim de englobar atividades que contribuam para o debate sobre a importância da medição das TICs para as políticas públicas e a troca de experiências entre atores-chave que investigam a intersecção dos temas da sociedade e tecnologia, suas implicações na construção da sociedade do conhecimento, além de vários outros

artigos e documentos de autoria da própria UNESCO para o uso das TICs na educação.

A partir de então, percebe-se as ações para que se firme o uso da tecnologia digital no ensino, de maneira a formar cidadãos críticos e reflexivos, que dominem as ferramentas e as utilizem de forma analítica, produtiva e criativa. Porém, esse acesso a qualquer tipo de informação e produção compartilhada precisa ser pensado de forma objetiva, antes de ser levado para a sala de aula. De nada adianta utilizar de todos os recursos que a internet oferece, sem que haja um caminho traçado para a aprendizagem.

Nota-se, até aqui, que há um universo digital disponível para crianças, jovens e adultos. Não levar em consideração a sua integração no processo de aprendizagem é o mesmo que não dar atenção às novas formas de aprender dos jovens e, também, não se atentar às transformações que a sociedade vem passando.

2.4 Letramento na Cibercultura ou Letramento Digital

Na educação, muito se discute sobre a alfabetização e o letramento, ressaltando a importância de cada um e suas diferenças entre si. Soares (2004, p. 97) nos assevera que:

[...] por um lado, é necessário reconhecer que alfabetização - entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita - distingue-se de letramento - entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais [...].

Pode-se dizer que alfabetização se trata da apreensão do processo de leitura e escrita no papel. Já o letramento, ultrapassando esse conceito, refere-se à capacidade de compreendê-lo e aplicá-lo em diferentes contextos e situações, manifestando-se socialmente. Enquanto o primeiro é o ato mecânico, o segundo é o ato consciente e cidadão.

Com o advento da tecnologia, a forma de ler, escrever e se comunicar na sociedade se transformou. Vive-se em meio às novas modalidades de práticas sociais de leitura e escrita (SOARES, 2002). Antes, estes dois processos estavam limitados às letras do alfabeto e às gravuras estáticas presentes nos limites do

papel, nas enciclopédias, livros, etc. Hoje, o hipertexto e o hiperdocumento permitem ao usuário navegar de forma autônoma, sem que este fique preso à uma única fonte, o que acarreta a descentralização das informações. Se antes as pessoas se prendiam aos livros físicos e no que diziam os professores, agora todos têm acesso rapidamente a qualquer tipo de conteúdo em diversos formatos.

Soares (2002, p. 143) atenta sobre:

[...] um momento privilegiado para, na ocasião mesma em que essas novas práticas de leitura e de escrita estão sendo introduzidas, captar o estado ou condição que estão instituindo: um momento privilegiado para identificar se as práticas de leitura e de escrita digitais, o letramento na cibercultura, conduzem a um estado ou condição diferente daquele a que conduzem as práticas de leitura e de escrita quirográficas e tipográficas, o letramento na cultura do papel.

Faz-se importante refletir sobre a prática. Com a mudança do objeto de leitura (do papel para a tela do computador), pode haver influência para novas formas de letramento. Levy (1999) defende que a revolução tecnológica não determinou, mas condicionou para diferentes formas de pensamento. Os diversos agenciamentos de mídias, tecnologias intelectuais, linguagens e métodos de trabalho disponíveis em uma dada época condicionam fundamentalmente a maneira de pensar e funcionar em grupo vigente em uma sociedade (LEVY, 1999).

Soares (2002) ainda apresenta uma análise entre as tecnologias tipográficas e digitais de leitura e escrita de textos e hipertextos, considerando os dois elementos mais relevantes de diferenciação entre elas: o espaço de escrita e os mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita.

Referindo-se aqui ao espaço de escrita, a autora faz uma comparação entre a escrita no papel e a escrita na tela de um computador. Enquanto na primeira a leitura é linear e, na maioria das vezes, estática, em que possui apenas os códigos de escrita (letras e números), na segunda a leitura pode ser completamente diferente.

[...] segundo Lévy (1999, p. 56), 'um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor'. O texto no papel é escrito e é lido linearmente, seqüencialmente - da esquerda para a direita, de cima para baixo, uma página após a outra; o texto na tela - o hipertexto - é escrito e é lido de forma multilinear, multi-seqüencial, acionando-se links ou nós que vão trazendo telas numa multiplicidade de possibilidades, sem que haja uma ordem predefinida (SOARES, 2002, p. 150).

Enquanto o texto no papel tem sua estrutura delineada, no hipertexto o leitor escolhe como e onde quer começar ou terminar de ler, podendo passar para a tela seguinte com apenas um clique - ou deslizar de dedo. Talvez seja esse o motivo para que crianças, jovens e adultos fiquem “hipnotizados” com as possibilidades disponíveis, dedicando horas do dia em frente a um dispositivo.

A autora afirma que essa nova forma de escrita e leitura resultou em consequências sociais, cognitivas e discursivas, configurando, assim, um letramento digital (SOARES, 2002), onde os que se apropriam do uso da tecnologia digital desempenham práticas de leitura e escrita na tela de forma diferente dos que se apropriam apenas dessas práticas no papel.

A possibilidade de escrita digital - na tela - trouxe, além de novas formas e maior acesso à informação, diversos tipos de conteúdo e sua disseminação, novas formas de conhecimento e novas formas de conceber a leitura e a escrita, portanto, exigindo novas habilidades.

A autora defende que possam existir muitos tipos de letramento, onde:

A reflexão que [...] se fez sobre a escrita na cultura da tela - na cibercultura, o confronto entre tecnologias tipográficas e digitais de escrita e seus diferenciados efeitos sobre o estado ou condição de quem as utiliza, sugere que se pluralize a palavra letramento e se reconheça que diferentes tecnologias de escrita criam diferentes letramentos (SOARES, 2002, p. 155).

Assim, da mesma forma que a sociedade vai adquirindo inovações que influenciam e condicionam o comportamento das pessoas, incorporando esses recursos no dia a dia, seja da vida cotidiana, seja nas empresas e no mundo do trabalho, cada vez mais fica evidente a necessidade de se desenvolver novas habilidades de leitura. Com isso, com o passar do tempo, surgirá sempre um novo letramento.

A partir de toda essa discussão sobre o uso e integração da tecnologia, é imprescindível que professores, gestores e todo o corpo docente repensem suas práticas. Passou a ser inconcebível o puro tradicionalismo pedagógico, utilizado durante as décadas e séculos passados para ensinar, já que as pessoas e os ambientes mudaram sua forma de conceber o conhecimento com o decorrer dos anos. Assim, os recursos digitais começaram a ganhar espaço dentro da sala de aula.

2.5 A tecnologia como recurso pedagógico

Qualquer tipo de material que visa a aprendizagem é chamado de “recurso pedagógico”. Sendo criado ou não para o meio educacional, se é inserido na metodologia de uma aula já ganha essa nova face. Para Eiterer e Medeiros (2010), “recurso” seria um meio para resolver um problema, enquanto o termo “pedagógico” remete à aprendizagem, àquilo com finalidade educativa. O recurso pedagógico deve partir de uma decisão sobre o que e como os alunos devem aprender, como se percebe no trecho abaixo:

[...] por recursos pedagógicos o entendimento daqueles lugares, profissionais, processos e materiais que visem assegurar a adaptação recíproca dos conteúdos a serem conhecidos aos indivíduos que buscam conhecer. Assim, identificamos os materiais de natureza pedagógica em si mesma, ou seja, aqueles criados especificamente para esse fim e aqueles que, apesar de não terem sido criados visando tal função, podem vir a adquirir o caráter pedagógico nos diferentes processos educativos (EITERER; MEDEIROS, 2010, p. 1).

Portanto, recurso pedagógico é o que dá suporte ao ensino, em qualquer tempo ou disciplina, proporcionando que os alunos possam ter diferentes experiências aprendizagem. Com isso, concebe-se a tecnologia digital, quando utilizada em práticas educativas, como recurso pedagógico.

Como exemplos, tem-se a *Geekie Games*, uma plataforma digital com videoaulas, exercícios e simulados voltados para o público pré-vestibular, e criado especialmente para a educação, e o *blog*, sendo páginas *on-line* para produção e compartilhamento de conteúdo, que não foi criado para fins educacionais, mas que já foi e é utilizado diversas vezes como recurso pedagógico.

Então, para atender às necessidades contemporâneas, a escola se vê no desafio de se reinventar. E, para atender à necessidade da escola, vêm surgindo os recursos tecnológicos digitais voltados à educação, que propõem inovações dentro da sala de aula. Hoje, vivencia-se o surgimento de *games* e plataformas digitais para aprendizagem, prometendo inovar o processo de ensino em diversos âmbitos.

2.6 Plataformas digitais de aprendizagem

O jogo é uma prática muito mais antiga do que se imagina, fazendo-se presente na história desde a Grécia Antiga, com competições e premiações

condizentes com a realidade da época (RUBIO *et al.*, 2007). Hoje, muito tempo depois, o jogo se disseminou de forma a atingir, também, o campo educacional, onde professores desenvolvem práticas que oferecem algum tipo de prêmio ou possuem níveis diferentes de dificuldade, de acordo com as habilidades dos seus alunos, de forma a estimular a criatividade, imaginação, competição e aprendizagem.

Com o advento da tecnologia digital, surgiu uma nova possibilidade que une o conceito de jogo com os diversos outros recursos multimidiáticos: *games* digitais, que proporcionaram uma outra abordagem do jogo na educação, também chamada de “gamificação”. Assim, gamificação se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem, mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento (FADEL *et al.*, 2014). Ou, ainda:

O conceito de gamificação proporciona ferramentas encontradas nos games que apoiam determinado processo, tais processos como sistemas de recompensa, sistemas de feedback, objetivos e regras claras, interatividade, interação, diversão, competitividade, entre outros, assim possibilitando inserir elementos dos jogos, atingir o mesmo grau de motivação e engajar os participantes em um processo semelhante quando ocorre a interação com um game prazeroso (FARDO, 2013 *apud* SIGNORI; GUIMARÃES, 2016, p. 71).

A motivação que o *game* instiga permite que pessoas dediquem horas em frente às telas, em momentos de imersão digital. Muitas instituições, a fim de motivar e engajar os seus alunos, passaram a investir na integração dessas plataformas digitais, que prometem se adaptar ao nível de aprendizagem ou ao ritmo de cada aluno, oferecendo relatórios de desempenho e aproveitamento ao professor, se transformando em um meio para o ensino personalizado. Compreende-se que:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm 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 explícita 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. (FARDO, 2013, p. 63).

Várias iniciativas já demonstraram que as plataformas digitais gamificadas podem potencializar o processo de ensino em quase toda a educação básica. Como exemplo, tem-se a *Khan Academy*, uma gratuita plataforma digital de aprendizagem adaptativa voltada para todas as séries do Ensino Fundamental, que possibilita o aluno estudar em seu próprio ritmo em cursos de matemática, ciências, engenharia, economia e computação, oferecendo ao professor os relatórios de engajamento e aproveitamento.

Ainda, para o Ensino Médio, pode-se apontar a *Geekie Games*, citada anteriormente, sendo uma plataforma adaptativa *on-line* e que permite os alunos se prepararem para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), através de desafios (FADEL *et al.*, 2014). Nela, os alunos têm acesso a um diagnóstico, que possibilita um plano de estudo personalizado baseado em jogos. A cada fase, o aluno tem acesso a um novo conjunto de videoaulas e atividades gamificadas com um grau maior de dificuldade.

Como resultado, os autores ainda evidenciam que o próprio Ministério da Cultura (MinC) já reconhece os games como um produto audiovisual, enquanto que o Ministério de Educação (MEC) apoia o desenvolvimento de ambientes gamificados, como o Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (GPCV), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que realiza ações articulando o ensino, pesquisa, extensão e o desenvolvimento de ambientes interativos, ofertando formação inicial e continuada aos professores da rede pública (FADEL *et al.*, 2014). Outro exemplo são os Centros Juvenis, também na Bahia, que atuam, em especial, com jovens da rede pública, oferecendo cursos e oficinas mediados pelos *games*, linguagens de programação e interação com os conhecimentos técnico-científicos de diferentes formas.

Portanto, entende-se que as plataformas digitais proporcionam novos espaços de aprendizagem, mediados pelo entretenimento, lúdico e pelo desafio. Assim, esses espaços potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção), habilidades sociais (comunicação, assertividade, resolução de conflitos interpessoais) e habilidades motoras (FADEL *et al.*, 2014).

A abordagem adaptativa com uso de plataformas digitais de aprendizagem também muda a dinâmica da avaliação formal na perspectiva da prova tradicional, pois, se o aluno está sendo constantemente avaliado, o professor consegue usar avaliações processuais e diagnósticas de forma mais eficiente para

acompanhar a aprendizagem dos alunos de maneira progressiva, propondo intervenções pedagógicas pontuais. Assim:

No ensino tradicional, o aluno tem aulas por um período de tempo, e somente após uma avaliação é que o professor identifica as falhas. No ensino híbrido¹, essas falhas devem ser identificadas a cada aula e utilizadas como combustível das atividades seguintes (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015, p. 99).

Portanto, após discutir sobre letramento digital, em que a tecnologia, enquanto instrumento de acesso e produção colaborativa de informação e conhecimento, pode se tornar um poderoso recurso pedagógico, tem-se o uso de plataformas digitais gamificadas, que também prometem ser uma grande aliada no processo de ensino-aprendizagem, promovendo, de um lado, o acesso à informação orientada pelo professor e, por outro, subsídio ao professor para um trabalho personalizado e mais efetivo com seus alunos.

Desse modo, abordar-se-á sobre a plataforma digital gamificada *Guten News*, identificando suas características, objetivos, público-alvo e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental.

2.7 *Guten News*: uma poderosa plataforma gamificada de aprendizagem

Em livre tradução do alemão para o português, o nome *Guten News* significa “boa notícia”. Nascida em 2014, a plataforma digital oferece notícias adequadas para a linguagem das crianças, e propõe o estímulo à leitura com atividades gamificadas de temas atuais, voltados para o público infanto-juvenil. Ela é disponibilizada via *web* e aplicativo.

Conforme os dados fornecidos pela *startup Guten*, desenvolvedora da plataforma, em seu documento institucional, a *Guten News* é, conforme documento oficial disponibilizado pelos desenvolvedores para esta pesquisa e não datado:

[...] uma solução digital de apoio às escolas que estimula a leitura crítica nos alunos por meio de uma plataforma interativa que utiliza o mundo como canal de aprendizado contínuo e, também, a fim de estimular a motivação dos jovens e seu nível de compreensão e interpretação dos textos (GUTEN, s/d, p. 3).

¹ O ensino híbrido é a mescla entre o *on-line* e *off-line*, digital e analógico, onde o professor intercala o uso da tecnologia às aulas tradicionais (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015).

Desta forma, a plataforma tem o objetivo de promover a leitura de textos adequados às crianças e jovens. Os temas não são divididos por disciplina, e sim por assuntos (ou cadernos), sendo eles: Brasil, mundo, bem-estar, cultura e comportamento e, assim como um jornal, semanalmente seis matérias exclusivas sobre temas da atualidade são destinadas a uma série do Ensino Fundamental, elaboradas pela sua equipe de especialistas, e lançadas na plataforma.

Notou-se a forte presença das técnicas de leitura apresentadas por Solé (1998), com atividades estruturadas da seguinte forma: 1) atividades de pré-leitura: vão abordar e ativar o conhecimento prévio dos alunos sobre o tema da leitura, levantando hipóteses e construindo interpretações; 2) a leitura do texto principal: segundo a autora, é onde os alunos precisam:

[...] expor sucintamente o que foi lido (resumo da leitura). Esclarecer dúvidas para comprovar se o texto foi compreendido, fazendo perguntas para si mesmo. Com o autoquestionamento pretende-se que os alunos aprendam a formular perguntas pertinentes para o texto em questão. Ou seja, comprovar as hipóteses formuladas na atividade de pré-leitura (SOLÉ, 1998, p. 119).

3) atividades de pós-leitura: onde os alunos serão levados a interpretar e a compreender o texto lido. Todas essas atividades, com exceção da leitura, são caracterizadas por desafios, *quizes*, produções de textos digitais, enigmas e conexões, alinhados à BNCC e pautados nos Descritores da Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental (Anexo I).

Os descritores são uma associação entre conteúdos curriculares e operações mentais desenvolvidas pelo aluno, que traduzem certas competências e habilidades (BRASIL, 2008), sendo encontrados na Matriz de Referência do Sistema Nacional da Avaliação da Educação Básica (SAEB), que está apresentada no Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), de Brasil (2011).

Essa Matriz de Referência é utilizada na aplicação da Prova Brasil, instrumento que visa medir as competências leitora e matemática de alunos matriculados no 5º e 9º ano do Ensino Fundamental, e na 3ª série do Ensino Médio das escolas públicas (BRASIL, 2008), apresentando 21 descritores voltados para as habilidades leitoras (conforme Anexo 1, p 59).

Além disso, ao completar as leituras e as atividades dentro da plataforma, os alunos podem acumular pontos, ganhar troféus, editar avatares, e assim evoluírem ao longo do tempo. Também se percebe a preocupação em estimular e

potencializar uma aprendizagem mais significativa, enquanto se faz como relevante ferramenta de ensino. Assim, de acordo com a *startup*, a *Guten News* tem como benefícios e diferenciais:

[...] a leitura como ferramenta para interação e desenvolvimento da criatividade, senso crítico, comunicação e colaboração; textos jornalísticos para interação com o mundo e desenvolvimento de uma postura crítica; interatividade para motivar e possibilitar conhecimento próprio; ferramentas para a construção do conhecimento do aluno oferecidas ao professor para que ele seja mediador e facilitador de situações de aprendizagem; formação de leitores cada vez mais maduros e cada vez mais protagonistas (GUTEN, s/d, p. 5).

Dentre as possibilidades de fazer uso da plataforma, há como tornar-se um usuário independente, onde pode-se utilizar de uma versão grátis e limitada ou pagar uma licença para ter acesso a todos os recursos. Ou, ainda, como instituição, onde é possível oferecer aos alunos e professores todos os recursos disponíveis e utilizá-lo no processo de ensino-aprendizagem, arcando com uma licença por aluno e por docente.

Para as escolas, ainda existe um recurso a mais: o *Guten Pro*, onde encontram-se os relatórios de desempenho, engajamento, aproveitamento e de leitura dos alunos, conforme se vê abaixo:

No *Guten Pro* é possível acompanhar a evolução dos alunos, os conteúdos lidos e o desempenho médio em cada atividade. Os relatórios possuem uma visão tanto macro (de todas as turmas) quanto micro (individualizada de cada aluno). A ferramenta de atribuição de tarefa permite intervenções pedagógicas customizadas (GUTEN, s/d, p. 10).

Segundo a *Guten*, é possível propor o uso da plataforma aos alunos, podendo verificar, posteriormente nos relatórios, o nível de aprendizagem, compreensão e interpretação, em quais descritores trabalhados eles necessitam de mais estudo e em quais eles podem ser mais desafiados. Assim, o professor tem uma possibilidade de, a partir do seu uso, propor intervenções pedagógicas pontuais e individuais, personalizando o processo de ensino de acordo com cada aluno. No *Guten Pro* também são disponibilizadas sugestões de planos de aula com orientações pedagógicas aos professores.

A partir da análise do documento coletado junto à *startup Guten*, em que foi possível conhecer os principais objetivos pedagógicos da plataforma *Guten*

News, pretende-se conhecer o uso efetivo em sala de aula, definindo-se como opção metodológica o estudo de caso, como a seguir.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo, o objetivo é descrever os procedimentos metodológicos adotados para desenvolvimento desta pesquisa, assim como a justificativa do mesmo.

3.1 Procedimentos Metodológicos

A base epistemológica utilizada é a crítico-dialética, buscando-se realizar uma análise crítica do objeto de estudo, a fim de alcançar os objetivos e constatar se a hipótese levantada se faz verdadeira ou não. Assim, ela constitui-se de dois momentos: a investigação (ou a pesquisa) e a exposição (ou apresentação), onde:

A investigação, ou o método de investigação (Forschungsmethode), é o esforço prévio de apropriação, pelo pensamento, das determinações do conteúdo do objeto no próprio objeto, quer dizer, uma apropriação analítica, reflexiva, do objeto pesquisado antes de sua exposição metódica. E a exposição, ou o método de exposição (Darstellungsmethode), não é simplesmente uma auto-exposição do objeto, senão ele seria acrítico, mas é uma exposição crítica do objeto [...]. (CHAGAS, 2011, p. 3).

O método da abordagem é qualitativo, levando em consideração o aprofundamento da compreensão de grupo, não dando importância ao quantitativo. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991 *apud* GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 32). Assim:

A pesquisa qualitativa ou naturalística envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes. (BOGDAN; BIKLEN, 1982 *apud* LUDKE; ANDRÉ, 1986, p. 13).

Quanto à natureza, possui caráter de pesquisa básica, onde objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Em relação aos seus objetivos, a pesquisa é exploratória, pois propõe maior familiaridade com o problema, na intenção de torná-lo explícito. Gerhardt e Silveira (2009), se baseando em Gil (2007), dizem que a grande maioria dessas

pesquisas envolve: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão.

Quanto ao procedimento, esta pesquisa caracteriza-se por estudo de caso, onde:

Um estudo de caso pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida como um programa, uma instituição, um sistema educativo, uma pessoa, ou uma unidade social. Visa conhecer em profundidade o como e o porquê de uma determinada situação que se supõe ser única em muitos aspectos, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico. O pesquisador não pretende intervir sobre o objeto a ser estudado, mas revelá-lo tal como ele o percebe. O estudo de caso pode decorrer de acordo com uma perspectiva interpretativa, que procura compreender como é o mundo do ponto de vista dos participantes, ou uma perspectiva pragmática, que visa simplesmente apresentar uma perspectiva global, tanto quanto possível completa e coerente, do objeto de estudo do ponto de vista do investigador (FONSECA, 2002 *apud* GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 39).

Dessa forma, o estudo de caso realizado nesta pesquisa tem por objetivo a análise de um grupo de alunos e docentes que utilizam a plataforma digital gamificada *Guten News*, a fim de analisar suas implicações.

Os instrumentos de coleta de dados/informações utilizados foram as observações diretas nas aulas de uma turma de 4^o ano do Ensino Fundamental, aproveitando os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade (MARCONI; LAKATOS, 2003). Além disso, segue a análise documental e de *sítes*, aplicação de entrevistas semiestruturadas aos docentes e um questionário aos alunos.

3.2 Sujeitos e Local da Pesquisa

O local onde foi realizada a pesquisa caracteriza-se como sendo uma escola da rede privada, localizada no bairro do Renascença II, em São Luís - MA. Com 35 anos de atividade, atende um público de classes sociais A e B, possuindo 1.827 alunos matriculados do Maternal 1 à 3^a série do Ensino Médio e, aproximadamente, 80 professores. Assim, atua em todos os segmentos da educação básica.

Optou-se por esta escola pelo fato de a pesquisadora já fazer parte do seu quadro de funcionários como Assistente Pedagógica, o que facilitou o acesso ao

ambiente de sala de aula, com oportunidade da realização da observação, das entrevistas e do questionário. Com isso, a análise dos resultados não possuiu condição neutra.

A instituição possui um programa de tecnologia que contempla toda uma estrutura física, gestão de dispositivos móveis (*tablets* e *notebooks*), e formação continuada de professores em tecnologia digital, sob gestão da equipe de Tecnologia da Informação (TI) e Tecnologia Educacional (TE), que objetivam promover o uso efetivo da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.

Apesar de o quantitativo de salas da Educação Infantil não ter sido informado, pôde-se observar que elas não possuem estrutura diferenciada ou equipamentos tecnológicos. Já o Ensino Fundamental e o Ensino Médio constituem-se em, aproximadamente, 30 salas de aula, sendo duas dessas destinadas para as turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, que possuem um *datashow* e um computador com acesso à internet. Todas as outras 28 salas de aula, do 2º ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio, contam com uma lousa digital interativa, computador e acesso à internet.

O uso dos dispositivos móveis acontece de duas formas: 1) uso compartilhado: destinado à Educação Infantil e Ensino Fundamental até o 8º ano, em que os professores planejam suas aulas com uso dos dispositivos, fazendo o agendamento com hora e data. No dia marcado, eles recebem o quantitativo solicitado e, ao final da aula, fazem a devolução; 2) 1:1 (um para um): a partir do 9º ano do Ensino Fundamental até a 3ª série do Ensino Médio, um *tablet* é ofertado pela própria instituição para cada aluno, sob Contrato de Comodato assinado pelo responsável, podendo o aluno utilizá-lo em todas as disciplinas, a qualquer momento ou espaço da escola, bem como levá-lo para casa, sendo considerado material escolar. Ao final de cada semestre os *tablets* são devolvidos à escola.

Todos os professores regentes e gestores também recebem um *tablet* no momento da admissão, passando por um processo formativo e continuado sobre aulas com a integração dos recursos tecnológicos e sobre todas as plataformas digitais utilizadas pela escola, incluindo a *Guten News*.

Segundo informações oferecidas pela equipe pedagógica da instituição de ensino, a plataforma digital *Guten News* é utilizada nas séries de 4º ao 9º ano do Ensino Fundamental, totalizando, aproximadamente, 800 alunos e 34 professores.

Porém, este estudo de caso foi realizado em apenas uma das quatro turmas de 4º ano do Ensino Fundamental.

Os sujeitos da pesquisa foram a Coordenadora Pedagógica de Língua Portuguesa, a Professora da turma e 23 alunos, com os quais foram realizadas a observação de aula, as entrevistas (Apêndices A e B), além de aplicação de questionário (Apêndice C). O objetivo da utilização da entrevista semiestruturada destinada aos docentes foi de obter informações precisas de forma amigável, como uma conversa, fazendo-se a gravação em áudio. Para os alunos, foi aplicado um questionário, com 14 questões, a fim de atingir o maior número de respostas, de forma mais rápida e exata.

Após a organização dos conceitos e pesquisa bibliográfica, levantamento das informações na escola com os sujeitos da pesquisa, dos dados coletados através de entrevistas, questionários, informações disponibilizadas pela instituição de ensino e documento cedido pelo representante da empresa desenvolvedora da plataforma *Guten News*, fez-se necessário uma análise e reflexão para responder aos objetivos propostos nesta pesquisa.

3.3 Processo de Aplicação dos Instrumentos de Pesquisa

Primeiramente, a pesquisa pautou-se pela caracterização da plataforma digital *Guten News*, buscando saber como se dá o seu funcionamento, público-alvo e objetivos pedagógicos. Buscou-se o contato, em dezembro de 2018, dos representantes da plataforma, localizados na cidade de São Paulo, que forneceram um documento institucional que respondeu, em grande parte, às questões iniciais.

No segundo momento, em abril de 2019, foi realizada a observação de uma aula com uso da plataforma digital gamificada, levando em consideração a disciplina na qual estava sendo abordada, o tema da aula, bem como a sua contextualização e a forma em que os sujeitos em sala de aula a utilizavam, se demonstravam interesse, satisfação ou, ainda, antipatia e dificuldade no seu uso.

Ainda em abril de 2019, foram realizadas as entrevistas com a Coordenadora Pedagógica de Língua Portuguesa e com a Professora da turma. Optou-se pelo anonimato das entrevistadas, com intuito de motivar a sinceridade nas respostas.

Ainda, foi possível o acesso à plataforma para análise do uso dos sujeitos e compreensão de sua definição e funcionalidade, onde a escola pesquisada e a empresa desenvolvedora da plataforma foram muito cooperativas, facilitando o acesso à sala de aula e às informações para o desenvolvimento da pesquisa.

Portanto, buscou-se compreender como os sujeitos da pesquisa lidam com o uso da plataforma: como se dá o acesso (se é somente na escola), como é o interesse dos alunos, como a professora conduz esse processo, como se dá o trabalho pedagógico no antes (planejamento), durante (aplicação) e após (análise dos relatórios), e como a plataforma contribui para o processo de ensino-aprendizagem.

Assim, consideram-se documentos “[...] quaisquer materiais escritos que possam ser usados como fonte de informação sobre o comportamento humano” (PHILLIPS, 1974 *apud* LUDKE; ANDRÉ, 1986, p. 38), caracterizando-se como artigos, anotações da escola, arquivos escolares, documentos institucionais entre outros.

Segundo Ludke e André (1986, p. 45), “[...] analisar os dados qualitativos significa ‘trabalhar’ todo o material obtido durante a pesquisa”. Ou seja, a análise desses dados instiga sempre a uma interpretação, que leva a novos questionamentos. Afirma-se, com isso, que a pesquisa nunca tem um fim em si mesma, mas sempre oportuniza novas perguntas para novas análises e compreensões, podendo promover a transformação da realidade.

4 PERCEPÇÃO DOS SUJEITOS EM INTERAÇÃO COM A PLATAFORMA

A análise se divide em três etapas: na observação do uso da plataforma em sala de aula, sob a perspectiva dos docentes e sob a perspectiva dos alunos, como explana-se a seguir.

4.1 O uso da *Guten News* em sala de aula

O dia da observação se deu em 5 de abril de 2019, após autorização da coordenação da escola, onde a pesquisadora se pautou na observação participante. Sobre o processo de observação em pesquisa, Gerhardt e Silveira (2009, p. 101) consideram que:

[...] o conceito [...] de observação [...] é mergulhar na vida de uma comunidade, de um serviço, de um grupo social, etc. Porque estar no ambiente é uma condição necessária para acessar a fontes de informações importantes e diversas, em campos aparentemente distantes do problema estudado, mas que permitem compreender o fenômeno em toda a sua extensão.

Portanto, a observação foi estruturada, pois já se havia delineado previamente os pontos a serem analisados e, além disso, também foi participante, pois a pesquisadora estava presente no mesmo ambiente dos sujeitos da pesquisa, enquanto estes utilizavam a plataforma digital *Guten News*.

Inicialmente, a professora deu o sinal para que as crianças se acomodassem em suas carteiras para início da aula, que foi da disciplina de Ciências. A mesma orientou para que guardassem todo o material e aguardassem o recebimento dos *notebooks* da escola. Após, todos fizeram o acesso à plataforma, inserindo seus *logins* individuais. Neste momento, percebeu-se que, pela prática do acesso, nenhum aluno apresentou alguma dificuldade no manuseio do equipamento ou da plataforma. O conteúdo que estava sendo abordado na disciplina se tratava de corpo humano, e a matéria da *Guten News* indicada pela professora se intitulava “Uma terapia de quatro mil anos”, que contextualizava o Kung Fu e sua influência na saúde do corpo e da mente.

Percebe-se, aqui, que o uso da plataforma se deu de forma interdisciplinar, onde “[...] a interdisciplinaridade tem uma função instrumental. Trata-se de recorrer a um saber diretamente útil e utilizável para resolver às questões e

aos problemas sociais contemporâneos” (BRASIL, 2002, p. 34). Além disso, a interdisciplinaridade propõe o uso dos diferentes saberes, presentes nas várias disciplinas, para compreender um determinado tema sob diferentes pontos de vista.

Ao ter acesso à plataforma através da professora, verificou-se que as duas atividades de pré-leitura informavam a abordagem dos seguintes descritores da Língua Portuguesa: D18, D12, D13, D4 e D5 (Figura1).

Figura 1 - Descritores, jogos de pré-leitura, leitura e jogos de pós-leitura



Fonte: Guten News (2019).

Os alunos foram orientados a responderem aos dois jogos de pré-leitura, que abordavam os seus conhecimentos prévios. Na medida em que respondiam corretamente, ganhavam estrelas. Os jogos, que são atividades relacionadas ao tema, possuem aparência atraente ao público infantil, como na Figura 2.

Figura 2 - Atividade gamificada em formato de Quiz



Fonte: Guten News (2019).

Retomando o conceito de gamificação, em que esta proporciona “[...] ferramentas encontradas nos games que apoiam determinado processo, [...] como sistemas de recompensa, sistemas de feedback, [...] interatividade, interação, diversão, competitividade, entre outros [...]” (FARDO, 2013 *apud* SIGNORE; GUIMARÃES, 2016, p. 71), gerando motivação e engajamento, pôde-se perceber, a cada acerto, pequenas comemorações pela sala de aula. Ainda, ao final que cada atividade, é apresentado ao aluno sua pontuação de acordo com o número de acertos, conforme Figura 3.

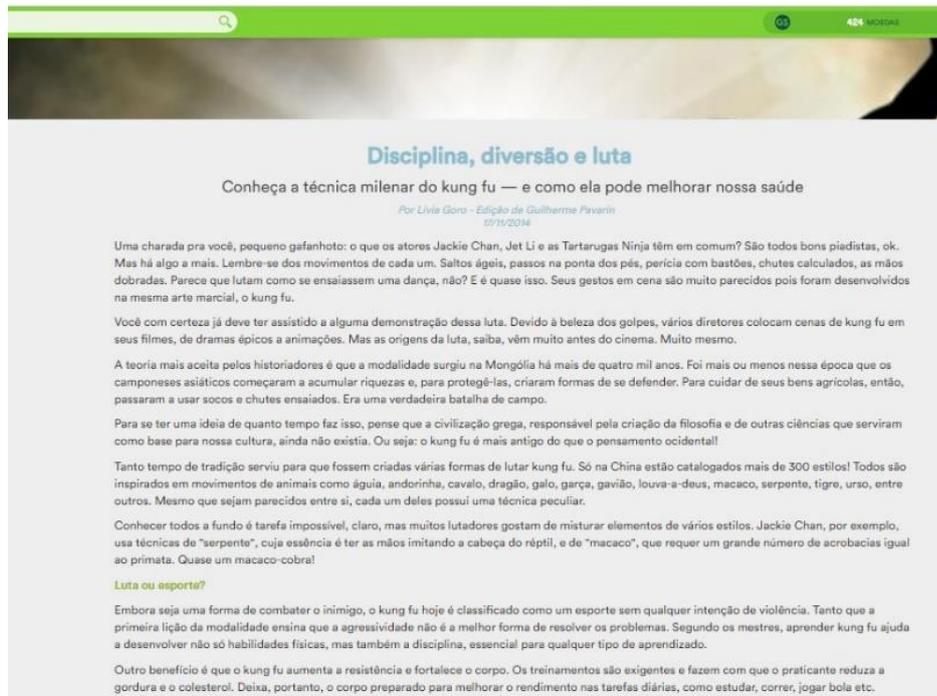
Figura 3 - Pontuação ao fim de um dos jogos de pré-leitura



Fonte: Guten News (2019).

Ao finalizarem os jogos de pré-leitura, todos os alunos partiram para a leitura do texto. Este, diferente da ideia inicial dos incríveis hipertextos, que possuem diversidade de imagens, sons e *layout* dos jogos, configurou-se em algo mais simples, como sendo um texto eletrônico corrido, bem parecido com uma matéria de jornal ou revista físicos, possuindo apenas uma imagem no topo, conforme Figura 4 a seguir.

Figura 4 - Matéria para a leitura



Fonte: *Guten News* (2019).

Acredita-se que, para estimular a concentração dos alunos, uma tela com menos elementos, nos quais podem provocar distração, é apresentada. Porém, percebe-se que esse formato de texto não vai de acordo com Levy (1999), quando trata dos hipertextos com diversas possibilidades multimídias e diversas formas de leitura, onde a plataforma apresenta o modelo tradicional de texto.

Durante a aula, primeiramente, os alunos fizeram a leitura individual. Após, iniciaram com a professora a leitura compartilhada, em que cada um é convidado a ler de um trecho em voz alta. Na medida em que foram avançando nos parágrafos, a professora escrevia as palavras desconhecidas na lousa, esclarecia seus significados e interpretava o texto em conjunto, estimulando os alunos a falarem sobre suas percepções, contextualizando com a disciplina de ciências.

Notou-se que o texto trouxe personagens de filmes e desenhos familiares às crianças, o que também é um elemento que promove a discussão e o interesse por parte dos alunos. Pode-se citar Paulo Freire, em seu método da palavra geradora que, embora tenha sido uma técnica para alfabetização de adultos, percebe-se claramente a busca do interesse das crianças para a leitura e escrita (codificar - decodificar), com base em personagens que elas já conhecem.

Como palavras do universo vocabular do alfabetizando, são significações constituídas ou re-constituídas em comportamentos seus, que configuram situações existenciais ou, dentro delas, se configuram. Tais significações são plastificadas em quadros, **slides**, [...] etc., representativos das respectivas situações, que, da experiência vivida do alfabetizando, passam para o mundo dos objetos. O alfabetizando ganha distância para ver sua experiência: "ad-mirar". Nesse instante, começa a decodificar (FREIRE, 1987, p. 6, grifo nosso).

Ao finalizarem a leitura, partiram para as duas atividades de pós-leitura, pautadas, além dos descritores já mencionados, o D1 e o D6 (Anexo 1). Vale ressaltar que, com os ganhos nas atividades, os alunos conseguem customizar seus avatares.

Foi perceptível o interesse por parte dos alunos pela ferramenta, que quebrou a rotina, o processo tradicional de se trabalhar um texto em sua compreensão e interpretação, evidenciando uma abordagem pedagógica do uso de jogos na educação. Os alunos mostraram-se engajados e animados durante toda a aula. Não foi percebido nenhum aluno desmotivado ou desinteressado.

Ao final, foi solicitado à professora que apresentasse, rapidamente, os relatórios dos alunos para se ter conhecimento de como a plataforma *Guten News* apresenta os resultados. Além do mapa de leitura, nível de aproveitamento em cada descritor (Figura 5), a plataforma apresenta o tempo de leitura, as atividades de autoria (textos eletrônicos produzidos pelos alunos), tira a média da turma em cada descritor, faz a comparação do nível de aproveitamento entre as turmas da escola e, assim, permite que a professora, junto à equipe docente, personalize suas intervenções pedagógicas.

Figura 5 - Mapa de Leitura

Aluno	Nº médio de tentativas por atividade	Nº de atividades realizadas	Desempenho médio	D1	D4	D5	D6	D12	D13	D18		
	1.00	4 de 4	71%	0%	100%	100%	0%	100%	100%	100%		
	1.00	3 de 4	75%	0%	50%	-	100%	100%	100%	100%		
	1.00	4 de 4	90%	100%	50%	83%	100%	100%	100%	100%		
	1.25	4 de 4	62%	0%	50%	36%	100%	50%	100%	100%		
	1.75	4 de 4	88%	100%	100%	69%	100%	75%	75%	100%		
	1.50	4 de 4	50%	0%	67%	34%	0%	50%	100%	100%		
	1.00	4 de 4	55%	0%	100%	38%	0%	100%	50%	100%		
	1.75	4 de 4	90%	100%	100%	69%	100%	75%	100%	83%		
	1.50	4 de 4	61%	D1 - Localizar informações explícitas em um texto.							25%	83%
	1.75	4 de 4	74%	100%	100%	33%	100%	50%	50%	83%		
	1.25	4 de 4	59%	100%	67%	0%	100%	0%	67%	80%		
	1.50	4 de 4	78%	100%	100%	38%	100%	67%	67%	75%		

Fonte: Guten News (2019).

A partir da Figura 5, pode-se notar o nível de cada aluno nos descritores abordados nas atividades gamificadas. Os quadros presentes na cor verde demonstram que os alunos alcançaram as expectativas nas suas habilidades leitoras e que podem ser mais desafiados. Os quadros na cor azul evidenciam que as crianças alcançaram as habilidades esperadas, mas que não estão, ainda, em um nível de excelência. Já os quadros nas cores amarela e vermelha demonstram alunos que precisam de maior atenção por parte da professora, como um reforço, mais atividades de leitura, compreensão e interpretação.

Ainda, constatou-se que a plataforma funciona apenas com conexão à internet. Caso aconteça algum problema com a rede *wi-fi*, o uso é prejudicado e a turma não conseguirá fazer o uso da plataforma.

4.2 A Guten News pela perspectiva dos docentes

Após a análise da observação do uso da plataforma em sala de aula, serão apresentados, na próxima seção, os resultados das entrevistas realizadas com a Coordenadora Pedagógica de Língua Portuguesa e com a Professora da turma a seguir.

4.2.1 Entrevista à Coordenadora de Língua Portuguesa

A Coordenadora de Língua Portuguesa possui formação em Pedagogia, com especialização em Psicopedagogia e, ainda, concluindo outra especialização em Alfabetização. Inicialmente, foi questionado à docente sobre como a escola chegou à *Guten News*, respondendo que foi como indicação da Coordenadora de Tecnologia Educacional, juntamente com a Diretora.

Sobre a motivação da sua implantação, a Coordenadora de Língua Portuguesa respondeu que surgiu a necessidade de serem ofertados mais textos para as crianças, além dos que já existiam nos livros didáticos, em especial, textos da esfera jornalística. Ainda, a possibilidade que a plataforma oferece de trabalhar aspectos discursivos da língua, notacionais, utilizando textos apropriados para as crianças.

Ao ser questionada sobre como era a realidade antes da implantação da plataforma, a Coordenadora informou que todo o grupo de professoras tentava adaptar os textos narrativos. “*Quando a gente queria trabalhar algum texto jornalístico, por exemplo, tínhamos que ter o maior critério para separar uma notícia que, ao mesmo tempo, fosse interessante para as crianças [...]*”. (Informação verbal)².

Após o início do uso da plataforma na escola, a docente afirmou que a *Guten News* suscita a curiosidade, a vontade de ler mais. Assim, segundo a Coordenadora, “[...] *as aulas tornam-se muito mais dinâmicas porque, como ela é gamificada em que as crianças ganham moedas e troféus, então isso torna interessante para a aprendizagem delas*” (Informação verbal).

Sobre a aceitação da plataforma, ela informou que as professoras aceitaram muito bem, “[...] *é uma ferramenta valiosa em sala de aula, trazendo sugestões de planejamentos prontos. É uma aliada em sala de aula*” (informação verbal). Assim como a percepção dos alunos e da professora sobre a plataforma digital *Guten News*, a Coordenadora também evidencia, em seu relato, o uso significativo da ferramenta para potencializar o processo de ensino-aprendizagem, oferecendo recursos ao professor, como planejamentos e relatórios, otimizando práticas de adaptação de outros tipos de textos para adequação aos alunos.

² Entrevista concedida pela Coordenadora Pedagógica de Língua Portuguesa. **Entrevista 1**. [abril de 2019]. Entrevistador(a): Melissa Acácio. São Luís, 2019. 1 arquivo. mp3 (4 min). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

4.2.2 Entrevista à Professora Regente

Primeiramente, buscou-se conhecer o perfil da professora, perguntando sua idade e formação, onde a entrevistada informou que possui 43 anos, com formação acadêmica em Letras e curso de pós-graduação em Gestão e Supervisão Escolar. Detectou-se que a Professora não possui formação em Pedagogia, o que seria requisito básico para que ela pudesse ser professora titular nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Foi perguntado à Professora qual sua concepção acerca da *Guten News*, onde, para ela, “*é uma plataforma quem vem com objetivo de desenvolver as habilidades leitoras dos alunos, proporcionando maior repertório de diferentes textos*” (Informação verbal). Percebe-se que a docente tem conhecimento dos objetivos de uso da plataforma.

Após, foi questionado se a plataforma é utilizada em outros momentos fora do horário escolar, onde foi informado que a *Guten News* é utilizada como “Para Casa”, ou seja, tarefa de casa. Percebeu-se a flexibilidade da utilização da ferramenta quanto ao seu uso, podendo-se escolher qual melhor momento e onde utilizá-la.

Ao ser questionada sobre a frequência do uso da plataforma, a professora informou que, no ano anterior, ela era utilizada semanalmente. Porém, atualmente, o uso está menos frequente. Também buscou-se saber em quais disciplinas a plataforma era utilizada, onde a professora respondeu que o uso acontece em todas as disciplinas, exceto na Matemática. Acredita-se que isso se deva pela diversidade nas temáticas das matérias, na possibilidade de contextualizar um conteúdo que está sendo abordado.

Ao serem solicitados exemplos de matérias que foram usadas em outras disciplinas além da Língua Portuguesa, a professora indicou a matéria “Os Indígenas”, que foi trabalhada na disciplina de História. Além disso, vale ressaltar que a matéria utilizada no momento da realização desta pesquisa, “Uma terapia de quatro mil anos”, foi abordada na disciplina de Ciências, no momento de estudos para construção do Projeto Interdisciplinar sobre os Sistemas do Corpo Humano.

Perguntou-se como ocorria o processo de planejamento do uso da plataforma, onde a Professora explicou que:

A professora que planeja a disciplina verifica o conteúdo que será abordado, verifica uma edição que é adequada para os alunos e depois ela planeja: determina as atividades que faremos em sala, verifica na plataforma as habilidades trabalhadas, descreve no planejamento o que deverá ser abordado com os alunos durante as atividades e a leitura. (Informação verbal).

Nota-se que, a partir da fala da entrevistada, o planejamento busca levar em consideração todas as possibilidades que a plataforma oferece de leitura e atividades aos alunos, de forma sistemática e coerente com o conteúdo trabalhado nas disciplinas, em que pode-se ver, com mais detalhes, quando a Professora descreve como era abordada a leitura das matérias na *Guten News*:

[...] durante a leitura, a gente fez as pré-leituras 1 e 2, que trabalharam os conhecimentos prévios dos alunos e, depois, eles partiram para o texto, em que a professora da sala fez a leitura inicial e, depois, pediu que eles fizessem a leitura compartilhada, onde eles destacaram as palavras e as ideias mais importantes de cada parágrafo. Após o momento de leitura e discussão das ideias, nós fomos para as atividades de pós-leitura, de compreensão do texto, que trouxeram a ideia de preposição, conjunção, não com foco do que é pronome ou o termo em si, mas fez com que os alunos identificassem a função e o sentido do pronome dentro do texto. (Informação verbal).

Novamente nota-se a presença das técnicas de leitura, apresentadas por Solé (1998). De acordo com seu relato, as informações apresentam veracidade, pois condizem com a prática observada, em que a docente demonstrou preocupação quanto à leitura dos alunos.

Ainda, sobre os relatórios que a plataforma oferece individualmente em relação ao aproveitamento e nível de aprendizagem dos alunos, a professora explicou que no ano atual ainda não fizeram a sua análise. Porém, no ano anterior, esses relatórios eram consultados logo após a utilização da plataforma pelos alunos, onde era feito um levantamento das necessidades individuais das crianças e realizadas intervenções pedagógicas específicas.

Infere-se que a docente faz uso das possibilidades de leitura, mas não utiliza a ferramenta em sua totalidade, já que os relatórios de aproveitamento são indispensáveis para a promoção de um ensino personalizado. Assim, é de suma importância que os objetivos pedagógicos estejam bem definidos e delineados, bem como o professor tenha domínio das ferramentas que pretende utilizar, caso contrário, os objetivos não serão alcançados (KENSKI, 2012). Além disso, um bom

planejamento, que pretende identificar as particularidades de cada aluno, faz-se necessário.

Para finalizar a entrevista, foi perguntado à professora se ela considera as práticas com uso da *Guten News* inovadoras. Respondendo positivamente, a docente afirmou que a plataforma trabalha várias habilidades leitoras de maneira interativa: “*a forma de associar a imagem ao texto é muito legal, e isso, para o aluno, desperta o interesse pela leitura*” (Informação verbal).

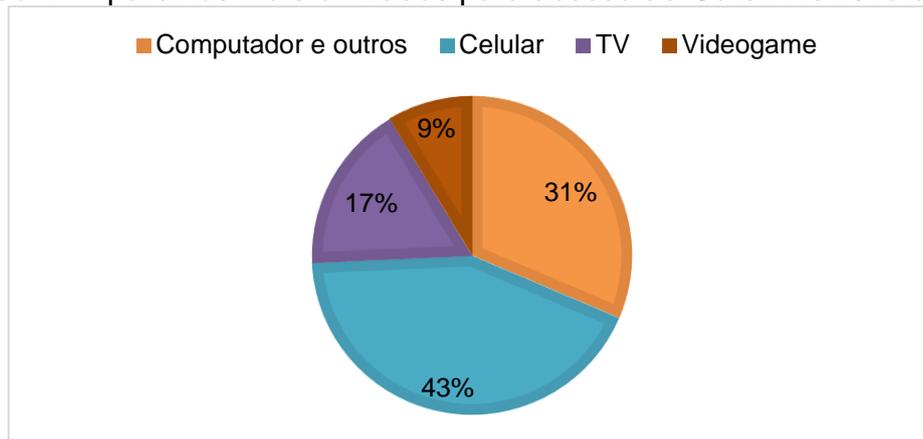
Observou-se, a partir do depoimento da professora da turma, que o uso da plataforma *Guten News* contribui para o trabalho pedagógico, pois se trata de uma maneira de oferecer aos alunos maior diversidade em textos adequados à sua idade, enquanto estimula o gosto pela leitura e trabalha habilidades leitoras. Porém, a exploração dos relatórios não é realizada com efetividade.

4.3 A *Guten News* pela perspectiva dos alunos

Ainda em abril de 2019, após observação da turma, foi aplicado o questionário (Apêndice C) ao grupo de 23 alunos, que faziam a composição da turma de 4º ano do Ensino Fundamental da escola, *locus* da pesquisa. O questionário é composto por 14 questões discursivas, que foram respondidas em sua totalidade e por todos os alunos.

O primeiro questionamento feito referiu-se ao acesso à internet em casa: 100% dos alunos responderam que sim, que possuem o acesso à internet. Constatou-se que é justificável, pelo perfil socioeconômico das crianças, também chamadas de “Geração Alpha” que, segundo Allan (2015), são os nascidos a partir de 2010, estando nas séries iniciais do Ensino Fundamental agora, e que já faziam uso da tecnologia antes mesmo de aprender a falar. O segundo questionamento visava perceber por quais tipos de aparelhos os alunos mais acessavam a internet fora da escola, onde:

Gráfico 1 - Aparelhos mais utilizados para acesso ao *Guten News* fora da escola



Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

De acordo com o gráfico 1, todos os alunos colocaram mais de um aparelho como resposta a esta questão. Nota-se que a maioria faz o acesso à internet via celular, acreditando-se ser pela disseminação no uso desse dispositivo móvel e possibilidades que ele apresenta. Hoje, quase todos os usuários da rede dispõem de um aparelho celular que já oferece muito além da própria ligação, como uso de jogos (ou aplicativos diversos), e acesso a *sites*. Após, o segundo maior índice deu-se pelo acesso à rede de internet através do computador e outros similares, que também oferecem diversas possibilidades de uso.

Seguindo-se, tem o uso de Tvs e o próprio videogame, que ficou com o menor índice de uso. Infere-se que os dispositivos móveis e os computadores assumiram, também, o papel de videogames, pois já suportam e permitem o acesso a diversos tipos de jogos digitais, tomando o espaço dos próprios aparelhos de videogame.

Assim, pode-se inferir que, além de todos terem acesso à internet, utilizam de diversos tipos de aparelhos fora da sala de aula, o que permite ampliar as possibilidades de espaços possíveis para ter acesso à informação.

De acordo com Moran (2004, p. 348):

As tecnologias são só apoio, meios. Mas elas nos permitem realizar atividades de aprendizagem de formas diferentes às de antes. Podemos aprender estando em juntos em lugares distantes, sem precisarmos estar sempre juntos numa sala para que isso aconteça.

O terceiro questionamento buscou perceber se os alunos tinham a prática da leitura de jornais, onde:

Gráfico 2 - Quantitativo de alunos que lê ao jornal

Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

Conforme gráfico 2, pode-se dizer que mais da metade (57%) dos alunos não lê ou não tem o hábito da leitura de jornais, talvez pelo fato de não ser adequado à linguagem das crianças e não possuírem uma visão atrativa das matérias, com textos lineares e, na maioria das vezes, poucas imagens em preto e branco, no caso de jornais impressos.

Ainda com os alunos que responderam positivamente à questão sobre a leitura de jornais, o quarto questionamento visava saber quando foi a última vez que o aluno fez a leitura de um jornal, onde 45% dos alunos responderam que fizeram a leitura de um jornal no ano passado (em 2018) e 55% já fizeram a leitura de um jornal no ano de 2019. Enquanto o quinto questionamento se referiu à leitura de jornais *on-line*, em que 48% dos alunos responderam que fazem a leitura de jornais digitais e 52% fizeram a leitura de jornais impressos.

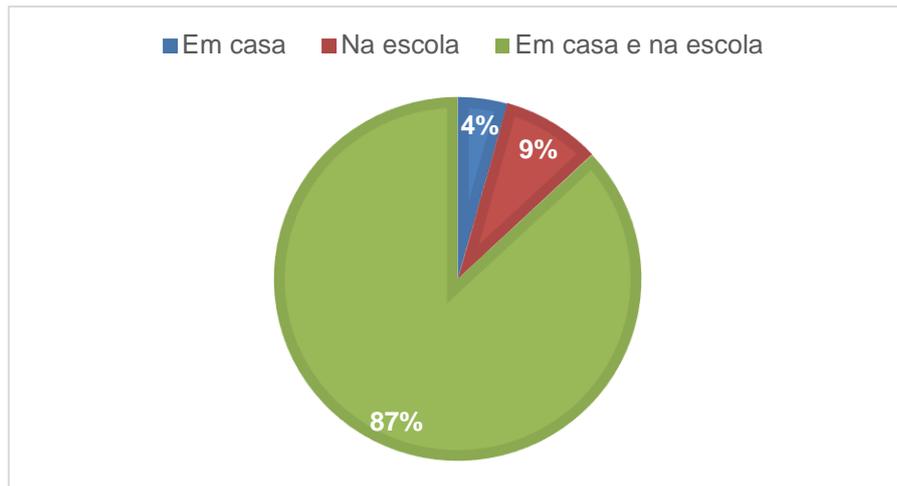
Nota-se, até aqui, que mesmo respondendo positivamente sobre a leitura de jornais, muitos alunos a fizeram de forma esporádica, não caracterizando-se como hábito de leitura. Além disso, quase metade já utiliza jornais *on-line* para acesso à informação e notícias.

O sexto questionamento feito aos alunos se referiu ao gosto por jogos digitais, onde 91% dos alunos responderam que sim e apenas 9% dos alunos responderam negativamente. Isso confirma quando, no referencial teórico deste trabalho, os autores afirmam que os jovens, nativos digitais, estão cada vez mais imersos nessa atmosfera digital, sendo encantados pelas telas coloridas, em movimento e não-lineares que o hiperdocumento proporciona.

Já a sétima pergunta tratou sobre o entendimento dos alunos a respeito do que é a plataforma *Guten News*. Todos responderam que é uma rede de notícias, composta com jogos e textos. Isso leva a afirmar que os alunos têm compreensão de qual ferramenta estão utilizando em sala de aula e o que ela realmente oferece.

O oitavo questionamento buscou saber sobre o local onde os alunos mais acessavam a ferramenta, onde:

Gráfico 3 - Local em que mais acessa o *Guten News*



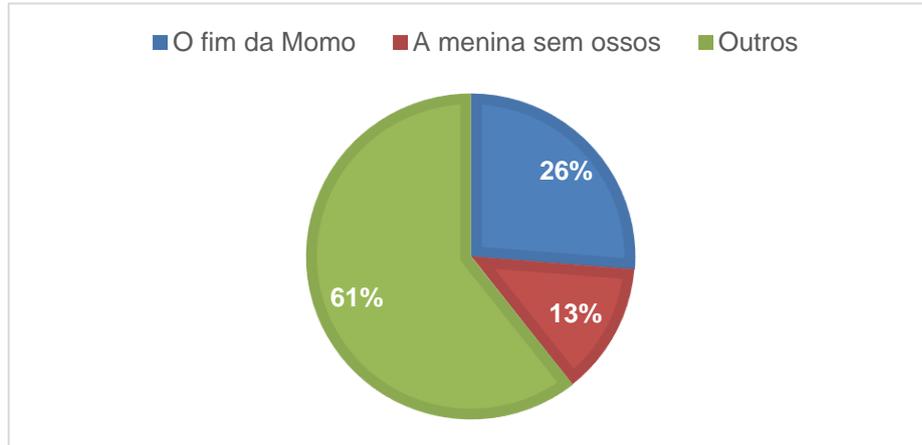
Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

Mesmo com a maioria respondendo que utiliza em casa e na escola, no gráfico 3, esperava-se que 100% das respostas fossem afirmativas para acesso a ambos espaços, já que todos os alunos frequentam as aulas e, como mostra-se adiante na entrevista com a professora da turma, os alunos são estimulados a acessarem a *Guten News* como atividade de casa. Além disso, as respostas de utilização somente em casa também não eram esperadas, pois foi observado o uso em sala de aula por todos os alunos da turma. Já os que responderam que utilizavam somente na escola leva a acreditar que não há o interesse de acesso em casa, pois todos afirmaram anteriormente que possuem acesso à internet.

A nona pergunta tratou de saber se os alunos gostavam das matérias oferecidas pela plataforma *Guten News*, onde 96% dos alunos responderam positivamente sobre gostar das matérias que têm acesso pelo aplicativo. Constatase que as matérias são, de fato, adequadas em linguagem e compreensão para a faixa etária dos alunos, sendo atrativas para a maioria dos alunos, e caindo no gosto do público infante-juvenil.

Ao questionar, na décima pergunta, de qual matéria os alunos mais gostaram de ler na plataforma digital, tem-se:

Gráfico 4 - Matérias que mais gostaram de ler



Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

Como aponta o gráfico 4, cada aluno evidenciou sua matéria favorita, onde 61% apontaram matérias distintas já lidas durante o ano, enquanto 26% deles responderam como sendo a matéria de título “O fim da Momo” a que mais gostaram, além de 13% de alunos que apontaram “A menina sem ossos” como sendo sua matéria favorita.

Inferese-se que o tema “O fim da Momo” tenha despertado o interesse das crianças pelo fato de que muitas tiveram acesso aos vídeos na rede e se sentiram parte do acontecimento, além de conhecerem a verdadeira história da boneca, do seu criador e da lenda que originou a sua criação. Ou seja, sentiram-se informadas sobre um acontecimento que ocorreu com outras crianças ao redor do mundo, e que se popularizou na rede.

A décima primeira questão buscou saber se os alunos costumavam ler várias matérias de forma autônoma ou somente as indicadas pela professora, onde 96% dos alunos responderam que navegam entre as matérias e jogos de maneira independente. Acredita-se que os alunos, ao acessarem a plataforma digital *Guten News*, primeiramente se sentem atraídos pelos títulos. Após, realizam os jogos de pré-leitura, que levam à leitura do texto e, posteriormente, são atraídos para os jogos de pós-leitura, que são de compreensão e interpretação.

Assim, estima-se que os alunos vão se sentindo motivados e engajados à leitura dos textos jornalísticos. Na medida em que respondem às atividades,

conquistam pontuação, leem mais textos e continuam navegando pela plataforma, aprendendo enquanto jogam.

A décima segunda questão buscou saber se os alunos gostam das matérias da plataforma, em que 96% responderam positivamente, confirmando que os textos e os jogos da plataforma digital *Guten News* são adequados à linguagem, idade e são interessantes ao público infanto-juvenil.

Já a décima terceira pergunta refere-se ao que os alunos não gostam na plataforma digital, onde:

Gráfico 5 - O que os alunos não gostam na plataforma digital *Guten News*



Fonte: Dados da Pesquisa (2019).

Diante deste resultado, apresentado no gráfico 5, leva-se em consideração o quantitativo de alunos que disseram não gostar dos textos. Acredita-se que, mesmo com recursos disponíveis como sendo uma alternativa a mais para estimular a leitura em crianças, percebe-se que a prática e o gosto pela leitura é algo que deve continuar sendo estimulado pelas instituições de ensino e pela família.

O último questionamento aos alunos tratou de saber se eles gostam da aula com a *Guten News*, em que 96% responderam positivamente. Acredita-se que ela é uma ferramenta que permite ao aluno sair do comum, de ser desafiado e motivado na leitura de forma interativa e divertida, no acesso à informação adequada e verídica, sendo uma aliada ao trabalho do professor. Assim, “[...] as novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagens ricas, complexas, diversificadas”. (PERRENOUD, 2000 *apud* MORAN, 2004, p. 348).

Com base nos dados apresentados, evidencia-se a aceitação da plataforma *Guten News* pelos alunos, em que muitos ultrapassam o que é pedido pela professora, buscando maior diversidade nas leituras. Além disso, também se percebeu grande interesse nos jogos e atividades, o que caracteriza a presença da gamificação, se adequando à realidade das crianças, que possuem acesso à internet e que, naturalmente, gostam de jogos digitais.

4.4 Contribuições da plataforma digital de aprendizagem *Guten News* no processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental

Após análises dos dados obtidos através das entrevistas e observações sobre a plataforma digital *Guten News*, percebeu-se que ela pode inovar e potencializar o processo de ensino-aprendizagem de crianças e jovens.

Atendendo às necessidades do mundo atual, onde tudo é digital e sistematizado, as crianças têm a possibilidade de manusear equipamentos tecnológicos, acessar e elaborar textos multimídias, utilizar atividades interativas e divertidas com finalidade pedagógica e possibilidade de premiação (ganho de estrelas e pontos), inserindo a gamificação no contexto da aprendizagem.

Constatou-se que a plataforma oferece acesso à informação de forma segura e adequada aos alunos, através de matérias jornalísticas que abordam temas da atualidade, permitindo, assim, o seu uso em sala de aula e a contextualização com o universo infanto-juvenil. Infere-se que o baixo índice de crianças que buscam por jornais físicos ou *on-line* justifica-se pela linguagem inadequada, onde, em sua maioria, é pouco interessante visualmente, com assuntos que nem sempre despertam a curiosidade desse público e, ainda, pelo pouco incentivo na leitura desse gênero por parte das famílias.

Ainda afirma-se que o trabalho do professor se reconfigura. Com o uso da plataforma, ficou mais fácil de identificar matérias, pois já são elaboradas de acordo com o público infantil, de forma a inserir diretamente sua prática no planejamento, com os descritores já elencados e objetivos das leituras e atividades melhor definidos.

Também é possível utilizar das sugestões de planos de aula presentes no *Guten Pro*. Portanto, o professor supera o patamar de único detentor da informação

e do conhecimento, e passa a ser orientador, mediador do processo de aprendizagem, em que ele conduz seus alunos a analisarem as informações encontradas na rede e a construírem seu próprio caminho na aprendizagem.

No ensino tradicional, a verificação da aprendizagem ocorre em processo avaliativo formal, ou com uma atividade escrita de interpretação e compreensão, corrigida pelo professor, que atribui uma nota. Já, através das atividades gamificadas da plataforma digital *Guten News*, o professor tem acesso, em tempo real, ao nível de aprendizagem de cada aluno. Porém, se os relatórios não forem levados em consideração, não é possível identificar com maior rapidez e exatidão, onde os alunos precisam de mais assistência.

Não se percebeu mudança no processo da leitura. Ela ainda é realizada de forma individual e em conjunto como em um texto impresso. Afirma-se que o exercício da leitura não mudou, mas agora os alunos se mostram mais interessados e engajados nas leituras diante das diferentes atividades que se caracterizam em hipertextos e hiperdocumentos.

Constatou-se, também, a possibilidade do uso da plataforma de maneira interdisciplinar, em que:

De modo geral, a interdisciplinaridade, esforça os professores em integrar os conteúdos da história com os da geografia, os de química com os de biologia, ou mais do que isso, em integrar com certo entusiasmo no início do empreendimento, os programas de todas as disciplinas e atividades que compõem o currículo de determinado nível de ensino [...]. (BOCHNIAK, 1998, p. 21).

Portanto, quando a professora lança o estudo sobre uma matéria específica da plataforma *Guten News*, atrelada à disciplina de Ciências, abordando os benefícios de uma arte marcial para o corpo humano, associando a matéria jornalística ao projeto escolar sobre os Sistemas do Corpo Humano a ser realizado por toda a turma, trabalhando, ao mesmo tempo, o desenvolvimento de habilidades leitoras, coerência, coesão, compreensão e interpretação do texto, pode-se dizer que há o uso interdisciplinar da plataforma de maneira a contribuir e potencializar no processo de ensino-aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho possibilitou conhecer as contribuições da plataforma digital *Guten News* no incentivo à leitura e como instrumento para se avaliar o desenvolvimento das habilidades leitoras dos alunos de uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, bem como uma docente faz a utilização desta tecnologia em sala de aula. Com isso, pode-se perceber a necessidade da utilização de textos e ferramentas atuais com as novas gerações.

Para se atingir uma compreensão desta realidade, três objetivos específicos foram definidos. O primeiro foi caracterizar a plataforma digital *Guten News*, elencando seus objetivos pedagógicos, onde, a partir de documento institucional disponibilizado pela da *startup Guten*, desenvolvedora da plataforma, foi possível conhecer os seus objetivos pedagógicos e as suas possibilidades.

Após esse levantamento documental, fez-se necessário a observação *in loco* das atividades, onde observou-se a aplicação do uso da plataforma em sala de aula, atendendo ao segundo objetivo, de verificar o uso da plataforma digital *Guten News* no processo de ensino-aprendizagem em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental. Apesar da presença da pesquisadora no ambiente, não houve interferências na prática ou no resultado da pesquisa.

Ainda, com utilização de entrevistas semiestruturadas à Professora da turma e à Gestora Pedagógica, além de aplicação de questionário aos alunos, foi possível analisar todos os dados coletados para responder ao terceiro objetivo proposto nesta pesquisa, de analisar as contribuições da plataforma digital *Guten News* no incentivo à leitura e na identificação de habilidades leitoras, de forma a promover intervenções pedagógicas customizadas em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental..

Portanto, como já apresentado no capítulo Resultados e Análises, detectou-se como contribuições da plataforma: *layout* atraente, atividades gamificadas, textos jornalísticos adequados ao público infanto-juvenil e que despertam o interesse, interdisciplinaridade, e relatórios de aprendizagem que possibilitam intervenções pedagógicas customizadas, sendo tudo isso pautado em documentos legais da educação e em técnicas e estratégias de aprendizagem.

A partir disto, afirma-se que a plataforma não só contribui, mas potencializa o processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino

Fundamental, bem como instrumentaliza professores e gestores para um ensino mais direcionado e orientado quanto às informações contidas na rede e ao processo de avaliação. Porém, é de grande importância que os objetivos da aula estejam claros e que os relatórios tenham sua importância, pois, caso contrário, não serão utilizadas todas as possibilidades, e a ferramenta será apenas uma substituição do modelo tradicional de jornal impresso.

O uso da plataforma é possível somente de forma *on-line*. Caso haja suspensão na conexão, o uso é interrompido imediatamente. O que nos leva a acreditar que, para escolas com estrutura tecnológica inferior, a inserção e integração dessa ferramenta digital deve ser pensada somente após providências em sua estrutura de rede de internet, sendo este um dos possíveis impeditivos para o uso pela maioria das escolas, principalmente da rede pública de ensino.

Ainda, não foi possível, para esta pesquisa, observar o uso da plataforma em outras disciplinas com a mesma turma ou mesmo com outros docentes, o que poderia evidenciar outras perspectivas para estudo. Este pode ser uma das limitações do estudo realizado.

Espera-se que esse trabalho propicie reflexões acerca do papel da tecnologia na sociedade e na educação, a importância de romper com o modelo tradicional de ensino, a fim de gerar alunos críticos, reflexivos, que dominem as ferramentas digitais e que sejam cidadãos ativos diante do processo contínuo de transformação, inovação e globalização da sociedade.

REFERÊNCIAS

ALLAN, L. **Escola.com**. Como as novas tecnologias estão transformando a educação na prática. S.l. Novo Século Editora Ltda, 2015.

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologias na escola: criação de redes do conhecimento. MEC. **Sala de Aula Interativa**, 2008. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/MEC-CicloAvan/integracao_midias/modulos/1_introdutorio/pdf/texto_Tecnologia_escola.pdf. Acesso em: 22 fev. 2019.

ANTUNES, A. **Sociedade da Informação**. Trabalho realizado no âmbito da disciplina de Fontes de Informação Sociológica da Licenciatura em Sociologia. Coimbra, 2008. Disponível em: <http://www4.fe.uc.pt/fontes/trabalhos/2008007>. Acesso em: 25 abr. 2019.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BOCHNIAK, R. **Questionar o conhecimento-Interdisciplinaridade na escola**. São Paulo: Loyola, 1992. Disponível em: https://books.google.com.br/books?lr=&id=jo_xiMXXYcIC&oi=fnd&pg=PA66&dq=interdisciplinaridade+na+escola&ots=H2y-pXw0Uj&sig=zKgfCAW-_0lpO5PA3eY3EegcTo&hl=en#v=onepage&q=interdisciplinaridade%20na%20escola&f=false. Acesso em: 4 maio 2019.

BRASIL. Ministério da Educação - MEC, Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **PDE: Plano de Desenvolvimento da Educação: SAEB: ensino médio: matrizes de referência, tópicos e descritores**. Brasília: MEC, SEB; Inep, 2008. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/saeb_matriz2.pdf. Acesso em: 3 maio 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **PDE: Plano de Desenvolvimento da Educação: SAEB: ensino médio: matrizes de referência, tópicos e descritores**. Brasília. 2011.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a formação inicial em nível superior. **Resolução Nº 2, de 1º de julho de 2015**. Brasília, 2015. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/agosto-2017-pdf/70431-res-cne-cp-002-03072015-pdf/file>. Acesso em: 10 out. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a Base, Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 28 abr. 2019.

CHAGAS, E. F. O método dialético de Marx: investigação e exposição crítica do objeto. **Revista de Filosofia**. Belo Horizonte, 2011, 38.120: 55-70. Disponível em: http://www.academia.edu/download/42615575/O_metodo_dialetico_em_Marx_-_investigacao_e_exposicao_critica_do_objeto.pdf. Acesso em: 15 abr. 2019.

EITERER, C. L.; MEDEIROS, Z. Recursos pedagógicos. *In*: OLIVEIRA, D. A.; DUARTE, A. M. C.; VIEIRA, L. M. F. **DICIONÁRIO: trabalho, profissão e condição docente**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010. CDROM.

FADEL, L. M. *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo, Pimenta Cultural. 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Coord. Universidade Aberta do Brasil - UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica - Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2019.

GONÇALVES, J. E. L. Os impactos das novas tecnologias nas empresas prestadoras de serviços. **RAE**, São Paulo, v. 34, n. 1, p. 663-681, jan/fev. 1994. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rae/v34n1/a08v34n1.pdf>. Acesso em: 3 maio 2019.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias - o novo ritmo da informação**. 8ª ed. Campinas, SP, Papirus, 2012.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. São Paulo, EPU, 1986.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo, Atlas, 2003.

MERCADO, L. P. L. Formação docente e novas tecnologias. **IV Congresso RIBIE**, Brasília, 1998. Disponível em: http://www.ufrgs.br/niee/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/210M.pdf. Acesso em: 21 abr. 2019.

MORAN, J. M. A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora. **Contrapontos**, Itajaí, v. 4, n. 2, p. 347-356, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/785>. Acesso em: 28 abr. 2019.

_____. A integração das tecnologias na educação. Campinas: **Papirus**, 2013, p. 89-90. Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/integracao.pdf. Acessado em jun. 2019.

MOZZATO, A. R.; GRZYBOVSKI, D. Análise de conteúdo como técnica de análise de dados qualitativos no campo da administração: potencial e desafios. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 15, n. 4, p. 731-747, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rac/v15n4/a10v15n4>. Acesso em: 1 maio 2019.

PORTO, C. M. Um olhar sobre a definição de cultura e de cultura científica. *In*: PORTO, C. M.; BROTAS, A. M. P.; BORTOLIERO, S. T. **Diálogos entre ciência e divulgação científica: leituras contemporâneas** [online]. Salvador: EDUFBA, 2011, p. 93-122. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/y7fvr/pdf/porto-9788523211813-06.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2019.

RUBIO, K. *et al.* **Ética e compromisso social nos estudos olímpicos**. 1ª ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

SANCHO, J. M. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre, Artmed, 2006.

SIGNORI, G.; GUIMARÃES, J. C. F. Gamificação como Método de Ensino Inovador. **International Journal on Active Learning**, 2016, v. 1. n. 1, p. 66-77. Disponível em <http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/ijoal/article/view/1294>. Acesso em: 2 maio 2019.

SOARES, M. Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNIVESP. **Conteúdo e Didática de Alfabetização**, p. 96-100, 2004. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2019.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, v. 23. n. 81, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935>. Acesso em: 16 abr. 2019.

SOLÉ, I. **Estratégias de Leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

SOUZA, Cleonice José de. **PLATAFORMAS DE APRENDIZAGEM: Sentidos construídos nos cursos de formação para docentes da educação básica em relação ao uso das novas tecnologias integradas ao processo de ensino e aprendizagem**. Londrina, 2016. Disponível em: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:1rNZa3UN3-sJ:https://s3.amazonaws.com/pgsskrotondissertacoes/66c9692a41da42698ba731ba108f6737.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br&client=firefox-b-d>. Acessado em: 20/06/2019.

TAKAHASHI, T. **Sociedade da informação no Brasil: livro verde**. Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), 2000. Disponível em: <http://livroaberto.ibict.br/handle/1/434>. Acesso em: 12 abr. 2019.

ANEXO

ANEXO A - Matriz de Referência de Língua Portuguesa: tópicos e seus descritores

Tópicos	Descritores	
Tópico I. Procedimentos de Leitura	Localizar informações explícitas em um texto.	D1
	Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.	D3
	Inferir uma informação implícita em um texto.	D4
	Identificar o tema de um texto.	D6
	Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato.	D14
Tópico II. Implicações do Suporte, Gênero e/ou Enunciador na compreensão do Texto	Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).	D5
	Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.	D12
Tópico III. Relação entre Textos	Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema, em função das condições em que ele foi produzido e daquelas em que será recebido.	D20
	Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.	D21
Tópico IV. Coerência e coesão no Processamento do Texto	Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.	D2
	Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa.	D10
	Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.	D11
	Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.	D15
	Identificar a tese de um texto.	D7
	Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la.	D8
	Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.	D9
Tópico V. Relações entre Recursos Expressivos e Efeitos de Sentido	Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados	D16
	Identificar o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações	D17
	Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão	D18
	Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.	D19
Tópico VI. Variação Linguística	Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto.	D13

Fonte: Adaptado de Brasil (2011).

APÊNDICES

APÊNDICE A – Transcrição da Entrevista 1

Nome: F. C. Coordenadora Pedagógica de Língua Portuguesa.

Formação: Licenciatura em Pedagogia, Especialização em Psicopedagogia e em Alfabetização (em andamento).

Duração: 4 minutos e 15 segundos.

Entrevistadora – Como a instituição encontrou a *Guten News*?

Coordenadora – Eu acredito que a indicação da *Guten News* foi feita pela diretora pedagógica junto com a coordenadora de Tecnologia Educacional. Quando eu retornei para a escola, a plataforma já estava no processo de implantação.

Entrevistadora – O que motivou sua implantação na escola?

Coordenadora – Foi a necessidade que a gente tem de oferecer mais textos às crianças, principalmente da esfera jornalística, e é difícil achar textos que tragam uma linguagem adequada às crianças. Além disso, a possibilidade que a plataforma dá de se trabalhar aspectos discursivos da língua, trabalhar aspectos notacionais e com textos atualizados e apropriados para as crianças.

Entrevistadora – Qual era a realidade antes da implantação da plataforma?

Coordenadora – Antes da implantação da plataforma, a gente tentava adaptar os textos, utilizando textos narrativos que são os mais fáceis de se trabalhar com as crianças. Quando a gente queria trabalhar algum texto jornalístico, por exemplo, tínhamos que ter o maior critério para separar uma notícia que, ao mesmo tempo, fosse interessante para as crianças e que tivesse uma linguagem adequada para elas. Então, a gente tinha uma limitação para trabalhar com os textos da esfera jornalística.

Entrevistadora – O que mudou após a implantação?

Coordenadora – A *Guten* suscita muito nas crianças essa curiosidade, essa vontade de ler mais. A gente percebe que as professoras gostam muito da ferramenta. A gente tem uma possibilidade de análise de dados muito boa que a *Guten* deu. As aulas tornam-se muito dinâmicas porque, como ela é gamificada, em que as crianças ganham moedas e troféus, então isso torna interessante para a aprendizagem delas.

Entrevistadora – Como foi a aceitação das professoras?

Coordenadora – As professoras adoram a plataforma. A aceitação foi muito fácil. Ela é uma ferramenta muito valiosa na sala de aula. A *Guten* traz os planejamentos prontos, sugestões de utilização. A gente não utiliza só em Língua Portuguesa, então sempre trabalhamos atualidades, os aspectos do texto, informações do texto, então as professoras adoram. É uma aliada em sala de aula.

APÊNDICE B - Transcrição da Entrevista 2

Nome: J. P. Professora. Formação: Licenciatura em Letras, Especialização em Gestão e Supervisão.

Entrevistadora – Para você, o que é a *Guten News*?

Professora – É uma plataforma que vem com o objetivo de desenvolver as habilidades leitoras dos alunos, proporcionando maior repertório, diferentes textos.

Entrevistadora – Ela é utilizada em outros momentos fora do momento escolar?

Professora – Sim, vai como tarefa de casa

Entrevistadora – Com que frequência na semana?

Professora – Ano passado nós enviávamos toda semana. Por exemplo, nós fazíamos as atividades em sala e enviávamos as atividades de pós leitura para casa. Esse ano a gente já começou, mas bem devagar.

Entrevistadora – Ela é utilizada em quais disciplinas?

Professora – Em todas as disciplinas, menos na matemática.

Entrevistadora – Você consegue nos dizer alguns temas da *Guten News* e em quais disciplinas foram utilizadas?

Professora – Utilizamos a matéria Os Indígenas na disciplina de História.

Entrevistadora – Como ocorre o processo de planejamento de uso da *Guten News*?

Professora – A professora que planeja a disciplina verifica o conteúdo que será abordado, verifica uma edição que é adequada para os alunos e depois ela planeja: determina as atividades que faremos em sala, verifica na plataforma as habilidades trabalhadas, descreve no planejamento o deverá ser abordado com os alunos durante as atividades e a leitura.

Entrevistadora - Como é abordada a leitura das matérias na plataforma?

Professora – Nessa aula de Ciências, durante a leitura, a gente fez as pré-leituras 1 e 2, que trabalharam os conhecimentos prévios dos alunos e, depois, eles partiram para o texto, em que a professora da sala fez a leitura inicial e, depois, pediu que eles fizessem a leitura compartilhada, onde eles destacaram as palavras e

as ideias mais importantes de cada parágrafo. Após o momento de leitura e discussão das ideias, nós fomos para as atividades de pós-leitura, de compreensão do texto, que trouxeram a ideia de preposição, conjunção, não com foco do que é pronome ou o termo em si, mas fez com que os alunos identificassem a função e o sentido do pronome dentro do texto.

Entrevistadora – Como é trabalhada a questão dos relatórios?

Professora – Esse ano nós ainda não começamos a analisar os relatórios, mas ano passado nós baixávamos os relatórios e a gente ia verificar quanto tempo de leitura o aluno passou, o que ele fez, o que não fez, qual foi a habilidade que ele alcançou ou qual ele não alcançou. Então, em cima do que ele não alcançou, a gente reforçava enviando mais atividades para casa.

Entrevistadora – Você considera as práticas com uso da plataforma *Guten News* inovadoras?

Professora – Eu acho. A plataforma *Guten News* trabalha várias habilidades de uma maneira interativa. O quiz é muito legal, a forma de associar a imagem com o texto é muito legal, então, isso para os alunos desperta o interesse maior, porque sai da figura do professor para algo que é mais próximo da realidade deles. Ela traz a linguística de forma contextualizada sem, ainda, trazer os conceitos que não são abordados no 4º ano.

Entrevistadora – Você acredita que ela contribui para o processo de ensino-aprendizagem?

Professora – Com certeza.

APÊNDICE C – Questionário Aplicado aos Alunos de 4º ano do Ensino Fundamental

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

Discente: Melissa Acácio

Curso: Pedagogia

Este questionário faz parte da pesquisa Tecnologia e Inovação Educacional: Contribuições da plataforma gamificada *Guten News* no processo de ensino-aprendizagem de alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, realizada como projeto de monografia da Universidade Estadual do Maranhão, tendo como objetivo saber como você faz uso da plataforma.

Questionário

1. Você tem acesso à internet em casa?
2. Por qual tipo de aparelho você costuma acessar a internet?
3. Você lê ao jornal?
4. Se sim, quando foi a última vez que você leu?
5. Você acessa notícias na internet ou algum jornal on-line? Qual?
6. Você gosta de jogos digitais? Se sim, quais jogos você mais gosta?
7. Para você, o que é a *Guten News*?
8. Você acessa a *Guten News* em casa ou somente na escola?
9. Você gosta das notícias que tem dentro da *Guten News*?
10. Dos textos lidos na Guten, de qual você gostou mais?

11. Você costuma ler várias matérias ou somente as que a professora pede?
12. Você gosta das atividades da *Guten News*?
13. O que você não gosta na *Guten News*?
14. Você prefere as aulas com uso da *Guten News* ou sem ela?