

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO  
CAMPUS ITAPECURU MIRIM  
CURSO DE LETRAS LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA  
DE LÍNGUA PORTUGUESA

**ANA KISSIA CARDOSO RODRIGUES**

**O USO DO SOFTWARE PANDA PORTUGUÊS COMO AUXÍLIO NO PROCESSO  
DE ENSINO-APRENDIZAGEM: um estudo de caso**

ITAPECURU MIRIM  
2024

**ANA KISSIA CARDOSO RODRIGUES**

**O USO DO SOFTWARE PANDA PORTUGUÊS COMO AUXÍLIO NO PROCESSO  
DE ENSINO-APRENDIZAGEM: um estudo de caso**

Monografia apresentada ao Curso de Letras Licenciatura em Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade Estadual do Maranhão para o grau de Licenciatura em Letras.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Claudiene Diniz da Silva.

ITAPECURU MIRIM  
2024

Rodrigues, Ana Kissia Cardoso

O uso do software Panda Português como auxílio no processo de ensino-aprendizagem: um estudo de caso. / Ana Kissia Cardoso Rodrigues. – Itapecuru Mirim, MA: UEMA, 2024.

TCC (Graduação em Letras Língua Portuguesa) - Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, Campus Itapecuru Mirim, 2024.

Orientador: Profa. Dr. Claudiene Diniz da Silva.

51 f.

1. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. 2. Gamificação. 3. Metodologias Ativas. I. Título.

CDU: 004:37.02

**ANA KISSIA CARDOSO RODRIGUES**

**O USO DO SOFTWARE PANDA PORTUGUÊS COMO AUXÍLIO NO PROCESSO  
DE ENSINO-APRENDIZAGEM: um estudo de caso**

Monografia apresentada ao Curso de  
Licenciatura em língua portuguesa e literatura  
de língua portuguesa da Universidade  
Estadual do Maranhão para o grau de  
licenciatura em Letras

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Claudiene Diniz da  
Silva.

Aprovada em:

*Claudiene Diniz da Silva*

---

Claudiene Diniz da Silva  
(Orientadora)

*Leandro de Assis Nascimento dos Santos*

---

Avaliador 1

*Ana Beatriz dos S. Leualibe*

---

Avaliador 2

Dedico a mim mesma, pela dedicação e compromisso dia a dia e a todos que de alguma forma contribuíram com a realização desta monografia.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradeço a Deus por ter a oportunidade de estudar todos os dias e por ter me sustentado em cada dia de batalha acadêmica.

A minha família que esteve do meu lado por todo esse tempo e especialmente a minha mãe Ana Amélia Cardoso, por ter me apoiado desde o primeiro dia de ingresso na universidade e por ter guiado a meus irmãos e a mim no caminho dos estudos.

Aos meus amigos e colegas por terem me apoiado e terem me motivado por meio de palavras positivas, em especial ao meu melhor amigo, Maurício Silva, por se fazer presente em muitos momentos da construção desta monografia.

A minha orientadora, Professora Dra. Claudiene Diniz, por ter me conduzido de maneira clara e objetiva para a concretização desta pesquisa e por ter acreditado em mim.

Aos meus colegas de curso por ter compartilhado comigo momentos que ajudaram a diminuir o peso da rotina acadêmica, em especial a Elandia Albuquerque pela companhia, pelos desabafos e pelas alegrias ao decorrer de muitas etapas acadêmicas.

## RESUMO

Este trabalho tem como temática central a inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC's, em sala de aula. Para tanto, tem como objetivo demonstrar o uso do aplicativo Panda Português como ferramenta pedagógica para aulas de língua portuguesa, aplicando os princípios e metodologias ativas de gamificação. Tal estudo se mostra necessário em decorrência do grande desenvolvimento social desencadeado pela Revolução Tecnológica ocorrida no século XX, ao qual foi a responsável pelas mudanças nos meios comunicativos, incluindo as modificações dentro do campo educacional, ao qual o aluno passou a ocupar uma posição ativa na construção do seu próprio aprendizado. Para desenvolver esta pesquisa, utilizou-se os autores Alves, Minho e Diniz (2014), Andrade e Monteiro (2020), Bacich e Moran (2018), Conceição (2022), Côrrea (2003), Costa, Duqueviz e Pedroza (2015), Dantas (2022), Lopes (2019) e entre outros. Para a definição do termo Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, o teórico Soares et al (2015) foi essencial nesta pesquisa. Além do mais, trabalhou-se os conceitos gamificação proposto por Paz e Metodologias Ativas de Bacich e Moura (2018). A metodologia usada consistiu na aplicação de uma sequência didática, no qual foram trabalhados os princípios de gamificação de forma prática utilizando o aplicativo Panda Português como auxílio no desenvolvimento das aulas, sendo assim, no último encontro desta sequência didática, foi aplicado um questionário ao qual destinava-se em conhecer a experiência vivenciada pelos alunos, durante esses dias de pesquisa. Nossos dados mostram que a inserção do software Panda Português como auxílio pedagógico é um meio que traz pontos positivos da sua utilização, como: a facilidade de aprendizagem autonomia gerada no aluno em tempo de estudo. Com isso, podemos afirmar que implementar softwares educativos no ensino em prol de um maior desenvolvimento pedagógico é uma forma interessante de impulsionar o ensino de estudantes deste cenário atual, visto que a forma de aprendizagem evidenciada atualmente não condiz com aquela empregada a 10 anos atrás.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação; Gamificação; Metodologias Ativas.

## **ABSTRACT**

This assignment has as its central theme the insertion of Digital Information and Communication Technologies - TDICs, in the classroom. To this end, it aims to demonstrate the use of the Panda Portuguese application as a pedagogical tool for Portuguese language classes, applying active gamification principles and methodologies. Such a study is necessary due to the great social development triggered by the Technological Revolution that occurred in the 20th century, which was responsible for changes in communicative means, including changes within the educational field, in which the student began to occupy an active position in the construction of your own learning. To develop this research, we used the authors Alves, Minho and Diniz (2014), Andrade and Monteiro (2020), Bachich and Moran (2018), Conceição (2022), Côrrea (2003), Costa, Duqueviz and Pedroza (2015), Dantas (2022), Lopes (2019) and among others. To define the term Digital Information and Communication Technologies, theorist Soares et al (2015) was essential in this research. Furthermore, we worked on the gamification concepts proposed by Paz and Active Methodologies by Bacich and Moura (2018). The methodology used consisted of applying a didactic sequence, in which the principles of gamification were worked on in a practical way using the Panda Portuguese application as an aid in the development of classes, therefore, in the last meeting of this didactic sequence, a questionnaire was applied to which The aim was to learn about the students' experiences during these days of research. Our data shows that the inclusion of the Panda Portuguese software as a teaching aid is a means that brings positive points to its use, such as: ease of learning autonomy generated in the student during study time. With this, we can say that implementing educational software in teaching in favor of greater pedagogical development is an interesting way of boosting the teaching of students in this current scenario, since the form of learning currently demonstrated is not consistent with that used 10 years ago.

**KEYWORDS:** Digital Information and Communication Technologies; Gamification; Actives Methodologies.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Informação do App Panda Português.....	28
Figura 2 - Interface do App Panda Português.....	28
Figura 3 - Questão, sobre acentuação gráfica, retirada do aplicativo.....	29
Figura 4 - Questão, sobre reescritura, retirada do aplicativo.....	29

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Distribuição quantitativa sobre o uso do App Panda Português.....	31
Gráfico 2 –Distribuição quantitativa sobre experiências anteriores com softwares educacionais.....	32
Gráfico 3 –Distribuição quantitativa sobre as impressões do App Panda Português...	33
Gráfico 4 –Distribuição quantitativa sobre o impacto do App Panda Português.....	35

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC's). 13</b>	<b>13</b>
<b>2.1 O uso de tecnologia em sala de aula.....</b>	<b>15</b>
<b>3 METODOLOGIAS ATIVAS.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Gamificação.....</b>	<b>22</b>
<b>4 METODOLOGIA DA PESQUISA.....</b>	<b>25</b>
<b>4.1 Aplicativo Panda Português.....</b>	<b>27</b>
<b>5 ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>30</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>38</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>41</b>
<b>APÊNDICE A – Apresentação do aplicativo Panda Português.....</b>	<b>45</b>
<b>APÊNDICE B – Revisão do tópico “Acentuação gráfica “e formação dos grupos.....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE C – Realização da dinâmica.....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE D – Ministração da aula sobre “Tonicidade”.....</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE E – Ministração da aula sobre “Acentuação gráfica”.....</b>	<b>47</b>
<b>APÊNDICE F – Sequência didática.....</b>	<b>48</b>
<b>APÊNDICE G – Questionário para a coleta de informações sobre a experiência dos alunos.....</b>	<b>51</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Dentro do atual cenário, é inevitável reconhecer que com o advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's), novos meios de interação surgiram afim de ampliar novos horizontes, em diversas áreas. As TDIC's assumem um papel de extrema importância no mundo ao qual pertencemos e isso faz com que as formas de comunicação sejam influenciadas diretamente, inclusive, dentro do setor educacional.

Para um maior avanço na educação, desencadeado pela tecnologia, faz-se necessário que o professor enxergue as TDIC's como um grande auxílio pedagógico em suas aulas e aos poucos esqueça a ideia de que o ensino precisa ser algo puramente livresco e tradicional.

Frequentemente, dentro das escolas, a Língua Portuguesa é considerada uma matéria fatigante ao ser comparada com outras matérias, e isto decorre do fato da norma culta distinguir-se da linguagem comumente utilizada nos meios de comunicação. Uma alternativa plausível para amenizar esse fato consiste na utilização de softwares que auxiliem na ministração das aulas.

Utilizar softwares específicos para o ensino da língua portuguesa consiste um meio eficaz para a superação dos desafios encontrados, já que esses aplicativos focalizam em tópicos pontuais da língua materna. A exemplo, o software Panda Português que oferece em forma de quiz assuntos desde os mais simples aos mais avançados.

No entanto, vale ressaltar que embora a geração atual de estudantes seja considerada nativa digital, há um grande desafio por parte dos docentes na inserção de tecnologias digitais. Isto porque há uma infinidade de opções no uso das TDIC's e o professor precisa determinar qual a melhor escolha para se trabalhar.

Em decorrência da Revolução Tecnológica, na educação, diversos desafios na prática docente surgiram, como: a falta de conhecimento no manuseio de determinadas tecnologias digitais, bem como a falta de produtos tecnológicos digitais voltados prioritariamente à educação. E isso somente irá deixar de ser obstáculo a partir do momento que os docentes se aperfeiçoarem, buscarem informações e traçarem critérios rigorosos na seleção de objetos auxiliares para o ensino mais dinâmico e conseqüentemente menos monótono, inserindo assim, as tecnologias digitais ao seu favor.

As dificuldades encontradas no ensino de língua portuguesa, atualmente, podem ser oriundas da desconexão de tecnologias aplicadas ao ensino, já que os meios e instrumentos utilizados em sala devem pertencer intrinsecamente à realidade da geração atual.

A existência de materiais voltados a desmistificar a inserção de tecnologias digitais em sala de aula se faz necessário. Quando falamos em desmistificação não estamos focalizando apenas a definição de nomenclaturas teóricas, mas sim em contribuir com a exposição de resultados comprovados provenientes da utilização dessas TDIC's em sala de aula.

Contudo, esta pesquisa se justifica pela escassez de materiais voltados diretamente a inserção de softwares específicos que auxiliem no ensino público, onde os desafios encontrados são ainda maiores. O software Panda Português trata-se de uma plataforma completa e de fácil manuseio para estudantes de língua portuguesa, visto que ele oferece questões comentadas sobre gramática normativa além de questões de interpretações de texto. Sua inserção no ensino contribui para o ensino de maneira gamificada e dinâmica.

Mediante o contexto de investigação, esta monografia se embasará no seguinte questionamento: Como o uso do software Panda Português pode contribuir para o ensino de gramática?

Para responder o problema de pesquisa supracitado, foi eleito como objetivo geral: demonstrar o uso do aplicativo Panda como ferramenta pedagógica para aulas de língua portuguesa, aplicando os princípios da metodologia ativa de gamificação. Como objetivos específicos, temos: fazer revisão de literatura sobre metodologias ativas, em especial sobre o método de gamificação; apresentar a relação da tecnologia com ensino de língua portuguesa focando no aplicativo Panda e analisar o uso do aplicativo Panda em uma turma de segundo ano do ensino médio.

Esta monografia está dividida nas seguintes seções: As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação e o uso de tecnologia em sala de aula; As Metodologias Ativas e Gamificação; a Metodologia onde será trabalhado o percurso utilizado para se alcançar os objetivos e a especificação do aplicativo Panda; a análise de dados que contará com as informações obtidas e, por fim a conclusão. Além disso, também constarão as referências e os anexos.

## 2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC's)

As inovações tecnológicas adentraram o século atual de uma forma tão fortificada que modificaram muitas formas de comunicação. Elas advieram da Revolução Tecnológica ocorrida desde o século XX até os dias atuais. Por conta dessas mudanças, nos meios de comunicação, desencadeadas pela “explosão digital”, o termo Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação passou a ganhar destaque.

No entanto, antes de definir este conceito, definiremos primeiro o termo tecnologia, para que assim se tenha uma visão mais “cronológica” da usualidade dos termos.

Geralmente, quando se menciona o termo tecnologia, há a associação dessa palavra a utensílios altamente desenvolvidos, como: tablets, notebooks e smartphones. No entanto, ao nos referirmos à tecnologia, vale sublinhar que a sua existência, na verdade, acompanha a evolução da humanidade, e vale dizer ainda que intrinsecamente à história e durante séculos, estes aparelhos sequer existiram.

Na literatura, há uma certa confusão entre os termos tecnologia e técnica, justamente por possuírem a mesma raiz etimológica. No entanto, compreenderemos que técnica do grego *techné* significa arte e engloba atividades práticas que vão desde a criação de leis, a aptidão em contar e medir, a arte feita pelo artesão, a atividade realizada pelo médico e as artes plásticas, que de fato é a maior tecnicidade humana.

Já a palavra tecnologia é formada pela união dos termos *techné* mais o sufixo *logos* (razão), o que vai diferenciá-la de técnica é que agora além do saber fazer, será utilizado a ciência e o raciocínio. Ou seja, a tecnologia é uma maneira de aperfeiçoar a técnica a fim de que contribua para o desenvolvimento humano.

De acordo com Corrêa (2003, p.47),

A Tecnologia [...] irá ampliar a possibilidade de produção de novos conhecimentos científicos. Na tecnologia, vista como um conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam a um determinado setor da sociedade de efetiva transformação do real. A tecnologia é a afirmação prática de desejo de controle subjacente ao fazer ciência e pressupõe ação e transformação. Ela é plena de ciência, mas é também técnica.

Ou seja, a tecnologia não deixa de ser uma técnica, porém de uma maneira mais aprofundada, pois se embasa no saber científico.

Com tanto desenvolvimento social, a tecnologia ocupa uma posição de grande importância em nossas vidas, atualmente, e as TDIC's passaram a mudar

muitas formas de comunicação e até mesmo de aprender, influenciando diretamente no sistema educacional.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's) podem ser compreendidas como um encadeamento de bases tecnológicas, ao qual, por meio de vários indivíduos que integram ambientes pertencentes a uma rede, possibilitam a ampliação de ações e possibilidades advindas dos meios tecnológicos. (Soares et al., 2015, p.3)

Dessa forma, é entendível que esse encadeamento se integra como ferramentas capazes de auxiliar o ser humano em diversas atividades e servindo a eles como instrumento extensor capaz de facilitar ainda mais a comunicação entre os indivíduos por meio da rede.

Essas ferramentas imergiram em nossa sociedade transformando o modo de se relacionar entre os indivíduos e isso tem sido modificado em muitas práticas sociais como a comunicação, a organização, a socialização e a aprendizagem. (Costa; Duqueviz; Pedroza, 2015)

Cabe destacar que a comunicação e a socialização foram práticas sociais que mais sofreram influência da imersão dessas ferramentas na contemporaneidade, visto que possibilitou a quebra de barreiras existentes entre diferentes ambientes, como a própria distância, facilitando ainda mais o processo de comunicação entre os indivíduos.

Pode-se notar que, atualmente, a sociedade move-se pelos meios digitais sem nem refletir tanto sua presença no dia a dia, seja ao assistir novelas/jornais, por meio da televisão/smartphones/ tablets, seja ao ler um livro online pelo Kindle, por exemplo. São práticas sociais aos quais nota-se a grande influência que as Tecnologias digitais assumem em nosso atual cenário.

Segundo Costa, Duqueviz e Pedroza (2015, p.605),

Na contemporaneidade, as TDICs são instrumentos situados na história e na cultura da sociedade, ao menos nas sociedades que introduziram, se apropriaram e se organizaram ao redor das tecnologias digitais para realizar suas atividades produtivas.

Encontrar uma sociedade que não utilize Tecnologias Digitais nos dias atuais, tornou-se algo complexo, visto que sua implementação invadiu o mundo contemporâneo de tal forma que os que não se encaixam nessa nova estrutura vivenciada, tornaram-se segregados digital-tecnologicamente.

Pensar atualmente em desenvolvimento social desvinculado de Tecnologias Digitais converte-se algo intangível, visto que elas preencheram os meios comunicativos e se tornaram um mecanismo extensor ao homem, servindo como ferramenta até mesmo no âmbito educacional.

A importância das Tecnologias Digitais já se torna tão privilegiada, que dentre as dez competências da Educação Básica, a BNCC traz como quinta competência:

5. 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 autonomia vida pessoal e coletiva (BNCC, p.7).

Assim dizendo, as tecnologias digitais precisam estar presentes nos meios sociais, de maneira que seja utilizada de forma reflexiva e crítica, para que assim seu uso tenha uma produtividade maior voltada ao desenvolvimento social.

Destaca-se ainda que a tecnologia por acompanhar o desenvolvimento da humanidade, ocupou diferentes espaços, e por isso, tornou-se imprescindível reconhecer a grande importância da tecnologia em nossas vidas, especialmente na educação, pois sabe-se que esta, enquanto instituição social, responsabiliza-se pelo molde na sociedade.

## **2.1 O uso de tecnologia em sala de aula**

Mesmo inseridos em um mundo altamente tecnológico, trabalhar a tecnologia digital dentro de sala de aula abrange desafios consideravelmente grandes, em decorrência de muitos fatores, como: a falta de tecnologias digitais voltadas especificamente ao ensino, ou ainda a falta de conhecimentos de muitos professores e alunos no manuseamento das tecnologias digitais que existem. Pensando nisso, faz-se necessário discutir o uso da tecnologia no âmbito educacional.

Para Reis (2010, p.5-6),

A expressão “Tecnologia na Educação” abrange a informática, mas não se restringe a ela. Inclui também o uso da televisão, vídeo, rádio e até mesmo cinema na promoção da educação. Entende-se tecnologias como sendo o resultado da fusão entre ciência e técnica. O conceito de tecnologia educacional pode ser enunciado como o conjunto de procedimentos (técnicas) que visam facilitar os processos de ensino e aprendizagem com a utilização de meios (instrumentais, simbólicos ou organizadores) e suas consequentes transformações culturais.

Como já mencionado, tecnologia não se resume em um termo destinado somente a itens tecnológicos, já que ela será o aperfeiçoamento de técnica através do saber englobado a um viés racional.

Ou seja, de nada adianta utilizarmos um computador em uma sala de aula, se a partir disso não conseguiremos atingir nosso objetivo metodológico. Em outras linhas, mesmo havendo a presença de uma tecnologia em sala de aula, o professor precisa saber conduzir o aluno para alcançar o objetivo almejado.

Segundo Barba e Capella (2012, p.60),

[...] o papel da tecnologia em sala de aula é servir de apoio ao novo paradigma, isto é, o papel da tecnologia deve ser ajudar os alunos a aprenderem por si próprios (com a orientação, evidentemente, dos professores. A tecnologia não deve servir de apoio à velha pedagogia das lições/aulas com professor. De fato, quando os professores utilizam o velho paradigma explicativo, agregar a tecnologia mais atrapalha do que ajuda.

Vale pôr em evidência que em sala de aula, uma tecnologia torna-se de fato tecnologia educacional, se em sua aplicação estiverem inseridas novas formas de aprender, pois se ela apenas utilizar o velho modo, ela será ineficaz. A utilização de tecnologia no ensino possibilita ao aluno o contato com um ambiente mais aprimorado de informações, visto que amplia a bancada de materiais ofertados ao indivíduo.

Além do mais, vale dizer que projetar no atual estudante a realidade imposta pelo meio tecnológico, auxilia-o a absorver de maneira mais facilitada o que está sendo-lhes passado, já que a tecnologia faz parte pontualmente do seu cotidiano.

Considerando que o aluno precisa estar inserido em um ambiente escolar que seja “espelho” da realidade que vivencia, o meio de perpassar o conteúdo precisa estar voltado à forma mais condizente com que o aluno tem mais familiaridade. Ou seja, o professor precisa alinhar um método em que o aprender do aluno sem mais priorizado do que o ensinar.

É praticamente inviável desvincular educação de tecnologia atualmente, pois reconhece-se o quão a base de estudantes vem fortificada, imbuído de experiências tecnológicas vivenciadas pelos próprios alunos.

No entanto, no que concerne à implantação de tecnologia em sala de aula, nota-se uma grande dificuldade na utilização dentro da escola, são fatores que podem ser respondidos pela desigualdade de acesso, pela falta de investimento nas escolas

voltado especificamente a essas tecnologias, ou ainda a falta de uma boa preparação dos docentes no manuseio de tecnologias.

Esse último fator geralmente interfere no efetivo uso de tecnologias em sala de aula, visto que muitos docentes não tiveram em sua base acadêmica o devido preparo.

Em torno desse exposto, evidencia-se a importância de repensar que para se ter uma boa implementação das tecnologias em sala de aula, não basta apenas as escolas serem ocupadas por alunos ditos como “nativos digitais”, se os próprios preceptores (que estão à frente) não tiverem um certo domínio no manuseio.

A imprescindibilidade da conciliação entre tecnologia e educação, nos dias atuais, inseriu o professor em um viés mais amplo de desdobramento, visto que cabe, prioritariamente, ao docente a análise e a escolha de quais meios tecnológicos utilizar, em sala de aula, afim de que não fuja do objetivo maior educacional.

Essa análise e escolha são pautadas dentro de uma lista de possibilidades na inserção da TDIC no ensino. Possibilidades essas que vai desde a utilização de instrumentos físicos tecnológicos, como celulares (meios mais usuais entre os indivíduos), como a utilização de instrumentos virtuais (como aplicativos educativos, a exemplo, o software Panda Português).

Para Leite (2021, p.15),

[...] É dever do professor atualizar-se e capacitar-se para acompanhar o progresso tecnológico, para que possa desempenhar o seu papel de educador com excelência e segurança. Tendo em vista, que é função do educador mediar e facilitar o conhecimento, como também é seu dever orientar e conscientizar os alunos para o uso seguro da internet e mídias digitais [...]

De tal forma, entende-se que empregar tecnologia na educação renova e abre mais possibilidades na criação de novas abordagens de ensino, pois o sistema educacional situa-se em um contexto em que o perfil do aluno se respalda em volta de práticas tecnológicas. Desta forma, todo o ambiente escolar acaba sendo influenciado por tais implementações.

Prestigia-se a importância do uso das TDIC's dentro da escola, pois sua utilização possibilita a manipulação de informações de modo não linear. Desta maneira, os alunos podem estabelecer conexões tanto entre suas dimensões quanto em seus conteúdos curriculares. O manuseio de redes de comunicação, de recursos multimídia e a aplicação de tecnologias afim do desenvolvimento de habilidades

humanas oferecem à escola diferentes formas de representar e compreender o pensamento. (SANTOS, 2013).

Utilizar as TDIC's em sala de aula não significa a substituição de um professor nas ministrações de aulas, mas a sua conciliação como ferramenta afim de atingir o objetivo pedagógico.

Muito se tem falado da importância do uso das tecnologias em sala de aula, mas o processo na realidade difere bastante da teoria, em muitos ambientes escolares. Fato este decorrente da falta da efetiva implantação nas escolas, pois na educação brasileira ainda faltam muitos recursos.

Mesmo cientes de tal problemática, faz-se necessário que as instituições de ensino focalizem em ofertar a educação de maneira engajada com as práticas e materiais tecnológicos, para que o avanço aconteça no intelectual dos alunos e reflita no desenvolvimento da sociedade mais autônoma e desenvolvida. Apresentadas as definições de tecnologias, de TIDC's e os principais desafios para o uso delas como ferramentas pedagógicas, passaremos para a explanação sobre metodologias de ensino que adotam a tecnologia nesse processo.

### 3 METODOLOGIAS ATIVAS

À medida que a sociedade passa pelo processo de evolução tecnológica, certos campos de atuação exigem avanço para, dessa forma, conseguir acompanhar seu desenvolvimento. Um desses campos, extremamente ligado ao sistema social é a educação, que por ser o reflexo da população, se reinventa constantemente.

Ao decorrer deste percurso de desenvolvimento inovador, aulas que eram embasadas somente em livros didáticos passaram a dar espaços para novas formas de abordagem respaldadas no perfil do estudante da era da informação.

Dentro desse contexto, mecanismos, que eram considerados exteriores a área educacional, advieram como forma de complemento e ganharam mais visibilidade em prol do adquirir conhecimento, como os jogos.

Em decorrência disso, o ensino pautado como tradicional torna-se uma alternativa obsoleta, visto que não contempla a forma de aprendizado empregado nos dias atuais. Desta maneira, faz-se necessário a criação e o desenvolvimento de um sistema que capacite o docente e prepare o aluno para uma grande atuação no mundo ao qual estão imersos.

Uma das alternativas plausíveis para o avanço educacional, no atual cenário, é a implementação das metodologias ativas da educação, que consiste em estratégias capazes de transformar o aluno em aprendizes autônomos em busca de um aprendizado respaldado por sua própria autonomia de construir o saber.

As metodologias ativas se inserem no ensino, possibilitando meios para o tornar o principal responsável por seu processo de conhecimento, de forma que assuma uma posição ativa no desenvolvimento de autoaprendizagem. Por conseguinte, tem-se o professor visto como facilitador desse processo de construção, que a partir desse momento, ele deixa de ser visto, unicamente, como detentor do saber e passa a atuar como mediador.

Assim como afirmam Bacich e Moran (2018, p.41),

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. As metodologias ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos de ensino híbrido, com muitas possíveis combinações.

Dessa forma, é entendível que as metodologias ativas visam defrontar o ensino tradicional, por meio da inserção do estudante no centro do processo educativo, e o deslocamento do professor da posição de “dono do saber” para transmissor de conhecimentos.

Como já citado, as metodologias ativas se configuram como estratégias que contribuem para um ensino mais participativo e engajado e por isso, ela se divide em modalidades, para contemplar de forma mais abrangente o sistema educacional, sendo elas: o Ensino Híbrido, a Sala de Aula Invertida, a Aprendizagem Baseada em Problemas, a Aprendizagem entre Pares e a Gamificação.

Em decorrência do impacto digital sofrido nas últimas décadas, o ensino passou por mudanças que favoreceram seu desenvolvimento, e a modalidade de ensino híbrido passou a ocupar de forma mais pontual parte das escolas, principalmente no período pandêmico da covid-19.

De acordo com Conceição e Brozeguim (2022, p.12),

O ensino híbrido pode ser considerado como uma mescla entre elementos do ensino formal tradicional e elementos trazidos do universo tecnológico virtual. Assim, os alunos alternam momentos em que realizam atividades presencialmente, sob a tutoria e a orientação de um professor, e momentos em que podem realizar suas atividades por meio do uso do ambiente virtual.

Nesse sentido, pode-se observar que o ensino híbrido possibilita ao aluno o desenvolvimento da habilidade de autonomia, já que por meio da mescla do sistema presencial e do sistema virtual, ao mesmo tempo, ele pode construir seus próprios horários e escolher o lugar para usufruir do que está sendo lhe disposto.

Além do mais, é importante destacar que a modalidade de ensino híbrido contribui para a superação de velhos paradigmas advindos do ensino tradicional, como o educador visto como figura central e o único dotado de conhecimento.

Sobre as contribuições do ensino híbrido para o discente, Andrade e Monteiro (2020, p. 3) afirmam que,

[...] A hibridização de ensino... aparta o aluno da inércia, da posição de ouvinte passivo, como ocorre em aulas tradicionais expositivas, para posição de aluno protagonista do seu aprendizado que o envolve em atividades complexas e desafiadoras motivando-o a participar da construção do seu conhecimento de forma ativa, ora interagindo com outros alunos, ora individualmente.

Um outro tipo de metodologia ativa resume-se na sala de aula invertida, que consiste em fazer com que o aluno tenha acesso antecipado ao conteúdo e por

meio disso, é possível criar uma interação entre o aluno e o conteúdo que será trabalhado posteriormente em sala de aula.

Esse tipo de metodologia capacita-se em fazer com que o espaço da sala de aula seja reservado para aprofundamentos e debates sobre o tema com os outros estudantes e faz com que o aluno se torne independente na construção do conhecimento, já que as atividades relacionadas ao assunto serão desenvolvidas na própria sala de aula sob a tutela de um professor.

A vantagem desse tipo de metodologia consiste na inversão de ambientes, o que antes era passado pelo professor em sala de aula, o aluno tem acesso da sua própria casa, por meio de videoaulas ou materiais disponibilizados, e as atividades que antes eram passadas para resolver “como dever de casa” são resolvidas dentro de sala de aula.

A Aprendizagem Baseada em Problemas pode ser considerada aquela em que o professor desafia o aluno, por meio do enlace de problemas reais do cotidiano com a atenção do discente. Nessa modalidade de ensino, os discentes são desafiados a trabalharem e a exporem seus conhecimentos preliminares sobre determinado problema.

Por meio da exposição desses conhecimentos preliminares, o aluno aprofunda seu conhecimento e, por meio disso, desenvolve habilidades que enseje em sua independência intelectual e se torne detentor de um pensamento mais crítico.

Segundo Lopes et al (2019, p. 49),

A Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) é uma estratégia instrucional que se organiza ao redor da investigação de problemas do mundo real. Estudantes e professores se envolvem em analisar, entender e propor situações para situações cuidadosamente desenhadas de modo a garantir ao aprendiz a aquisição de determinadas competências previstas no currículo escolar.

Ou seja, por meio da Aprendizagem Baseada em Problemas, o aluno desenvolve mecanismos que o ajuda a resolver problemas práticos de sua realidade, pois os conhecimentos que foram adquiridos podem ser aplicados dentro de sala de aula ou em outros ambientes externos à realidade educacional.

A Aprendizagem entre Pares destina-se fazer com que o aluno construa o aprendizado de maneira integrada a um grupo e, por meio desse grupo de estudantes, seja possível promover debates e interações mais engajada afim de que aflore a

independência dos mesmos e os tornem seres mais motivados no espaço onde se encontram.

Ressalta-se que essa independência ao qual o aluno adquire, ao decorrer da aprendizagem entre pares, vai fomentando no aluno a capacidade de debater sobre qualquer temática que lhes seja direcionada em seu dia a dia, em sala de aula.

Por fim, tem-se a metodologia ativa denominada gamificação, ao qual será trabalhada em um subtópico para facilitar o entendimento e aprofundamento de seu conceito.

### **3.1 Gamificação**

É irremissível considerar que por meio da revolução tecnológica, setores como a educação precisaram passar por mudanças que culminaram em seu desenvolvimento e flexibilidade para contemplar a atual geração de estudantes.

Os jogos, difundidos em vários setores lúdicos, passaram a ganhar destaque na educação e novas metodologias de ensino surgiram afim de combinar educação e estratégias prazenteiras, com foco obviamente na construção do aprendizado, utilizando para isso, a motivação.

Em meio a este universo de jogos, surgiu o termo gamificação ao qual foi criado por Nick Pelling, um desenvolvedor de jogos eletrônicos que atribuiu a este termo o conceito de um conjunto de práticas que desenvolviam interface com base em princípios de jogabilidade, ou seja, utilização de jogos ou técnicas de jogos em contextos que necessariamente, não fazem parte de jogos. (Paz, 2018).

É importante diferenciar gamificação de game, pois embora tenham similaridade, são conceitos que se diferem, a depender do contexto que estão inseridos.

Os games são baseados em objetivos voltados especificamente para a concretização do jogo, sem trabalhar a motivação dos jogadores desvinculando da realidade do mundo concreto. Já na gamificação, o objetivo maior é motivar o aluno, por meio da interface dinâmica.

A gamificação, dentro de um contexto educacional, responsabiliza-se por auxiliar no aumento da motivação dos alunos, principalmente em relação a atividade que estão realizando. No entanto, a gamificação carrega em si a função de utilizar de

princípios que auxiliam no progresso do conteúdo. Ou seja, seu foco visa utilizar de técnicas sólidas e o aprendizado se torna uma consequência desta experiência.

Como já citado, a gamificação auxilia no aumento da motivação dos alunos. Isso ocorre pelo fato dela se embasar em princípios que engajam os discentes e os tornam aprendizes mais ligados ao processo de aprendizagem.

De acordo com Basarello (2016), esses princípios se dividem em quatro, sendo eles: o embasamento em jogos, as mecânicas, a estética e o pensamento como em jogos.

Segundo o mesmo autor, o embasamento em jogos transforma-se em uma sistemática ao qual pode-se criar um ambiente, em que os envolvidos possam diretamente, investir cognição e tempo. O envolvimento desses indivíduos reflete positivamente no engajamento por meio de desafios definidos de forma prévia por regras. Tornando-se possível desta maneira a obtenção de feedbacks responsáveis por culminar reações acerca da obtenção de conhecimento.

As mecânicas são definidas como o conjunto de regras que irão reger o processo de gamificação, elas são responsáveis por auxiliar no processo de engajamentos advindos dos desafios estabelecidos pela experiência gamificada.

A estética contempla a forma de olhar e sentir proporcionadas pela experiência, sendo estes dois: elementos essenciais no processo de gamificação. Ela engloba o meio como a experiência será captada esteticamente por quem está inserido no processo. (Basarello, 2016, p.27)

E por fim, tem-se o pensamento como em um jogo, este princípio é considerado o mais importante, em decorrência de trazer a principal ideia de gamificação. Resume-se na transformação de uma atividade monótona em uma atividade instigadora, por meio da aplicação de técnicas, como: a cooperação, a exploração e a competição entre os indivíduos.

Apresentados os princípios de gamificação, é importante que se diferencie o conceito de gamificação do conceito de jogos sérios. Uma vez que, a gamificação utiliza de elementos pontuais advindos de jogos que podem reproduzir os mesmos benefícios que um jogo, mas não utilizando necessariamente um jogo para isso.

A diferença entre os dois termos, segundo Dantas, et al (2022), é que a gamificação utiliza de mecanismos e estruturas que fazem parte dos jogos sérios para, dessa forma, criar um ensino de maneira gamificada. (p.57). Enquanto os jogos sérios

são jogos que possuem sua estrutura assim como jogo de entretenimento, mas a sua aplicação focaliza diretamente o processo de ensino e aprendizagem. (p.58)

Ou seja, trabalhar com tecnologia em sala de aula ao favor educacional, não significa trabalhar qualquer mecanismo lúdico, somente para distrair a atenção do aluno, mas saber diferenciar as definições corretas e implementar aquela que esteja relacionada ao objetivo maior da educação.

Em um contexto tão atual quanto a este que vivenciamos, no qual as mídias sociais estão tomando conta de todos os setores, faz-se necessário que a gamificação frequente de maneira mais pontual as escolas, pois o perfil do estudante que ocupa a escola, hoje em dia diferencia-se de um estudante de vinte anos atrás.

Além do mais, os professores precisam se adaptar a essas mudanças e insiram a gamificação em prol de uma maior construção do conhecimento em sala de aula.

Nesse capítulo, explicitamos sobre metodologias ativas, com foco na gamificação, tendo em vista o objetivo do nosso estudo. A seguir, apresentaremos a metodologia da pesquisa, como também informações sobre o aplicativo que norteou esse estudo.

#### 4 METODOLOGIA DA PESQUISA

Para a concretização dos objetivos desta pesquisa, buscou-se segmentá-la em pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo e para tanto, optou-se pela busca de conceitos em artigos, teses, bem como na escolha de alguns nomes renomados referentes a definições de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

De acordo com Lakatos (2017, p.54),

A pesquisa bibliográfica é um tipo específico de produção científica: é feita com base em textos, como livros, artigos científicos, ensaios críticos, dicionários, enciclopédias, jornais, revistas, resenhas, resumos. Hoje, predomina entendimento de que artigos científicos constituem o foco primeiro dos pesquisadores, porque é neles que se pode concentrar conhecimento científico atualizado, de ponta.

Com a bancada de informações disponíveis no meio virtual, o acesso a documentos respaldados por conhecimentos científicos se torna mais facilitado e isso exige na produção de novos materiais, um embasamento aperfeiçoado advindo de uma estrutura fortificada de conhecimentos.

Segmentar o estudo em pesquisa bibliográfica é o que dar credibilidade e embasa a pesquisa por meio do pensamento de vários autores e transfere ao leitor a possibilidade de autonomia de leitura, ou seja, a construção do próprio entendimento acerca do tema.

Além da pesquisa bibliográfica, foi adotado como procedimento para coleta de dados, a pesquisa de campo. De acordo com Almeida e Leite (2016), a pesquisa de campo é determinada pela busca de dados que estão diretamente ligados ao universo de estudo, levando em conta que a fonte de dados é até então desconhecida”.

Ou seja, por precisar colher informações almejadas desencadeadas por uma observação direta através de visita ao local previamente eleito, a pesquisa de campo se encaixa bem ao objetivo proposto.

A pesquisa foi realizada na Escola Pública Estadual Professor Newton Neves, a citada instituição existe em nosso município há mais de 40 anos e durante a vigência da pesquisa, contava com 1110 alunos matriculados e frequentes – contabilizando todos os turnos.

Referente a estrutura escolar, ela é dividida em trinta e um compartimentos, sendo, portanto: doze salas de aula, 1 biblioteca, um auditório, uma sala de música,

uma cantina, uma diretoria, uma coordenação, uma sala destinada aos professores, um laboratório de ciências, uma secretaria, duas salas de Atendimento Educacional Especializado – AEE, dois depósitos, uma sala de grêmio, uma sala avulsa, dois banheiros (um feminino e outro masculino) e uma quadra descoberta.

Os professores que constituem o quadro de profissionais possuem nível superior, a maioria deles possuem especialização e alguns possuem mestrado e doutorado. A forma de ingresso para a composição do quadro de professores se resume em concurso público e seletivos.

Para a efetuação de uma pesquisa mais objetiva, optou-se na escolha de uma das turmas do ensino médio do turno vespertino, sendo escolhida a turma 200 do segundo ano, composta por 30 alunos. A coleta de dados se deu em de outubro de 2022, por meio da aplicação de uma sequência didática constituída de três encontros divididos em três semanas, configurando-se em encontros semanais. Para Zebala (1998, p.53), a sequência didática é determinada como uma série ordenada e articulada de atividades [...].

A sequência didática foi dividida em ministração das aulas e na aplicação do software Panda Português. O primeiro encontro foi destinado à apresentação do aplicativo Panda Português a fim de que os alunos o conhecessem e foi aclarado como utilizaríamos o aplicativo ao nosso favor nos demais encontros.

No segundo encontro, houve em um primeiro momento aula expositiva sobre um tópico da gramática normativa (acentuação gráfica). Logo após, a turma foi dividida em seis grupos para a realização de uma dinâmica utilizando como ferramenta principal o software Panda Português.

A dinâmica consistia em fazer com que o primeiro grupo realizasse uma pergunta (advinda do software) ao grupo dois e vice-versa e dessa maneira, o grupo três ao grupo quatro e o grupo cinco ao grupo seis, até chegar a um único vencedor, levando este o prêmio.

Para finalizar a sequência didática, no último encontro foi aplicado um questionário ao qual continha quatro questões objetivas (para servirem de dados estatísticos) e uma questão subjetiva. O questionário foi escolhido como instrumento para a coleta de dados, por possibilitar uma maior liberdade nas respostas pelo fato do anonimato, além de adquirir respostas mais rápidas e objetivas.

A importância de aplicar questionários é que ele servirá como instrumento crucial para coletar informações de maneira acessível e prática.

Segundo Lakatos (2009, p.86), “questionário é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”.

Referente a abordagem, esta pesquisa se classifica como quantitativa, visto que além de perguntas objetivas, há uma pergunta subjetiva. A representação de dados quantitativos faz-se essencial, pois a pesquisa se concretiza de forma verdadeira, em razão da utilização numérica atribuída às informações.

Destacando informações sobre os objetivos desta pesquisa, ela classifica-se como descritiva, pois se embasa em conhecer a realidade da inserção das tecnologias digitais em sala de aula. Além de apresentar explicações sobre o fenômeno estudado, analisou os pontos oriundos do aprendizado de língua portuguesa desencadeado pelo uso do software escolhido.

As pesquisas descritivas, de acordo com Lakatos (2009, p.70)

Consistem em investigações de pesquisa empírica cuja principal finalidade é o delineamento ou análise das características de fatos ou fenômenos, a avaliação de programas, ou o isolamento de variáveis principais ou chave. Qualquer um desses estudos pode utilizar métodos formais, que se aproximam dos projetos experimentais, caracterizados pela precisão e controle estatístico, com a finalidade de fornecer dados para a verificação de hipóteses.

E por fim, quanto á natureza, esta pesquisa é classificada como pesquisa básica, visto eu embora ela se desenvolveu em contato direto com os alunos da Instituição de Ensino Newton Neves, seu foco é observar os pontos atrelados a inserção do software Panda Português como auxílio nas aulas de Língua Portuguesa.

Para Gerhardt e Silveira (2009, p.34), “a pesquisa básica é aquela que objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência, sua aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais”. Logo, tal pesquisa recebe essa classificação porque busca ferramentas que podem ajudar o processo de ensino-aprendizagem por meio da tecnologia.

A seguir, serão apresentados os dados, características e ilustrações de tal ferramenta.

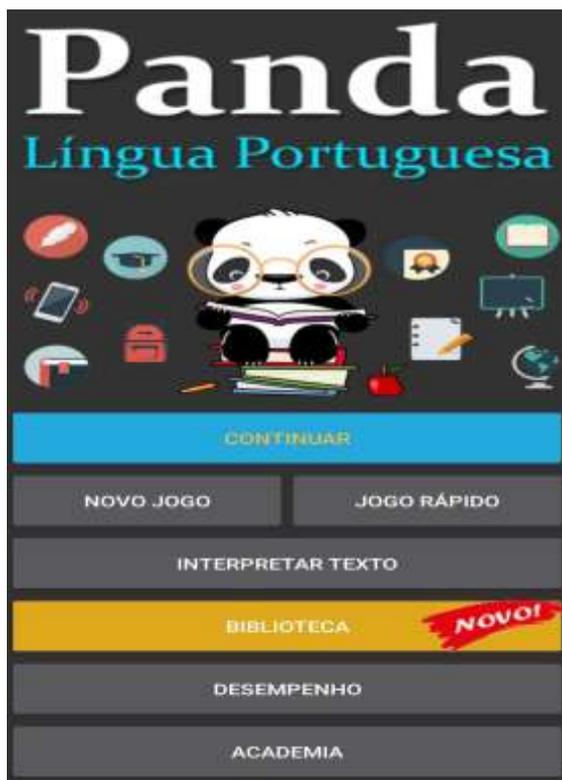
#### **4.1 Aplicativo Panda Português**

O software aplicativo Panda Português, desenvolvido por Pedro Sobrinho, é um meio alternativo para o auxílio nas aulas de língua portuguesa, por possuir em sua estrutura 1000 questões comentadas que abrangem tópicos da língua

portuguesa, <sup>1</sup>servindo de auxílio principalmente aos alunos que estiverem o utilizando em momentos solos, sem a presença de um professor.

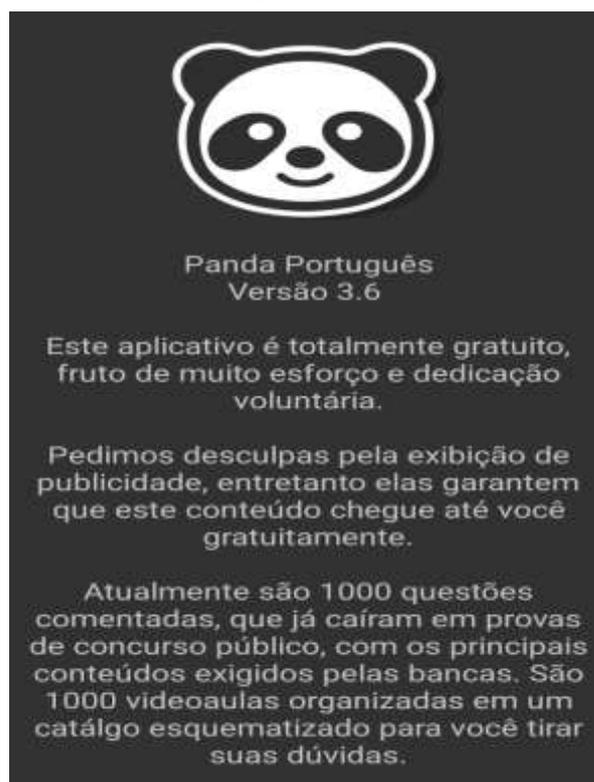
Segundo o criador do aplicativo, o software oferece 12 modos de treinamento, interpretação de texto, relatório de desempenho, aparência personalizada, integração com WhatsApp e grupo de estudos. No entanto, a estrutura do aplicativo incompatibiliza com o sistema iOS. Porém há possibilidade de trabalhar o software, dentro de sala de aula, por meio da integração em grupos.

Figura 1 - Interface do App Panda Português



Fonte: Aplicativo Panda Português

Figura 10- Informação do App Panda



Fonte: Aplicativo Panda Português

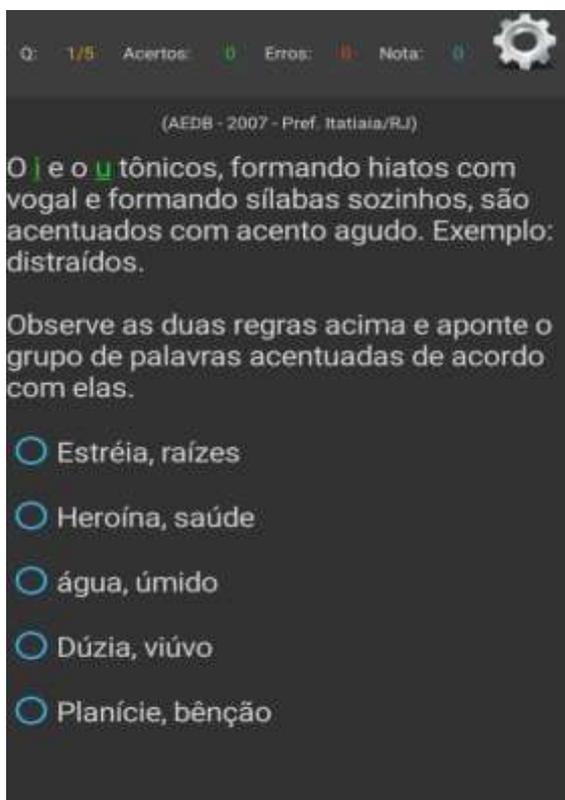
O aplicativo oferece, na opção Academia, aulas gratuitas de vários tópicos da língua portuguesa, no qual o aluno pode escolher o professor – dentre a lista de docentes ofertada – ao qual ministrará as aulas, por meio de links compartilhados do Youtube<sup>2</sup>, tendo acesso a diversos tópicos, como: fonologia, ortografia, morfologia,

<sup>1</sup> Informações retiradas da descrição contidas no próprio aplicativo.

<sup>2</sup> <https://youtu.be/ubRxJ18VeWs?si=tdpDKfkAw1BYMvsl>

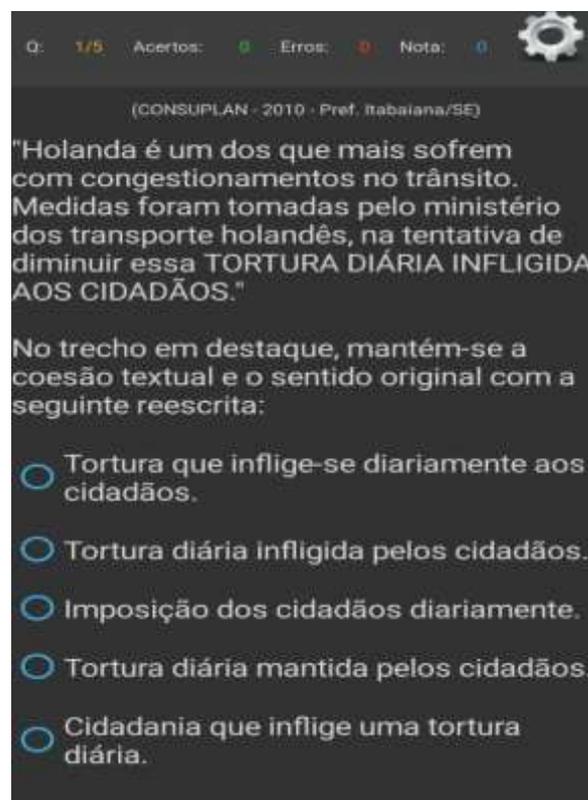
sintaxe 1, sintaxe 2, estilística e interpretação. A seguir, seguem questões retiradas do aplicativo:

Figura 19- Questão, sobre acentuação gráfica, retirada do aplicativo



Fonte: Autoria própria

Figura 26 - Questão, sobre reescrita, retirada do aplicativo



Fonte: Autoria própria.

Um outro ponto interessante a ser destacado é que as questões dispostas no aplicativo advêm de bancadas de concursos realizados, fato este que traz, ao aplicativo, uma maior credibilidade.

Explicitada a metodologia da pesquisa, como também informações sobre o aplicativo que serviu como objeto de estudo, a seguir, serão apresentadas as análises dos dados coletados por meio do questionário e das experiências vividas nos encontros realizados no lócus da pesquisa.

## 5 ANÁLISE DE DADOS

Como supracitado na seção anterior, a coleta de dados foi realizada em uma escola pública da rede estadual de ensino médio situada em Itapecuru Mirim, município do Maranhão. A pesquisa ocorreu no mês de outubro de 2022. Para que a pesquisa se consumasse, foi observada a disponibilidade de horários cedidos pelo professor responsável pela turma.

Por precisar de encontros consecutivos, houve a necessidade de aplicar uma sequência didática, sendo assim, um encontro foi destinado para apresentação e explicação do aplicativo, o encontro seguinte destinou-se para a aula expositiva sobre acentuação gráfica e no último encontro, houve a aplicação do questionário – como instrumento crucial na coleta de dados.

Os alunos participantes receberam o questionário contendo quatro questões objetivas e uma questão subjetiva. Mesmo já explicado o porquê da realização da pesquisa, foi aclarado mais uma vez que todo o processo dividido nesses três encontros se destinava a uma pesquisa de campo como meio essencial para a incorporação de uma monografia sobre Tecnologias Digitais no ensino de língua portuguesa.

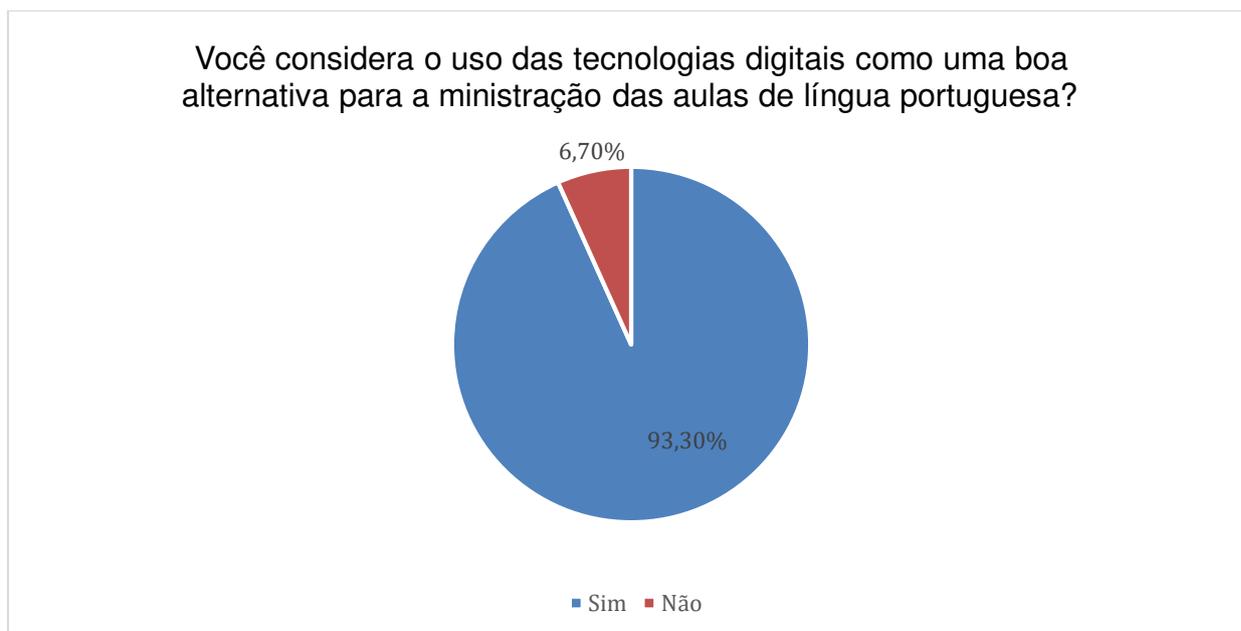
Além disso, foi ressaltado que o objetivo da pesquisa era demonstrar o uso do aplicativo Panda levando em conta, principalmente, seu impacto positivo na aprendizagem dos alunos. Vale acentuar que nos encontros anteriores, os alunos obtiveram base para responder ao questionário.

Para verificar os dados obtidos de maneira quantitativa, optou-se pela representação gráfica em formato de pizza, por ser mais fácil a visualização da distribuição da turma, em torno das alternativas escolhidas para cada questão objetiva.

O primeiro questionamento se baseava em saber se os participantes consideravam o uso das tecnologias digitais em sala de aula como uma boa alternativa para a ministração das aulas de língua portuguesa. O foco desta indagação era observar se o processo de ensino aprendizagem era melhor trabalhado com a utilização destas plataformas.

A pergunta disponibilizava apenas duas opções de resposta, sendo, portanto: sim/não. Indicadas as respectivas respostas, a turma se repartiu da seguinte maneira:

Gráfico 1 – Distribuição quantitativa sobre o uso do App Panda Português



Fonte: Autoria Própria

Diante do exposto, observou-se que a maior parte dos alunos considera que a utilização das Tecnologias Digitais é importante dentro de sala de aula, visto que com sua inserção há uma facilidade no desenvolvimento do aprendizado.

Sendo assim, dentre os trinta alunos participantes da pesquisa, 28 alunos, ou seja, 93,3 % da turma consideraram que as Tecnologias Digitais eram um instrumento essencial para a ministração das aulas de língua portuguesa. Entretanto, apenas dois alunos não consideraram o uso das TDIC's eficiente, totalizando 6,7% da turma.

Como o ensino, infelizmente, ainda é enraizado com o método tradicional de aprendizagem, parte dos alunos é habituado com esse tipo de aprendizado, logo, nem todas as novas formas de aprendizagem são eficientes a todos os alunos. Isto talvez possa justificar os 6,7% da turma que não consideraram o uso das TDICs como meio essencial para as aulas de língua portuguesa.

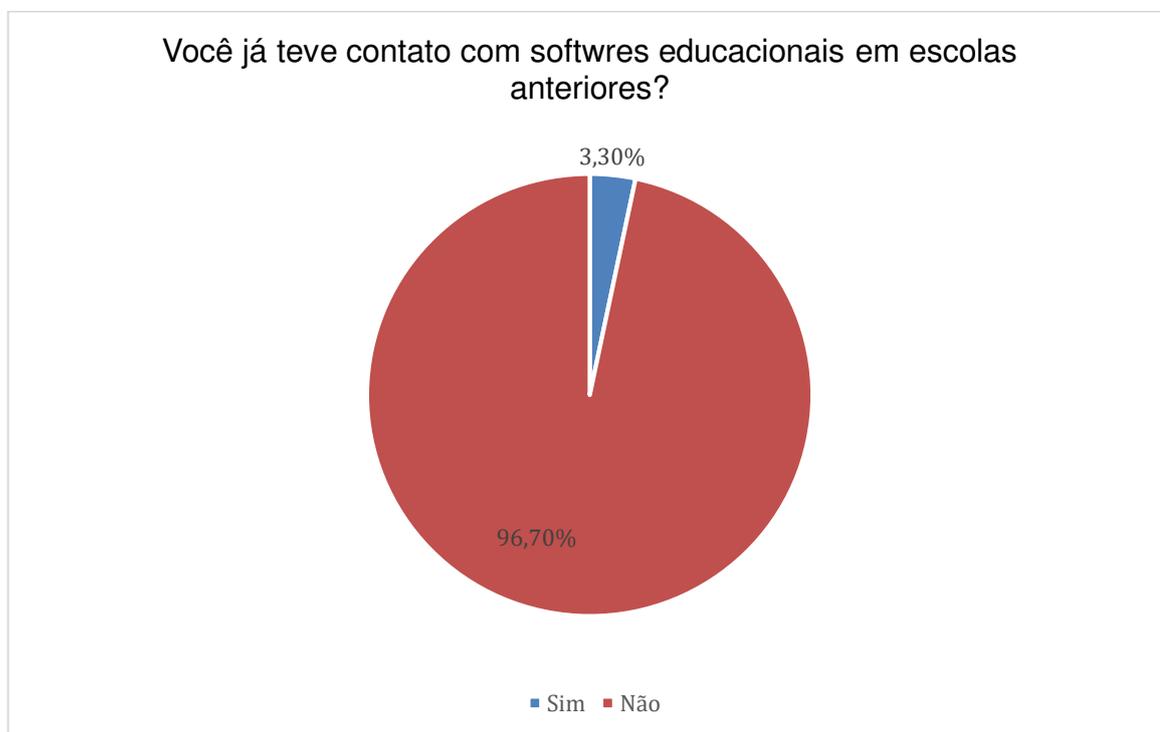
Mediante o contexto tecnológico evidenciado atualmente, enxerga-se a importância da inserção de instrumentos relativos a tecnologias digitais, dentro de sala de aula. Dentre vários meios para tal concretização, pode-se destacar o uso de softwares educacionais como auxílio para que o professor possa aperfeiçoar sua didática.

Mesmo sabendo que o modelo educacional, hodiernamente, possui uma estrutura inflexível (quando se fala em mudanças oriundas do desenvolvimento tecnológico), houve a necessidade de saber se no histórico de escolas anteriores dos alunos, eles já haviam tido a experiência de utilizar softwares educacionais mediados por algum professor, especialmente na disciplina de língua portuguesa.

A necessidade em saber se já havia tido a experiência com aplicativos educacionais, em anos anteriores, se deu para conhecer o nível de convivência que esses alunos possuíam com tais ferramentas.

Desta forma, para que a informação servisse de dados, essa reflexão foi utilizada na segunda pergunta do questionário e como opções de respostas, os alunos podiam se dividir entre sim e não. Depois de elegidas as escolhas, a turma se dividiu do seguinte modo:

Gráfico 2 – Distribuição quantitativa sobre experiências anteriores com softwares educacionais



Fonte: autoria própria

Após analisar o gráfico de distribuição dos alunos, notou-se que a grande maioria da turma (96,7%) não tiveram a experiência da utilização de softwares educacionais nas salas de aula, em anos anteriores, o que totalizam 29 alunos dos 30 participantes. Logo, apenas um aluno afirmou já ter tido contato com algum aplicativo educacional antes desta pesquisa.

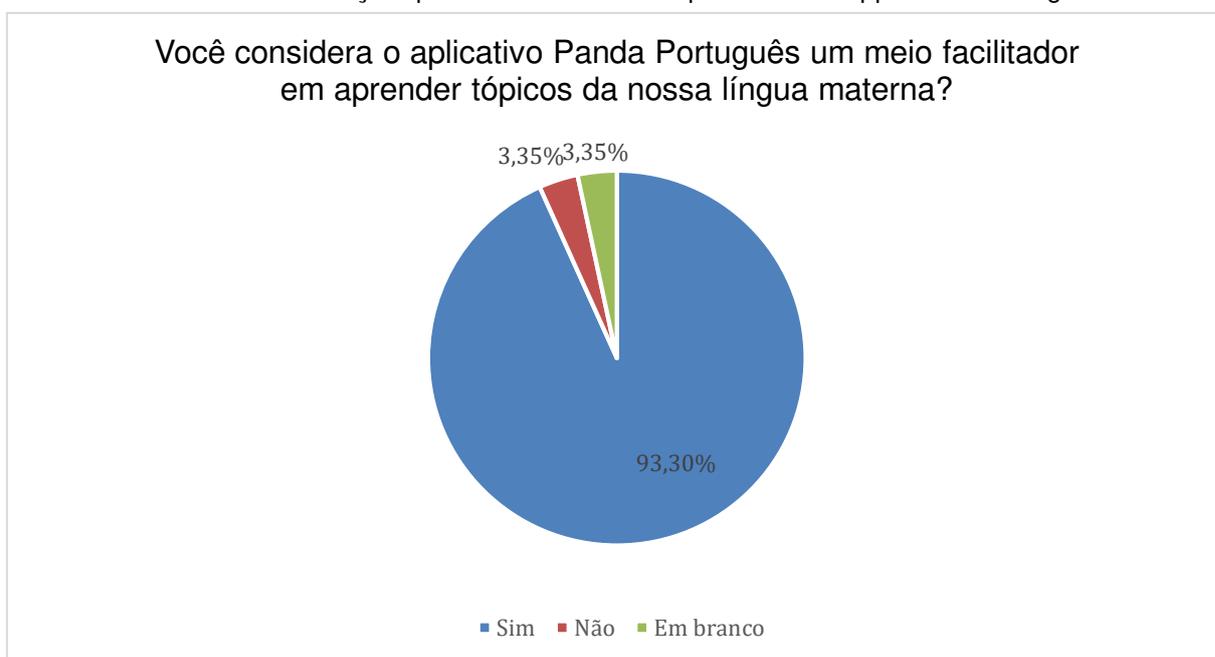
Embora a tecnologia tem alcançado espaços cada vez mais significativos, o uso de aplicativos específicos voltados a nossa língua materna é ainda pouco evidenciado. Fato este que pode decorrer, além da inflexibilidade da estrutura educacional de muitas escolas, da falta de conhecimento de muitos professores sobre esses softwares ou até mesmo a falta de recursos de muitas escolas para a implementação dessa melhoria, principalmente em escolas públicas, pois sabe-se da realidade evidenciada.

A falta de recursos é uma problemática que dificulta em grande modo a melhoria de um ensino respaldado pelas tecnologias em sala de aula,

No entanto, mesmo considerando que esta foi a primeira vez que a maioria dos alunos tiveram contato com algum app educacional, dentro de sala de aula, a maioria da turma considerou o uso do aplicativo Panda Português como um instrumento eficaz para aprender tópicos de língua portuguesa, como a acentuação gráfica temática ao qual foi trabalhada, durante os encontros.

Pelo fato de a plataforma Panda Português não ser tão conhecida na realidade de algumas escolas, precisou-se notar como a turma se dividiu, em virtude de quão facilitador foi a utilização de tal plataforma na aprendizagem, sendo este o teor da terceira indagação do questionário. Ficando a turma demarcada do seguinte modo:

Gráfico 1 –Distribuição quantitativa sobre as impressões do App Panda Português



Fonte: Autoria própria

Com a disposição do referido gráfico, é possível destacar que a maioria da turma considerou que aprender tópicos de língua portuguesa foi mais fácil com o auxílio do aplicativo, pois além dos softwares fazerem, intrinsicamente, parte do cotidiano da atual geração de estudantes, oferece ao aluno uma forma descontraída de aprender – fugindo do tradicional.

Evidencia-se ainda, que há uma certa confusão quando se menciona a implementação desses aplicativos em sala de aula, visto que muitos têm em mente que ao realizar tal ação, as salas de aula se transformarão em salas de jogos e que talvez isso possa comprometer o objetivo central da educação. No entanto, essa prática deve ser em prol do desenvolvimento de um todo, partindo do ponto de ser um instrumento auxiliar do docente.

Aprender através do lado lúdico auxilia o aluno a compreender de maneira simples e leve assuntos que são considerados difíceis (como a gramática da língua portuguesa).

Desvincular o lado lúdico do ensino é uma prática que desfavorece o processo de aprendizagem. Pelo contrário, por meio do lado lúdico, os estudantes conseguem aprender com mais facilidade e faz com que o educando desenvolva base para superar suas dificuldades presentes no ensino.

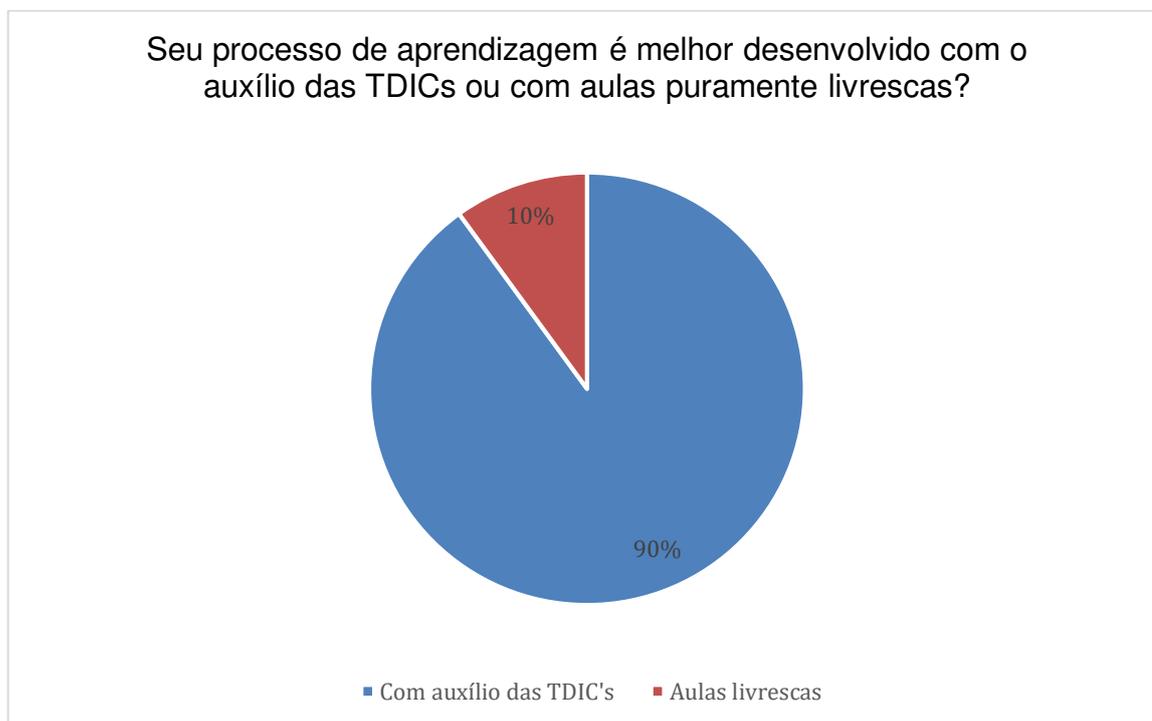
Como já citado, o modelo educacional de algumas escolas brasileiras segue desvinculadas do desenvolvimento tecnológico ao qual imergiu no mundo contemporâneo. Sendo assim, muitos alunos seguem habituados no velho modo de ensinar, no qual a base do ensino é respaldada somente pela utilização de quadro, livro, papel e caneta.

É de referir que esse método tradicional não é totalmente ineficaz, pois muitos alunos passaram por essa forma de aprendizagem e se tornaram profissionais em diversas áreas. No entanto, pelo avanço tecnológico contínuo, tanto a educação, bem como a atual geração de estudantes exigem uma mudança na estrutura para apreciar, de uma forma pertencente, a evolução da humanidade desencadeada pela Revolução Tecnológica.

Embasado no exposto acima, foi determinada como quarta e última indagação objetiva, qual a escolha dos alunos participantes no que alude o processo de ensino da língua portuguesa. Se o seu processo de aprendizagem era melhor desenvolvido com o auxílio das Tecnologias Digitais ou em aulas que fossem

embasadas, prioritariamente, nos livros didáticos. Com a efetiva participação dos 30 alunos, a porcentagem derivada foi a seguinte:

Gráfico 4 –Distribuição quantitativa sobre o impacto do App Panda Português



Fonte: Autoria própria.

Nota-se que, dentre os 30 alunos, 27 acreditam que, por meio da presença das tecnologias digitais, seu processo de ensino torna-se mais significativo, enquanto apenas 3 preferem que o processo educacional seja respaldado, somente pela utilização de livros didáticos – na forma tradicional.

Ao analisar os dados, nota-se o grande impacto positivo que a experiência lhes causou, visto que antes da pesquisa, quase todos os alunos relataram não terem vivido uma experiência similar em escolas anteriores.

Obviamente, a divisão desses dados condiz com a realidade atual, visto que se pode considerar o grupo de estudantes que compunham as escolas atualmente como nativos digitais, ou seja, possuem a internet como principal mecanismo para buscas sobre diversos assuntos. Logo, tudo aquilo que esteja voltado ao meio tecnológico facilita seu convívio social.

Além do mais, trazer tecnologias digitais para o âmbito educacional, por meio de plataformas didáticas, como o aplicativo Panda Português, desperta no aluno interesse e autonomia em apreender conhecimentos até então não dominados.

Para finalizar o questionário, a quinta indagação foi subjetiva, pois o intuito era observar, por meio da escrita, aspectos positivos decorrentes da utilização do Panda Português.

No entanto, entre as 30 respostas disponibilizadas foram escolhidas apenas três, o critério utilizado na escolha destas três respostas foi a variedade de respostas cedidas, visto que a maioria da sala disponibilizou respostas semelhantes, outros ainda responderam só sim ou não. Entretanto, as três respostas escolhidas apresentaram uma maior explicação

. Para tal propósito, foi pedido aos alunos que destacassem um ponto positivo referente ao uso do aplicativo dentro de sala de aula, mas que fizesse uma comparação com aulas tradicionais.

Para manter o anonimato dos alunos, optou-se em atribuir aos redatores das respostas escolhidas, as denominações: participante A, participante B e participante C. As respostas escolhidas foram as seguintes:

Participante A - *“O lado positivo que eu achei foi que existe mais facilidade em aprender com o uso do aplicativo e desperta mais curiosidade a respeito dos assuntos e traz mais clareza do que com as aulas tradicionais”.*

Participante B - *“Um ponto positivo é que no modo tecnológico se torna mais fácil e prático de se trabalhar”.*

Participante C - *“O aplicativo é uma ferramenta mais prática do que os livros tradicionais, e torna o aprendizado fácil e divertido”.*

É possível observar que, embora essas respostas foram disponibilizadas por três participantes distintos, os principais pontos aos quais foram destacados, referentes a utilização do aplicativo, foram: a facilitação do aprendizado (por meio da clareza de assuntos) e a praticidade em utilizar aplicativos educacionais – quando comparados com a prática livresca.

Dois pontos também merecem destaque. O primeiro é a afirmação que a utilização do aplicativo “desperta mais curiosidade”. É de conhecimento geral que a falta de interesse dos alunos é um dos problemas que afeta o processo de ensino aprendizagem. Ao despertar a curiosidade, o Panda se mostrou como uma ferramenta que pode auxiliar na falta de interesse dos alunos.

O segundo ponto foi a declaração *“o aprendizado fácil e divertido”*. Por meio dessa colocação, pode-se alegar que o aplicativo quebra a visão de muitos alunos que aprender conteúdos relacionados a gramática normativa é algo difícil, complicado.

O mesmo ocorre com “divertido”, pois o ensino não precisa ser uma atividade chata e enfadonha. Ao trazer a proposta da gamificação, o Panda ajuda na aprendizagem de forma lúdica, e por isso, divertida.

Um fator importante a ser discutido converte-se em compreender que mesmo não havendo tanta proximidade das tecnologias digitais na realidade de muitas escolas brasileiras, os alunos conseguem se adaptar naturalmente a essa realidade de inserção, em decorrência de terem uma assídua proximidade no cotidiano extraescolar.

Não é errôneo afirmar que, futuramente, novas práticas pedagógicas serão trabalhadas lado a lado a essas tecnologias, já que o intuito será seu avanço e aprimoramento cada vez mais, e além de que o que falta para uma efetivação concreta no ensino no âmbito dessas tecnologias é o real estabelecimento de quem lidera a educação, pois a base já possui adequação a esses métodos.

## 6 CONCLUSÃO

Após desenvolvida esta pesquisa, considerou-se que a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, em sala de aula, como auxílio no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, é uma prática que facilita o desempenho educacional.

Reconhecer essas ferramentas como auxílio extensor ao ser humano é o que converte a ideia de implementar as TDIC's no ensino como utensílio para um maior desenvolvimento pedagógico, visto que esta forma de ensino, condiz com o perfil de estudantes da atualidade.

É cabível destacar também que inserir as citadas ferramentas no ensino não significa substituir o papel do professor em sala de aula. Pelo contrário, o professor precisa adotar práticas que o auxiliem na ministração de aulas e esses utensílios tecnológicos sejam vistos como instrumentos facilitadores no percurso educacional, tal como o quadro e o livro didático.

Atualmente, com a diversidade de meios para a implementação do uso das tecnologias voltadas para o âmbito educacional, pode-se citar os softwares didáticos, aos quais, a partir de uma interface dinâmica, capta a atenção do aluno, fazendo-o aprender de maneira mais autônoma, a exemplo o software Panda Português.

Analisando o perfil dos estudantes contemporâneos, torna-se essencial que a educação implemente o uso das TDIC's de uma forma mais assídua nas escolas, para que os mesmos consigam ter um maior desenvolvimento educacional, afinal, não há como desvincular educação e tecnologia inseridos no século da informação e comunicação.

Sabe-se que há uma certa deficiência no ensino e isso pode ser respondido pelo fato de muitas práticas educacionais serem desvinculadas da realidade evidenciada. Se a educação é o reflexo da sociedade, logo, ela deve inteiramente acompanhar cada degrau de desenvolvimento.

Evidencia-se, nesta experiência, a significativa influência positiva sofrida pelos alunos, decorrente do uso do aplicativo Panda Português, já que por meio dele, os discentes conseguiram tranquilizar dificuldades encontradas na disciplina de Língua Portuguesa

Embora não seja um aplicativo tão conhecido na realidade de muitas escolas, a escolha desta ferramenta foi definida, primeiramente, pela maneira

facilitada de utilização. Motivo esse que faz com que o aluno o adote em momentos solos - sem a presença de um professor, por exemplo.

Desta maneira, apresentar o aplicativo Panda Português como ferramenta para o ensino foi uma alternativa eficaz para facilitar o processo de aprendizagem da língua materna, em especial, no que tange o ensino de gramática normativa (o que muitos ainda consideram de difícil entendimento).

É essencial refletir também o quanto a autonomia do estudante é moldada pelo contato com plataformas educacionais, visto que nem em todos os momentos do percurso pedagógico, haverá um professor por perto, fazendo com que o esforço educacional ultrapasse as barreiras extra sala de aula.

Mudar a perspectiva dos alunos de serem somente receptores de conteúdo para a perspectiva de assumirem uma posição ativa no processo de desenvolvimento da própria aprendizagem é o que faz o ensino. Mediado pela inclusão das TDIC's, pode ser considerado um modelo que defronta o modelo tradicional, visto que nesta perspectiva, o professor não é visto mais como único detentor do saber e sim como o mediador do conhecimento.

Ao longo desta monografia, foram trabalhados conceitos importantes ao ambiente escolar contemporâneo e mesmo que o ensino ainda seja baseado em práticas livrescas, a adaptação de um ensino mediado por essas tecnologias se faz necessário.

Alguns fatores para a não adaptação dessas mudanças foram discutidas anteriormente, mas pode-se citar também a falta de flexibilidade da estrutura escolar evidenciada atualmente, pois sabe-se que este modelo educacional empregado advém de muitos séculos de reformas no ensino.

Contudo, para que essas mudanças sejam implementadas, é necessário que haja um certo treinamento com os professores – desde as bases acadêmicas para que o corpo docente já esteja adaptado a essas modificações no próprio ensino.

Logo, observa-se a importância de haver a formação continuada com o grupo de professores, pois por conta do avanço tecnológico, a sociedade e todos os demais meios interligados a ela, como a educação, tendem a se modificar em prol de um maior desenvolvimento.

Em suma, entende-se, por inserção de gamificação nas escolas, como uma alternativa para auxiliar o ensino, facilitando na ministração das aulas pelos docentes

e, ao mesmo tempo, contribuindo com o aprendizado do aluno de maneira mais autônoma.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Adriana Aparecida Borin de; LEITE, Leandro Butier. **Manual de Metodologia da Pesquisa Aplicada à Educação**. Porto Feliz: Faculdade de Porto Feliz, 2016. Disponível em: <[https://www.famo.com.br/arquivos/pdfs/graduacao/licenciatura/pedagogia/metodologia\\_pesquisa.pdf](https://www.famo.com.br/arquivos/pdfs/graduacao/licenciatura/pedagogia/metodologia_pesquisa.pdf)>. Acesso em: 1 de abril de 2024.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação**. São Paulo: Pimenta Cultura, 2014. Disponível em: <<http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/667/1/gamificacao%20di%C3%A1logos%20cap.pdf>>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2024.
- ANDRADE, Daniele Prates Cordeiro Moretti de; MONTEIRO, Maria Iolanda. **Educação híbrida: Abordagens práticas no Brasil**. [s.l.]: Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar, 2020. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RECEI/article/view/1676/2254>. Acesso em: 10 de março de 2023.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod\\_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf)>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:< [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf) >. Acesso em: 12 de fevereiro de 2023.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultura, 2016. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod\\_resource/content/1/Gamificaton.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamificaton.pdf) >. Acesso em: 25 de fevereiro de 2024.

CONCEIÇÃO, Carla Francisca Souza da; BROZEGUINI, Jardel da Costa. **O ensino híbrido como estratégia de ensino conceitos de Óptica e astronomia no ensino fundamental II**. Espírito Santo: Edifes, 2022. Disponível em: <

<https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/1761/Ensino%20H%c3%adrido.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >. Acesso em: 17 de março de 2024.

CORRÊA, Maíra Baumgarten. **O Brasil na era do conhecimento**. Porto Alegre: [s.n], 2003. Disponível em: <

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/14807/000383898.pdf?sequence=1> >.

Acesso em: 21 de dezembro de 2022.

COSTA, Sandra Regina Santana; DUQUEVIZ, Barbara Cristina; PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. **Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores de aprendizagem dos nativos digitais**. Brasília: UNB, 2015. Disponível em: <

<https://www.scielo.br/j/pee/a/NwwLwRTRTdBDmXWW4Nq7ByS/?format=pdf&lang=pt> >. Acesso em: 25 de fevereiro de 2024.

DANTAS, Gabriel Assumpção Firmo; et al. **Aprenda a identificar e diferenciar gamificação e jogo sério**. Acre: Revista conexão na Amazônia, 2022. Disponível

em: < <https://periodicos.ifac.edu.br/index.php/revistarca/article/view/133/97> >. Acesso em: 2 de março de 2024.

FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultura, 2014. Disponível em: <

[http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf) >.

Acesso em: 4 de março de 2024.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/52806/000728684.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >. Acesso em: 20 de junho de 2024.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

LEITE, Samara Ferreira. **O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDICs na educação básica: desafios e vantagens**. Paraíba:

IFPB, 2021. Disponível em: <

<https://repositorio.ifpb.edu.br/jspui/bitstream/177683/1917/2/O%20USO%20DAS%20>

[TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20DE%20INFORMA%C3%87%C3%83O%20E%20COMUNICA%C3%87%C3%83O%20DICS%20%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20BASICA%20DESAFIOS%20E%20VANTAGENS.pdf](#) >. Acesso em: 20 de junho de 2024.

LOPES, Renata Matos, et al. **Aprendizagem Baseada em Problemas: Fundamentos para a aplicação no Ensino Médio e na formação de professor.**

Rio de Janeiro: Publiki, 2019. Disponível em: <

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/432641/2/APRENDIZAGEM%20BASICA%20EM%20PROBLEMAS%20-%20fundamentos%20para%20a%20sua%20aplica%C3%A7%C3%A3o%20no%20Ensino%20M%C3%A9dio%20e%20na%20Forma%C3%A7%C3%A3o%20de%20Professores.pdf> >. Acesso em: 2 de março de 2024.

LUCHESI, Bruna Moretti; LARA, Ellys Marina de Oliveira; SANTOS, Mariana Alvina dos. **Guia Prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem.**

Campo Grande: UFMS, 2022. Disponível em: <

<https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/4667/6/4%20-%20GUIA%20PR%C3%81TICO%20DE%20INTRODU%C3%87%C3%83O%20%C3%80S%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20DE%20APRENDIZAGEM.pdf> >.

Acesso em: 2 de março de 2024.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios.** Florianópolis: UFSC, 2020.

Disponível em: < <https://portal.sead.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf> >.

Acesso em: 29 de fevereiro de 2014.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade.** São Paulo: USP: Celace/ECA, 2013. Disponível em: <

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod\\_resource/content/1/gamificacao.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf) >. Acesso em: 25 de fevereiro de 2014.

PAZ, Maurício Fonseca da. **História e gamificação: Reflexões e aplicabilidade de lúdicos no Ensino de História.** Curitiba: UFPR, 2018. Disponível em: <

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/699958/2/Hist%C3%B3ria%20e%20Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20Reflex%C3%B5es%20e%20aplicabilidade%20de>

[%20ludicos%20no%20ensino%20de%20Historia.pdf](#) >. Acesso em: 25 de maio de 2024.

REIS, Junias Belmont Alves dos. **O conceito de tecnologia e tecnologia educacional para alunos do Ensino médio e superior**. [s.l.]: UCDR, 2010.

Disponível em: < [https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes\\_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE\\_932.pdf](https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_932.pdf) >. Acesso em: 10 de maio de 2024.

SAMPAIO, Carlos Magno. **Metodologias ativas: Um novo (?) Método (?) de Ensinar (?)**. São Paulo: Uninove, 2020. Disponível em: <

<https://bibliotecatede.uninove.br/bitstream/tede/2340/2/Carlos%20Magno%20Sampaio.pdf> >. Acesso em: 5 de abril de 2014.

SANTOS, Danielle Aparecida do Nascimento dos. **Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação: projetos na escola**. São Paulo: Unesp/ Universo: 2013. Disponível em: <

[https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/65946/4/u1\\_d30\\_v4\\_t03.pdf](https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/65946/4/u1_d30_v4_t03.pdf) >.

Acesso em: 15 de março de 2024.

SOARES, Simária de Jesus; et al. **O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no processo de ensino-aprendizagem**. Minas Gerais: Unuibe, 2015. Disponível em: <

[https://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD\\_145.pdf](https://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD_145.pdf) >. Acesso em: 10 de maio de 2024.

SOBRINHO, Pedro. **Aplicativo Panda Português**. Acesso em: 28 de julho de 2024.

Disponível em: < <https://portugues-panda-para-concursos-e-provas.softonic.com.br/android/download> >.

ZABALA, Anton. A prática educativa como ensinar. In: FARENZA, Nalú. Porto Alegre: ArtMed, 1998, p.52-86. Acesso em: 26 de julho de 2024. Disponível em:

[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2798855/mod\\_resource/content/1/As%20sequ%20didaticas.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2798855/mod_resource/content/1/As%20sequ%20didaticas.pdf).

## APÊNDICE A – Apresentação do aplicativo Panda Português



Fonte: Acervo pessoal

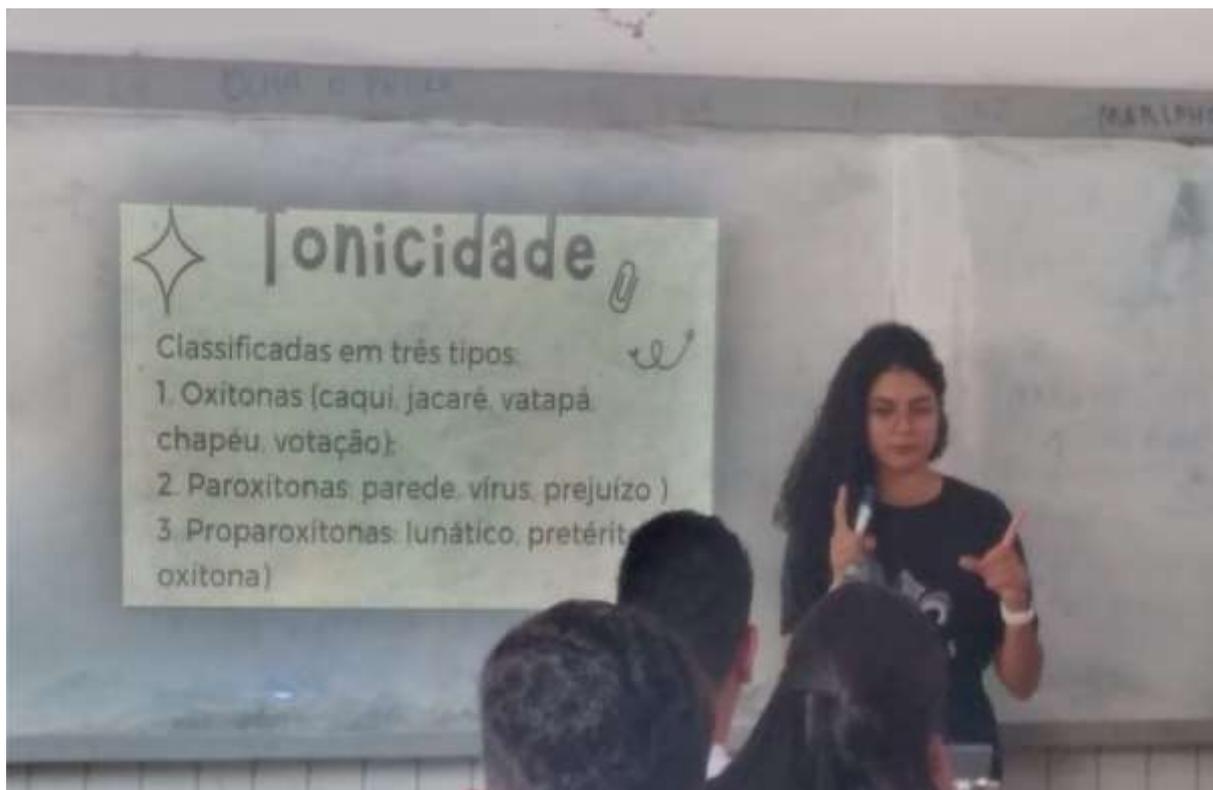
**APÊNDICE B – Revisão do tópico “Acentuação gráfica “e formação dos grupos**

Fonte: Acervo pessoal

**APÊNDICE C – Realização da dinâmica**

Fonte: Acervo pessoal

### APÊNDICE D – Ministração da aula sobre “Tonicidade”



Fonte: Acervo pessoal

### APÊNDICE E – Ministração da aula sobre “Acentuação gráfica”



Fonte: Acervo pessoal

## **APÊNDICE F – Sequência didática**

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO  
CAMPUS ITAPECURU MIRIM  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA PORTUGUESA E  
LITERATURAS DE LÍNGUA PORTUGUESA  
DISCIPLINA: Língua portuguesa  
PROFESSORA: Kissia Rodrigues

**Público-alvo:** 2º ano do Ensino médio.

**Conteúdo trabalhado:** Tonicidade e acentuação gráfica.

### **HABILIDADES:**

- (EF02LP06) Acentuar, corretamente, palavras de uso frequente.
- 5. 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 autonomia na vida pessoal e coletiva.

**Duração:** 3 aulas (duplo-horário)/ 50 minutos.

### **Materiais necessários para a sequência didática:**

- Datashow e notebook para auxiliar na exposição do conteúdo;
- Caderno para anotações;
- Celulares na utilização do aplicativo Panda Português.

### **Objetivos:**

- Apresentar o aplicativo Panda Português como ferramenta para os encontros seguintes;
- Explicar o conceito de tonicidade e em quais grupos se dividem;
- Descrever as regras de acentuação gráfica em prol de um melhor desenvolvimento na escrita.

### **AULA 1**

Neste primeiro encontro, os alunos estarão organizados em fileiras individuais, visto que a aula será destinada à apresentação do aplicativo Panda Português, essa apresentação ocorrerá por meio de slides. Os alunos terão o primeiro contato com o aplicativo Panda Português, desta forma será lhes apresentado de uma forma detalhada, desde suas funcionalidades e suas características até sua importância como instrumento auxiliar para o ensino. Como forma de finalização desta aula, será indicado que os alunos baixem o aplicativo, para que possamos trabalhar nos demais encontros. A avaliação será definida como a participação dos alunos em sala de aula.

## **AULA 2**

A turma estará organizada em fileiras individuais, pois neste encontro, haverá a exposição do conteúdo "Acentuação gráfica - Tonicidade". A aula ocorrerá por meio do auxílio de slides. Neste encontro, os alunos poderão tirar suas dúvidas a respeito dos temas e ao fim da aula, será pedido para que exercitem o que foi estudado em sala, por meio do aplicativo Panda Português. A avaliação será definida como a participação dos alunos em sala de aula.

## **AULA 3**

Neste encontro, os alunos estarão dispostos em 6 grupos de 5 alunos cada, para que seja aplicada a dinâmica, desta forma, haverá ao menos um celular para que seja efetuada a utilização do app. A aula iniciará com uma breve revisão do que foi estudado nos encontros anteriores. Logo após, os grupos deverão fazer perguntas sobre o tópico acentuação gráfica (advindas do aplicativo) para os demais grupos da seguinte forma: (o grupo 1 fará uma pergunta do app ao grupo 2 e vice-versa e dessa forma, o grupo 3 ao grupo 4 e o grupo 4 ao grupo 5), seguindo a dinâmica entre pares de grupo até chegar ao grupo vencedor. E como forma de avaliação será levado em conta a participação dos alunos em sala de aula.

### **ENCERRAMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA:**

Para que seja aferida a experiência dos alunos com a inserção do aplicativo Panda Português, será aplicado um questionário contendo 5 questões a fim de conhecer como o aplicativo influenciou positivamente sua aprendizagem.

### **Referência**

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <[https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf)>. Acesso em: 20 de outubro de 2022..

**APÊNDICE G – Questionário para a coleta de informações sobre a experiência dos alunos**

Professora: Kíssia Rodrigues

Aluno:  

---

**Questionário**

1. Você considera o uso de tecnologias digitais como uma boa alternativa para a ministração das aulas de língua portuguesa?
- a.  Sim      b.  Não
2. Antes dos encontros, você já teve contato com softwares educacionais em escolas anteriores?
- a.  Sim      b.  Não
3. Você considera o aplicativo Panda Português um meio facilitador em aprender tópicos da nossa língua portuguesa?
- a.  Sim      b.  Não
4. Seu processo de aprendizagem é melhor desenvolvido com o auxílio das TDIC's ou com aulas puramente livrescas?
- a.  Com auxílio das TDIC's      b.  Aulas livrescas
5. Comparando aulas tradicionais (somente utilizando livros) com aulas tecnológicas, destaque um ponto positivo do inserimento do aplicativo Panda na aula de Língua Portuguesa.

---

---

---

---

---