

A GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO DO ENSINO REMOTO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ÂMBITO DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Gustavo dos Santos Chicuta*
Cristiano Lessa de Oliveira**

Resumo: Este trabalho trata de uma experiência realizada durante a vigência do Programa Residência Pedagógica, levando-se em consideração o Ensino Remoto de Língua Portuguesa. A prática desenvolvida teve como aporte algumas teorias que versam sobre gamificação, que acreditam que promover a competição/interação entre os discentes é um fator que colabora para a sua aprendizagem. Sob esse prisma, utilizamos alguns procedimentos metodológicos: (i) A leitura de textos; (ii) Discussões acerca dos descritores de Língua Portuguesa; (iii) Competição virtual - *Kahoot*. Para atingir o objetivo desta pesquisa, foi adotada uma pesquisa-ação de natureza qualitativa. Por fim, analisamos o ensino de Língua Portuguesa com base nas atividades que envolvem leitura, raciocínio, interpretação e entretenimento.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino Remoto. *Kahoot*. Língua Portuguesa.

GAMIFICATION IN THE CONTEXT OF REMOTE TEACHING IN THE PORTUGUESE LANGUAGE IN THE PEDAGOGICAL RESIDENCE PROGRAM

Abstract: This paper is about an experience conducted during the Pedagogical Residency Program, taking into account the Remote Teaching of Portuguese Language. The practice developed was based on some theories about gamification, which believe that promoting competition/interaction among students is a factor that contributes to their learning. From this perspective, we used some methodological procedures: (i) reading texts; (ii) discussions about the descriptors of Portuguese Language; (iii) virtual competition - *Kahoot*. To achieve the objective of this research, an action-research of qualitative nature was adopted. Finally, we analyze the teaching of Portuguese Language based on activities involving reading, reasoning, interpretation and entertainment.

Keywords: Gamification. Remote Teaching. *Kahoot*. Portuguese Language.

Introdução

Este trabalho tem o objetivo de relatar uma experiência realizada em uma turma de 2º ano do ensino médio, levando em consideração um contexto público de ensino de Alagoas. A prática desenvolvida ocorreu no contexto do ensino remoto, em aulas de Língua Portuguesa, por meio de plataformas digitais como o *WhatsApp* e o *Kahoot*.

Diante do cenário da pandemia da Covid-19, a educação sofreu grandes impactos, pois, nesse contexto, não era mais possível dar continuidade às aulas no formato presencial. Desse modo, entra em cena o ensino remoto emergencial, que foi a saída encontrada por quase todas as instituições públicas e privadas de ensino no Brasil. Alunos e, sobretudo, professores, precisaram reinventar-se para utilizar as mídias digitais como auxílio no processo de ensino-aprendizagem. Para Xavier (2005), ser um indivíduo letrado digitalmente pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, como imagens e desenhos, pois o suporte sobre o qual estão os textos digitais é também digital. Sob esse prisma, ser letrado digitalmente não se trata apenas do manuseio de aplicativos e acesso a plataformas digitais, mas de reconhecer os efeitos de sentido nesses ambientes.

Espera-se, por meio deste trabalho, relatar uma experiência que transcorreu no âmbito do Programa Residência Pedagógicaⁱ, especificamente, no contexto do ensino remoto, em que foi utilizada a Plataforma *Kahoot* para tornar as aulas mais atrativas. Além disso, cabe destacar que é possível dinamizar a construção de saberes, mesmo em tempos de distanciamento social. Nosso embasamento teórico se fundamenta em autores como Coscarelli (2016), Xavier (2005), Moita (2007), Zichermann (2011).

O texto encontra-se estruturado da seguinte maneira: inicialmente, são apresentados os tópicos (i) Um panorama acerca do Regime Especial de Atividades Escolares Não Presenciais (REAENP), (ii) A plataforma *Kahoot* como ferramenta de aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa, (iii) A Metodologia que é de base qualitativa e a (iv) Análise dos dados com suas respectivas discussões. Por fim, são apresentadas as (v) considerações finais.

1 Um panorama acerca do regime especial de atividades escolares não presenciais

Quando tratamos de educação em tempos de pandemia, já nos remetemos à obscura realidade que educadores, alunos e toda comunidade escolar enfrentou, infelizmente, a desigualdade social foi e ainda tem sido uma barreira que gera forte impacto na realidade da educação brasileira, afinal, nem

todos os alunos dispõem de internet e tecnologia necessárias para acompanhar aulas remotamente.

As camadas menos favorecidas da sociedade são as que mais sofreram com a disseminação do vírus, diz-se isso em relação a todas as áreas da vida: emocional, social, financeira, educacional, entre outras. Por outro lado, as classes mais favorecidas são carregadas de deleites, primazias e vantagens, aliás, elas têm a melhor educação, atendimento médico nos melhores hospitais, acesso aos mais avançados dispositivos que envolvem tecnologia e internet de ponta, portanto, para eles o ensino remoto não é uma tarefa tão desafiadora.

Nessa direção, muitos direitos fundamentais previstos na Constituição Federal ainda estão longe de ser uma realidade, quantas pessoas não perderam o direito à educação, à dignidade da pessoa humana, à honra, ao trabalho, e até mesmo à saúde? Por isso, Sanches (2019, p. 22) nos alerta que:

Dessa forma, a inclusão deve acontecer em todos os momentos. Esse talvez seja o maior exercício em uma sociedade tão excludente. O profissional da educação precisa ter esse olhar. Assim como precisa gostar de pessoas. E isso não é pieguice. Significa ter afeto, no sentido de estar afetado pelo que o outro representa.

A Escola Estadual Carlos Lyra, localizada no município de São José da Laje, mais especificamente, na Rua Poeta João Pinheiro, Centro, s/n, promoveu ações inéditas e viáveis para os seus alunos. Nessa direção, foram realizadas aulas por meio de diversas plataformas digitais, assim como destinaram-se materiais impressos para os alunos que não tinham acesso aos dispositivos digitais.

A portaria estadual Nº 7651/2020 orientou e regulamentou as atividades desenvolvidas no âmbito do Regime Especial de Atividades Escolares Não Presenciais (REAENP), em detrimento das aulas presenciais. Essa portaria possibilitou o fluxo do calendário escolar, além de minimizar os impactos educacionais causados pela pandemia da COVID-19. Assim, as aulas continuaram seguindo as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Referencial Curricular do Estado de Alagoas. Nesse sentido, foram

organizados laboratórios de aprendizagem e projetos focados no Enem, na Plataforma do *Google Classroom*.

O REAENP também foi amparado na Resolução da CNE/CEB nº 3/2018, que trata sobre as alterações introduzidas na LDB pela Lei nº 13.415/2017 acerca da Reforma do Ensino Médio. Essa lei apresenta, em seu artigo 17, parágrafo 15 – que estudantes de Ensino Médio podem cumprir parte da carga horária total no formato de Educação a Distância - EAD (20% no Ensino Médio regular e 30% no Ensino Médio noturno), desde que as instituições apresentem propostas de ensino apropriadas para essa modalidade. Cabe destacar que o art. 32, parágrafo 4º, da lei de Diretrizes e Bases-LDBEN, nos assegura que “o ensino fundamental será presencial, sendo o ensino a distância utilizado como complementação da aprendizagem ou em situações emergenciais”.

Entretanto, Medeiros (2020) nos alerta que o REAENP deveria levar em consideração não somente o contexto social, mas também as particularidades da população alagoana, promovendo a garantia de uma rede de apoio, principalmente, na conjuntura pandêmica, em que o medo, a insegurança, a perda de postos de trabalho e a mortalidade eram tão presentes. Houve, segundo a autora, mais um fator de pressão emocional para os sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem (professor e alunos).

A instituição se mobilizou na criação de grupos de *WhatsApp*, todavia, as aulas foram realizadas em diversas plataformas como: *Google Meet*, *Google Classroom*, entre outros aplicativos que são viáveis e proporcionam o diálogo crítico entre alunos e professores. No ensino remoto, a produção de roteiros quinzenais ganhou espaço, pois assim foi possível dar aos alunos a possibilidade de realizarem as atividades em tempo hábil, de maneira assíncrona.

Instrumento de trabalho interdisciplinar, os roteiros eram elaborados pelos docentes e apresentados aos discentes como forma de orientar seus estudos. Eram avaliados no decorrer da sua execução pela Coordenação Pedagógica de cada Unidade de Ensino, objetivando verificar o desenvolvimento das atividades não presenciais, garantindo os direitos de aprendizagem dos estudantes.

Em suma, os roteiros contemplaram todas as atividades que os discentes deveriam realizar nos períodos estabelecidos (15 dias), já que se aplicava um

roteiro por quinzena, considerado por alunos e professores como autoexplicativo e de uma linguagem bem atraente, próxima da oralizada.

2 A plataforma Kahoot como ferramenta de aprendizagem nas aulas de língua portuguesa

O *Kahoot* é uma plataforma que permite a elaboração de *Quizzes* interativos. Desse modo, quando utilizado para fins pedagógicos, é muito útil para revisar um determinado assunto, aplicar avaliações individuais ou em grupos. Uma das grandes vantagens do aplicativo é que sua jogabilidade pode se dar de modo síncrono (em tempo real, com compartilhamento de telas, em aplicativos como o *Google Meet*, por exemplo) ou no modo assíncrono (quando enviado um desafio em ritmo individual, que costuma ficar disponível por um período de até 18h). Inicialmente, vale salientar que as duas formas apresentam um ranking final com os competidores, porém adotamos o desafio no modo individual, pois queríamos que o máximo de alunos conseguissem ter acesso ao *Quiz*.

Nesse sentido, os games, também chamados de jogos digitais, caracterizam-se em dois tipos: jogos de entretenimento ou jogos educativos. Sua aplicação, nos processos de ensino e aprendizagem, proporciona, entre outras características, interatividade e motivação, que são condições indispensáveis para o aprendizado (MOITA, 2007). Ainda de acordo com Moita (2007), os jogos de entretenimento não têm um propósito definido, diferentemente dos jogos educacionais que, além de possuírem propósitos pedagógicos, engajam os estudantes.

Segundo Zichermann (2011, p. 16), gamificação é o “processo de utilizar o pensamento e as mecânicas dos games para envolver usuários e resolver problemas”. O aplicativo permite a criação de perguntas de múltipla escolha e de verdadeiro e falso. Outro fator positivo é o tempo de *feedback* do *App*, à medida que os alunos vão resolvendo as questões, a plataforma vai atualizando o *ranking* ao passo que mostra o erro ou acerto do participante. Além disso, pode-se perceber que o *Kahoot* tenta aproximar os usuários de uma experiência gamificada, devido aos recursos e efeitos sonoros utilizados na dinâmica do quiz.

Nas aulas de Língua Portuguesa, o *Kahoot* mostra-se uma poderosa ferramenta para o auxílio do processo de ensino e aprendizagem, já que é possível trabalhar com diferentes tipos de perguntas, textos, análise de propagandas, anúncios, memes e todo tipo de conteúdo imagético que seja suportado na plataforma.

Sob essa ótica, é possível revisar conteúdos, promover avaliações, tanto de aspecto diagnóstico, como formativo. Entretanto, cabe salientar que os dispositivos digitais são apenas instrumentos que auxiliam o professor a repensar as suas práticas. Por exemplo, se o docente criar perguntas extremamente difíceis ou fáceis, os alunos podem se desinteressar da competição, por isso é que dizemos que as ferramentas digitais não trabalham sozinhas, elas precisam ser operadas.

Por fim, estudar a língua em um mundo tomado pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC, é ir além do trabalho centrado em textos de cunho literários e de gêneros ditos mais formais no ambiente escolar. Por isso, as práticas pedagógicas e a vida do estudante devem ser indissociáveis, levando-se em consideração os aspectos culturais e sociais.

3 Metodologia

A pesquisa em pauta é de cunho qualitativo, uma vez que é uma tentativa de obter descrições e interpretações situacionais de fenômenos que o pesquisador pode fornecer a seus colegas, estudantes e outras pessoas para modificar as percepções delas sobre esses fenômenos (STAKE; TRUMBULLI, 1982).

Triviños (1987, p. 128-30), quando trata desse tema, apresenta as contribuições de Bogdan que indica as seguintes características para a pesquisa qualitativa:

1ª) A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento-chave; 2ª) A pesquisa qualitativa é descritiva; 3ª) Os pesquisadores qualitativos estão preocupados com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; 4ª) Os pesquisadores qualitativos tendem a analisar seus dados indutivamente; 5ª) O significado é a preocupação essencial na abordagem qualitativa.

De acordo com as contribuições de Oliveira (2009), todas essas peculiaridades da pesquisa qualitativa são possíveis de serem percebidas num estudo qualitativo que contemple o ambiente escolar. A aplicabilidade das cinco características, segundo Bogdan (*apud* TRIVIÑOS, 1987), amplia as possibilidades de melhor entender a situação desse ambiente, provendo meios mais eficazes para o pesquisador trabalhar e poder elaborar seus relatórios, chegando às conclusões ou (in)conclusões da pesquisa.

Em vista disso, procuramos nos centrar no método da pesquisa-ação sistematizada em Thiollent (1986). Para esse autor, a pesquisa-ação permite sondar situações reais que buscam trazer a solução de problemas da esfera social por meio da relação teórico-prática.

A partir do ensejo que nos foi dado, utilizamos como procedimentos metodológicos: (i) A leitura de textos; (ii) Discussões acerca dos descritores de Língua Portuguesa; (iii) Análise de recursos multimodais; e (iv) Competição virtual via *Kahoot*. Desse modo, motivamos os alunos a competirem entre si, a fim de averiguar a participação, o entusiasmo e o *ranking* dos estudantes no jogo, pois consideramos a gamificação uma metodologia ativa que promove e desperta o interesse dos alunos, além de superar os métodos tradicionais de ensino (FARDO, 2013).

Elegemos alguns descritores de Língua Portuguesa conexos com nossos objetivos, a saber: D1 – Localizar informações explícitas em um texto. D3 – Inferir o sentido de uma palavra ou expressão. D4 – Inferir uma informação implícita em um texto. D6 – Identificar o tema de um texto. A leitura dos textos eram realizadas na própria plataforma do *Kahoot*, pelos estudantes, que tinham um tempo máximo de 240 segundos para ler, interpretar, analisar a pergunta e eleger uma alternativa de A a D. Assim, esgotado o tempo, a plataforma apresentaria um outro texto baseado em um descritor diverso.

No aplicativo *WhatsApp*, disponibilizamos o *link* (convite do *Quiz*) e explicamos a proposta da atividade, que era resolver 10 questões de Língua Portuguesa em um tempo máximo de 40 minutos. Salientamos que o *ranking* seria compartilhado no grupo da escola, o que fez os alunos ficarem ainda mais motivados a participar da atividade. Dessa maneira, consideramos que o ensino

de Língua Materna pode se tornar ainda mais dinâmico quando se utiliza de metodologias ativas de aprendizagem como a gamificação.

Consoante Moita (2007), os games têm elementos em sua narrativa que possibilitam a vivência de um currículo cultural, composto de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores que podem ser de grande importância para atividades do cotidiano, como, por exemplo: a concentração, a memorização, as leituras de diferentes códigos e habilidades.

4 Análise dos dados

Neste tópico, buscamos analisar, de forma qualitativa, o desenvolvimento da atividade em discussão. No primeiro momento, nos apresentamos para o 2º ano A, uma classe do turno matutino que possui 47 alunos. Para a professora supervisora, essa turma é considerada boa, porém, com a chegada das aulas remotas, a participação dos estudantes se tornou escassa no horário das aulas, ou seja, nos momentos síncronos. Grande parte dos alunos não acompanhavam as aulas em tempo real, por falta de disciplina ou por enfrentarem problemas de conexão e acessibilidade aos aparelhos digitais.

Todavia, ao analisar o comportamento da turma, percebeu-se que os discentes se sentiam mais familiarizados com atividades que envolviam desafios. Sob essa ótica, elaboramos um *quiz* no *Kahoot* com base nos descritores de Língua Portuguesa, justamente para chamar a atenção e promover o maior número de interação possível. Dessa forma, Rojo e Moura (2019, p. 26) afirmam que:

As novas tecnologias, aplicativos, ferramentas e dispositivos viabilizaram e intensificaram novas possibilidades de textos/discursos - hipertexto, multimídia, e depois, hipermultimídia- que, por seu turno, ampliaram a multissemiótica ou multimodalidade dos próprios textos/discursos, passando a requisitar novos (multi)letramentos.

As práticas de multiletramentos, portanto, são aquelas em que a utilização das TDIC envolve o criar e o fazer conectando os conteúdos curriculares ao mundo real, por meio do trabalho colaborativo em rede (GAYDECZKA; KARWOSKI, 2015).

Essas atividades, entretanto, não são receitas ou manuais de ensino e aprendizagem, são como flechas lançadas para aguçar o olhar exotópico de alunos e professores, são provocações para gerar transformações, são atividades revolucionárias para modificar totalidades e não particularidades (NEWMAN; HOLZMAN, 2002).

Os alunos se mostraram extremamente engajados para participar da competição, tendo em vista que o *Kahoot* possibilita a criação de *quizzes* interativos, unificando texto e imagem, figuras, cores, logo, as práticas gamificadas fazem parte das multissemioses tão presentes no mundo contemporâneo.

Nessa direção, as multissemioses têm relação direta com os gêneros textuais que circulam na contemporaneidade, são textos com imagens, cores, tonalidades, elementos em movimento ou não. Nessa perspectiva, Rojo e Moura (2012) afirmam que a linguagem possui uma multiplicidade, reconhecida como os modos *multissemióticos* usados nas produções textuais, sejam em mídias audiovisuais, sejam impressas. Essa linha de pensamento é corroborada por Dionísio (2010, p. 164-165), quando expõe que:

As alterações físicas no processo de construção dos gêneros provocam, conseqüentemente, uma mudança também na forma de ler os textos. O dinamismo da imagem do filme passou para a charge virtual, para o pôster interativo, a disposição do texto na página oscila entre os moldes ocidentais e orientais de escrita; estes são apenas alguns exemplos que deixam transparecer a necessidade de revisão do conceito de leitura e de suas estratégias que utilizamos em nossas aulas. Conseqüentemente, os gêneros se materializam em formas de representação multimodal (linguagem alfabética, disposição gráfica na página ou na tela, cores, figuras geométricas etc.)

Dessa forma, o desenvolvimento das atividades de linguagem, sob a ótica da BNCC, deve ser pautado em competências e habilidades considerando gêneros que se realizam em diferentes esferas das atividades humanas para culminar em práticas de análise linguística e semiótica (BRASIL, 2018).

O tempo de resposta para cada pergunta girou em torno de 4 minutos. Ao término da aplicação do *quiz*, solicitamos os *feedbacks* dos alunos que foram enviados à preceptora, como podemos vislumbrar na figura 1:

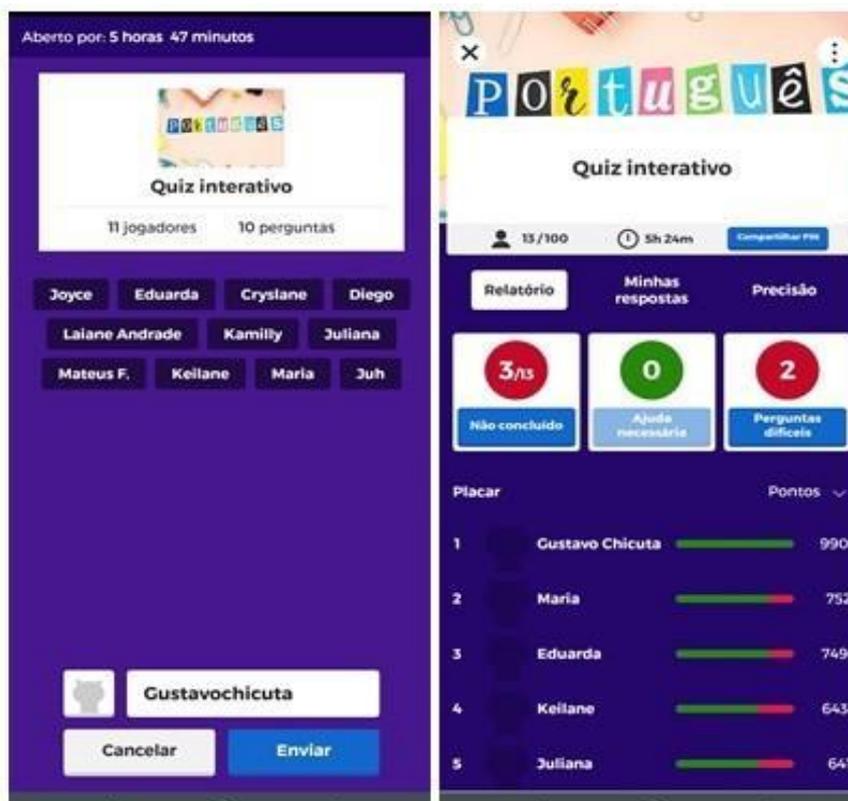
Figura 1 – Feedbacks e modelo de perguntas do quiz



Fonte: Dados da pesquisa, 2021.

As práticas gamificadas são fundamentais para uma aprendizagem mais significativa, pautada na nova era do letramento digital. De acordo com Coscarelli (2016, p. 17), “outras habilidades serão necessárias para interpretar, compreender e significar elementos verbais e não verbais característicos dos textos e mídias que se integram aos já existentes”. Tais aspectos podem ser observados na figura 2, que nos remete ao placar final, confirmando-nos que é possível competir utilizando-se de textos de interpretação textual.

Figura 2 – Placar final dos jogadores



Fonte: Dados da Pesquisa, 2021.

Os descritores de Língua Portuguesa, anteriormente mencionados, foram essenciais para a elaboração do nosso *Kahoot*. O desempenho dos estudantes foi considerado relevante, tendo em vista a dificuldade oriunda de maior parte dos alunos em inferir informações implícitas nos textos.

Considerações finais

Pudemos observar, a partir das considerações realizadas neste trabalho, que a gamificação pode contribuir de forma positiva para que o aluno tenha uma aprendizagem funcional, sobretudo no contexto do ensino remoto. Sabemos que a maior parte dos jovens pertencentes a geração Z (nascidos a partir dos anos 2000) passam parte de seu tempo em atividades virtuais, navegando nas redes sociais, realizando postagens, entre outras atividades.

Nesse sentido, a gamificação promete ser uma estratégia de ensino atraente, sobretudo para aqueles que são atraídos pela cultura game. Além

disso, quando o aluno está competindo em algum jogo, ele se sente desafiado, por isso, podemos dizer que os games despertam a motivação em querer aprender, e mais que isso, “ganhar o jogo”. Por meio desta pesquisa, realizada no âmbito do Programa Residência Pedagógica, é que percebemos que os métodos tradicionais de ensino não chamam a atenção esperada do estudante, porque, no mundo globalizado, eles estão em constante contato com as mídias digitais que os chamam para testar suas capacidades cognitivas de criar, recombinar, editar fotos, vídeos e buscar estratégias de vencer em jogos.

Por fim, observamos que é necessária a contínua reflexão sobre as práticas pedagógicas nas escolas, principalmente no que se diz respeito ao ensino de língua materna. A pesquisa nos mostrou que proporcionar aos alunos práticas inovadoras baseadas na perspectiva das metodologias ativas e no uso de jogos digitais contribui, significativamente, para a formação efetiva de indivíduos letrados e que dominam as múltiplas linguagens, competências exigidas pelo atual contexto.

Notas

* Pós-graduando em Linguagem e Práticas Sociais, Biblioteca Pública Municipal Dr. Fernando Galvão de Pontes, gsc19@aluno.ifal.edu.br.

** Doutor em Linguística, Instituto Federal de Alagoas, cristiano.oliveira@ifal.edu.br.

ⁱ O Programa Residência Pedagógica, desenvolvido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e vinculado ao Ministério da Educação (MEC), tem por finalidade a iniciação à docência, de maneira a conduzir o estudante das Licenciaturas no ambiente escolar. Assim, esse programa, além de inserir os residentes nas escolas de educação básica, incentiva a formação dos futuros docentes, contribuindo para a construção da sua identidade profissional.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Resolução CNE/CEB 3/2018. Diário Oficial da União, Brasília, 22 nov. de 2018, Seção 1.

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

DIONÍSIO, Angela Paiva. Gêneros multimodais e multiletramentos. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. 4.ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Cinted-UFRGS**, v. 11, nº 1, 2013.

GAYDECZKA, Beatriz; KARWOSKI, Acir Mário. Pedagogia dos multiletramentos e desafios para o uso das novas tecnologias digitais em sala de aula no ensino de língua portuguesa. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v.18, n.1, p. 151-174, jan./jun. 2015.

ALAGOAS.

http://www.educacao.al.gov.br/images/Portaria_7651_2020_seduc.pdf_PAGINA_9_reduce.pdf

BRASIL. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm

MEDEIROS, Vanessa Daiany Vieira. Ensino remoto emergencial: as veias abertas do abismo social alagoano. **Anais VII CONEDU...** Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68532>>. Acesso em: 20/05/2022

MOITA, Filomena Maria Gonçalves Silva Cordeiro. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas-SP: Alínea, 2007

NEWMAN, Fred.; HOLZMAN, Lois Lev Vygotsky. **Cientista Revolucionário**. Trad. Marcos Bagno, São Paulo: Edições Loyola, 2002.

OLIVEIRA, Cristiano Lessa de. Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características. **Revista Travessias**. Cascavel, v. 2, n. 3, 2009. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3122>. Acesso em: 25 maio. 2022.

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

ROJO, Roxane. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019

SANCHES, E. C. Saberes e afetos do ser professor. São Paulo. Cortez, 2019 .

STAKE, Robert E.; TRUMBULL, Deborah J. . "Naturalistic Generalizations". **Review Journal of Philosophy and Social Science**, 7, nos. 1 & 2, 1982, p. 1-12.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1986.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

XAVIER, Antonio Carlos. Letramento Digital e Ensino. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia. (Orgs.). **Alfabetização e Letramento: conceitos e relações**. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Cade (2011). **Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. Canada: O'Reilly Medi.

Recebido em: junho/2022.
Aprovado em: novembro/2022.