

Evento: XXIII Jornada de Extensão

## **APPGO/PORTGO SOFTWARE EDUCACIONAL E A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO<sup>1</sup>**

### **APPGO/PORTGO EDUCATIONAL SOFTWARE AND GAMIFICATION IN EDUCATION**

**Kemely Pavani Menegazzi<sup>2</sup>, Taíse Neves Possani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido junto às atividades da Bolsa de extensão App go/PortGo- Unijuí - 2022

<sup>2</sup> Acadêmica do 8º semestre do curso de Licenciatura em Letras: Português e Inglês na Universidade Regional do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Bolsista do Subprojeto Multidisciplinar- Área de Letras.

<sup>3</sup> Professora Mestre em Letras, docente e coordenadora do Curso de Letras: Português e Inglês da Unijuí

## **INTRODUÇÃO**

O projeto de extensão AppGO – Desenvolvimento e implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI), tem como principal objetivo desde a sua criação, oportunizar o estudo da língua portuguesa através do uso de tecnologias digitais, oferecendo diferenciais que proporcionam a imersão do estudante ao conteúdo que deseja trabalhar através de processos metodológicos que envolvem dois módulos presentes e disponíveis dentro da plataforma PortGO que são o “jogar” e o “estudar”.

O aplicativo conta com a participação para seu desenvolvimento de estudantes e professores da graduação, por ser um projeto multidisciplinar ele envolve diferentes áreas do conhecimento, bem como estudantes de diferentes cursos de graduação, os quais têm a oportunidade de vivenciar a troca de conhecimentos e ideias em diversos momentos, os principais movimentos dentro do App são realizados por bolsistas das áreas de Letras, Ciências da Computação e do Design.

O PortGO tem como público alvo estudantes de ensino fundamental e médio principalmente de escolas públicas, mas não só delas. Além disso, também é uma ferramenta de auxílio educacional para professores das áreas das Linguagens, principalmente da Língua Portuguesa e da Literatura, buscando contribuir com o meio do uso das tecnologias digitais de informação



e comunicação, explicando como a gamificação da aprendizagem está ocorrendo no contexto educacional contemporâneo.

## **METODOLOGIA**

O método de trabalho parte da pesquisa bibliográfica, teórico-conceitual, acerca da Tecnologia e Educação por meio da leitura, fichamento e análise de periódicos da área, como artigos sobre as TDIC (Tecnologias Da Informação e Comunicação) e gamificação do ensino.

Para o desenvolvimento do Aplicativo PortGo tomamos por base o aplicativo de matemática (MathGO), o qual fora proposto em edições anteriores do projeto e já está consolidado, que busca viabilizar uma nova forma de estudo e prática de conhecimentos de Linguagem, a partir dos conteúdos solicitados na prova do Enem, área de Linguagens (Português, Literatura, Artes e Educação física), com enfoque no estudo de temas e conceitos de língua portuguesa.

Foram estabelecidas categorias temáticas a partir da análise de currículos do ensino médio e dos objetos de conhecimento estabelecidos em cada ano/série. As categorias emergiram da análise da prova do Enem em comparativo com a BNCC, os currículos escolares e gramáticas de língua portuguesa. Além disso, também foi realizado o movimento de pesquisa, revisão, categorização, criação de dicas e inserção das questões de língua portuguesa no aplicativo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O projeto de extensão AppGO – Desenvolvimento e implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI), tem como principal objetivo desde a sua criação, oportunizar o estudo da língua portuguesa através do uso de tecnologias digitais, oferecendo diferenciais que proporcionam a imersão do estudante ao conteúdo que deseja trabalhar através de processos metodológicos que envolvem dois módulos presentes e disponíveis dentro da plataforma PortGO que são o “jogar” e o “estudar”.

Esses modos de jogo trazem para dentro da educação a ideia da inserção dos games nas atividades escolares dos estudantes, mostrando que é possível aprender de forma dinâmica e



fugindo do tradicional livro didático, dando mais liberdade para os alunos trabalharem em seus celulares e computadores trazendo a tecnologia também para dentro da sala de aula.

Como resultados apresentados pelo aplicativo nos anos de desenvolvimento, podemos destacar alguns como o seu lançamento que ocorreu em 08 de julho de 2021 no evento “Ciência para Todos”, junto à semana Nacional de Ciência e Tecnologia (CNPq), o que se deu por meio de um banco de questões de língua portuguesa selecionadas e classificadas.

O banco de questões que gira em volta da construção do aplicativo possui um portfólio que é baseado em questões do ENEM do ano de 2012 a 2019, questões de vestibulares de todo o país e também questões de cursos preparatórios. O aplicativo é inteiramente catalogado por níveis de dificuldade, classificando assim as questões como fáceis, medianas e difíceis, dando autonomia e liberdade ao estudante para fazer uma testagem consigo mesmo, bem como comparar seu desempenho e estabelecer metas.

Durante o primeiro semestre de 2022 mais questões foram catalogadas e separadas, ao todo um banco que gira em torno de 300 a 400 questões foi inteiramente separado pelos níveis de dificuldade e classificado em primeiro, segundo ou terceiro ano do ensino médio, questões essas que vão alimentar ainda mais o banco de dados do aplicativo, podendo render um período de estudo muito maior ao aluno.

Os modos presentes no aplicativo permitem ao estudante fazer uma testagem individual ou coletiva sobre conhecimentos gerais através do “jogar”, ou focar em uma habilidade específica onde exista defasagem através do modo “estudar”. A pandemia do COVID-19 foi um grande agravante que contribuiu negativamente para a defasagem da aprendizagem dos estudantes, principalmente dos estudantes de escolas públicas. Dessa forma, o PortGO surge como apoio para esses estudantes nas áreas das linguagens, disponibilizando o acesso a seu banco de questões de forma gratuita.

A experiência de trabalho com o desenvolvimento do aplicativo PortGO permite não só contribuir com as ferramentas tecnológicas de cunho educativo, capazes de beneficiar a comunidade escolar, como também aprofundar os estudos teórico-reflexivos acerca da tecnologia da educação e dos impactos sociais, históricos, culturais e cognitivos gerados pelos processos educativos permeados com e pela tecnologia.

O uso das tecnologias em sala de aula, porém, ainda é muito questionado por diferentes profissionais, no ano de 2010 começaram a surgir então as discussões sobre a gamificação no



contexto do ensino de línguas na função de planos educacionais, a capacidade que os games têm de desenvolver aprendizagens desperta o interesse nos pesquisadores ao ponto de a proposta realmente chegar a existir em sala de aula.

Segundo o artigo de Vilson J. Leffa “Gamificação adaptativa para o ensino de línguas”, o duolingo pode ser considerado um ótimo exemplo de gamificação da educação bem sucedida, pois apesar de existirem muitos outros aplicativos o mesmo se destaca pelo seguinte:

O Duolingo é um bom exemplo de ensino gamificado; é possível até que agrade mais quem deseja apenas se divertir do que alguém mais interessado em aprender o idioma. Em testes informais que realizei com crianças, percebi que essa preferência pelo jogo, em detrimento da aprendizagem da língua, acontecia com bastante frequência. Há vários desafios a serem vencidos, incluindo os corações que o usuário não pode perder, os lingotes que ganha se ajudar um colega com alguma dificuldade na língua alvo e as competições com outros colegas ou, na falta destes, com o Duobot, o robozinho do Duolingo, programado para ganhar e perder (2014, p.02)

Ou seja, podemos notar que todo o layout envolvido no aplicativo também é importante, pois o visual é tão necessário quanto o fator de conteúdo existente, pois chama e prende a atenção de quem participa do “jogo”.

Sendo assim podemos perceber que a *gamificação* da educação é realmente possível e funcional, mas para que ela ocorra de maneira eficaz em sala de aula, a mesma deve ser mediada pelo professor que dirige a turma, dando oportunidades de aulas dinâmicas e que introduzem mais o uso da tecnologia, utilizando a internet como uma ferramenta de base para se adquirir experiência e fluência na escrita e na leitura.

A partir do AppGO/PortGO gostaríamos então de trazer uma perspectiva nova de estudo da língua aos estudantes, trazendo a *gamificação* para dentro e fora da sala de aula, proporcionando experiências diferentes e completas que possam contribuir positivamente em suas vidas escolares, além de que o aplicativo traz o processo da *gamificação* para si quando desenvolvemos dentro dele o sistema de estrutura de ranking de quem mais acessa, o ranking de maiores acertos, também são realizadas competições e desafios aos estudantes, além das premiações, tanto dentro do aplicativo, dando mais chances de resposta ou de pular a pergunta, como o que ocorreu, por exemplo, durante as competições que foram realizadas presencialmente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS



É inegável a importância do aprendizado da língua materna no ensino básico, pois nessa etapa da vida os indivíduos estão em profunda formação, as habilidades e conhecimentos necessários para se comunicar precisam ser desenvolvidas de maneira correta e o ensino e aprendizado da língua portuguesa é indispensável para o futuro.

Além disso, vemos a crescente importância da inclusão das tecnologias no contexto educacional, pois as mudanças no mundo estão cada vez mais constantes e rápidas, desta forma inovar é sempre necessário, ainda mais em um contexto pós-pandêmico onde os estudantes necessitam de um auxílio e atenção maior devido à sensibilidade que este momento causou.

O aplicativo PortGo, além de servir como uma ferramenta prática extraclasse para os estudantes, tem como objetivo auxiliar para que estudem e aprendam a Língua Portuguesa, a partir de questões e de conteúdos da área de linguagens, permitindo a utilização das tecnologias para qualificar o seu desempenho escolar, trazendo também o contexto da *gamificação* do ensino através da sua ideia de aplicação.

Considerando então o objetivo geral do aplicativo e do presente trabalho, pode-se concluir que a importância dele se faz presente na sociedade atual, pois a educação, assim como os modos de aprendizado, vêm se modificando juntamente com o mundo globalizado, o que tem gerado a necessidade de oportunizar formas inovadoras de ensinar e aprender.

**Palavras-chave:** Software. Língua Portuguesa. Tecnologia. Educação. Gameificação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BODOLAY, Adriana, CUNHA Yanna Karlla, **Gamificação e ensino de língua portuguesa**. IV Congresso Nacional em Educação. Disponível em:

<<https://doity.com.br/media/doity/submissoes/artigo-2c08ec405f0ed7dfd3443935acf094088da669d9-arquivo.pdf>>

LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1-12. disponível em:

<[https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao\\_Adaptativa\\_Leffa.pdf](https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf)>