



PORTGO: INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIA NA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE EM LETRAS¹

Kemely Pavani Menegazzi², Taíse Neves Possani³, Barbara Gündel⁴, Patricia Carolina⁵

¹ Trabalho desenvolvido junto às atividades da Bolsa de extensão AppGo/PortGo- Unijui - 2024.

² Acadêmica do 10º semestre do curso de Licenciatura em Letras: Português e Inglês na Universidade Regional do Estado do Rio Grande do Sul. Bolsista do Projeto AppGO, UNIJUI.

³ Professora Mestre em Letras, docente e coordenadora do Curso de Letras: Português e Inglês e professora extensionista do Projeto AppGO, UNIJUI.

⁴ Professora Mestre, Curso de Design, professora extensionista Projeto AppGO, UNIJUI.

⁵ Professora Doutora, Curso de Engenharia Mecânica, professora extensionista Projeto AppGO, UNIJUI.

INTRODUÇÃO

O projeto de extensão "AppGO – Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" foi concebido, desde o ano de 2020, com o propósito de contribuir com o estudo da língua portuguesa por meio da integração de tecnologias digitais à educação. O projeto se destaca ao proporcionar um ambiente de aprendizagem, que visa imergir os estudantes no conteúdo de língua portuguesa que desejam conhecer, através de uma estrutura de jogo fundamentada em dois módulos interativos: o "jogar" e o "estudar".

A formação inicial em Letras, através deste projeto, ganha uma dimensão prática significativa, pois os estudantes de Letras participam ativamente do desenvolvimento do aplicativo. O envolvimento dos alunos de Letras não apenas reforça os conhecimentos teóricos adquiridos durante o curso, mas também permite a aplicação desses conhecimentos na criação de ferramentas educacionais que utilizam tecnologia.

O desenvolvimento do aplicativo é fruto da atividade de extensão realizada de forma colaborativa entre estudantes e professores da graduação, caracterizando-o como um projeto multidisciplinar que transcende fronteiras disciplinares e envolve diferentes áreas do conhecimento. O envolvimento de alunos de mais de um curso de graduação promove a interação e a troca de saberes em uma dinâmica enriquecedora. As principais atividades de desenvolvimento do App são executadas por bolsistas provenientes dos campos de Letras, Ciências da Computação e Design, garantindo uma abordagem multiprofissional na sua construção.

Direcionado principalmente a estudantes do ensino fundamental e médio, especialmente nas escolas públicas, o PortGO assume um papel crucial ao se apresentar como uma ferramenta de auxílio educacional. Sobretudo para professores das áreas de Linguagens,



notadamente da Língua Portuguesa e da Literatura. Esse *software* visa contribuir para a adoção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no contexto educativo.

Alinhado com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4) da ONU, que busca assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos, o projeto APPGO é uma ferramenta valiosa na promoção de uma educação de qualidade.

METODOLOGIA

O método empregado para o desenvolvimento do conteúdo presente no aplicativo parte de uma pesquisa bibliográfica de caráter empírico e experimental. O projeto "AppGO – Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" integra pesquisa bibliográfica e aplicação prática. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa teórico-conceitual baseada na análise de artigos sobre Tecnologias da Informação e Comunicação (TDIC) e gamificação na educação.

Inspirado no sucesso do aplicativo "MathGO", o desenvolvimento do PortGo foi estruturado para oferecer uma nova abordagem ao estudo e prática de conhecimentos de Linguagem, com foco nos conteúdos exigidos pelo ENEM na área de Linguagens.

Foram estabelecidas categorias temáticas fundamentadas na análise de currículos do ensino médio, BNCC, currículos escolares e gramáticas de língua portuguesa, culminando na criação e implementação de questões dentro do aplicativo. Alinhado com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4) da ONU, que visa assegurar uma educação de qualidade inclusiva e equitativa, o projeto contribui para promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos, especialmente em contextos educacionais mais desafiadores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A gamificação, ou o uso de jogos em contextos não lúdicos, tem ganhado destaque como uma estratégia pedagógica inovadora. Estudos demonstram que a gamificação pode aumentar significativamente o engajamento e a motivação dos alunos (Deterding et al., 2011). No contexto do PortGo, a gamificação foi implementada através de módulos interativos que permitem aos estudantes "jogar" enquanto aprendem. Este método não só torna o aprendizado



mais atraente, mas também promove uma compreensão mais profunda dos conteúdos, uma vez que os alunos estão mais dispostos a se envolver com o material didático de maneira lúdica.

A aplicação de técnicas de gamificação no PortGo mostrou-se eficaz em manter os alunos motivados e interessados nas atividades propostas. Os elementos de jogo, como pontos, níveis e recompensas, incentivam a continuidade e a progressão no estudo, proporcionando uma experiência de aprendizado mais dinâmica e envolvente. Esta abordagem está alinhada com a ODS 4 da ONU, que busca assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade. Ao tornar o aprendizado mais acessível e agradável, o PortGo contribui para melhorar a qualidade da educação e garantir que todos os alunos, independentemente de suas origens, tenham acesso a oportunidades de aprendizagem efetivas.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) têm revolucionado o ambiente educacional, oferecendo novas ferramentas e recursos que podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. A integração das TICs em sala de aula permite a personalização do ensino, facilitando a adaptação das atividades às necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos (Alarcão, 2001). No projeto PortGo, as TICs são utilizadas para criar um ambiente virtual interativo que complementa o ensino tradicional de língua portuguesa e literatura.

Os benefícios do uso das TICs incluem a possibilidade de acesso a uma vasta quantidade de recursos educativos, a facilitação da comunicação entre professores e alunos, e a promoção de habilidades digitais essenciais para o século XXI. Além disso, o uso das TICs pode contribuir para a redução das desigualdades educacionais, oferecendo a todos os alunos, inclusive aqueles de escolas públicas com menos recursos, acesso a materiais de qualidade e oportunidades de aprendizagem inovadoras. Este aspecto também reforça o compromisso do projeto com a ODS 4, garantindo que a educação de qualidade seja uma realidade acessível a todos.

A participação em projetos de extensão como o PortGo oferece inúmeros benefícios para a formação docente em nível inicial. Em primeiro lugar, proporciona aos futuros professores a oportunidade de aplicar teorias educacionais na prática, desenvolvendo habilidades essenciais como planejamento, implementação e avaliação de atividades didáticas. Além disso, trabalhar em um projeto multidisciplinar com foco na integração de TICs e



gamificação permite aos docentes expandirem seus conhecimentos e adotarem abordagens pedagógicas inovadoras (Freire, 1996).

Os futuros docentes envolvidos no PortGo relatam um aumento na sua capacidade de utilizar tecnologias digitais de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas. Esta experiência prática é inestimável, pois prepara os futuros professores para enfrentar os desafios da educação moderna e para implementar metodologias que atendam às necessidades dos alunos de maneira mais eficaz. Além disso, a colaboração com colegas de outras áreas do conhecimento promove a troca de conhecimentos e o desenvolvimento profissional contínuo.

Ao participar de um projeto de extensão como o PortGo, os futuros docentes estão não só melhorando suas próprias habilidades, mas também contribuindo para o avanço da educação de qualidade, conforme preconizado pela ODS 4. A experiência adquirida neste contexto fortalece a capacidade dos professores de fornecer uma educação inclusiva e equitativa, promovendo oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos os alunos.

Os resultados do projeto PortGo demonstram claramente os benefícios da gamificação e do uso das TICs no ensino de linguagens, bem como os significativos ganhos na formação docente. A combinação dessas estratégias pedagógicas inovadoras com o compromisso com a ODS 4 da ONU reforça a importância de projetos de extensão como este, que não só enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, mas também contribuem para a formação de educadores mais capacitados e preparados para os desafios do futuro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto "AppGO – Desenvolvimento e Implementação de Softwares Educacionais (PIBEX/UNIJUI)" provou ser uma iniciativa eficaz na integração de gamificação e Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ensino de língua portuguesa. Através dos módulos interativos do PortGo, os alunos experimentaram uma forma de aprendizado mais atraente e motivadora, que promoveu uma compreensão mais profunda dos conteúdos. Esta abordagem não só engajou os alunos, mas também assegurou uma educação inclusiva e equitativa, alinhada com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4) da ONU.

Além disso, a utilização das TICs no PortGo facilitou a criação de um ambiente virtual interativo que complementa o ensino tradicional, oferecendo recursos educativos



diversificados e promovendo habilidades digitais essenciais. Esta integração tecnológica contribuiu para a redução das desigualdades educacionais, proporcionando a todos os alunos, inclusive aqueles de escolas públicas com menos recursos, acesso a uma educação de qualidade.

Para os futuros docentes, a participação no projeto PortGo foi extremamente benéfica. Pois é possível aplicar teorias educacionais na prática, desenvolver habilidades pedagógicas essenciais e adotar metodologias inovadoras. Esta experiência prática prepara os professores para enfrentar os desafios da educação moderna, promovendo a colaboração interdisciplinar e o desenvolvimento profissional contínuo.

Em síntese, o projeto PortGo demonstrou como a combinação de gamificação, TICs e uma abordagem pedagógica inovadora pode ser efetiva na educação. Ele não só melhorou o processo de ensino-aprendizagem, mas também contribuiu significativamente para a formação de educadores mais capacitados e preparados para o futuro. O compromisso com a ODS 4 reforça a importância de iniciativas como esta, que promovem uma educação de qualidade, inclusiva e equitativa, beneficiando tanto alunos quanto professores.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Unijuí pelo custeio do projeto e por oportunizar aos estudantes a experiência como bolsistas de extensão.

Palavras-chave: Educação, extensão, formação de professores, gamificação, TIC.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARCÃO, I. (2001). **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. Editora Cortez.

DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., & NACKE, L. (2011). **From game design elements to gamefulness: defining "gamification"**. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15).

FREIRE, P. (1996). **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Paz e Terra.