



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**LETRAS – ESPANHOL E PORTUGUÊS
COMO LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

**ASPECTOS DAS TDIC E DA GAMIFICAÇÃO
NO ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA
NO MUNICÍPIO DE JARDÍN AMÉRICA – ARGENTINA**

GUSTAVO CATRIEL ESTEBAN SANTA CRUZ

Foz do Iguaçu
2024



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**LETRAS - ESPANHOL E PORTUGUÊS
COMO LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

**ASPECTOS DAS TDIC E DA GAMIFICAÇÃO
NO ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA
NO MUNICÍPIO DE JARDÍN AMÉRICA – ARGENTINA**

GUSTAVO CATRIEL ESTEBAN SANTA CRUZ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras – Espanhol e Português como Línguas Estrangeiras.

Orientadora: Prof^a Dr^a Julia Cristina Granetto
Moreira

Foz do Iguaçu
2024

GUSTAVO CATRIEL ESTEBAN SANTA CRUZ

ASPECTOS DAS TDIC E DA GAMIFICAÇÃO
NO ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA
NO MUNICÍPIO DE JARDÍN AMÉRICA – ARGENTINA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Letras – Espanhol e Português como Línguas Estrangeiras.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a Dr^a Julia Cristina Granetto Moreira
UNILA

Prof^a Dr^a Jorgelina Ivana Tallei
UNILA

Prof^a Dr^a Francieli Motter Ludovico
UTFPR

Foz do Iguaçu, 14 de outubro de 2024.

Dedico este trabalho a minha mãe Maria Da Luz Santos, que descansa em paz. Mulher que sempre lutou e se esforçou pela educação e futuro dos seus filhos, mulher que confiou e acreditou em mim até os últimos dias de vida.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus por ter me concedido a vida e por ter me guiado em muitas decisões, assim como ter me concedido muitas oportunidades, como a de poder fazer um curso de graduação.

Em segundo lugar agradeço a minha professora orientadora Julia Cristina Granetto Moreira não só pela constante orientação neste trabalho, mas sobretudo pela sua amabilidade e disposição que se tornou de muito apoio para mim e que tornaram possível a conclusão deste trabalho.

Agradeço a toda minha família, que me incentivaram e que acreditaram em mim, mas também porque muitas vezes suportaram minha ausência ou falta de paciência durante todo esse tempo de estudo, especialmente as mulheres indispensáveis na minha vida: minha esposa Yanina e minhas filhas Ohanna, Narela e Micaela.

Aos meus irmãos, Vero e Ale que estão constantemente me motivando e apoiando em meus projetos.

Aos meus pais, que atualmente descansam em paz, porém sempre quiseram o melhor para minha vida.

Aos diretores que me permitiram ingressar nas escolas e aos professores que participaram do trabalho de investigação e responderam o questionário.

Aos companheiros, colegas e as pessoas que sempre estão me dando uma força e que contribuíram com esta pesquisa.

A cada um dos professores que contribuíram na minha formação e que me acompanharam no longo caminho de graduação.

A toda UNILA, representada por cada um dos funcionários e professores que me abriram a porta para estudar e cumprir um sonho.

Ao meu amado Brasil, por permitir que este argentino seja feliz em cada canto do país, principalmente na universidade pública.

*Precisamos de tecnologia
em todas as salas de aula
e nas mãos de todos os alunos e professores,
porque é a caneta e o papel do nosso tempo
e é a lente através da qual vivenciamos
a maior parte do nosso mundo.*
David Warlick

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar e conhecer qual a possível contribuição e importância da utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e da gamificação no âmbito educativo, especificamente no ensino de português como língua estrangeira (PLE) no município de Jardín América no estado de Misiones – Argentina. Com base teórica, o trabalho se ampara com análises das TDIC, da gamificação e do PLE. Primeiramente será apresentada a metodologia da pesquisa, na qual foi de abordagem qualitativa, na busca de conhecer a relação dos docentes e alunos e a motivação utilizada no ensino do português. Para isso, foi feita uma pesquisa exploratória no qual foi investigada e analisada a usabilidade das TDIC e a gamificação. Desta maneira, foi feita uma leitura e revisão de textos teóricos sobre o uso das ferramentas tecnológicas e jogos digitais no âmbito educativo e no ensino de PLE. Conseqüentemente os resultados encontrados refletem sobre a necessidade de formação e capacitação na área de TDIC e gamificação para utilizá-lo como recursos atraentes, significativos e transformadores. Este estudo contribui para um conhecimento da realidade do ensino de PLE, na cidade de Jardín América, como também para refletir a respeito da usabilidade e da formação continuada dos professores sob os aspectos das TDIC e gamificação.

Palavras-chave: Tecnologia Digital da Informação e Comunicação; Gamificação; Português como língua estrangeira; Ensino aprendizagem.

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo analizar y conocer qué contribución e importancia puede tener para la educación el uso de las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) y la gamificación, específicamente en la enseñanza del portugués como lengua extranjera (PLE) en el municipio de Jardín América de la Provincia de Misiones - Argentina,. Basado en la teoría, el trabajo se apoya en el análisis de las TDIC, la gamificación y del PLE. En primer lugar, se presentará la metodología de investigación, que adoptó un enfoque cualitativo con el intento de comprender la relación entre profesores y alumnos y la motivación utilizada en la enseñanza del portugués. Para ello, se realizó un estudio exploratorio en el que se investigó y analizó la usabilidad del TDIC y la gamificación. De esta forma, se leyeron y se revisaron textos teóricos sobre el uso de herramientas tecnológicas y juegos digitales en la educación y en la enseñanza del PLE. En consecuencia, los resultados encontrados reflexionan sobre la necesidad de formación y capacitación en el área de TDIC y gamificación para utilizarla como recursos atractivos, significativos y transformadores. Este estudio contribuye a la comprensión de la realidad de la enseñanza del PLE en la ciudad de Jardín América, Misiones - Argentina, así como a la reflexión sobre la usabilidad y la formación continua de los profesores bajo los aspectos de la TDIC y gamificación.

Palabras clave: Tecnología Digital de la Comunicación e Información; Gamificación; Portugués como lengua extranjera; Enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze and to find out what kind of contribution and importance can be made by the use of Digital Information and Communication Technologies (DICT) and Gamification, and its influence in the learning process, specifically in the teaching of Portuguese as a foreign language (PFL) in the city of Jardín América, in the Province of Misiones – Argentina and. Based on theory, the investigation is supported by the analysis of the DICT, Gamification and PFL. First, the research methodology will be presented, it took a qualitative approach with the attempt to understand the relationship between teachers, students and the motivation strategies used in the Portuguese classes. For this purpose, an exploratory study was conducted, in which the usability of DICT and Gamification was investigated and analyzed. In this way, theoretical texts referred on the use of technological tools, digital games and its impact on teaching PFL were read and reviewed. Consequently, the results obtained of this work reflects on the necessity of improve the training career as well as the management of the different elements of DICT and Gamification techniques, in order to use them as an attractive, meaningful and transformative resources. This study allows us to understand the reality of teaching PFL in the city of Jardín América, as well as to reflection on usability and continuous training of teachers under the aspects of DICT and Gamification.

Key words: Digital Information and Communication Technology; Gamification; Portuguese as a foreign language; Teaching-learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa de localização de Jardín América	35
Figura 2 – Porcentagem de idade de professores (Questionário)	38
Figura 3 – Porcentagem de conhecimento sobre a aplicação das TDIC	39
Figura 4 – Porcentagem de importância sobre as TDIC na Educação	40
Figura 5 – Porcentagem de conhecimentos sobre as TDIC	41
Figura 6 – Porcentagem de conhecimento sobre gamificação	42
Figura 7 – Respostas dos professores da questão cinco	43
Figura 8 – Respostas dos professores da questão seis	43
Figura 9 – Respostas dos professores da questão sete	44
Figura 10 – Porcentagem de utilização das TDIC nas aulas de português	45
Figura 11 – Porcentagem de utilização da gamificação nas aulas de português	45
Figura 12 – Respostas dos professores da questão dez	46
Figura 13 – Respostas dos professores da questão onze	47
Figura 14 – Respostas dos professores da questão doze	48
Figura 15 – Respostas dos professores da questão treze	48
Figura 16 – Respostas dos professores da questão quatorze	49

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Pesquisas sobre utilização das TDIC e gamificação	17
Quadro 2 – Palavras-chave sobre as pesquisas	18

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CFCyE	Conselho Federal de Cultura y Educação
CGE	Conselho Geral de Educação
ILAACH	Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História
LEPLE	Letras - Espanhol e Português como Línguas Estrangeiras
MCECyT	Ministério de Cultura, Educação, Ciência e Tecnologia
MERCOSUL	Mercado Comum do Sul
NAP LE	Núcleo de Aprendizagens Prioritárias de Língua Estrangeira
PLE	Português como Língua Estrangeira
SPEPM	Serviço Provincial de Ensino Privado de Misiones
UNAM	Universidade Nacional de Misiones
UNILA	Universidade Federal da Integração Latino-Americana
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. METODOLOGIA	16
2.1 LEVANTAMENTOS BIBLIOGRÁFICOS.....	17
3. TDIC E GAMIFICAÇÃO	21
3.1 A TDIC NA SOCIEDADE E NA EDUCAÇÃO	22
3.2 A TDIC NO ESTADO DE MISIONES	23
3.3 CONCEPÇÕES PARA ENTENDER A GAMIFICAÇÃO	25
3.4 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.....	27
4. ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS NA ARGENTINA.....	30
4.1 O ENSINO DE PORTUGUÊS EM JARDÍN AMÉRICA.....	32
5. ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO.....	37
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICES	57
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO.....	58

1. INTRODUÇÃO

A motivação principal para a elaboração deste trabalho se orienta no marco das práticas que realizei no Estágio Obrigatório do curso de Letras - Espanhol e Português como Línguas Estrangeiras (LEPLE), da Universidade Federal da Integração Latino-americana (UNILA). As práticas foram realizadas no segundo semestre do ano de 2022, na Escola N° 2¹, localizada na cidade de Jardín América, Misiones, Argentina.

Algo que observei durante as práticas, foi a falta de motivação por parte dos estudantes e o quanto o contexto educativo se mostra distante do que acontece fora dos muros escolares, tanto quanto aos recursos, como em relação às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e às metodologias de ensino.

A partir dessa inquietação, comecei a pensar sobre esta geração de estudantes, entre 13 e 18 anos, tratando de compreender e encontrar a maneira de ajudá-los nessa problemática imposta na sociedade: Qual é o sentido de estudar? Qual a motivação dos estudantes? E com respeito às línguas estrangeiras, neste caso do Português, qual é a utilidade e por que está no currículo escolar?

Neste sentido, para pensar na sociedade, na escola e nas metodologias de ensino que deveriam sofrer transformações e atualizações constantemente, é necessário refletir sobre como as TDIC possibilitam e potencializam outras formas de estudar a partir da gamificação.

A temática deste trabalho está pautada nas TDIC presentes no ensino de português como língua estrangeira². O objetivo geral da investigação visa compreender o ensino de português como língua estrangeira, na cidade de Jardín América, e como a TDIC e a gamificação estão inseridas nas aulas de português do município e na formação dos respectivos professores.

Como objetivos específicos o trabalho pretende: a) Conhecer a realidade do ensino de Língua Portuguesa no município de Jardín América, Misiones; b) Compreender a importância do uso das Tecnologias Digitais de Informação e

¹ Por questões de ética, visando a não identificação, substituímos o nome das Escolas participantes da pesquisa por números.

² A utilização de língua estrangeira, como será explicada em outra seção, foi principalmente com a intenção de seguir a diretriz das políticas linguísticas da Argentina que utiliza os termos de "idiomas e línguas estrangeiras". Disponível em: <https://cfe.educacion.gob.ar/resoluciones/res12/181-12.pdf>. Acesso em: 5/8/2024.

Comunicação na Educação; c) Aprender sobre o conceito de Gamificação; d) Entender o papel da Gamificação na Educação; e) Verificar como favorece a utilização de jogos digitais no ensino de uma língua estrangeira; f) Descobrir as ferramentas da Gamificação e como aplicá-las no contexto de sala de aula; g) Coletar informações a respeito do uso das TDIC no âmbito escolar e por ultimo, se: h) Gamificação se relaciona com a motivação do ensino aprendizagem do português como língua estrangeira.

Como comenta Dos Santos (2015) na sua pesquisa, podemos dizer que o ensino de português sem a utilização das TDIC é seguido por um modelo de aulas expositivas/oralistas, centradas no conhecimento docente e unicamente nas páginas dos livros. Isto significa que o docente apresenta o tema, explica e ordena fazer as atividades do livro ou das cópias que leva em cada aula, o aluno segue as ordens às vezes sem interesse e/ou desmotivado.

A partir disso, encontramos que no ensino de línguas estrangeiras se fazem necessárias aulas dinâmicas, motivadoras e contextualizadas com a realidade dos estudantes e que de fato façam sentido à construção do conhecimento dos estudantes, para não cair somente em metodologias cartesianas, antiquadas e às vezes, desatualizadas.

Práticas de ensino contextualizadas se referem a estar próximas da realidade dos estudantes. Em Misiones, Argentina, assim como em muitas outras partes do mundo, é uma realidade o uso de celulares, tablets, computadores e jogos digitais por parte dos estudantes, essas ferramentas fazem parte e estão presentes no cotidiano deles, por isso é importante buscar se aproximar da realidade dos alunos e também dos seus interesses condizentes com a sociedade atual.

O tipo de nível de ensino que foi analisado e que foi trabalhado nas escolas será o ensino médio ou educação secundária, tomando como referências para pesquisa, observação e análise a Escola N° 2 e a Escola N° 38 da cidade de Jardín América, Misiones. Também será analisado o trabalho dos professores nos cursos livres online e nível superior.

O trabalho se justifica pela importância do ensino de PLE na Argentina, especialmente no estado de Misiones que está localizado na região fronteira com o Brasil, pela constante presença das TDIC e da gamificação no dia a dia dos alunos e pelas transformações que vão acontecendo no processo de ensino aprendizagem. Por isso entendemos a necessidade de superar a mera transposição didática nas

aulas, ultrapassando as metodologias cartesianas³ que se tornam muitas vezes apenas em atividades desmotivadas e mecânicas a fim de converter as aulas em atividades dinâmicas, engajadoras, ativas e capazes de despertar um maior interesse na aprendizagem da língua portuguesa.

Argentina, conta com a Lei N° 26.206⁴, que apresenta os objetivos da política educacional que promove o desenvolvimento das competências necessárias para a utilização das novas linguagens produzidas pelas TDIC. A lei expressa “o acesso e domínio das tecnologias de informação e comunicação formarão parte dos conteúdos curriculares indispensáveis para a inclusão na sociedade do conhecimento”⁵ (LEI DE EDUCAÇÃO NACIONAL, 2006, p.18).

Com as ferramentas tecnológicas digitais podemos pensar em novas metodologias de ensino e aplicar os jogos digitais para impulsionar a motivação na aprendizagem do português como língua estrangeira.

A partir da experiência que tive na Instituição, anteriormente mencionada, durante o estágio realizado, foi possível compreender um pouco sobre a interação aluno/professor e os momentos de ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira e assim verificar como é necessário analisar em primeiro lugar o contexto da cidade, da escola e do grupo de alunos, logo entender as vivências cotidianas e atuais da comunidade escolar.

Desta forma surge a pergunta: como podemos alcançar que o ensino de português como língua estrangeira se transforme numa disciplina atraente e motivadora nas escolas de Jardín América, Misiones, Argentina?

O intuito desse trabalho não foi trazer receitas ou modelos do que fazer, para responder tal pergunta, o que pretendo é refletir, discutir e criar novos conhecimentos e percepções para a minha prática docente, e assim incentivar os demais professores a pensar com responsabilidade sobre as problemáticas levantadas.

³ Característica originada e distinguida por Descartes. De acordo com os autores Prigol e Behrens, esta metodologia tem efeito mecânico, conservador, repetitivo, reducionista e fragmentada que vai a contra dos fundamentos e princípios de Freire (1987) e Morin (2000) que propõem uma educação e prática pedagógica crítica, complexa e transformadora.

Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/374/37465637002/html/>. Acesso em: 25/9/2024.

⁴ A Lei N° 26.206 comenta sobre a tecnologia educativa, no artigo 11 e no artigo 88.

Disponível em: <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>
Acesso em: 5/8/2024.

⁵ A Lei N° 26.206 comenta sobre a tecnologia educativa, no artigo 11 e no artigo 88.

Disponível em: <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>
Acesso em: 5/8/2024. Tradução própria do autor.

Diante desse cenário, é necessário pensar como futuro professor, no sentido de ensinar não só com conteúdos acabados, senão com metodologias inovadoras e criativas, trabalhar na construção crítica e reflexiva sobre o que significa uma língua estrangeira: cultura, história, linguística, gramática, contexto social, etc., o que vai de encontro com a citação de Paulo Freire:

É exatamente neste sentido que ensinar não se esgota no "tratamento" do objeto ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições em que aprender criticamente é possível. E essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes (FREIRE, 2002, p. 14)

Por meio das TDIC e da era digital é possível proporcionar um espaço interativo no ensino de línguas estrangeiras e fazer aulas dinâmicas, atraentes e transformadoras, assim como despertar maior interesse no estudo e aprendizagem do português como língua estrangeira. Como dizem Campos e Bettencourt (2017, p. 76) “estas ferramentas servem para ensinar de forma criativa, focado nos alunos e com o objetivo de oferecer aulas gratificantes e prazenteiras”.

2. METODOLOGIA

A presente investigação se enquadra na abordagem qualitativa. Este tipo de pesquisa, conforme Silveira e Córdova (2009) procura compreender o grupo social e seus fenômenos, neste caso, buscamos conhecer a realidade das línguas estrangeiras, em especial do ensino de língua portuguesa, na cidade de Jardín América – Argentina, assim com o contexto e formação docentes que oferecem a disciplina Português e suas relações de formação e usabilidade da Tecnologia Digital da Informação e Comunicação e a Gamificação.

Com base nos objetivos, a pesquisa foi de cunho exploratório, porque explorou, investigou e respondeu a problemática descrita na introdução: analisar a importância e a possível contribuição das TDIC e Gamificação no ensino de português como língua estrangeira nas escolas de Jardín América, Misiones - Argentina e relacionar a aprendizagem dos alunos com a motivação e engajamento mediante o uso das ferramentas descritas. Desta maneira, primeiramente foi feita uma revisão bibliográfica que será apresentada no próximo ponto deste trabalho.

Com respeito aos procedimentos utilizamos o levantamento de dados, que são aspectos empregados nas pesquisas exploratórias, como explica o autor Fonseca (2002, *apud* Silveira; Córdova, 2009). O objetivo do estudo foi a obtenção de dados, para isso, foram realizadas consultas a documentos oficiais, literatura e registros, como também por meio de um questionário criado no *Google Forms*, para coletar dados dos participantes da pesquisa de professores de português como língua estrangeira da cidade de Jardín América, Misiones, Argentina.

A pesquisa também se enquadra na pesquisa-ação. Como comenta o autor Thiollent (1988, *apud* Silveira; Córdova, 2009), realizar um tipo de pesquisa-ação é importante para conhecer a realidade de um grupo social e possibilita gerar uma análise estatística. Desta forma, pretende-se refletir sobre as relações dos docentes e alunos, assim como analisar sobre os conhecimentos acerca das TDIC e gamificação e se são utilizados nas aulas de português como língua estrangeira.

O questionário preparado para coletar dados sobre a formação dos professores, bem como a qualidade, métodos e instrumentos aplicados no ensino de línguas estrangeiras, especificamente o português, foi direcionado aos professores de escolas e instituições públicas e privadas de Jardín América, Misiones, Argentina. O *link* do questionário foi disponibilizado pelo pesquisador aos diretores das Escolas,

que compartilharam com os professores de português, como também foi divulgado entre os próprios professores e colegas atuantes. O questionário foi disponibilizado no dia 15 do mês de julho do ano de 2024 e ficou aberto para respostas até o dia 25 do mês de setembro do corrente ano.

2.1 LEVANTAMENTOS BIBLIOGRÁFICOS

A partir da temática “*Utilização das TDIC e Gamificação no ensino de Português como língua estrangeira*” realizaram-se buscas sobre o assunto no *Google Acadêmico*, com as seguintes palavras-chave: “Ensino de português como língua estrangeira” “Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação”, “Gamificação”, para as quais se encontrou os seguintes resultados:

Quadro 1 – Pesquisas sobre utilização das TDIC e gamificação no ensino de Português como língua estrangeira

Assuntos Pesquisados	Dissertações						Trabalho de conclusão de curso de Esp.				
	2017	2018	2019	2020	2021	Total	2017	2018	2019	2020	Total
Ensino de português como língua estrangeira	0	0	0	0	01	01	0	0	0	0	0
TDIC	0	0	0	0	0	0	02	0	0	0	02
Gamificação	0	01	01	0	0	02	0	0	01	0	01

Fonte: Sistematização feita pelo pesquisador a partir dos dados disponíveis no Google Acadêmico. Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>>. Acesso em: 31 outubro de 2022.

Com o intuito de averiguar as pesquisas desenvolvidas na área de Ensino de Português como Língua Estrangeira e a utilização das TDIC e Gamificação, realizou-se uma investigação no Google Acadêmico, como critério de busca, consideramos as pesquisas realizadas entre os anos de 2017 a 2022⁶ e constatou-se que são poucos estudos publicados nesta área, encontrando pesquisas até o ano 2021, como pode ser observado no quadro 2 (dois):

⁶ O motivo que foi realizado a pesquisa nesse período de 2017-2022 é porque no ano 2022 foi o começo deste trabalho de pesquisa.

Quadro 2 – Palavras-chave:

Autor	Título	Palavras-chave	Endereço de acesso	Pesquisa
Dos Santos, Marina Lindsay (2018)	Práticas de ensino: gamificação como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem	Gamificação	http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/handle/1/1868	Dissertação Mestrado da UFVJM
Schulz, Carolina Viviana Alayo Hidalgo (2019)	Gamificação como estratégia pedagógica	Gamificação	https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1682	Trabalho de conclusão de curso de Especialização do IFSC
Silva, Luis Oliveira da (2017)	O uso das tecnologias como ferramenta de geração de interesse e engajamento dos estudantes no processo de ensino aprendizagem	Tecnologia Digital da Informação e comunicação	https://bdm.unb.br/handle/10483/16812	Trabalho de conclusão de curso de Especialização da UNB
Vidal, Karina Domingues Bressan (2017)	Tecnologia digital na escola: contribuição do setor de TIC para apoio ao processo ensino-aprendizagem	Tecnologia Digital da Informação e comunicação	https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/168882	Tese de Doutorado da UFRGS
Hasselberg, Carmen Conejo (2021)	O jogo como material didático criativo no ensino de português como língua estrangeira	Ensino de português como língua estrangeira	https://run.unl.pt/handle/10362/131126	Dissertação Mestrado da UNL
Siqueira, Luiza Carla Carvalho (2019)	Gamificação: experiências pedagógicas inovadoras no chão da escola	Gamificação	https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/28458	Dissertação Mestrado da UFRN

Fonte: Dados adaptados do Google acadêmico. Sistematização feita pelo pesquisador.

Ao definir a temática do estudo sobre “O ensino de Português como língua estrangeira: utilização das TDIC e a gamificação”, foram realizadas buscas sobre o assunto, as quais descrevo brevemente sete trabalhos, entre tese, dissertações e trabalhos de conclusão de curso.

Na dissertação, “Práticas de ensino: gamificação como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da UFVJM”, Dos Santos (2018) propõe o trabalho de estudo das novas práticas e novos caminhos de ensino aprendizagem escolar, percebendo como é importante ligar e conectar-se com as novas gerações associadas às novas tecnologias digitais. Assim, com o objetivo de despertar o interesse dos alunos no ambiente de educação e poder planejar de maneira adequada. Esta pesquisa foi necessária para identificar recursos de gamificação ou elementos de jogos para auxiliar no contexto e no processo de ensino aprendizagem, com o objetivo de auxiliar profissionais, mas também para os

estudantes no sistema acadêmico.

Já Schulz (2019), no seu TCC de especialização do IFSC “Gamificação como estratégia pedagógica”, analisa de forma qualitativa a possibilidade e viabilidade do uso de jogos e projetos gamificados como uma alternativa possível para gamificar as aulas no processo de ensino aprendizagem. Para isso, foi necessário fazer uma revisão de conteúdos sobre gamificação e jogos, MDA (Mecânica, Dinâmica e Estética, em inglês, Mechanics, Dynamics, and Aesthetics) e o protótipo de um projeto gamificado feito pela professora Aleyda Leyva. Dentro da pesquisa, foi realizada uma enquete a professores, tendo assim como resultado observações de como o uso das estratégias de gamificação aumentam a interação entre o professor e os alunos e, em consequência disso, os alunos passam a sentir-se motivados no processo de ensino aprendizagem e o professor torna-se um guia.

Silva (2017), no TCC de especialização da UNB, intitulado: “O uso das tecnologias como ferramenta de geração de interesse e engajamento dos estudantes no processo de ensino aprendizagem”, pesquisa sobre os avanços tecnológicos e como a realidade atual do ambiente escolar exige estudo dos novos conhecimentos. O autor analisa a forma em que as TDIC podem contribuir para a geração de interesse e engajamento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. A partir de um questionário aplicado com alunos e professores sobre o uso de tecnologias na sala de aula, o estudo permitiu refletir sobre quais fatores levam ao desinteresse dos alunos em relação às aulas e quais tecnologias podem melhorar seus interesses.

Na tese de doutorado, “Tecnologia digital na escola: contribuição do setor de TIC para apoio ao processo ensino-aprendizagem da UFRGS”, Vidal (2017) propõe o trabalho de estudo sobre o impacto das tecnologias digitais nas vidas e nos comportamentos dos estudantes. Todas estas novas ferramentas apresentam desafios e incertezas, como também a exigência de estar constantemente atualizados. Apesar disso, a pesquisa mostrou que as TDIC na área educacional, criam novas oportunidades na sala de aula, apoiam o processo de ensino aprendizagem, preparam os alunos na criação de novas ferramentas de inovação educacional e também na preparação para o mercado de trabalho. Como consequência, a pesquisa permitiu refletir sobre a necessidade de melhorar com urgência a qualidade e o acesso à internet nas escolas, mas também de outros recursos.

Hasselberg (2021), na dissertação de mestrado “O jogo como material didático criativo no ensino de português como língua estrangeira da Universidade Nova de Lisboa” reflete sobre o jogo como material didático criativo nas aulas de Português como Língua Estrangeira (PLE), focando na produção e criatividade de materiais didáticos. A autora também analisa a importância do papel dos professores e alunos na produção de materiais didáticos e jogos criativos. Por último, o trabalho apresenta um jogo desenhado pela autora para colocar em prática a proposta e para continuar o estudo da dissertação.

Por último, na Dissertação de Mestrado da UFRN “Gamificação: experiências pedagógicas inovadoras no chão da escola”, Siqueira (2019) propõe problematizar os desafios à necessária formação integral de estudantes na Educação Básica em tempos de cibercultura, considerando como questão central reconciliar os processos de ensino aprendizagem e avaliação no ensino fundamental e o uso de gamificação como estratégia pedagógica. O objetivo da pesquisa foi analisar o impacto da aplicação da gamificação à prática pedagógica numa escola de zona rural e como resultado das análises e observações do trabalho, a autora constatou o potencial de motivação, engajamento, participação e colaboração do grupo alvo, que contribuiu no planejamento e desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e mais atrativas.

3. TDIC E GAMIFICAÇÃO

Primeiramente, se faz necessário apresentar o motivo da utilização do termo TDIC neste trabalho e também entender a diferença entre os seguintes conceitos, também localizados nos trabalhos anteriormente citados, sendo eles Tecnologias de Informação e Comunicação e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Para isso, nos ajuda o autor Afonso (2002 *apud* OTA *et al.*, 2021, p.37) que comenta que, a diferença é que “as tecnologias de informação e comunicação existem desde tempos imemoriais, mas suas formas digitais são um fenômeno que se consolidou na última década do século XX”.

E conforme foi explicado até o momento, o objetivo do trabalho é entender e orientar o uso das tecnologias digitais no âmbito da educação, com base nos estudos teóricos e experiências. Sobre o assunto o autor Sancho define o seguinte:

Sabe-se que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) assumem um papel fundamental na educação atual, já que muitas crianças e jovens crescem em ambientes altamente mediados pela tecnologia, sobretudo a audiovisual e a digital (SANCHO, 2006, *apud* OTA *et al.*, 2021, p.27).

Isto significa que a TDIC está muito mais relacionada com a educação que a própria TIC, já que pode oferecer inúmeras ferramentas, como a gamificação, os elementos audiovisuais, digitais, etc., tanto para os professores como para os alunos. Porque assim como a tecnologia digital vai evoluindo, da mesma forma o processo de ensino aprendizagem é uma atividade ativa que vai mudando, transformando e se adaptando aos contextos e as necessidades.

A pesquisadora Costa (2017 *apud* OTA *et al.*, 2021, p.36) “reforça que as TDIC vão além do computador, pois também trata das tecnologias móveis, celulares, smartphones, tablets, conexões wifi, 3G, 4G e assim por diante”. Entendemos então que qualquer instrumento que seja importante para ensinar, para aprender, para estudar ou para utilizar novas metodologias está dentro do conceito de TDIC.

Neste capítulo, vamos tratar de dois principais conceitos presentes nesta pesquisa, bem como da relação entre eles. Primeiramente refletiremos se a TDIC impacta ou não na educação dos colégios de Jardín América - Misiones, e como pode ser utilizada de maneira significativa no ensino aprendizagem.

Em seguida, analisaremos a utilização das TDIC no estado de Misiones-Argentina, também será apresentado o conceito de gamificação e como ela pode ser integrada no ensino de línguas reconhecendo a importância de utilizá-la nas aulas para obter uma melhor relação com os estudos de uma língua estrangeira.

3.1 A TDIC NA SOCIEDADE E NA EDUCAÇÃO

Para Lévy (1999, p.22), “as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura”. Estes conceitos estão relacionados e não são independentes, já que a construção da linguagem, das palavras e das representações de uma sociedade é produzida, utilizada e interpretada por diferentes circuitos ou técnicas.

E referindo-se a tecnologia e a cultura digital podemos agregar que elas são dinâmicas, inconstantes, velozes, modificáveis e que atravessam todas as áreas da nossa vida. Desta forma, como comenta Ribeiro (2019, p. 12) “somos afetados de maneira desigual referindo-se à capacidade de aprender, tendo em vista que cada indivíduo tem uma necessidade, uma meta ou uma possibilidade diferente ao outro”.

A Argentina, conta com um programa do Governo desde o ano 2010 até a atualidade, que procura explorar ao máximo a utilização das ferramentas digitais, e tem como objetivo criar acesso e domínio dos instrumentos que podem ajudar no contexto educativo, procurando sempre a inovação e a inclusão no mundo digital. O projeto leva o nome de *Programa Conectar Igualdad*⁷, é uma proposta nacional, foi criado no início de 2010 pelo Decreto Presidencial 459, no âmbito da Lei da Educação Nacional 26206 e sancionada pelo Poder Executivo Nacional. Tem como objetivo a formação de professores, a promoção da inclusão digital, a transformação do conhecimento e também proporciona conexão de internet nas escolas públicas.

Sem dúvida, as TDIC na educação são um grande apoio para melhorar a educação e transformar os processos de ensino e aprendizagem. É por isso que é importante incorporar ferramentas digitais nas instituições educativas e planejar outros métodos para que o ensino seja mais significativo para os alunos, e que eles incorporem essa metodologia digital porá poder se adaptar e se desenvolver nas competências necessárias das linguagens e tecnologias digitais que hoje é solicitada no mundo globalizado.

⁷ Disponível em: <https://conectarigualdad.edu.ar/inicio>. Acesso em: 18 de junho de 2024.

E sobre a importância da TDIC na prática pedagógica, Vidal (2017, p. 29). explica que “é o estudo e prática ética de facilitar a aprendizagem e melhorar o desempenho através da criação, utilização e gestão de processos e recursos tecnológicos adequados”.

Com as TDIC no contexto educativo temos a oportunidade, como educadores, de apresentar aos nossos estudantes, por meio da curadoria e/ou da criação de materiais didáticos digitais, diferentes culturas, formas de viver que vão de encontro com a formação de um cidadão crítico, reflexivo e criativo.

3.2 A TDIC NO ESTADO DE MISIONES

Em relação às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Educação, o Estado de Misiones promove políticas de vanguarda que procuram capacitar crianças, jovens e adultos no conhecimento e uso de ferramentas digitais. Considerando que na Argentina a Educação é federal, cada estado tem sua autonomia e prepara sua própria base curricular seguindo a diretriz nacional.

Nem todos os estudantes têm acesso à dispositivos digitais pessoais, mas é possível constatar que o Estado nacional, o Estado provincial e também entidades privadas, como Sirius Software, Soft Misiones, etc., estão trabalhando há algum tempo para a incorporação e inclusão de *computadores, notebooks, netbooks, programas, cursos e formações em novas tecnologias*, como exemplo: Silicon Misiones⁸, Programa Conectar Igualdad⁹, PoloTic Misiones¹⁰, Conectar Lab¹¹, Robótica¹², etc.

Por isso, no estado de Misiones a partir de 2016 foi criada uma lei que incentiva a incorporação e a utilização das TDIC para poder desenvolver novos

⁸ Parque tecnológico que funciona com o principal objetivo de desenvolvimento econômico, desenvolvimento de talentos e a criação de um ambiente propício para a economia do conhecimento. Disponível em: <https://siliconmisiones.gob.ar/>. Acesso em: 26/9/24.

⁹ Decreto nacional que permite o acesso e domínio das TDIC e o fornecimento de recursos tecnológicos para alunos e docentes das escolas públicas de todo o país. Disponível em: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/decreto-11-2022-359465>. Acesso em: 26/9/24.

¹⁰ Projeto do Estado de Misiones para desenvolver a indústria tecnológica que inclui empresas privadas. Disponível em: <https://polotic.misiones.gob.ar/>. Acesso em: 26/9/24.

¹¹ Laboratórios tecnológicos que cumprem as estratégias pedagógicas do Programa Conectar Igualdad. Disponível em: <https://www.educ.ar/conectarlab>. Acesso em: 26/9/24.

¹² Escola de Robótica: projeto multidisciplinar que propõe a construção de conhecimentos em informática, eletrônica e eletromecânica. Disponível em: <https://www.escueladeroticamisiones.com/>. Acesso em: 26/9/24.

modelos educativos. Esta lei não depende somente da decisão do Ministério de Educação, mas também é sancionado e aplicado pelo setor legislativo¹³. Os autores Barbaro e Rodriguez explicam o motivo da criação do projeto:

El Proyecto de Ley de Educación Digital provincial busca, a grandes rasgos, el acceso a las TIC por parte de todos los alumnos de escuelas públicas y privadas, de todos los niveles educativos de Misiones, y a su vez la creación de un Centro de Innovación, Educación Digital y Calidad Educativa (C.I.E.DyC.E) enfocado a formar a los docentes en el uso de TIC y generar los lineamientos pedagógicos que esto implica (BÁRBARO; RODRÍGUEZ, 2018, p. 16).¹⁴

Consciente de que o projeto é trabalhado e modificado todos os anos, procurou melhorá-lo a fim de encontrar a melhor versão para ajudar a sociedade e os métodos pedagógicos. Atualmente, foram adicionados outros programas como programação e robótica, mas o que concerne a lei da educação digital no documento da Câmara de Representantes da Província de Misiones (2016) explica que o estado de Misiones tem a intenção de formar cidadãos capazes de atuar com competências e construir novos conteúdos que sejam críticos, práticos, criativos e úteis para resolver problemas. A lei tem o seguinte objetivo:

Artículo 1.- Objeto: La presente Ley establece las condiciones de desarrollo de la educación digital de la provincia de Misiones para la formación de competencias de aprendizaje, gestión de contenidos e información, prácticas comunicativas, sociales, y culturales, intercambio con otros en un mundo global, creatividad, innovación, pensamiento crítico, resolución de problemas, aprendizaje autónomo, y actualización permanente dentro de un sistema pedagógico que contribuya a la construcción de pautas de convivencia y comportamiento, para que los habitantes de la provincia de Misiones gocen de plenos derechos como ciudadanos digitales que les permitan actuar de forma responsable, segura, y cívica (CÁMARA DE REPRESENTANTES DE LA PROVINCIA DE MISIONES, 2016, p.1).¹⁵

¹³ Câmara de Representantes da Província de Misiones. Disponível em: <http://www.diputadosmisiones.gov.ar/>. Acesso em: 26/9/24.

¹⁴ O Projeto de Lei de Educação Digital Provincial procura em termos gerais, o acesso às TIC por parte de todos os alunos das escolas públicas e privadas, em todos os níveis de ensino de Misiones, e por sua vez a criação de um Centro de Inovação, Educação Digital e Qualidade educativa, focado em formar aos docentes no uso das TIC e gerar as diretrizes pedagógicas que isso implica (BÁRBARO, RODRÍGUEZ, 2018, p.16). *Tradução própria do autor.*

¹⁵ Artigo 1.- Objetivo: A presente lei estabelece as condições de desenvolvimento da educação digital do estado de Misiones para a formação de competências de aprendizagem, gestão de conteúdos e informação, práticas comunicativas, sociais e culturais, intercambio com outros em um mundo globalizado, criatividade, inovação, pensamento crítico, resolução de problemas, aprendizagem autónoma, e atualização permanente dentro de um sistema pedagógico contribuindo na construção de pautas de convivência e comportamento, para que os habitantes do estado de Misiones usufruem de plenos direitos como cidadãos digitais para que possam atuar de maneira responsável, segura e cívica. (CÁMARA DE REPRESENTANTES DO ESTADO DE MISIONES, 2016, p1). *Tradução própria do autor.*

Portanto, falar de competência implica utilizar metodologias ativas e indagadoras, que os alunos se sintam parte do processo do ensino aprendizagem, inclusive que desempenham um papel importante nas relações dentro do sistema educativo. Como bem comentava Freire,

O fundamental é que o professor e alunos saibam que a postura deles, do professor e dos alunos, é dialógica, aberta, curiosa, indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve. O que importa é que professor e alunos se assumam epistemologicamente curiosos (FREIRE, 2002, p.52).

E quando falamos de curiosidade no mundo digital e gamificado, significa que isso vai despertar o interesse numa realidade diferente e engajadora, trazendo novas e outras metodologias para o processo de ensino aprendizagem.

3.3 CONCEPÇÕES PARA ENTENDER A GAMIFICAÇÃO

Pesquisar sobre a gamificação levou-nos a descobrir diversas definições, mas neste caso, vamos considerar mais detalhadamente a gamificação no âmbito da educação. No livro *Gamificação na Educação* os autores definem que a “gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”. (FADEL et al., 2014, p.15). Resultando desta maneira uma relação com a educação como um processo onde utilizamos os jogos para a construção do pensamento e conhecimento de uma forma totalmente diferente ao sistema que comumente conhecemos

A gamificação não vem para trabalhar isoladamente ou aplicar suas próprias regras sem dar conta dos objetivos principais que tem a escola no processo de ensino-aprendizagem,

A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras. (FADEL et al., 2014, p.76).

Convém lembrar que a gamificação não necessariamente é uma

gamificação digital, de acordo com Wiertel (2016, p.7) a gamificação que vem da palavra *game* que em inglês significa *jogo*, pode ser do tipo físico que envolve elementos físicos e/ou atividades reais, em outras palavras, podemos dizer daqueles jogos que implicam atividades com materiais tangíveis e que exigem a utilização de movimentos físicos bem como ações cognitivas, como também da metodologia gamificada, que considera demais atividades educacionais sob a perspectiva dos games.

De fato, podemos encontrar na área de gamificação o termo *lúdico*¹⁶, que é sempre importante estar presente no contexto escolar, visto que o lúdico como uma perspectiva de ensino é favorável nas situações educacionais, bem como comenta Paz (2016, p. 9) que “o lúdico presente no jogar, ou brincar, motivado por diferentes propostas, proporciona situações que agregam e amadurecem aspectos sociais, culturais e cognitivos”.

Do mesmo modo, a gamificação digital no contexto de educação, tem como objetivo trabalhar de uma forma que esteja comprometida com o ensino aprendizagem e que o estudante se envolva na participação e realização de cada uma das atividades. Neste sentido, utilizar aulas gamificadas significa momentos de relaxamento, recreação e satisfação, em virtude de despertar no discente a motivação de aprender, de criar e refletir nas propostas apresentadas. Sobre os benefícios da gamificação o autor Briceño Nuñez explica que

[...] la gamificación hace que el aprendizaje virtual de una lengua sea divertido e interactivo, indistintamente de la audiencia, el tema que se estudia o el nivel escolar, la gamificación permite la creación de un contexto de aprendizaje emocionante, educativo y entretenido. Sin necesidad de convertir el aula virtual en un entorno informal sin reglas ni normas, pero al ser una actividad más relajada, introduce la psicología que impulsa el compromiso humano, en función de que las recompensas en algunos casos pueden parecer satisfactorias y profundamente motivadoras. Además de ser un contexto en el que se informa y se emociona al estudiante, usando juego de roles interactivos y elementos competitivos hace que el estudiante se sienta parte del aprendizaje en una dimensión nunca antes experimentada por el de forma colectiva (BRICEÑO NÚÑEZ, 2021 p.3).¹⁷

¹⁶ O termo “lúdico” deriva do latim “ludus”, que significa jogo. No contexto educacional, a ludicidade se refere à utilização de elementos lúdicos, como jogos, brincadeiras, atividades recreativas e desafios, no processo de ensino-aprendizagem. Mais do que simples diversão, o lúdico é uma ferramenta pedagógica valiosa que visa tornar a aprendizagem mais significativa, prazerosa e, acima de tudo, eficaz. Disponível em: <https://edifyeducation.com.br/blog/ludico/>. Acesso em: 5/8/2024.

¹⁷ [...] a gamificação faz que a aprendizagem virtual de uma língua seja divertida e interativa, independentemente da audiência, do tema a estudar ou nível de ensino, a gamificação permite a criação de um contexto de aprendizagem emocionante, educativa e agradável. Sem necessidade de transformar a aula virtual num ambiente informal sem regras ou sem normas, mas sendo uma

E para acrescentar, podemos determinar com base aos conceitos até aqui escritos que, o interesse principal do uso da gamificação são os usuários, neste caso os estudantes, isto quer dizer que os jogos vêm para ser uma espécie de ligação entre a escola, o conteúdo, o estudar e os alunos; colocando a atenção nos propósitos de gamificar uma aula, mas também sem deixar de considerar que numa instituição, o sistema nos prepara para a construção do conhecimento que posteriormente vamos acrescentando diferentes métodos para promover o desejo de pensar, participar, colaborar, estudar e construir conhecimentos. Sobre isto, Alves comenta:

Todas as teorias partem do mesmo ponto, acreditando que o jogo se encontra conectado a algo além do próprio jogo, atribuindo a ele alguma função biológica. Uma das teorias atribui ao jogo o papel de preparar o jovem para as tarefas que ele mais tarde terá de executar e aqui encontramos evidências de que os games, nas diferentes culturas, contribuem para o processo de aprendizagem (ALVES, 2014, p.35).

Ou seja, podemos dizer que os jogos sem ser considerado como um jogo em si mesmo, ajuda notavelmente a desenvolver as propostas que o professor tem. Desta maneira, os jogos criam um ambiente mais emocionante e agradável para os alunos, produzindo neles como função biológica a necessidade de fazer as atividades para alcançar a meta e transformar-se como o ganhador do jogo.

3.4 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Pensar a gamificação no campo de ensino de línguas estrangeiras significa que sua aplicação é recente e que a partir do conceito de “Gamificação” cunhado pelo Nick Pelling em 2002¹⁸, para referir-se a utilização dos jogos em dispositivos eletrônicos, não pode ser utilizada somente no sentido de diversão, como também deve ser considerada de forma crítica (QUAST, 2020).

Por consequência, utilizar a gamificação como tradução direta do uso de

atividade mais descontraída, introduz a psicologia que aciona o compromisso humano em função em que as recompensas em alguns casos podem ser satisfatórias e profundamente motivadoras. Além de ser um contexto o qual o estudante é informado e produz nele emoções, utilizando os jogos com funções interativas e elementos competitivos faz com que o estudante sinta que faz parte do aprendizado em uma dimensão nunca antes experimentada por ele de forma coletiva (BRICEÑO NÚÑEZ, 2021 p.3). *Tradução própria do autor.*

¹⁸ Disponível em: <https://spinity.com/blog/gamification-history/>. Acesso em: 24/10/2024.

jogos seja digital ou analógica, como um processo de lazer e diversão é contrária ao que comenta a autora sobre a importância do desenvolvimento sócio cognitivo dos alunos. Quast comenta que

Para a Educação, cujo objetivo não é meramente incentivar um determinado comportamento, mas contribuir para o desenvolvimento do ser humano, de suas funções cognitivas e de novas habilidades e competências; para a formação de sujeitos crítico-reflexivos e para que os alunos possam participar de práticas sociais das quais anteriormente não podiam, expandindo seus horizontes de ação, por exemplo (Quast, 2020, pag.791).

Campos e Bettencourt (2017) explicam que a gamificação não é apenas jogar nas aulas, mas sim, alcançar respostas e resultados benéficos nas experiências de ensino. Os autores observam que a gamificação está relacionada com

O uso de termos como 'envolvimento emocional', 'aprendizagem envolvente e participativa', demonstrando a compreensão da estratégia de gamificar como eficaz para contribuir para uma participação mais ativa dos alunos nas situações de aprendizagem formal (CAMPOS; BETTENCOURT, 2017, p. 83).

Já o autor Leffa (2020, p.4) explica que “quando se traz o game para o contexto de aprendizagem, busca-se um objetivo que não é o do jogo, mas do ensino”. Isto significa que a gamificação não é pretendida unicamente para a diversão dos alunos ou para oferecer um passatempo, mas sim para gerar uma nova opção metodológica e reforçar a aprendizagem dos alunos.

E se analisamos a aplicação dos jogos no processo de ensino aprendizagem, Hasselberg (2021) reflete nas respostas do questionário da sua pesquisa, discutida na seção anterior e comenta que:

“Um jogo é mais criativo e mais fresco do que os livros” referindo que estes últimos são, muitas vezes, “antiquados” e que “estão desatualizados”. Um dos respondentes referiu que uma das desvantagens dos livros é que “já estão escritos” uma vez que, muitas vezes, retratam a língua como se fosse estática. (HASSELBERG, 2021, p.66).

Em resumo, utilizar a gamificação no ensino de línguas não é substituir os livros ou materiais didáticos que normalmente se utilizam, mas sim, os jogos e atividades lúdicas são outras opções metodológicas para atrair a atenção e participação dos alunos e conseqüentemente para motivar e/ou despertar o

interesse pela produção de conhecimento de uma língua estrangeira.

4. ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS NA ARGENTINA

Antes de iniciar a descrição e reflexão desta seção, é importante esclarecer o porquê da utilização do termo língua estrangeira - LE neste trabalho.

Em primeiro lugar, a proposta foi seguir a diretriz das políticas linguísticas da Argentina e a sua estrutura curricular de ensino, que utiliza nos documentos e nas definições o conceito de língua estrangeira. E quando tratamos do significado a partir da existência de diferentes concepções de língua, assim como para Almeida Filho (2007), uma língua estrangeira - LE equivale

A outra língua em outra cultura de outro país pela qual há interesse institucionalizado em conhecê-la. Viabilizar o conhecimento dessa outra língua num ambiente formal institucional requer o estabelecimento de recursos, técnicas e estratégias pedagógicas específicas. (ALMEIDA FILHO, 2007 *apud* Cristofoli, 2010, p.60).

Neste sentido, a Resolução 181/12 do Conselho de Educação, autoriza os NAPs¹⁹ de Línguas Estrangeiras para educação primária e secundária da Argentina que sustenta a utilização de línguas estrangeiras em virtude às normas que o regulam:

Debido al proceso de revisión que actualmente se lleva a cabo en el campo de las lenguas respecto de la categorización de estas en extranjeras, segundas, maternas, primeras, regionales, de vecindad, originarias, de herencia o de origen, entre otras, se considera relevante aclarar que en el contexto de estos NAP, el uso del adjetivo “extranjeras” retoma denominaciones utilizadas en la normativa vigente. (NAP LE, 2012, pág.12)²⁰

Enquanto ao ensino de línguas estrangeiras na Argentina, de acordo aos documentos históricos é preciso remontar em primeiro lugar ao ano 1988, logo que o país atravessou momentos críticos, com muitas mudanças políticas, sociais e também de educação, com o restabelecimento da democracia, de acordo com o comentário do autor Bein (2013), foram dados os primeiros passos para a reforma

¹⁹ Núcleos de Aprendizagens Prioritários. Disponível em: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005213.pdf>. Acesso em: 17/8/24.

²⁰ Em razão do processo de revisão que atualmente é realizado no campo das línguas respeito a categorização delas em estrangeiras, adicionais, maternas, primeiras, regionais, de vizinhança, originarias, de herança ou de origem, entre outros, é considerado relevante esclarecer que no contexto dos Núcleos de Aprendizagem Prioritários, o uso do adjetivo “estrangeiras” assume as denominações utilizadas na normativa vigente (NAP LE, 2012, pág.12). *Tradução própria do autor.*

educativa e convocado ao Segundo Congresso Pedagógico Nacional em 1988. E no que diz respeito às línguas estrangeiras, Bein explica que:

Por la Resolución Ministerial nº 1813/88 se estableció una única lengua extranjera durante los cinco años de la escuela secundaria. La resolución era ambigua: por una parte expresaba que “los tres idiomas [inglés, francés e italiano] están presentes en esta propuesta”, pero dejaba la interpretación final a los directores de los colegios para que optasen por el inglés (BEIN, 2013, p. 23).²¹

A partir desta citação podemos ver que a oferta de línguas estrangeiras não incluía o Português, e que apesar das resoluções que propunha a recuperação e a incorporação de outras línguas, a prioridade sempre foi e ainda continua sendo o ensino da língua inglesa.

O segundo momento para retornar é a do ano 1998, quando a regulação da política linguística era planificada pelo Conselho Federal de Cultura y Educación (CFCyE), ministros de educação dos estados do país e da Cidade de Buenos Aires, decidiram pela primeira vez integrar o ensino de línguas estrangeiras na escolaridade obrigatória de todas as escolas. O plano curricular ²²começou no ano 1995 e a versão final foi aprovada pelo convênio de ensino de línguas no ano 1998, as opções que tem como proposta é a seguinte:

- a) para la EGB, un mínimo de dos niveles de enseñanza de lenguas extranjeras, uno de los cuales debe ser de inglés;
- b) para la Educación Polimodal, otro nivel de enseñanza de una de las lenguas extranjeras adoptadas en la EGB o un nivel de otra lengua extranjera (CONSEJO FEDERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN, 1998, p.5).²³

A partir desta resolução, começou na Argentina a considerar-se a importância da inclusão do ensino de línguas estrangeiras nas escolas, apesar de que o português tenha demorado vários anos para ingressar no currículo escolar.

²¹ Pela Resolução N° 1813/88 foi estabelecido a única língua estrangeira durante os cinco anos de ensino médio. A resolução era ambígua: por uma parte ele expressava que “os três idiomas [inglês, francês e italiano] estão presentes nesta proposta”, porém a interpretação final ficava para que os diretores das escolas escolhessem o inglês (BEIN, 2013, p.23). *Tradução própria do autor.*

²² Disponível em: http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/normas/RCFCyE_72-98.pdf Acesso em: 2/9/2024.

²³ a) para a Educação Geral Básica (EGB), um mínimo de dois níveis de ensino de línguas estrangeiras, um deles deve ser inglês; b) para a Educação Polimodal, outro nível de ensino de uma das línguas estrangeiras assumidas na EGB ou um nível de outra língua estrangeira (CONSEJO FEDERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN, 1998, p.5). *Tradução própria do autor.*

4.1 O ENSINO DE PORTUGUÊS EM JARDÍN AMÉRICA

Primeiramente é necessário comentar que os órgãos que estão relacionados diretamente com as escolas do Estado de Misiones são o Ministério da Cultura, Educação, Ciência e Tecnologia (MCECyT), o Conselho Geral da Educação (CGE) e o Serviço Provincial de Ensino Privado de Misiones (SPEPM) localizado na cidade de Posadas, capital da Província.

Todos os procedimentos formais das escolas de Jardim América dependem de um supervisor ou supervisora, logo tem que passar pela aprovação dos órgãos encarregados da Educação. Desta maneira podemos dizer que as escolas têm autonomia, mas sempre dependerão do Ministério de Educação regional e do País. Ou seja, a instituição se organiza de acordo ao contexto e as necessidades locais, seguindo sempre as diretrizes da Base Curricular de Misiones e também da Argentina.

Nesse cenário, no ano de 2009, de acordo com a Lei 26.468²⁴ sancionada no Congresso Nacional, Misiones e todos os estados da Argentina, incluíram no seu currículo o ensino de Português como Língua Estrangeira. Ficou determinado que os estados fronteiriços com a República do Brasil²⁵ deveriam incluir desde o ensino fundamental o ensino de Português nas escolas. Os primeiros três artigos da Lei 26.468 reforçam a respeito da obrigatoriedade do ensino de Português como língua estrangeira, e que sua oferta fica na disposição e organização de cada jurisdição e que para os estudantes é optativo. Como podemos observar:

ARTICULO 1º — Todas las escuelas secundarias del sistema educativo nacional en sus distintas modalidades, incluirán en forma obligatoria una propuesta curricular para la enseñanza del idioma portugués como lengua extranjera, en cumplimiento de la Ley Nº 25.181. En el caso de las escuelas de las provincias fronterizas con la República Federativa del Brasil, corresponderá su inclusión desde el nivel primario.

ARTICULO 2º — El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, en acuerdo con el Consejo Federal de Educación, elaborará los lineamientos curriculares correspondientes a esta propuesta, teniendo en consideración

²⁴ Sancionado el 17 de diciembre de 2008 por Senado y Cámara de Diputados de la Nación Argentina reunidos en Congreso y promulgada de hecho el 12 de enero de 2009. Disponível em:

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26468-149451/texto>. Acesso em: 6/9/2024

²⁵ Aqui é importante salientar que no Brasil foi sancionado pela Lei Nº 11.161, o ensino obrigatório da língua espanhola, no ano 2005. Lamentavelmente a lei de oferta do espanhol para o ensino médio foi revogada no ano 2017 pela Lei Nº 13415.

lo dispuesto por los artículos 87 y 92, inciso a), de la Ley N° 26.206 —de Educación Nacional—.

ARTICULO 3º — El cursado de la propuesta curricular para la enseñanza del idioma portugués será de carácter optativo para los estudiantes.²⁶

Em Misiones, a importância de aplicar esta lei inicialmente é por sua localização geográfica, por ser um estado fronteiro com o Brasil, logo podemos agregar que os idiomas oficiais do Mercado Comum do Sul (MERCOSUL) são o espanhol e o português com base no acordo de Protocolo de Ouro Preto²⁷ em 1991. Tudo isto permite a integração dos indivíduos num mundo sem fronteiras e o fato de desenvolver o pensamento crítico e a valorização das línguas. Considerando que estamos vivendo na era da globalização, os fenômenos da política econômica, da tecnologia, da comunicação e da educação, fazem considerar o contato entre regiões com diferentes línguas, neste caso podemos ver a relação, muito importante de espanhol e português.

E sobre a função e a importância do ensino de Português como Língua Estrangeira na Argentina, mas principalmente no estado de Misiones, o Projeto de Currículo da Jurisdição de Misiones (2013) na sua justificativa, explica que:

En concordancia con el Marco Común de Referencia Europeo, la enseñanza-aprendizaje de PLE comprende el desarrollo de la competencia plurilingüe y pluricultural, es decir, hace referencia a la capacidad de utilizar las lenguas con fines comunicativos y de participar en una relación intercultural. Se pretende que los alumnos accedan progresivamente a temáticas y formatos discursivos específicos de la orientación elegida, y a una reflexión efectiva sobre el lenguaje que les permita optimizar los recursos alcanzados. Para ello, se sugiere el uso de textos auténticos y didácticos. Los alumnos se acercarán al conocimiento gramatical a través de actividades contextualizadas que destaquen su valor, para explicar el funcionamiento de la lengua y contribuyan así a la construcción de los diferentes efectos de sentido en la producción y comprensión de textos orales y escritos (DISEÑO CURRICULAR JURISDICCIONAL, 2013, p.68).²⁸

²⁶ Artigo 1º: Todas as escolas de ensino médio do sistema educativo nacional em suas diferentes modalidades incluirão de forma obrigatória uma proposta curricular para o ensino do idioma português como língua estrangeira, em cumprimento da Lei N° 25.181. No caso das escolas dos estados fronteiros com a República Federativa do Brasil, corresponderá sua inclusão desde o nível fundamental. Artigo 2º O Ministério de Educação, Ciência e Tecnologia, em convênio com o Conselho Federal de Educação, elaborará as diretrizes curriculares correspondente para esta proposta, levando em consideração os artigos 87 e 92, subseção a, da Lei N°26206 da Educação Nacional. Artigo 3º O programa da proposta curricular para o ensino do idioma português será opcional para os estudantes. *Tradução própria do autor.*

²⁷ Disponível em:

<https://www.mercosur.int/documento/protocolo-ouro-preto-adicional-tratado-asuncion-estructura-institucional-mercosur/>. Acesso em: 6/9/2024

²⁸ De acordo com o Marco Comum de Referência Europeu, o ensino aprendizagem de PLE compreende o desenvolvimento da competência plurilíngue e pluricultural, ou seja, faz referência à

Podemos observar e dizer que um dos principais objetivos de ensinar Português é o reconhecimento, valorização e respeito pela diversidade linguística e cultural, que permite promover a comunicação e expressão, construir relações e respeitar as diferentes identidades e, como argumenta o NAP LE sobre a contribuição do ensino de línguas estrangeiras

Privilegian tanto el saber de y sobre las lenguas y el lenguaje, como la formación de ciudadanos/as respetuosos/as de las diferencias lingüísticas y culturales, favoreciendo actitudes que promueven nuevas formas de ser y estar en el mundo y de situarse frente a la diversidad sociocultural y lingüística. (NAP LE, 2012, pág.12).²⁹

Especificamente a respeito do ensino de Português como língua estrangeira na cidade de Jardín América, é importante inicialmente conhecer o contexto das escolas que oferecem o português, isso permite compreender as diferenças de localização em referência às escolas de fronteira, e reforçar o quanto é oportuno e conveniente o ensino do português como língua estrangeira na região.

A cidade de Jardín América pertence ao estado de Misiones, Argentina. Está localizada a aproximadamente 10 km do rio Paraná, a 100 km da cidade de Posadas (Fronteira com Encarnación, Paraguai), a 140 km de San Javier (Fronteira com Porto Xavier, Brasil) e a 200 km com Puerto Iguazú (Fronteira com Foz do Iguaçu, Brasil). A sua principal via de comunicação é a rodovia nacional nº 12, que a liga ao sudoeste com Posadas e ao norte com Puerto Iguazú. Na imagem podemos ver que a cidades está mais do lado oeste, do lado do rio Paraná fronteira com o Paraguai. Isto quer dizer que não há um contato direto com o Brasil e com a língua portuguesa.

capacidade de utilizar as línguas para fins comunicativos e para participar em uma relação intercultural. Pretende-se que os alunos obtenham acesso progressivamente a temas e formatos discursivos específicos da orientação escolhida, e para uma reflexão efetiva sobre a linguagem que permita aperfeiçoar os recursos alcançados. Para isso, são sugeridos textos autênticos e didáticos. Os alunos se aproximarão ao conhecimento gramatical por meio de atividades contextualizadas que destaquem seu valor, para explicar o funcionamento da língua e contribuir na construção dos diferentes efeitos do sentido da produção e compreensão de textos orais e escritos (DISEÑO CURRICULAR JURISDICCIONAL, 2013, p.68). *Tradução própria do autor.*

²⁹ Privilegian tanto o saber da e sobre as línguas e a linguagem, como a formação de cidadãos respeitosos das diferenças linguísticas e culturais, favorecendo atitudes que promovem novas formas de ser e de estar no mundo e para se posicionar frente a diversidade sociocultural e linguística (NAP LE, 2012, pág.12). *Tradução própria do autor.*

oferece o colégio é o Português.

Enquanto a Escola N° 2 é uma das escolas mais antigas da cidade, hoje tem 64 anos desde sua origem. Oferece cursos de ensino médio desde o primeiro ano até o quinto ano. O colégio atende aproximadamente 900³³ alunos por ano e está dividida em três turnos: manhã, tarde e noite, oferecendo as orientações de Humanidades e Ciências Sociais, Artes e Gestão em Economia e Administração e Artes Visuais. Os alunos têm a idade média de 13 a 19 anos no turno da manhã e tarde e eles vêm de diferentes bairros da cidade e também de outras cidades da redondeza. Já no horário noturno funciona a modalidade EPJA, horário flexível que permite o ensino especialmente para aqueles alunos que trabalham ou que apresentem alguma necessidade especial. Também nesta escola o ensino de português totaliza três horas por semana, por cada ano do ensino médio.

No ano corrente³⁴ que realizamos a pesquisa, entre os componentes da Base Curricular de línguas estrangeiras que são oferecidas são as seguintes: inglês e português. É importante mencionar que anteriormente a 2009, as ofertas de disciplinas como línguas estrangeiras eram inglês e francês. O português é ensinado de 1° ao 4° ano como obrigatório para todos os alunos, porém o último ano do ensino médio é optativo, isto quer dizer que cada aluno pode escolher entre português ou inglês.

Embora existam algumas diferenças entre estas duas escolas, cada escola trabalham de forma coordenada e permanente com o ensino de português, utilizando os mesmos materiais (que eles escolhem para trabalhar) e seguindo uma formação contínua da língua portuguesa. Os dois estabelecimentos têm um departamento de línguas com um coordenador responsável para orientar as práticas escolares nesta área específica.

³³ Equivalente ao ano 2024.

³⁴ Equivalente ao ano 2024.

5. ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

Com o objetivo de conhecer a perspectiva e conhecimento dos professores de português como línguas estrangeira³⁵ sobre a TDIC, Gamificação e a sua relação com a metodologia de ensino, a motivação que oferecem aos alunos, assim como a importância de inovação com as novas tecnologias no sistema educativo, foi realizado um questionário através do *Google Forms*, (APÊNDICE A). O questionário, como foi explicado anteriormente, foi direcionado aos professores de escolas e instituições públicas e privadas de Jardín América, Misiones, Argentina. O *link* do questionário foi disponibilizado pelo pesquisador aos diretores das Escolas, que compartilharam com os professores de português, como também divulgado entre os próprios professores e colegas atuantes.

Neste questionário foram feitas questões abertas e fechadas, dividido em três seções: o primeiro referente aos dados pessoais; o segundo, sobre educação, tecnologias digitais e gamificação; o terceiro, sobre o desenvolvimento das aulas. As questões foram as seguintes:

- a) De cunho pessoal;
- b) Formação acadêmica;
- c) Lugar de docência;
- d) Nível de ensino;
- e) Língua estrangeira que ensina;
- f) Metodologias;
- g) TDIC e gamificação;
- h) Atividades que conhecem ou utilizam para motivar os seus alunos.

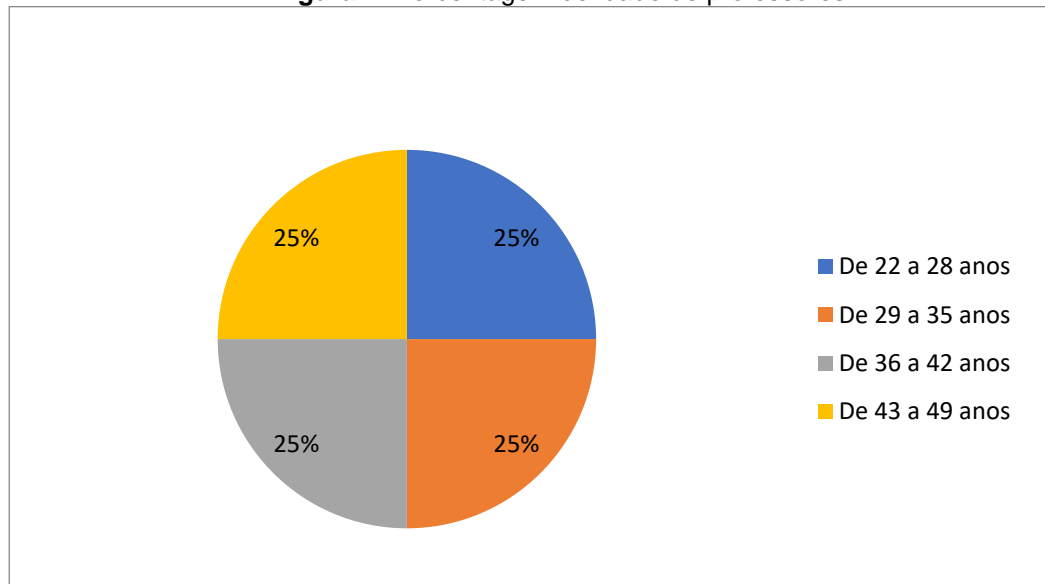
No momento da pesquisa, no corrente ano, o Município de Jardín América conta com 10 (dez) professores de Língua Portuguesa, o questionário foi disponibilizado aos 10 (dez) e obtivemos 4 (quatro) respostas. A investigação envolveu dos quatros professores que responderam dois do sexo masculino e dois do sexo feminino. As idades dos professores de português compreendidas entre os

³⁵ Inicialmente o objetivo da pesquisa era analisar as respostas dos professores de todas as línguas estrangeiras ministradas em Jardín América. No percurso a pesquisa alterou o objetivo, focando no ensino de português como língua estrangeira.

27 e os 49 anos.

O questionário ficou disponível para os professores de português por um mês e meio, desde o dia 15 do mês de julho do ano de 2024 até o dia 25 de mês de setembro do corrente ano.

Figura 2: Porcentagem de idade de professores



Fonte: Criação própria do autor em Excel.

Como foi explicado anteriormente, nesta pesquisa as respostas do questionário que serão analisadas são de professores de português como língua estrangeira, mas é importante destacar que no município também são ofertados outras línguas estrangeiras³⁶.

É importante salientar que o português na cidade de Jardín América somente é ensinado no nível médio, de primeiro ano até quinto ano. Os 4 (quatro) professores que responderam o questionário têm uma formação acadêmica universitária, formados como Professores de Português³⁷. O nível de ensino que lecionam nas escolas é nível médio, superior e de cursos online. Nesse momento, no ano 2024 em que a pesquisa foi realizada, dois professores lecionam no ensino médio, um leciona no ensino médio e superior e o outro no superior e on-line (cursos livres on-line).

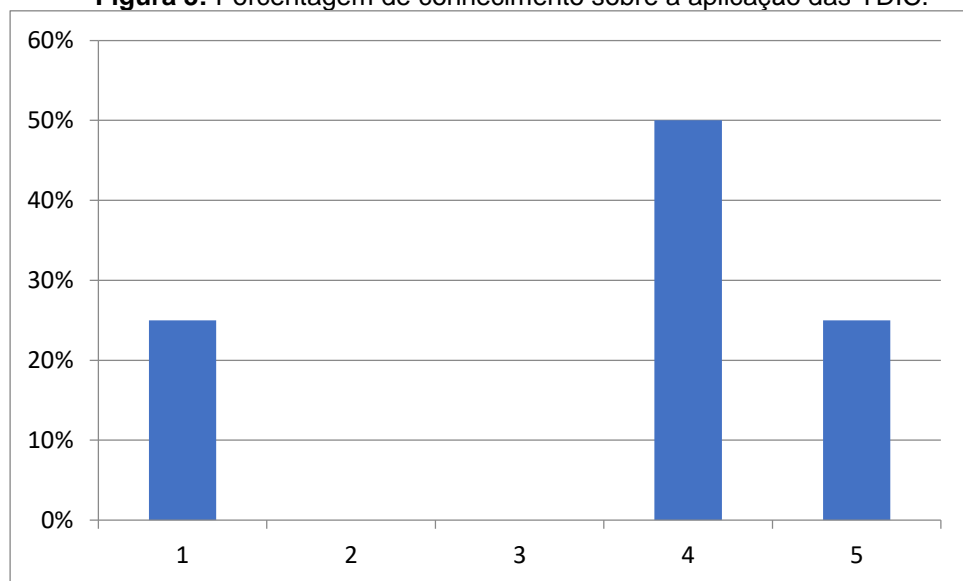
³⁶ No município de Jardín América também são ofertadas as seguintes línguas estrangeiras: Inglês, Alemão, Guaraní e Francês.

³⁷ De acordo com a entrevista oral, os quatro professores se formaram na UNAM (Universidad Nacional de Misiones) na cidade de Posadas, que oferece o curso para Professor de Português em Misiones. Disponível em: <https://www.fhycs.unam.edu.ar/portada/profesorado-en-portugues-2/>. Acesso em: 18/9/2024.

A primeira questão da seção 2 (dois) do questionário aborda a respeito do conhecimento e usabilidade por parte dos professores com relação às tecnologias digitais aplicadas ao ensino. Foi utilizada uma escala de conhecimento de 1 (um) a 5 (cinco), onde 1 (um) significa que não conhece nada sobre TDIC e 5 (cinco) significa que conhece tudo sobre as TDIC.

1. *Conhece sobre a utilidade da aplicação das tecnologias digitais na Educação?*

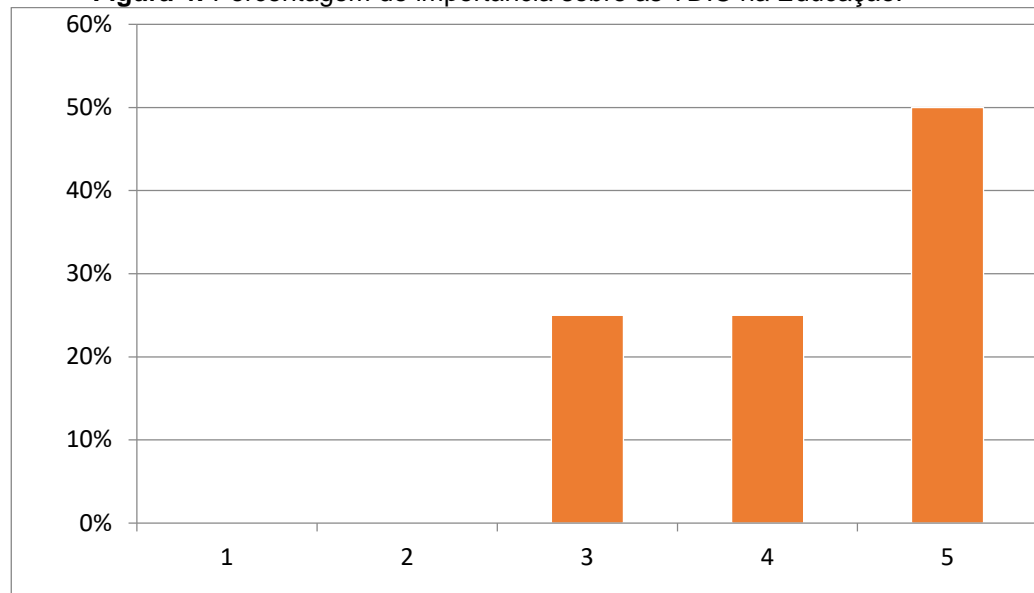
Figura 3: Porcentagem de conhecimento sobre a aplicação das TDIC.



Fonte: Criação própria do autor em Excel.

Podemos observar que, 25% dos professores responderam que conhecem tudo sobre as TDIC, o 50% dos professores responderam no ponto 4 (quatro) da escala, que conhecem quase tudo sobre as tecnologias digitais e o 25 % dos professores não conhecem nada sobre as TDIC. Desta forma podemos analisar que, como comenta Levy (1999) o conhecimento e a utilização da tecnologia dependem totalmente de cada sociedade e de cada cultura, respondendo também a autonomia que tem cada professor e cada escola na escolha dos instrumentos e metodologias que utilizam na sala de aula.

2. *Qual a importância que atribui à aplicação das tecnologias digitais na Educação?*

Figura 4: Porcentagem de importância sobre as TDIC na Educação.

Fonte: Criação própria do autor em Excel.

Diferentemente da tabela anterior, a porcentagem das respostas da questão 2 (dois) altera. Sobre a presente pergunta a escala de importância vai de 1 (um) a 5 (cinco), onde 1 (um) corresponde a “nada importante” sobre as TDIC na Educação e 5 (cinco) corresponde a “muito importante”. Das respostas 25 % dos professores responderam no ponto 3 da escala, considerando uma média de importância das TDIC na Educação; outro 25 % responderam no ponto 4 da tabela e 50 % dos professores responderam no ponto 5 da escala, que consideram muito importante as tecnologias digitais na educação.

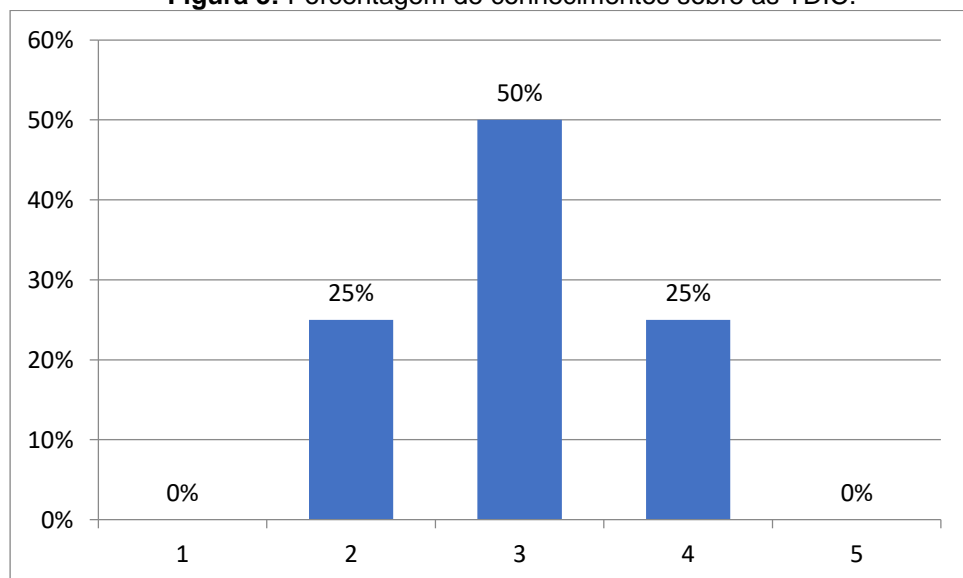
A TDIC no ambiente educacional auxilia na aprendizagem do funcionamento do ciberespaço, para assim utilizar outras metodologias de ensino. Podemos observar certa porcentagem de escolas, professores e alunos totalmente atualizados, capacitados e motivados para utilizar as ferramentas tecnológicas e produzir informação, comunicação e materiais didáticos condizentes com o momento que estamos vivendo. Mas também podemos encontrar outras realidades, que desafiam as instituições a conviver com a TDIC e adaptarem-se de acordo às necessidades, às vezes sem encontrar mudanças ou resultados. Sobre isto, a explicação de Ribeiro (2019) vai ao encontro, pois “somos afetados de maneira desigual, cada indivíduo tem uma necessidade, uma individualidade, uma maneira única de produzir conhecimento e uma meta”.

A terceira questão se aproxima com a primeira, com respeito ao

conhecimento das TDIC. Esta também inclui uma escala de 1 (um) a 5 (cinco), onde 1 (um) significa que não tem conhecimento sobre as tecnologias digitais e 5 (cinco) significa que possui muito conhecimento sobre as tecnologias digitais. Podemos observar que, 25% dos professores não têm tanto conhecimento sobre as tecnologias digitais; 50% tem um conhecimento médio sobre as tecnologias digitais e outro 25% respondeu no ponto 4 da escala, que conhecem bastante sobre as tecnologias digitais.

3. *Como considera que são os seus conhecimentos sobre as tecnologias digitais aplicadas à Educação?*

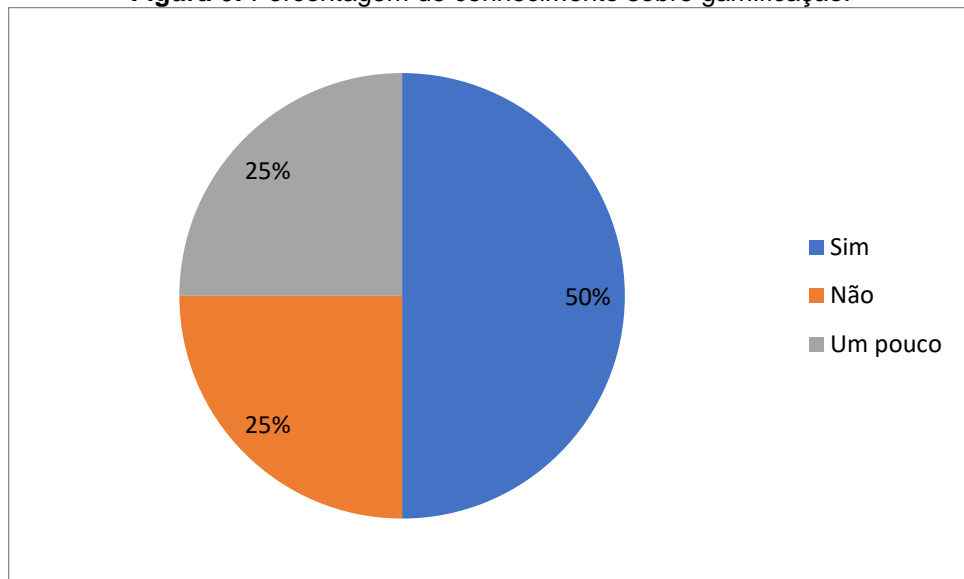
Figura 5: Porcentagem de conhecimentos sobre as TDIC.



Fonte: Criação própria do autor em Excel.

Com respeito à quarta questão sobre a gamificação, utilizamos a opção de resposta fechada, sendo: a) sim, b) não, c) um pouco. Podemos observar que os professores de português conhecem bastante sobre a gamificação; 50% responderam que sim, conhecem sobre a gamificação, 25 % têm um pouco de conhecimento de gamificação e outro 25 % dos professores não conhecem nada.

4. *Conhece o conceito de “gamificação”?*

Figura 6: Porcentagem de conhecimento sobre gamificação.

Fonte: Criação própria do autor em Excel.

Na seguinte questão, os professores foram questionados se receberam algum tipo de formação em tecnologia digital ou gamificação. Optamos pela resposta aberta. Com base nas respostas, foi possível visualizar que os professores de português tiveram pouca formação em TDIC e nada de formação ou capacitação em gamificação³⁸. Os professores comentaram que na formação universitária não tiveram disciplinas ou seminários sobre a questão consultada, mas sim fizeram alguns cursos como Literatura e internet, Word, etc., posterior a formação acadêmica. É importante salientar que em uma das respostas o professor menciona que na sua formação a ênfase era nas aulas tradicionais, como argumenta Dos Santos (2015) seguir uma metodologia cartesiana, centrada somente no conhecimento docente e unicamente nas atividades que propõe as páginas dos livros, significa a transformação de aulas desmotivadas e alunos sem interesse na aprendizagem de uma língua.

5. Na sua formação acadêmica, estudou alguma disciplina, curso, seminário, etc., sobre tecnologia digital ou gamificação? Qual(is)?

³⁸ No curso de Letras da UNILA, formação que estou finalizando, temos uma disciplina obrigatória chamada Linguagens Digitais que discutimos questões relativas à TDIC e a gamificação.

Figura 7: Respostas da questão 5.

En mi formación no se tuvo en cuenta la tecnología digital o gamificación, ya que a mi parecer nuestra formación se dirigía a las clases tradicionales. Por lo tanto, los conocimientos de tecnología que fui adquiriendo en estos años fue por mérito propio.

Sim, fiz uma especialização sobre Literatura e internete

Algo

si, recibí pero en esa época lo mas importante era aprender word.

Fonte: Questionário Google Forms.

Relativo à questão seis, os professores foram consultados sobre os materiais didáticos que utilizam, e em comparação com a dissertação de Hasselberg (2021), onde ela reflete sobre o jogo como material didático criativo, focando-se na produção e criatividade de materiais didáticos nós identificamos que, a maioria dos professores de português que responderam o questionário utilizam livros, apostilas e xerox, não produzem seus próprios materiais, de forma autoral, desta maneira é possível analisar que eles desenvolvem as aulas de forma mais cartesiana. Apenas um professor menciona jogos didáticos em sua resposta, no entanto, não especificou se refere a gamificação, jogos de tabuleiros ou outros.

6. Que materiais didáticos utilizam nas suas aulas (livros, fotocópias, etc.)?

Figura 8: Respostas da questão 6.

Apostillas, xérox com textos específicos, dicionarios, livros de diferentes editoriais

Libros, audio, juegos didacticos, laminas

utilizo clases armadas en power point para trabajar, dicha herramienta es muy versatil permitiendo hacer diversas actividades.

Libros, fotocopias,internet.

Fonte: Questionário Google Forms.

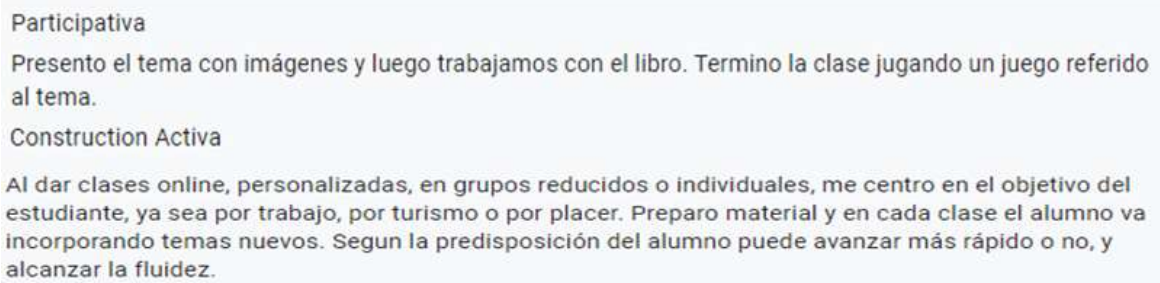
A próxima questão se refere à construção do conhecimento nas aulas de português e optamos por resposta aberta.

Verificamos com a resposta de uma professora, que as aulas são preparadas com *slides* de maneira personalizada para alunos individuais ou grupos focando-se nos objetivos do curso, a outra professora constrói as aulas com imagens e com a utilização de livros, a continuação a professora termina com algum

jogo que concorde com o tema apresentado. Por outro lado, os outros dois professores responderam que a construção do conhecimento no ensino aprendizagem de português como língua estrangeira é construído com base na participação ativa dos alunos. Frente a isso, se torna cada vez mais necessário a utilização das TDIC como ferramenta para criar materiais didáticos autorais e oferecer aulas dinâmicas.

7. Como é a construção do conhecimento (neste caso, o ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira) da sua turma/curso?

Figura 9: Respostas da questão 7.

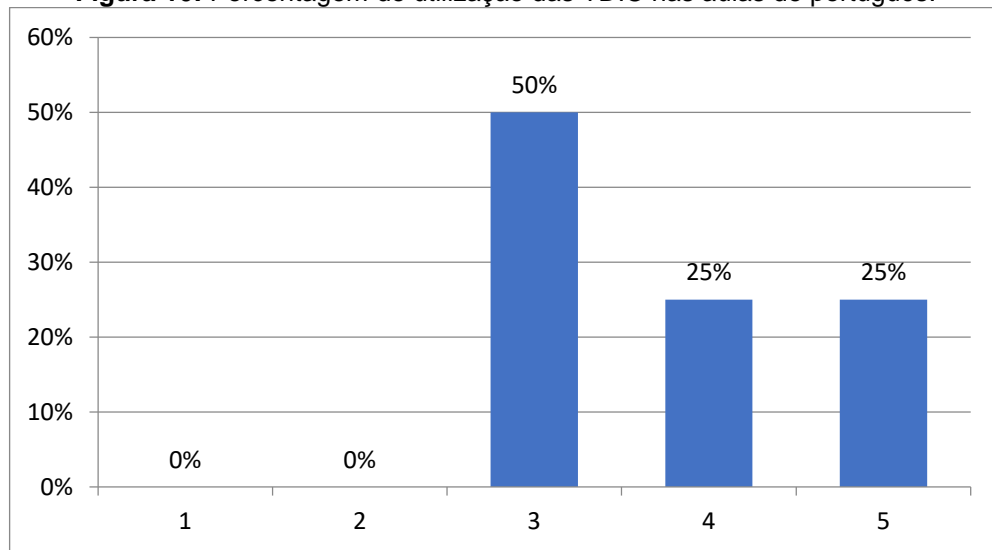


Fonte: Questionário Google Forms.

Em relação à oitava pergunta, a escala de utilização das TDIC vai de 1 (um) a 5 (cinco), onde 1 (um) significa que nunca utiliza as TDIC e 5 (cinco) significa que sempre utiliza as TDIC. Das respostas, 50% dos professores responderam no ponto 3 da escala, considerando uma média de utilização das TDIC nas aulas; outro 25% responderam no ponto 4 da tabela e 25% dos professores responderam no ponto 5 da escala, que utilizam sempre as tecnologias digitais nas aulas de português.

8. Costuma utilizar tecnologias digitais na sala de aula?

Figura 10: Porcentagem de utilização das TDIC nas aulas de português.

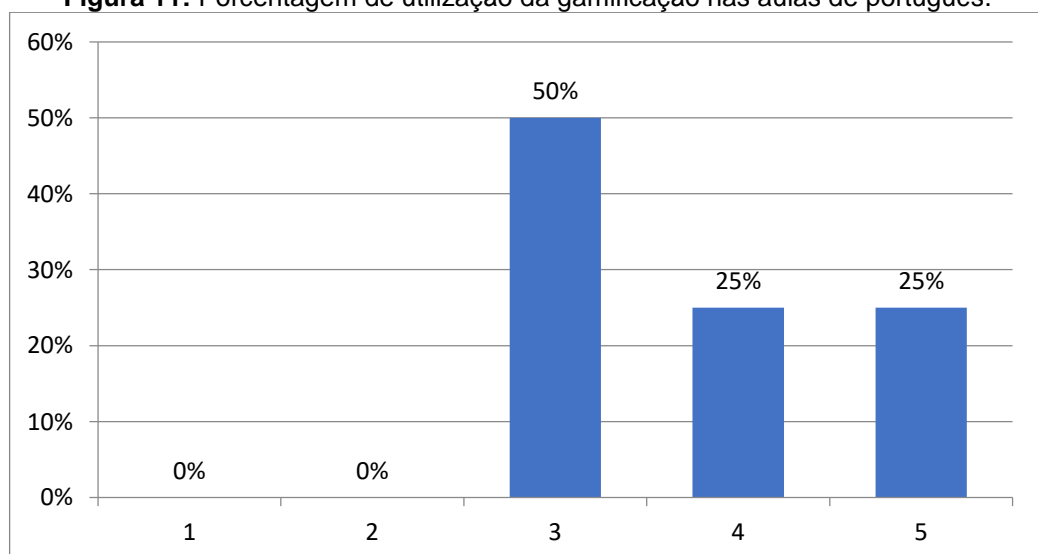


Fonte: Criação própria do autor em Excel.

A seguinte questão é fechada e determina uma escala de utilização da gamificação que vai de 1 (um) a 5 (cinco), onde 1 (um) significa que nunca utiliza a gamificação e 5 (cinco) significa que sempre utiliza a gamificação. Das respostas, foi possível observar a mesma porcentagem da questão anterior (questão 8), 50 % dos professores responderam no ponto 3 da escala, considerando uma média de utilização da gamificação nas aulas; outro 25 % responderam no ponto 4 da tabela e 25 % dos professores responderam no ponto 5 da escala, que utilizam sempre a gamificação nas aulas de português.

9. Utiliza a gamificação na sala de aula?

Figura 11: Porcentagem de utilização da gamificação nas aulas de português.



Fonte: Criação própria do autor em Excel.

A seguinte pergunta é uma questão aberta e está relacionada com a anterior, isto significa que quem respondeu que sim utiliza a gamificação na questão 9 (nove) nas aulas de português, respondeu nesta questão qual é o tipo de aplicativo ou site que utiliza ou se o professor cria seu próprio jogo digital. Um professor respondeu que utiliza vídeo e áudio, o qual não corresponde com a questão. Outro professor respondeu que utiliza sopa de letras e quadrados para encontrar palavras, neste caso não explica se o jogo é digital ou não.

Os outros dois professores que utilizam a gamificação mencionaram as seguintes plataformas de jogos: Kahoot³⁹, Wordwall⁴⁰ e Baamboozle⁴¹.

Aqui é importante retomar o conceito de Fadel *et al.* (2014) que explica que na educação, usar os jogos é utilizar uma forma diferente de construir o conhecimento. A gamificação também forma parte do ensino, já que é uma maneira de se conectar com o universo dos jovens desta geração, focando em experiências que envolvam motivação e engajamento nos alunos.

10. Se a resposta for afirmativa, pode indicar o(s) game (s) que utiliza? E em relação à origem, é de produção própria ou de um sítio específico?

Figura 12: Respostas da questão 10.

Uso los juegos que ya están en Wordwall o Baamboozle, o creo los míos también en estas plataformas. Por ahora esas páginas son las que más uso.

Vídeos de interacción, audios.

Kahoot...armo yo las preguntas. Wonderwall es del sitio.

Utilizo bastante la sopa de letras o encontrar palabras en portugues en un cuadrado donde hay muchas

Fonte: Questionário Google Forms.

A seguinte pergunta está relacionada com a motivação e os elementos que os professores utilizam para motivar as suas aulas de português. Além dos livros e cópias, podemos observar que um 75% dos professores utilizam outros elementos como imagens e vídeos no projetor, canções onde é necessário um celular ou computador e equipamento de áudio, também um dos professores

³⁹ Kahoot é uma plataforma educativa baseada em jogos, onde o professor pode criar seus conteúdos. Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 29/9/24.

⁴⁰ Wordwall é uma plataforma online para criar atividades interativas. Disponível em: <https://wordwall.net/es>. Acesso em: 29/9/24.

⁴¹ Baamboozle é uma plataforma online para criar questionário de avaliação. Disponível em: <https://www.baamboozle.com/>. Acesso em: 29/9/24.

respondeu utilizar um sistema de prêmios, uma recompensa por atingir um determinado nível de conhecimento, no qual, em vez de ter uma aula normal, o tempo é utilizado para compartilhar um lanche ou piquenique. 25 % dos professores responderam que não utilizam outros elementos de motivação. Com as respostas podemos conectar com o que argumenta Alves (2014), que esses elementos motivacionais servem de ajuda para preparar os alunos para as atividades e tarefas que mais tarde terão que executar, isto quer dizer, que qualquer elemento pode ser utilizado como um jogo ou momento engajador, por exemplo, um lanche ou momento de lazer que contribui para o processo de ensino aprendizagem.

11. Utiliza outro(s) elemento(s) motivacional(ais) nas suas aulas? Qual(ais)?

Figura 13: Respostas da questão 11.

en algunas escuelas funciona el premio por grandes logros, eso implica que el alumno debe lograr cierto conocimiento para lograr el premio, ese premio suele ser una suspensión de clases para dar lugar a un compartir de jugos y algo para comer. les gusta mucho.

Imágenes, videos

Si. Canciones.

No

Fonte: Questionário Google Forms.

A penúltima questão é do tipo aberta, e tem relação com as dificuldades dos professores para preparar e/ou planejar as aulas de português. É possível verificar que 100 % dos professores responderam que não tem nenhum tipo de dificuldade. É importante destacar a confiança e segurança dos professores em relação ao tipo de trabalho que eles desempenham. Toda esta temática leva a refletir sobre a necessidade de procurar a melhor forma de motivar e engajar os estudantes para a aprendizagem de uma língua estrangeira.

12. Tem dificuldades em desenvolver uma aula? Em caso afirmativo, qual (ais)?

Figura 14: Respostas da questão 12.

No
Ninguna dificultad
No.
No.

Fonte: Questionário Google Forms.

Em relação à última pergunta sobre a existência de dificuldades para aplicar as TDIC e/ou a gamificação no município de Jardín América, 75% dos professores responderam que é necessário uma boa conexão de internet o outro 25% dos professores responderam que desconhecem. A partir dessas respostas, é necessário voltar ao argumento de Vidal (2017) que explica que as TDIC nas práticas pedagógicas, incluindo a conexão de internet, existem para facilitar a aprendizagem e melhorar o desempenho através da criação, utilização e gestão de processos e recursos tecnológicos adequados. Isto significa, que apesar de uma geração tecnológica e de um estado que incentiva a criação e utilização de metodologias tecnológicas digitais, ainda é preciso o ajuste de alguns detalhes e continuar trabalhando a favor do que é indispensável para poder aplicar os recursos tecnológicos nas escolas.

13. Na sua opinião, que dificuldades existem em Jardín América para implementar a utilização das TDIC e/ou da gamificação na sala de aula?

Figura 15: Respostas da questão 13.

La falta de equipamiento tales como proyectores o también la falta de conexión de internet
A falta de uma boa conexão de internete
Falta de internet o poca señal de la misma
No se

Fonte: Questionário Google Forms.

O último ponto do questionário são observações, os professores deixaram alguns comentários de gratificação do trabalho realizado, que nos ajuda, por

exemplo, a refletir sobre as TDIC e a gamificação e no contexto em que estamos inseridos neste momento no estado de Misiones.

Analisando os comentários dos professores, observamos que eles percebem que o uso das TDIC e da gamificação, são questões muito enriquecedoras, que são importantes para o trabalho colaborativo e para aprender o verdadeiro significado de enfrentar os desafios. Conseqüentemente isto fomenta a aprendizagem e a socialização com o professor e entre os alunos, mas apesar dos recursos tecnológicos e do interesse por parte dos educadores, para engajar e motivar as aulas ou torná-las mais enriquecedoras, muitas vezes vai depender de outros fatores como o contexto escolar e comunitário, a realidade do aluno, os materiais didáticos do professor e da instituição, da conexão de internet e das ferramentas tecnológicas que tenham a disposição.

Em síntese, devemos considerar em casos de urgência ou em casos onde a TDIC é inalcançável, utilizar outras motivações e outras ferramentas, tal como explica Wiertel (2016) que podemos motivar e atrair os estudantes com atividades reais e jogos que implicam atividades com movimentos físicos bem como ações cognitivas.

14. Observações

Figura 16: Respostas da questão 14.

O uso das gamificações na sala de aula, para mim é muito enriquecedora, além que fomenta a socialização entre pares. Com eles os alunos aprendem o significado dos desafios que na vida podem enfrentar. E a maneira em que eles podemos resolvê-los

X

Interesante encuesta. Introspectiva

Si trabajaría en las escuelas creo que estaría complicado usar las TIC porque no todos los alumnos tienen acceso a una computadora. Pero sobre gamificación, me gusta mucho las actividades interactivas en las clases, así que llevaría juegos con tableros, cartas u otros juegos donde tengan que interactuar y usar vocabulario. No mencioné el uso de computadoras, pero creo que todos los chicos tendrían un celular, o al menos 1 por grupo, entonces podría llevar un juego online, pero acá entraría el factor de ¿Hay wifi en la escuela? Son muchas cuestiones que hay que tener en cuenta a la hora de llevar alguna actividad.

Fonte: Questionário Google Forms.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As TDIC estão presentes na sociedade em diversos âmbitos, incluindo o da educação. Nesse sentido, é necessário além dos recursos que permitem a usabilidade da TDIC, uma formação e capacitação contínua dos professores, na área de TDIC e na criação ou planejamento de jogos digitais. A investigação vai de encontro dos argumentos de Paz (2016, p.9), em que as ferramentas tecnológicas e os jogos digitais “proporcionam situações que agregam e amadurecem aspectos sociais, culturais e cognitivos”. Os fins pedagógicos quanto ao uso das TDIC e da gamificação em sala de aula, é inevitavelmente importante nos dias de hoje, pois para o estudante a intensificação dos meios digitais contribui na sua função biológica e no processo de aprendizagem (Alves, 2014).

Para o estudante, é muito importante o que ele aprenda fora do contexto escolar, a escola e o mundo “lá fora”, precisam estar em sintonia, o que ocorre é que muitas vezes o estudante é muito mais atraído e motivado por coisas externas a sala de aula, é por isso que, como propõe Dos Santos (2018), buscar novas práticas e novos caminhos de ensino aprendizagem escolar, percebendo a importância de ligar e conectar-se com as novas gerações associadas às novas tecnologias digitais.

Por essa razão, é indicado que o docente, não apenas acompanhe as atualizações teóricas e relativas às tecnologias e jogos digitais, mas também estude as metodologias pedagógicas, baseado no contexto e adaptação da escola e da turma. Desta maneira, as aulas podem ser mais criativas, críticas, reflexivas, motivadoras, engajadoras e condizentes com a vivência dos estudantes.

O questionário respondido pelos professores nesta investigação comprovou que existe a necessidade de capacitação nas TDIC e que há pouco conhecimento e utilização dos jogos digitais, especialmente no que se refere aos jogos de autoria própria.

Em face desta pesquisa verificou-se que há impactos significativos na utilização das TDIC e da Gamificação como também no ensino de português como língua estrangeira. Porém, é importante ressaltar que é essencial um trabalho em conjunto (escolar-professor-aluno), como também se faz necessário o trabalho do Estado, ou seja, de políticas públicas condizentes com as escolas, sem deixar de atualizar tanto as ferramentas tecnológicas digitais como os elementos necessários para poder utilizar esses instrumentos.

A cada ano a tecnologia vai avançando e inovando, diante disso, durante o estágio realizado no ano 2022 na Escola N°2 em Jardín América (Argentina), foi possível perceber a falta de ferramentas tecnológicas, de capacitação docente e de acesso a internet, como falta de conexão e velocidade.

A intenção da prática na referida escola sempre foi oferecer ferramentas para os estudantes compreenderem um pouco mais sobre a língua portuguesa, oferecer conhecimentos significativos sobre rotinas, festas, lugares, etc., e conhecer a cultura do Brasil de forma não estereotipada, crítica e criativa. Não obstante, foi possível observar que os jovens e adolescentes desta geração precisam ser tratados como eles vivenciam a sua realidade, como argumenta Sancho (2006), muitas crianças e jovens crescem em ambientes altamente mediados pela tecnologia, como a audiovisual.

É necessário comentar a importância das práticas educativas na formação de futuros docentes, já que este processo oferece experiências práticas e reais nas escolas, mas muitas vezes não é acompanhado com as capacitações e atualizações em metodologias tecnológicas e digitais. Diante disso, podemos dizer que é importante estudar, planejar e repassar conteúdos para logo ensinar aos alunos, embora não devemos nos esquecer de utilizar métodos engajadores e atraentes que motivem os alunos e provoquem o interesse pela língua estrangeira. Respondendo a inquietação inicial da pesquisa, no que diz respeito ao ensino de PLE *Qual é a utilidade e por que está no currículo escolar?* Percebi que: o ensino de português como língua estrangeira na Argentina é de grande importância, por isso, atualmente é obrigatória a inclusão no currículo do nível médio e atualmente podemos encontrar muitas escolas especialmente em Misiones lecionando a língua portuguesa. O português em Misiones – Argentina, como argumenta Borgmann (2020, p.502) será enfrentado por cada professor com diferentes possibilidades de planificação e projeções de trabalhos de aulas, com diferentes estratégias e metodologias, valorizando cada prática educativa e os contextos dos alunos e docentes⁴².

Quanto ao cumprimento dos objetivos específicos desta investigação foram alcançados, que a) foi possível conhecer em detalhes a realidade do ensino de Língua Portuguesa no município de Jardín América, Misiones; b) Compreendi a

⁴² Artigo em espanhol de Borgmann, Nicolás Omar (2020). Tradução própria do autor. Disponível em: <http://ojs.ucp.edu.ar/index.php/conexiones/article/view/310/215>. Acesso em: 29/9/24

importância do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação; diante dos estudos teóricos, dos textos desse trabalho, há suficientes elementos para utilizar a TDIC em especial a gamificação, nos espaços educativos; c) Aprendi sobre o conceito de Gamificação e que essa terminologia vai além dos jogos digitais, e com isso; d) Entendi o papel da Gamificação na Educação; e) Verifiquei pelo estudo teórico e por meio das respostas dos professores como favorece a utilização de jogos digitais no ensino de uma língua estrangeira, em especial em PLE; f) Descubri as ferramentas da Gamificação e como aplicá-las no contexto de sala de aula; por mais que esse objetivo não foi explorado no trabalho, pela questão do tempo, nesse processo de pesquisa e escrita, me aproximei de aplicativos e ferramentas para a criação e curadoria de games; g) Coletei informações a respeito do uso das TDIC no âmbito escolar, em especial nas duas Escolas de Jardín América e por último: h) Observei, pelas leituras e trabalhos analisados que a gamificação se relaciona com a motivação do ensino aprendizagem do português como língua estrangeira.

Para finalizar o trabalho, com os estudos e dados apresentados, destaco o quanto se faz necessária formação, tanto inicial, nos currículos dos cursos de licenciaturas, como continuada, com formação contínua no que diz respeito à temática das TDIC, da gamificação e da inovação/criatividade nos planejamentos de ensino de português como língua estrangeira.

Esta pesquisa despertou o desejo do autor para realizar outras futuras pesquisas e aprofundar nas discussões com relação ao ensino aprendizagem de línguas, planejamento e aplicação de aulas motivadas e significantes, outras e novas metodologias, para assim contribuir tanto com o ensino de língua portuguesa na Argentina como relacionada às TDIC e a gamificação.

Espero que com essa investigação outras pesquisas sejam realizadas, por outros autores, não apenas de português como língua estrangeira, mas no âmbito de todas as disciplinas presente nos currículos escolares.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadora. Um guia completo: do conceito à prática.** São Paulo. DVS Editora, 2 ed. revisada e ampliada, 2015.

ARGENTINA. Congresso Nacional. **Lei de Educação Nacional N° 26.206.** Capítulo II. Disposições específicas. Artigo 11 e 88. Buenos Aires, 2006. Disponível em: <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>. Acesso em: 15 de maio de 2024.

ARGENTINA. Congresso Nacional. **Lei N° 26.468, em cumprimento da Lei N° 25.181.** Para sancionar proposta curricular obrigatória de português como língua estrangeira nas escolas de ensino médio. Buenos Aires, 2009. Disponível em: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26468-149451/texto>. Acesso em: 15 de maio de 2024.

ARGENTINA. Poder Executivo Nacional. **Decreto N° 459/10.** Programa Conectar Igualdad. Buenos Aires. Sancionada o 6 de abril de 2010. Disponível em: <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/decreto-459-2010-165807/texto>. Acesso em: 11 de jul. de 2024.

ARGENTINA. Câmara de Representantes da Província de Misiones. **Lei de Educação Digital.** Expediente N° D-45732/16. Posadas, 2016. Disponível em: <http://www.diputadosmisiones.gov.ar/nuevo/archivos/proyectos/P45732.pdf>. Acesso em: 11 de jul. de 2024.

ARGENTINA. Conselho Federal de Educação. **Resolução N° 181/12.** Artigo 1 a 3 sobre aprovação, registro e cumprimento da resolução sobre os NAP LE. Disponível em: <https://cfe.educacion.gob.ar/resoluciones/res12/181-12.pdf>. Acesso em: 11 de jul. de 2024.

ARGENTINA. Conselho Federal de Educação. **Resolução N° 72/98.** Aprovação da Resolução N° 66/97 do acordo de ensino de línguas estrangeiras. Disponível em: http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/normas/RCFCyE_72-98.pdf. Acesso em: 2 de set. de 2024.

ARGENTINA. Ministério de Educação e Justiça da Nação. **Resolução N° 1813/88.** Aprovação do projeto de ensino aprendizagem de uma língua estrangeira no ciclo básico comum. Disponível em: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000179.pdf>. Acesso em: 2 de set. de 2024.

ARGENTINA. Ministério de Cultura, Educação, Ciência y Tecnologia de Misiones. **Diseño Curricular Jurisdiccional de Misiones.** 2019. Disponível em: <https://repositoriocurricular.educacion.gob.ar/handle/123456789/2912>. Acesso em: 5 de dez. de 2022.

ARGENTINA. Ministério de Educação. Núcleos de Aprendizagem Prioritários.

Línguas estrangeiras. Buenos Aires, 2012. Disponível em: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005213.pdf>
Acesso em: 11 de ago. de 2024.

BÁRBARO Marcos C. Ramírez; RODRIGUEZ, María Itatí. **Programas de educación digital en la provincia de Misiones.** Hipertextos, Vol. 6, N° 10, Buenos Aires, 2018. Disponível em: <https://revistas.unlp.edu.ar/hipertextos/article/view/6276/5315>. Acesso em: 22 de ago. de 2024.

BEIN, Roberto (org.). **Legislación sobre lenguas en la Argentina. Manual para docentes.** Buenos Aires. Projeto UBACyT, , 2015. Disponível em: <https://linguasur.com.ar/publicaciones/libros/legislacion-sobre-lenguas-en-la-argentina-manual-para-docentes/>. Acesso em: 5 de set. de 2024.

BEIN, Roberto. **La legislación sobre lenguas y su cumplimiento.** São Paulo. Revista Abehache Associação Brasileira de Hispanistas, 2013. Disponível em: <https://www.hispanistas.org.br/arquivos/revistas/sumario/revista4/19-35.pdf>. Acesso em: 3 de set. de 2024.

BRICEÑO NÚÑEZ, Chess Emmanuel. **La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras.** Paraguay. Revista Academo, Vol.9, núm.1, 2022. Universidade Americana. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688272308002>. Acesso em: 1 de ago. de 2024.

BORGMANN, Nicolás Omar. **La enseñanza de portugués lengua extranjera en la educación misionera ¿desde dónde se conciben los marcos teóricos?** Argentina. Revista Conexiones, Vol.1, núm.3, 2020. Universidad de la Cuenca del Plata. Disponível em: <http://ojs.ucp.edu.ar/index.php/conexiones/article/view/310/215>
Acesso em: 29 de set. de 2024.

CAMPOS, Jailma Bulhões. BETTENCOURT, Teresa. **Gamificação no ensino de línguas: uma revisão da produção acadêmica na área.** Portugal. Revista digital Hipertextus, 2017. Universidade de Aveiro. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/hipertextus/article/view/247922/36402>
Acesso em: 4 de dez. de 2022.

CRISTOFOLI, Maria Silvia. **Políticas de línguas estrangeiras na educação básica: Brasil e Argentina entre avanços, percalços.** Porto Alegre. Tese de Doutorado, 2010. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Educação. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/26479>. Acesso em: 5 de set. de 2024.

DOS SANTOS, Giliane Maria. **Tecnologias da Informação e Comunicação: apropriações na prática pedagógica dos professores do Ensino Fundamental I.** Curitiba. Monografia de Conclusão de Curso, 2020. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de ensino. Disponível em: <http://riut.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/24326>
Acesso em: 7 de nov. de 2022.

DOS SANTOS, Marina Lindsay. **Práticas de ensino: gamificação como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.** Diamantina. Dissertação de Mestrado, 2018. Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri. Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas. Disponível em: <http://acervo.ufvjm.edu.br/jspui/handle/1/1868> Acesso em: 7 de nov. de 2022.

FADEL, Luciana Maria *et al.* **Gamificação na Educação.** São Paulo: Pimenta cultural, 2014. Disponível em: <https://biblioteca.unisced.edu.mz/handle/123456789/2261>. Acesso em: 22 de maio de 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro. Paz e Terra, 25. ed., 2002. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf> Acesso: 15 de jul. de 2024.

CORDOVA, Fernanda Peixoto; SILVEIRA, Denise Tolfo. A Pesquisa científica. *In:* GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/52806>. Acesso em: 27 de nov. de 2022.

HASSELBERG, Carmen Conejo. **O jogo como material didático criativo no ensino de português como língua estrangeira.** Lisboa. Dissertação de Mestrado, 2021. Universidade Nova de Lisboa. Mestrado em Português como Língua Segunda e Estrangeira. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10362/131126> Acesso em: 7 de nov. de 2022.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa.** São Paulo. Editora 34 Ltda., 1999. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/0ByGOj9_gW1Y7QnFhVEhKVzZpUXc/view?resourcekey=0-wCXbiCtmOTKZx1hd-55lQQ. Acesso em: 29 de nov. de 2022.

LEFFA, Vilson Jose. **Gamificação no ensino de línguas.** Florianópolis. Perspectiva, Revista do Centro de Ciências da Educação, 2020. Universidade Federal de Pelotas. Disponível em: https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao_ensino_linguas.pdf Acesso em: 29 de nov. de 2022.

MERCOSUR. **Protocolo de Ouro Preto.** Adicional al Tratado de Asunción sobre la Estructura Institucional del MERCOSUR, 1991. Disponível em: <https://www.mercosur.int/documento/protocolo-ouro-preto-adicional-tratadoasuncion-estructura-institucional-mercosur/>. Acesso em 5 de dez. de 2022.

OTA, Giovanna Sayuri Garbelini; RODRIGUES, Gilson Santos. **Tecnologia e educação: Aproximações, possibilidades e reflexões.** Diadema: V&V Editora, 2021. Disponível em: <https://ebook.vveditora.com/tecedu>. Acesso em: 10 de set. de 2024.

PAZ, Ivan Lucas. **Gamificação na educação: utilizando o lúdico como ferramenta de ensino.** Monografia de Conclusão de Curso, 2016. Curso de Pós-graduação em Psicopedagogia. Disponível em: <https://www.academia.edu/30263159>
Acesso em: 15 de ago. de 2024.

QUAST, Karin. **Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores.** São Paulo. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 20, n., 2020. Universidade de Taubaté. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbla/a/DrWQRMFcSp936SzqMtx4WZC/?lang=pt>. Acesso em: 15 de ago. de 2024.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Do fosso às pontes: um ensaio sobre natividade digital, nativos jr. e descoleções.** Revista da Abralim, 2019. Disponível em:
<https://revista.abralim.org/index.php/abralim/article/view/1330/1309>
Acesso em: 4 de dez. de 2022.

SCHULZ, Carolina Viviana Alayo Hidalgo. **Gamificação como estratégia pedagógica.** Florianópolis. Monografia de Conclusão de Curso, 2019. Instituto Federal de Santa Catarina. Especialização em Tecnologias para Educação Profissional. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1682>
Acesso em: 7 de nov. de 2022

SILVA, Luis Olivera da. **O uso das tecnologias como ferramenta de geração de interesse e engajamento dos estudantes no processo de ensino aprendizagem.** Brasília. Monografia de Conclusão de Curso, 2017. Universidade de Brasília. Especialização em Coordenação Pedagógica. Disponível em:
https://bdm.unb.br/bitstream/10483/16812/1/2015_LuisOliveiraDaSilva_tcc.pdf.
Acesso em: 7 de nov. de 2022

SIQUEIRA, Luiza Carla Carvalho. **Gamificação: experiências pedagógicas inovadoras no chão da escola.** Natal. Dissertação de Mestrado, 2019. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/28458>
Acesso em: 7 de nov. de 2022

VIDAL, Karina Domingues Bressan. **Tecnologia digital na escola: contribuição do setor de TIC para apoio ao processo ensino-aprendizagem.** Porto Alegre. Tese de Doutorado, 2017. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pós-Graduação e Pesquisa Stricto Sensu em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/168882>
Acesso em: 7 de nov. de 2022

WIERTEL, Willian Jhonatan. **Gamificação, lúdico e interdisciplinaridade como instrumentos de ensino.** Foz do Iguaçu. Trabalho de Conclusão de Curso, 2016. Especialização para o ensino de matemática e ciência. Disponível em:
<https://dspace.unila.edu.br/handle/123456789/1759>. Acesso em: 15 de ago. de 2024.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

Sección 1 de 3

LA GAMIFICACIÓN Y SUS APORTES EN LA ENSEÑANZA DE PORTUGUÉS COMO LENGUA EXTRANJERA.

A gamificação e seus aportes no ensino de português como língua estrangeira.



Con el objetivo de conocer las ventajas, desventajas y el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras, es de interés presentar la siguiente encuesta para la recolección y posterior análisis de los datos.

A continuación, aparecerán algunas preguntas sobre información personal, sobre su formación y el desarrollo de sus clases. Por favor trate de responderlas en su totalidad y sea lo más espontáneo/a que pueda. Si desea, al final puede agregar algún comentario. Su identidad y respuestas serán utilizadas solo para fines académicos y se mantendrá la confidencialidad de las mismas.

Com o objetivo de conhecer as vantagens, desvantagens e uso da gamificação no ensino de línguas estrangeiras, a seguinte pesquisa tem interesse em levantar dados para posterior análise.

A continuação, encontrará questões de cunho pessoal, sobre sua formação e a respeito da sua prática em sala de aula. Por favor, procure respondê-las na íntegra e seja o mais espontâneo possível. Se desejar, você pode adicionar um comentário ao final. Sua identidade e respostas serão utilizadas apenas para fins acadêmicos e sua confidencialidade será mantida.

Nombre/ Nome * Texto de respuesta corta
Correo electrónico/ Correio eletrônico * Texto de respuesta corta
Edad/ Idade * Texto de respuesta corta
Formación académica/Formação académica * Texto de respuesta larga
Lengua extranjera que enseña/ Língua estrangeira que ensina * Texto de respuesta corta
Grado y nivel/ Nível de ensino e ano: *

A partir de esta sección, las preguntas serán sobre Educación, Tecnologías digitales y Gamificación.  

A partir desta secção, as perguntas serão sobre Educação, Tecnologias Digitais e Gamificação.

1. ¿Conocés sobre la utilidad de la aplicación de las tecnologías digitales en Educación? *

1. Conhece sobre a utilidade da aplicação das tecnologias digitais na Educação?

1 2 3 4 5

No conozco nada sobre las TIC. Conozco todo sobre las TIC.

2. ¿Cuán importante considerarás que es la aplicación de tecnologías digitales en la Educación? *

2. Qual a importância que atribui à aplicação das tecnologias digitais na Educação?

1 2 3 4 5

Nada importante. Muy importante.

3. ¿Cómo considerarás que es tu conocimiento sobre las tecnologías digitales aplicadas a la Educación?

3. Como considera que são os seus conhecimentos sobre as tecnologias digitais aplicadas à Educação?

1 2 3 4 5

No conozco nada. Poseo mucho conocimiento.

4. ¿Conocés sobre la "gamificación"? *

4. Conhece o conceito de "gamificação"?

- Sí.
- No.
- Algo.

5. En tu formación académica, ¿Has estudiado alguna disciplina, curso, capacitación, seminario, etc., respecto a tecnología digital o gamificación? ¿Cuál/cuáles? *

5. Na sua formação académica, estudou alguma disciplina, curso, seminário, etc., sobre

Sección 3 de 3

A partir de esta sección, las preguntas serán sobre el desarrollo de sus clases.



A partir desta secção, as perguntas serão sobre o desenvolvimento das suas aulas.

6. ¿Qué recursos didácticos utilizas en tus clases (libros, fotocopias, etc.)? *

6. Que materiais didáticos utiliza nas suas aulas (livros, fotocópias, etc.)?

Texto de respuesta larga

7. ¿Cómo es la construcción del conocimiento (en este caso la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera) de su clase/curso? *

7. Como é a construção do conhecimento (neste caso, o ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira) da sua turma/curso?

Texto de respuesta larga

8. ¿Utilizás las tecnologías digitales en el aula? *

8. Costuma utilizar tecnologias digitais na sala de aula?

	1	2	3	4	5	
Nunca.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Siempre.

9. ¿Utilizás la gamificación en el aula? *

9. Utiliza a gamificação na sala de aula?

	1	2	3	4	5	
Nunca	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Siempre.

10. Si la respuesta anterior es positiva, ¿Podrías nombrar el/los "game/s" que utilizás? *
Y con respecto al origen, ¿Es de producción propia o es de algún sitio en específico?

10. Se a resposta for afirmativa, pode indicar o(s) game (s) que utiliza?
 E em relação à origem, é de produção própria ou de um sítio específico?

11. ¿Usás otro/s elemento/s motivador/es para tus clases? ¿Cuál/es? *

11. Utiliza outro(s) elemento(s) motivacional(ais) nas suas aulas? Qual(ais)?

Texto de respuesta larga
.....

12. ¿Tenés dificultades para desarrollar una clase? Si su respuesta es sí, ¿Cuáles? *

12. Tem dificuldades em desenvolver uma aula? Em caso afirmativo, qual(ais)?

Texto de respuesta larga
.....

13. ¿Qué dificultades te parece que existen en Jardín América para aplicar la utilización de las TIC y/o de la gamificación en las clases? *

13. Na sua opinião, que dificuldades existem em Jardín América para implementar a utilização das TIC e/ou da gamificação na sala de aula?

Texto de respuesta larga
.....

14. Comentarios: *

14. Observações: