



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA
PORTUGUESA - MODALIDADE A DISTÂNCIA

LUIZA MARIANY LUCENA DA SILVA

**AS METODOLOGIAS ATIVAS E O USO DA TECNOLOGIA EM PROL
DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA**

ITAPORANGA - PB

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA
PORTUGUESA - MODALIDADE A DISTÂNCIA

LUIZA MARIANY LUCENA DA SILVA

**AS METODOLOGIAS ATIVAS E O USO DA TECNOLOGIA EM PROL DO
ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa - Modalidade a Distância da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado(a) em Letras.

Orientadora: Prof^{fa}. Dr^a. Mariana Lins Escarpinete.

ITAPORANGA - PB

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586m Silva, Luiza Mariany Lucena da.

As metodologias ativas e o uso da tecnologia em prol
do ensino-aprendizagem da língua portuguesa / Luiza
Mariany Lucena da Silva. - João Pessoa, 2025.
22 f.

Orientadora : Mariana Lins Escarpinete.
TCC (Graduação) - Universidade Federal da
Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes,
2025.

1. Metodologias ativas. 2. Educação. 3. Língua
portuguesa. 4. Tecnologia. I. Escarpinete, Mariana
Lins. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 81:004

LUIZA MARIANY LUCENA DA SILVA

**AS METODOLOGIAS ATIVAS E O USO DA TECNOLOGIA EM PROL DO
ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa – Modalidade a Distância da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado(a) em Letras.

Data de aprovação: 25/11/2025

Banca examinadora

Dr.^a Mariana Lins Escarpinete
(Orientadora)

Dr.^a. Josete Marinho de Lucena
(Examinadora)

Dr.^a. Antonia Barros Gibson Simões
(Examinadora)

SUMÁRIO

RESUMO	5
1. INTRODUÇÃO	6
2. ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E USO DA TECNOLOGIA: CONCEPÇÕES E PERSPECTIVAS	8
2.1 A GAMIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM E SUAS POSSIBILIDADES PARA AS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LP	9
2.2 DESAFIOS PARA ENSINAR LÍNGUA PORTUGUESA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA.....	11
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	14
4. DISCUSSÃO: AS METODOLOGIAS ATIVAS E A TECNOLOGIA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA.....	15
4.1 CARACTERIZAÇÃO DO CORPUS DE ANÁLISE	15
4.2 CONCEPÇÕES E PERSPECTIVAS SOBRE O USO DA TECNOLOGIA	15
4.3 A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE DESTAQUE	16
4.3 DESAFIOS PERSISTENTES	17
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
REFERÊNCIAS.....	21

RESUMO

As metodologias ativas e a tecnologia, na atualidade, são importantes instrumentos para a promoção da formação dos sujeitos, pois colocam o aluno enquanto centro do ensino-aprendizagem, permitindo a construção do conhecimento de forma ativa. Diante desta perspectiva, o objetivo geral do presente trabalho busca investigar as contribuições das metodologias ativas e das novas tecnologias digitais para o ensino de Língua Portuguesa na contemporaneidade. Ademais, também são objetivos específicos: analisar as concepções e perspectivas do desenvolvimento de metodologias ativas e o uso de tecnologias digitais nas aulas de Português, discutir sobre a gamificação da aprendizagem e suas possibilidades para as metodologias ativas no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa e identificar a existência de desafios que envolvem o uso da tecnologia na sala de aula. Para atingir os objetivos, foi utilizado método de pesquisa bibliográfico, de caráter qualitativo, a partir de estudos científicos selecionados nas bases de dados SciELO e Google Acadêmico e publicados em português entre 2015 e 2025, que servissem de base para sustentar e subsidiar os debates discorridos ao longo do trabalho, dos quais se destacaram as contribuições e estudos de Moran (2015), Caetano e Sousa (2018), Cruz (2021), Moura (2018), Mustafa (2020) e Paula (2016). Como resultado, foi constatado que as metodologias ativas vêm ao encontro da promoção da aprendizagem, sobretudo, quando baseadas no uso de diferentes tecnologias. O uso destes recursos amplia as possibilidades de se trabalhar os conhecimentos de LP e de promover o letramento dos estudantes. Há desafios a serem enfrentados, ligados à formação de professores, falta de recursos e afins, porém, estas metodologias, aliadas ao uso da tecnologia, podem representar importantes oportunidades de favorecer a construção de conhecimentos linguísticos, habilidades comunicativas e competências para usar socialmente o que foi aprendido na escola, promovendo, inclusive, o letramento digital e construção de conhecimentos úteis para a vida em sociedade.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Educação; Língua Portuguesa; Tecnologia;

1. INTRODUÇÃO

As metodologias ativas representam, para a prática docente no cenário contemporâneo, novas oportunidades de promover ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, sobretudo com maior qualidade e de forma mais assertiva e congruente com as necessidades dos estudantes. Ao empregar novas tecnologias durante a mediação, o professor colabora com a construção do conhecimento de forma mais significativa, pois o aluno tende a compreender e assimilar melhor os conteúdos quando estes são mediados de forma contextualizada, dinâmica e que faça sentido dentro da realidade, o que pode ser possível através deste tipo de metodologia.

Diante desta perspectiva, a escolha do tema deste trabalho está ligada a sua relevância para a docência, para o âmbito da educação e para o curso de Letras – Língua Portuguesa, pois, as metodologias ativas e as tecnologias digitais podem contribuir significativamente para melhoria da qualidade do ensino de Língua Portuguesa, possibilitando o alinhamento da escola com as necessidades dos estudantes na contemporaneidade, visto que estes precisam estar devidamente letrados e preparados para usar os conhecimentos linguísticos em seu cotidiano.

Ademais, a escolha do tema justifica-se pela necessidade de discutir sobre a diversificação das metodologias por intermédio do uso de recursos tecnológicos variados, que se faz necessário frente às demandas contemporâneas da educação, que, constantemente, desafiam profissionais docentes a atualizar suas práticas para promover ensino-aprendizagem de qualidade. Além disso, se deu pela importância e pela necessidade de investigar sobre as contribuições das metodologias ativas e das tecnologias digitais em prol de maiores oportunidades para ensinar e aprender Português de forma efetiva. Justifica-se também pela relevância da diversificação do ensino para atingir o objetivo de favorecer a formação dos sujeitos através de metodologias diversificadas e pela atualidade desta pauta no âmbito educativo. Por fim, justifica-se ainda pelo fato da temática abordada ser objeto de interesse do autor desta pesquisa. Podendo, inclusive, contribuir com o desenvolvimento de novos estudos sobre diversificação e descentralização das propostas pedagógicas em favor do ensino de Língua Portuguesa, por trazer debates congruentes envolvendo metodologias ativas e tecnologia no ensino de Língua Portuguesa.

Para a investigação do objeto de pesquisa elencado, buscar-se-á soluções e respostas para a seguinte questão-problema: *“quais as contribuições das metodologias ativas e do uso da tecnologia para o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa na contemporaneidade?”*.

Para responder esta pergunta, o objetivo geral desta pesquisa consiste em investigar as

contribuições das metodologias ativas e das novas tecnologias digitais para o ensino de Língua Portuguesa na contemporaneidade. Mais especificamente, busca analisar as principais concepções e perspectivas do desenvolvimento de metodologias ativas e do uso de tecnologias digitais nas aulas de Português, além de discutir sobre a gamificação da aprendizagem e suas possibilidades para as metodologias ativas no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa e de debater e averiguar a existência de desafios envolvendo o uso da tecnologia na sala de aula;

Por meio da busca pelas respostas, debates e discussões congruentes serão fomentados, tendo como base diferentes publicações científicas, dentre as quais destacam-se as contribuições e estudos de Moran (2015), Caetano e Sousa (2018), Cruz (2021), Moura (2018), Mustafa (2020) e Paula (2016). A metodologia utilizada para a elaboração da pesquisa consiste em bibliográfica, cuja abordagem é qualitativa, já que o tema será abordado diante de suas subjetividades, de forma não numérica.

Em suma, toda a conjuntura do trabalho encontra-se alinhada com debates atuais, que possuem direta relação com o tema explorado. Evidencia, portanto, a realidade observada na educação nacional, contemporâneas, refletindo-a e analisando-a sob a luz de estudos científicos relevantes, que levam em consideração a importância das metodologias ativas e das novas tecnologias em favor do ensino-aprendizagem e Língua Portuguesa.

2. ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E USO DA TECNOLOGIA: CONCEPÇÕES E PERSPECTIVAS

Para a disciplina de Língua Portuguesa, as metodologias ativas a partir da integração da tecnologia em prol do ensino-aprendizagem consistem em propostas promissoras, visto que criam oportunidades de vivências mais significativas e participativas para os alunos, permitindo maior engajamento, mas, também, maiores chances de promover situações proveitosas com os conhecimentos.

Ao mediar os conteúdos através de metodologias ativas, o professor expande seu inventário de práticas pedagógicas, bem como diversifica as suas aulas, tornando-as menos repetitivas e mecânicas, bem como desprendendo-as de métodos tradicionais.

De acordo com Pinheiro *et al.* (2021), o ensino no Brasil de Língua Portuguesa sofreu diferentes modificações ao longo do tempo. Segundo os autores, anteriormente citados, havia menor diversificação das práticas, o que impossibilitava vivências mais significativas. Atualmente, é possível observar uma crescente discussão sobre a eficácia da tecnologia no ensino de LP, visto que o uso de recursos tecnológicos audiovisuais e afins podem tornar as aulas mais atraentes e significativas.

De modo geral, avanços ocorrem no ensino das disciplinas desde a elaboração e publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) em 1998 (BRASIL, 1998). A partir deles, novas formas de ensinar a aprender Língua Portuguesa puderam ser pautas ativas no universo da educação, visto que segundo as premissas do documento, o ensino de LP deve tomar o texto como objeto, viabilizando uma análise gramatical de forma contextualizada, oportunizando a compreensão e a interpretação, mas também o reconhecimento de cada conhecimento construído em sua dimensão social (GEBING E CITOLIN, 2023).

Como um todo, as tecnologias digitais utilizadas no ambiente escolar ampliam as possibilidades de se trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa, pois permitem o trabalho com jogos, apresentação de conteúdos por meio de vídeos, slides e afins. Na realidade, as tecnologias fazem parte do mundo social de uma considerável parcela dos alunos e estão presentes em seu dia a dia. Logo, não é sensato excluí-las do universo escolar. De acordo com Antunes e Cerutti (2021), a tecnologia se tornou mais acessível nas diferentes camadas da sociedade, incorporando-se à vida dos sujeitos, sejam alunos, sejam professores, o que implica na necessidade de também estar presente nos textos, trabalhos e propostas em sala de aula. Para a autora:

Está clara a facilitação das atividades pedagógicas a partir do uso desses recursos virtuais, inclusive por se tratar de uma nova linguagem que, por sua vez, é bastante utilizada pelos diversos grupos de discentes, em todas as localidades ou regiões do país (ANTUNES E CERUTTI, 2021, p. 61).

Frente à evidente importância do uso da tecnologia na sala de aula, percebe-se a necessidade de professores com práticas e propostas pedagógicas atualizadas, congruente com as carências educacionais de seus alunos. O uso das tecnologias é uma necessidade explícita na contemporaneidade, como bem evidenciam Bacich e Moran (2018). Por meio do aproveitamento de recursos, ensina-se LP, mas, também, favorece-se o letramento digital, desencadeando competências e habilidades para refletir, atribuir significados e compreender o uso social da linguagem nos tempos atuais.

Segundo Caetano e Sousa (2018), a dissolução das fronteiras existentes entre os espaços virtual e físico repercutem diretamente no que se entende enquanto verdadeiro sentido da escola nos dias atuais. Isso implica em afirmar que, os conhecimentos produzidos e construídos pelos alunos ocorrem em vários espaços, sobretudo, digitais. A escola, portanto, precisa favorecer uma ampliação das possibilidades desta construção, alinhando-se às necessidades dos estudantes.

O favorecimento do letramento digital dos alunos através do uso da tecnologia na sala de aula vai além de simples práticas educativas, indo de encontro a premissas de cidadania e inclusão. Para Oliveira e Silva (2020, p. 2163), com o avanço das tecnologias, maiores influências ocorrem nas formas dos sujeitos se comunicarem e interagirem diariamente. A escola, por sua vez, precisa prepará-los para o convívio e a comunicação diária, tanto presencial, quanto no contexto cibercultural, afinal, uma de suas maiores premissas é a formação de cidadãos ativos e aptos para conviver e atuar em sociedade.

Em síntese, os avanços tecnológicos ressignificaram as formas de acessar e propagar informações. De igual maneira, modificaram ou influenciaram os modos de ler, escrever e se comunicar. Há, atualmente, uma nova sociedade leitora, com novas e múltiplas necessidades que precisam ser atendidas pela escola. O uso de tecnologias digitais em prol do ensino, neste sentido, é de grande valia para tal, pois permite novas formas de aprender e ensinar, o que vai ao encontro das novas demandas da sociedade digital (OLIVEIRA E SILVA, 2020).

2.1 A GAMIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM E SUAS POSSIBILIDADES PARA AS METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LP

O uso de jogos tecnológicos e digitais no ensino de Língua Portuguesa consiste em uma estratégia pedagógica alicerçada em metodologias ativas e diversificadas que buscam viabilizar e ampliar as possibilidades de aprender através de situações imersivas, significativas e também divertidas com os conhecimentos linguísticos. A gamificação (como é denominado o uso destes jogos na educação) conforme Mustafa e Simas (2020, p. 1) “...integra o conjunto de metodologias ativas, tidas no ensino, como práticas inovadoras, nelas, o aluno é encorajado a ter posicionamento autônomo e protagonista em sua aprendizagem”.

Ao utilizar games durante as suas aulas, o professor não apenas apresenta aos alunos novas formas de aprender, mas também, os aproxima de situações mais significativas, que os instigam e motivam a aprender. Ademais, o jogo é um elemento comum do cotidiano dos alunos e, por isso, trazê-lo para a sala de aula é algo significativo e pode render resultados positivos para o ensino-aprendizagem. Socialmente, o jogo sempre esteve atrelado ao novo, ao divertido e ao jovem. Ao aproveitar jogos digitais como ferramentas de ensino, o professor de LP promove espaços mais interativos. Também torna possível a observação da língua em novos espaços, ocupados por diferentes manifestações linguísticas e de linguagens (CRUZ, 2022).

As possibilidades dos jogos digitais na sala de aula são exponenciais. Para além do caráter motivador e dinâmico, estes jogos carregam novas formas de linguagem consigo, que precisam ser identificadas e compreendidas pelos alunos. Além disso, dão suporte à atividades e propostas com conteúdo de Língua Portuguesa de forma inovada, permitindo que os alunos brinquem, se divirtam, interajam e aprendam simultaneamente. De modo geral, dinamizar as aulas de LP e torná-las mais atrativas acarreta ganhos tanto para quem aprende, quanto para quem ensina, pois, no cenário atual:

Observa-se que está cada vez mais difícil motivar os alunos do século XXI, utilizando aulas expositivas com as metodologias em que o professor é o dono do saber e estabelece com o aluno uma relação autoritária e unilateral. Para atender aos anseios e dialogar com esses estudantes nativos digitais, o educador precisa compreender o seu papel nesse contexto e ressignificar as suas práticas (MARCONDES E FERRETE, 2020, p. 208).

De acordo com Paula (2016), os impactos da utilização da gamificação no ensino de Língua Portuguesa são positivos, favorecendo o engajamento de alunos e viabilizando novas oportunidades para aprender com qualidade e de forma significativa por meio do aproveitamento de jogos digitais durante as aulas. Para Marcondes e Ferrete “diante de uma sociedade informatizada e em constante adaptação, o sistema educacional também passa por transformações e precisa integrar novas estratégias e práticas de ensino através da inovação

tecnológica”. Isso se dá pelas metodologias ativas na sala de aula, o que inclui o uso de jogos digitais como ferramentas de ensino.

Para Moran (2015), as metodologias ativas estão mudando a educação. De fato, quando há diversificação de práticas de ensino, há mudanças, principalmente quando consideramos a educação ao longo do tempo e suas diferentes fases, como as mais tradicionais, por exemplo, que diferem bastante dos modelos mais atuais e renovados. Para o autor:

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais blended, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um (MORAN, 2015, p. 16).

De maneira geral, gamificar o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa envolve a integração de espaços e tempos. A interligação simbiótica evidenciada por Moran ocorre ao permitirmos que alunos interajam e aprendam através de conteúdos digitais. Tudo dependerá da proatividade do professor, do compromisso com o ensino e da sua postura pedagógica assertiva e dinâmica. Ao ser capaz de iniciar e conduzir propostas significativas com a aprendizagem através de diferentes tecnologias, como os jogos digitais por exemplo, o professor não apenas garante mais oportunidades para que os direitos de aprendizagem dos seus alunos sejam efetivados. Também possibilita que estes sejam preparados e incluídos para a vida em uma sociedade dinâmica, que exige autonomia, competências e habilidades reais para ler, escrever, interpretar e se comunicar com qualidade, fazendo uso social dos conhecimentos linguísticos durante o exercício da cidadania.

2.2 DESAFIOS PARA ENSINAR LÍNGUA PORTUGUESA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA

Ensinar com qualidade demanda compromisso e responsabilidade, bem como exige do professor proatividade e dinamismo. Por esta razão, posturas pedagógicas que se distanciam de tais competências tendem a ser desafiadoras, visto que são contrárias às necessidades de seus alunos.

O uso da tecnologia na sala de aula pode ser valioso e positivo, porém, apenas quando bem planejado e organizado. De igual maneira, o sucesso de uma proposta envolvendo jogos

tecnológicos, por exemplo, depende da proficiência do docente e também do seu comprometimento com o desenvolvimento da atividade. Não basta iniciá-la, é preciso acompanhar e dar suporte ao aluno do início ao final de cada atividade. Neste sentido, Paula (2016) evidencia que, para alcançar bons resultados com o aproveitamento da tecnologia nas aulas de Língua Portuguesa, o professor terá que desenvolver suas funções com “... dedicação, criatividade e tempo para planejamento de aulas, sendo necessário ainda que se apropriem sobre os elementos dos jogos e como eles podem contribuir com aprendizagens mais significativas” (PAULA, 2016, p. 17).

Para que o aproveitamento dos recursos tecnológicos seja algo positivo e surta efeito na aprendizagem dos sujeitos, o professor precisa estar ciente da importância de seu engajamento na elaboração de cada proposta, para que estas tenham valor educacional e estejam congruentes com o que o aluno necessita aprender, ou seja, com os seus direitos de aprendizagem. Afinal, gamificar a aula não denota, necessariamente, na recreação do ambiente escolar, mas na diversificação e descentralização das metodologias em prol de um ensino-aprendizagem mais significativo.

De acordo com Antunes e Cerutti (2021, p. 61) “...o que se pode observar tragicamente, na maioria das escolas e na conduta de muitos professores é que faltam estratégias de leitura eficazes, que despertem o interesse dos estudantes. Não basta apenas motivação do professor e o livro à disposição”. Com essa afirmação, a autora evidencia o desafio de elaborar propostas realmente eficazes, estratégias que de fato auxiliem o aluno a aprender e os engajem na construção do conhecimento. Não basta ter os recursos, é preciso usá-los de forma adequada em sala de aula.

Ainda conforme Antunes e Cerutti (2021):

Como tem ocorrido no ensino de outras disciplinas, a utilização das novas tecnologias digitais se encontra bastante difundida nas aulas de Língua Portuguesa. Apesar disso, no que diz respeito à sua utilização, muitos professores ainda apresentam dificuldades em criar atividades nas quais as tecnologias sejam utilizadas de maneira útil, criativa e comunicativa. (ANTUNES E CERUTTI, 2021).

De modo geral, a existência de tecnologias na escola e o uso contínuo delas na sala de aula não significa que haverá sucesso no ensino-aprendizagem. Somente através de um trabalho organizado e bem estruturado, com planejamento adequado e compromisso em ensinar por parte do professor, é que resultados positivos serão viabilizados. Com a popularização da internet e a globalização de recursos tecnológicos (DVDs, aplicativos digitais, redes sociais e

afins), os alunos passaram a acessar e propagar informações com maior velocidade, integralmente, em seu cotidiano. Logo, encontram-se razoavelmente confortáveis para utilizar a tecnologia. Por isso, é um desafio a existência de professores que se sentem desconfortáveis ou mesmo se recusam a fazer uso da tecnologia na sala de aula, visto que tal postura não condiz com a realidade da demanda de alunos (GULIN, 2020).

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, de natureza qualitativa, e adotou o procedimento de Revisão Sistemática de Literatura para atingir seus objetivos.

A busca foi realizada em abril de 2025 nas bases de dados SciELO (Scientific Electronic Library Online) e Google Acadêmico. Foram utilizados os seguintes unitermos, combinados com o operador booleano AND: "metodologias ativas" AND "Língua Portuguesa"; "gamificação" AND "ensino" AND "Língua Portuguesa"; "tecnologias digitais" AND "Língua Portuguesa" AND "ensino médio".

Para uma amostra final adequada das publicações congruentes com a pesquisa, as seleções ocorreram por meio de critérios de inclusão bem definidos, sendo eles: (i) artigos científicos completos; (ii) publicados entre 2015 e 2025; (iii) no idioma português; (iv) disponíveis online e gratuitamente; (v) que abordassem explicitamente a interface entre metodologias ativas, tecnologia e o ensino de Língua Portuguesa. Também foram definidos critérios de exclusão: (i) dissertações e teses (exceto as utilizadas para fundamentação teórica específica); (ii) artigos de opinião ou editoriais sem metodologia definida; (iii) publicações duplicadas entre as bases.

Os procedimentos de análise das obras selecionadas ocorreram de forma temática, através de leitura das publicações, análise de seus objetivos, identificação e organização dos argumentos presentes nas publicações para confrontar, avaliar e comparar ideias. Nesta perspectiva, a triagem foi realizada pela leitura de títulos e resumos, aplicando-se os critérios de elegibilidade. Os artigos selecionados foram lidos na íntegra. A análise de conteúdo foi do tipo temática, na qual os argumentos centrais dos estudos foram categorizados e organizados para responder aos objetivos específicos da pesquisa, quais sejam: (i) concepções e perspectivas teóricas; (ii) gamificação; e (iii) desafios identificados na literatura”.

Ademais, o caráter da pesquisa será qualitativo, ou seja, as discussões foram desenvolvidas levando em consideração as subjetividades das metodologias ativas e da tecnologia no contexto do ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, sem abordagens numéricas ou estatísticas. Portanto, as questões envolvendo a temática serão analisadas de forma assertiva, à luz dos estudos científicos selecionados e utilizados para subsidiar a pesquisa, buscando assim, a fomentação de discussões fidedignas com a realidade.

4. DISCUSSÃO: AS METODOLOGIAS ATIVAS E A TECNOLOGIA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

4.1 CARACTERIZAÇÃO DO CORPUS DE ANÁLISE

Esta pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, de natureza qualitativa, e adotou o procedimento de Revisão Sistemática de Literatura para atingir seus objetivos, corroborando com a investigação e constatação das subjetividades acerca das metodologias ativas e das novas tecnologias em favor do ensino de Língua Portuguesa. A partir de uma busca inicial nas bases de dados (SciELO e Google Acadêmico, foram selecionadas doze obras distintas, cujas discussões estão diretamente alinhadas com o tema desta pesquisa, atendendo também aos critérios de inclusão e exclusão nela definidos, sendo todos estudos disponibilizados gratuitamente, publicados entre 2015 a 2025, em português e diretamente alinhadas com o problema de pesquisa.

4.2 CONCEPÇÕES E PERSPECTIVAS SOBRE O USO DA TECNOLOGIA:

De modo geral, dos doze estudos selecionados, uma publicação (8,3%) data do ano de 2015, uma (8,3%) de 2016, duas (16,6%) de 2018, duas (16,6%) de 2020, duas (16,6%) do ano de 2021, 3 (25%) do ano de 2022 e apenas uma (8,3%) de 2023. Os demais anos (2017, 2019, 2024 e 2025) não tiveram publicações na seleção final do estudo. Em relação à base de dados na qual os estudos foram encontrados, a grande maioria das publicações selecionadas foram obtidas através de pesquisa no Google Acadêmico, um total de dez publicações, ou seja, 83,3% da seleção final. Outros dois estudos (16,6%) foram obtidos através da base de dados SciELO.

No que tange às concepções e perspectivas sobre o uso da tecnologia, foi analisado que Antunes e Cerutti (2022) destacam o uso de propostas envolvendo tecnologias digitais e alinha estas práticas à BNCC, evidenciando sua eficácia na promoção da aprendizagem. Biach e Moran (2018), por sua vez, relacionam as metodologias ativas e sua importância para promoção de uma educação inovadora, que se alinhe com as necessidades dos alunos e com as transformações sociais. Caetano e Souza (2018), trazem abordagens válidas e interessantes sobre as metodologias ativas como forma de apoiar e dar suporte ao letramento digital nas aulas de LP, discorrendo sobre a sua importância para a formação integral dos sujeitos. Cruz (2021), de forma semelhante, também trata do letramento, com uma perspectiva que pauta o uso das tecnologias no ensino de LP como uma ferramenta promissora para a aprendizagem. Em uma

outra perspectiva, Gerra Júnior (2021), também trata das tecnologias digitais, incluindo metodologias ativas para o desenvolvimento de projetos de extensão.

De modo geral, a análise dos recursos tecnológicos é alvo de diferentes abordagens nas obras selecionadas. Gulin (2020), por exemplo, volta suas discussões para a relação das tecnologias digitais da informação e comunicação e seu alinhamento com as premissas da BNCC, apresentando perspectivas e desafios, que, ao serem superados, também estarão de acordo com um ensino mais dinâmico por meio de metodologias ativas. Marcontes e Ferrete (2021) também discorrem sobre estas tecnologias, asseverando sobre o valor pedagógico que possuem como recurso para as aulas de LP. Gebing e Citolin (2023) realizam apontamentos a respeito destas metodologias revisando conceitos e trabalhando com as produções acadêmicas envolvendo a temática, evidenciando o seu valor pedagógico e educacional no ensino de LP.

Moran (2015) é um nome reconhecido dentro dos debates sobre metodologias ativas. Em sua obra selecionada, trouxe, inclusive, uma perspectiva cidadã, tratando da mudança da educação por meio de metodologias ativas, o que para Moura (2018), pode ser feito a partir da utilização, por exemplo, de tecnologias móveis, presentes no cotidiano de muitos alunos. É neste sentido, que Oliveira e Silva (2020) discorrem sobre as influências das tecnologias para diferentes letramentos dos alunos. Os autores apontam que o avanço das tecnologias afeta diretamente o modo como os sujeitos se comunicam e usam a língua, por isso, estes recursos precisam estar presentes em sala de aula.

4.3 A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE DESTAQUE

As estratégias de gamificação nas aulas de LP podem consistir em uma estratégia interessante para a promoção da construção do conhecimento, realizando usos proativos de tecnologias como jogos digitais em prol de situações desencadeadoras da aprendizagem, considerando seus conhecimentos prévios e favorecendo a construção de conhecimentos profundos sobre os fenômenos estudados. Estas tecnologias, inclusive, podem servir de base para práticas de gamificação, ou seja, de jogos digitais enquanto ferramentas de ensino, como pontuam Mustafa e Cimas (2020).

Paula (2016) pauta uma perspectiva importante sobre estes jogos: o trabalho com gêneros textuais. O autor assevera que a gamificação pode contribuir com o trabalho com estes gêneros, contribuindo para a formação dos alunos e com a continuidade dos processos de letramento. Neste sentido, jogos digitais, plataformas de aprendizagem, sites, aplicativos e outros recursos tecnológicos virtuais podem auxiliar melhorias no ensino-aprendizagem LP por

favorecerem a gamificação deste processo.

Em relação ao uso das tecnologias como forma de ampliar as metodologias no ensino de LP, questões como a gamificação das aulas da disciplina foram pautadas na obra de Cruz (2022), com destaque para jogos com palavras e suas possibilidades para um ensino-aprendizagem mais dinâmico.

De modo geral, os autores que tratam da gamificação em suas publicações tendem a culminar suas ideias na valorização dos jogos digitais como ferramentas de ensino alinhadas às necessidades contemporâneas dos estudantes, que, diariamente, experimentam ou observam a tecnologia ao seu redor. Sabendo que estas tecnologias estão interligadas ao modo como a língua e as linguagens fluem nas relações cotidianas dos sujeitos, é de grande valia também considerá-las como instrumentos de ensino, pois, para além de contribuírem com um ambiente mais dinâmico e motivador, favorecem a construção do conhecimento de forma contextualizada e divertida, aproximando os alunos de uma aprendizagem significativa.

4.4 DESAFIOS PERSISTENTES

Em suma, todo o conjunto de obras selecionados apresentam direta relação com a temática abordada no trabalho, sendo que, para que houvesse constatação de tal aspecto, foram lidos e analisados resumos e objetivos, com a finalidade de uma seleção final assertiva e congruente com a busca por respostas para o problema de pesquisa deste trabalho.

Os resultados obtidos demonstram a continuidade dos estudos acerca das metodologias ativas e da importância da tecnologia para o ensino de Língua Portuguesa, refletindo também a importância destes estudos para novos debates e discussões sobre educação na contemporaneidade. Porém, apesar do potencial das metodologias ativas e das tecnologias nas aulas de LP, ainda há desafios reais.

Diante desta perspectiva, Antunes e Cerutti (2021) destacam que a facilitação das atividades pedagógicas pode, sim, ocorrer por meio de recursos virtuais. Todavia, por consistir em uma nova linguagem, ainda não é acessível a todos os sujeitos. Os autores destacam, inclusive, a importância do uso da tecnologia apoiada em práticas pedagógicas atualizadas, evidenciando que existem dificuldades a partir de uma parcela de professores no que tange à criação de atividades pelas quais as tecnologias sejam utilizadas de forma assertiva e verdadeiramente útil.

De modo geral, é necessário destacar que a existência das tecnologias na escola e até mesmo a presença delas nas aulas não significa, veementemente, que a aprendizagem será

favorecida. É preciso que haja organização, planejamento e estratégias bem definidas para tal, o que demanda um trabalho pedagógico atualizado e proficiente. Para Gulin (2020) a existência de professores com dificuldades reais, tanto por falta de atualização da prática docente, quanto por desconforto ou resistência, ainda consiste em um desafio considerável e que precisa ser superado para que haja promoção real de aprendizagem no ambiente escolar, de modo a contribuir com a formação integral dos alunos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No momento atual da educação, é importante que novas formas de ensinar e aprender Língua Portuguesa sejam propiciadas na sala de aula, tanto para que ambos os processos ocorram de forma alinhada com as demandas da educação, quanto para que haja de fato, a construção e as trocas significativas de conhecimento no ambiente escolar. Através do uso de novas tecnologias, o professor torna-se capaz de dinamizar e diversificar suas aulas, descentralizando propostas pedagógicas e ampliando o inventário de técnicas capazes de aproximar os alunos dos saberes necessários para avançar e evoluir na aprendizagem.

Diante desta perspectiva, a presente pesquisa fez uso da metodologia bibliográfica de caráter qualitativo para analisar e discutir ideias contidas em diferentes estudos científicos relacionados ao seu tema como forma de atingir os seus objetivos, que consistem, de modo geral, em investigar as contribuições das metodologias ativas e das novas tecnologias digitais para o ensino de Língua Portuguesa na contemporaneidade. Além disso, mais especificamente, a pesquisa também buscou analisar concepções e perspectivas envolvendo o desenvolvimento de metodologias ativas e do uso de tecnologias digitais nas aulas de Português, discutir sobre a gamificação da aprendizagem e suas possibilidades para as metodologias ativas no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa e também debateu e averiguou a existência de desafios envolvendo o uso da tecnologia na sala de aula.

Através da metodologia aplicada, constatou-se a existência de diferentes teorias envolvendo metodologias ativas e novas tecnologias em sala de aula. Percebeu-se que estas teorias estão relacionadas à promoção de uma aprendizagem mais significativa e congruente com as necessidades dos alunos através de propostas que evadam do tradicionalismo e de formas mecânicas de ensinar e de vivenciar propostas em sala de aula, alinhando-se com práticas renovadas de mediar os conteúdos, que fazem uso de recursos que descentralizam o ensinar e o aprender, permitindo vivências mais significativas e que de fato contribuam para a contorção de conhecimentos que podem ser verdadeiramente usados dentro e fora da escola.

Por meio da pesquisa, constatou-se que há benefícios na gamificação da aprendizagem, visto que este tipo de prática permite o uso contínuo de metodologias ativas na sala de aula. Por meio de jogos digitais, os conteúdos de LP podem ser mediados através de novas perspectivas, fazendo uso de tecnologias digitais, como a internet, para aproximar os alunos do conhecimento, promovendo um ambiente mais acolhedor e situações que instiguem e motivem os alunos à participarem e aprenderem.

Através da pesquisa constatou-se também a existência de desafios para o ensino descentralizado através de metodologias ativas, visto que nem sempre existem recursos disponíveis na escola ou na realidade dos alunos e professores. A falta de proficiência também é um desafio que pode ser elencado, além da resistência em utilizar a tecnologia para o ensino. Ademais, há ainda desafios ligados à falta ou a inadequação da formação de professores, mesmo a continuada.

Em suma, promover a aprendizagem através de metodologias ativas que considerem novas tecnologias demanda comprometimento, responsabilidade e proficiência, além de um bom planejamento e organização das atividades, para que elas façam sentido. Por meio desta pesquisa, tais perspectivas foram identificadas, corroborando para a compreensão do tema e atendimento aos objetivos, pois apontaram que há de fato importância nestas metodologias e há benefícios para o ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Portanto, conclui-se que a presente pesquisa é assertiva e tem relação direta com o âmbito da educação, podendo, inclusive, contribuir com novos estudos da área, que visam compreender e discutir sobre metodologias inovadas, ativas, que propiciem oportunidades reais de aprender e ensinar com qualidade.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Jocélia Nunes. CERUTTI. Práticas educativas envolvendo o uso das tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa no ensino médio: uma reflexão a partir das competências da BNCC. **Revista Perspectiva**, v. 45, n. 172, 2022. Disponível em: <http://ojs.uricer.edu.br/ojs/index.php/perspectiva/article/view/184>. Acesso em: 02 abr. 2025.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre/RS: Editora Penso, 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAETANO, Joane Marieli Pereira. SOUZA, Carlos Henrique Medeiros de. **Metodologias ativas apoiadas ao Letramento Digital no ensino de Língua Portuguesa**. III Congresso Fluminense de Pós-Graduação, Ciência no nosso dia a dia, 2018. Disponível em: <<https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/CONPG/article/download/13674/11018>> Acesso em 09 de abril de 2025.

CRUZ, Stephanie de Souza da. **Tecnologias no ensino da Língua Portuguesa: o letramento digital**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia), 2021. 18f. Disponível em: <<https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/677/CRUZ%2c%20Stephanie%20de%20Souza%20da.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em 02 de abril de 2025.

CRUZ, Fabielle Rocha. **Jogando Palavras: tecnologia e gamificação no ensino de Língua Portuguesa**. Editora Intersaberes, 1ª Edição, 2022. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=K54AEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Tecnologia+no+ensino+de+l%C3%ADngua+portuguesa&ots=yjNtwjJMg4&sig=Ziawpa4sFHvH4D9sThGoNKNRdNk#v=onepage&q=Tecnologia%20no%20ensino%20de%20l%C3%ADngua%20portuguesa&f=false>. Acesso em 04 abr. 2025.

GEBING, Samuel Ânderson. CITOLIN, Cristina Bohn. Metodologias Ativas e ensino de Língua Portuguesa: uma revisão de literatura. **LínguaTec**, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul v. 8, n. 2, 2023. Disponível em: <<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/download/6529/3376>> Acesso em: 02 abr. 2025.

GUERRA JÚNIOR, Antonio Lemes. Ensino de Língua Portuguesa e metodologias ativas: o desenvolvimento de um projeto de extensão via tecnologias digitais. **Ensino e Tecnologia em Revista**, v. 5, n. 1, 2021. Disponível em: <https://revistas.utfpr.edu.br/etr/issue/view/634>. Acesso em 29 de mar. 2025.

GULIN, Mirian Cristina Ferreira. **Um olhar para a área de língua portuguesa no ensino fundamental: análise do uso das TDIC na BNCC**. 2020. 37f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2020.

MARCONDES, Rosana Maria Santos Torres; FERRETE, Anne Alilma Silva Souza. Tecnologia digital de informação e comunicação como recurso pedagógico no ensino da língua portuguesa. **Fólio – Revista de Letras**, v. 13, n. 1, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2314>. Acesso em: 02 abr. 2025

MORAN, José M. Mudando a educação com metodologias ativas. In **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf > Acesso em: 02 abr. 2025.

MOURA, Adelina. Tecnologias móveis para o ensino e a aprendizagem de português língua materna e segunda. **Jornadas de Língua Portuguesa Investigação e Ensino**, v. 1, n. 2, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/329814682_TECNOLOGIAS_MOVEIS_PARA_O_ENSINO_E_A_APRENDIZAGEM_DE_PORTUGUES_LINGUA_MATERNA_E_SEGUNDA> Acesso em 11 de abril de 2025.

MUSTAFA, Ramos. CIMAS, Hellen Cristina Picanço. **Práticas de gamificação na disciplina de Língua Portuguesa na Educação Básica**. In: VI CONEDU, Fortaleza-CE, 2020. Disponível em: <<http://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/74071>> Acesso em 11 de jun de 2025.

OLIVEIRA, Jurene Veloso dos Santos; SILVA, Simone Bueno Borges da. Os gêneros textuais digitais como estratégias pedagógicas no ensino de língua portuguesa na perspectiva dos (multi)letramentos e dos multiletramentos. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 59, n.3, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/KvBDFzBPWtvgs3f3V6h57FJ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 03 abr. 2025.

PAULA, Francisco Leandro. **Gamificação no ensino de língua portuguesa: proposta de atividades com gêneros jornalísticos e midiáticos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Dissertação de Mestrado), Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, 2016. 105f. Disponível em: <https://www.uern.br/controladepaginas/profletras-mossoro-dissertacoes/arquivos/3621dissertacao_leandro_gamificacao.pdf> Acesso em: 03 abr. 2025.