

Gamificação e Agroecologia

no ensino de

Língua Espanhola

Renata Portela das Chagas Coimbra

Ana Paula Santos de Melo Fiori



Expediente Técnico

Gamificação e Agroecologia no ensino de Língua Espanhola

Renata Portela das Chagas Coimbra – Autora
Ana Paula Santos de Melo Fiori – Orientadora

INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS – IFAL
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO, PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA – ProfEPT

Projeto gráfico e diagramação:
Renata Portela das Chagas Coimbra

Revisão Textual: Estêvão dos Anjos

Elementos gráficos:
Canva, Pixabay, Seades



Ficha Catalográfica



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal de Alagoas
Campus Avançado Benedito Bentes
Biblioteca

C679g

Coimbra, Renata Portela das Chagas.

Gamificação e agroecologia no ensino de língua espanhola / Renata Portela das Chagas Coimbra. – 2023.

55 f. : il.

Produto Educacional da Dissertação - A interdisciplinaridade e a gamificação: tecnologias digitais no ensino de língua espanhola no contexto da EPT (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) Instituto Federal de Alagoas, Campus Avançado Benedito Bentes, Maceió, 2023.

1. Educação. 2. Interdisciplinaridade. 3. Tecnologias Digitais. 4. E-Book.
5. Produto Educacional. I. Título.

CDD: 370

Fernanda Isis Correia da Silva
Bibliotecária - CRB-4/1796

ISBN: 978-65-00-70347-4

Sumário

Sobre as autoras 05

Apresentando o material 06

Unidade 1:
Vamos conhecer as
novidades? 13

1ª parte: 16
Metodologias ativas

2ª parte: 19
Gamificação

Unidade 2:
Vamos pôr em prática? 27

1ª parte: 30
Educação integrada

2ª parte: 34
Apresentação
da sequência didática

Despedida 50

3ª parte: 38
Podcast
Vamos salvar o
planeta?

Referências 51



Sobre as autoras

Renata Portela das Chagas Coimbra

autora

É professora de Educação Básica, Técnica e Tecnológica no Instituto Federal de Alagoas (Ifal) desde o ano de 2010. Possui graduação em Letras (Ufal), com habilitação para o ensino das línguas portuguesa e espanhola, especialização no Ensino de Língua Estrangeira (Cesmac) e mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT-Ifal).

Em sua trajetória profissional, desenvolveu estudos e produções nas áreas de ensino, pesquisa e extensão em Língua e Cultura da Língua Espanhola.



Para conhecer mais sobre a trajetória acadêmica e profissional, acesse o currículo [Lattes](#).

Ana Paula Santos de Melo Fiori

orientadora

É professora de Educação Básica, Técnica e Tecnológica no Instituto Federal de Alagoas (Ifal) desde o ano de 2007. Desenvolve atividades como docente pesquisadora no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT-Ifal) desde o ano de 2018. Possui graduação em Engenharia Civil (Ufal) e em Engenharia de Produção (Cesmac), mestrado em Desenvolvimento e Meio Ambiente (Prodema/Ufal), doutorado em Ciências (IQB/Ufal) e pós-doutorado em Nanociências e Materiais Avançados (UfabC/SP). Em sua trajetória profissional, desenvolveu pesquisas e produções nas áreas de ensino, ciências ambientais e nanotecnologias, além de atividades de gestão nos programas Pronatec e Universidade Aberta do Brasil.

Para conhecer mais sobre a trajetória acadêmica e profissional, acesse o currículo [Lattes](#).



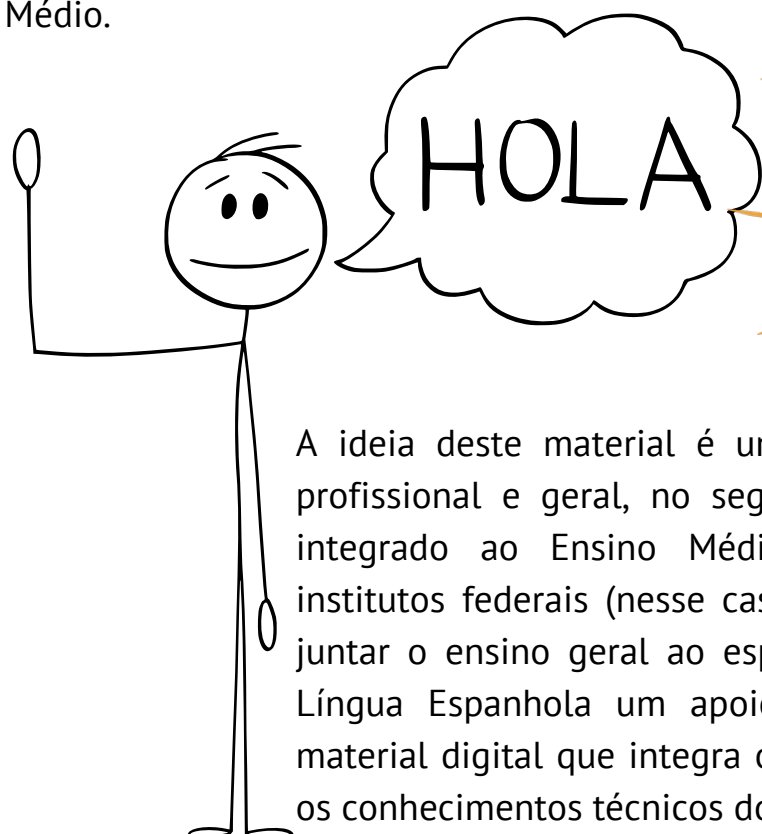
Apresentando o material

1) Como surgiu o *e-book*?

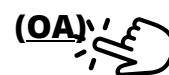
Caros leitores, sejam muito bem-vindos.

Este material compõe o **Produto Educacional** (PE) produzido como parte da dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas – Campus Avançado Benedito Bentes, intitulada “A interdisciplinaridade e a gamificação: as tecnologias digitais no ensino de língua espanhola no contexto da EPT”.

Trata-se de um *e-book* que se baseou nas necessidades pedagógicas identificadas por docentes na fase diagnóstica da dissertação, como a importância de integração do ensino do Núcleo Básico (NB) e do Núcleo Profissional (NP), estabelecendo vínculos entre a formação geral e a formação específica no curso técnico integrado ao Ensino Médio.



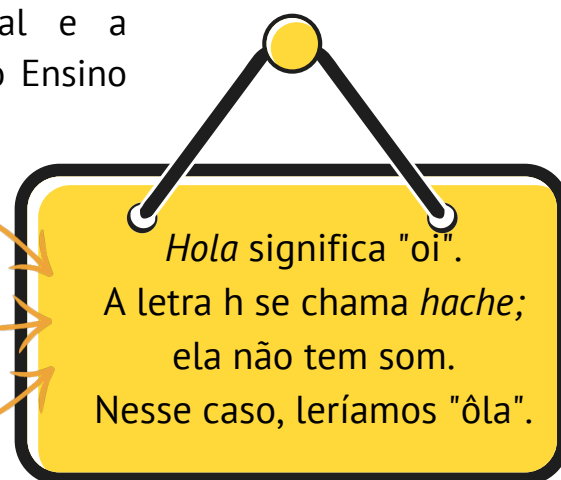
Um PE é um Objeto de Aprendizagem



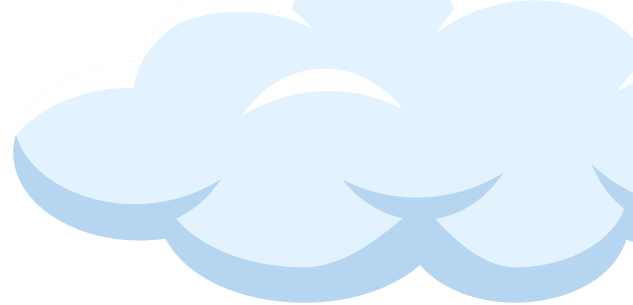
que foi desenvolvido como um recurso educacional resultante de uma pesquisa realizada durante o mestrado profissional.



Clique [aqui](#) para conhecer mais sobre esse assunto



A ideia deste material é unir essas duas áreas de conhecimento, profissional e geral, no segmento de formação em Curso Técnico integrado ao Ensino Médio (em Agroecologia) proposto pelos institutos federais (nesse caso, o Ifal). Ou seja, com o propósito de juntar o ensino geral ao específico e proporcionar ao professor de Língua Espanhola um apoio didático-pedagógico a partir de um material digital que integra os conhecimentos da língua espanhola e os conhecimentos técnicos do curso.



Para tanto, estima-se que este seja subsídio na construção do conhecimento, no que tange ao aprofundamento do conceito de metodologias ativas, ao uso da gamificação e da interdisciplinaridade; que as atividades sejam ponto de partida para a utilização e a replicação nesse contexto de ensino, e em diversos outros; que os docentes despertem interesse em realizar uma práxis dialógica em prol da capacitação dos estudantes; e a autonomia seja pensada de maneira a desenvolver as potencialidades para uma prática cidadã crítica.

Conclui-se salientando que a proposta deste material didático é seu conteúdo interdisciplinar com a Agroecologia. O desenvolvimento de temáticas da Agroecologia em atividades gamificadas foi preparado para facilitar o entendimento do que seria a gamificação em sala de aula. O foco da proposta não é ensinar ao docente a utilizar as plataformas digitais e/ou a ajudá-lo a preparar sequências didáticas, mas, sim, apresentar ideias que possam ser (re)aproveitadas e (re)aplicadas em diversos contextos de sala de aula, dentro da perspectiva do Ensino Médio integrado.

Para conhecer sobre a lei que institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica e que cria os institutos federais de Educação, Ciência e Tecnologia, recomenda-se a leitura da Lei n. 11.892, de 29 de dezembro de 2008, cujo acesso pode ser feito clicando neste *link*:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm



Assim, estima-se que o docente que manuseie este material possa identificar-se com o conteúdo apresentado, aplicando-o em seu contexto de ensino, ainda que replicado ou adaptado, e que as reflexões aqui apontadas colaborem e facilitem a prática educativa docente.

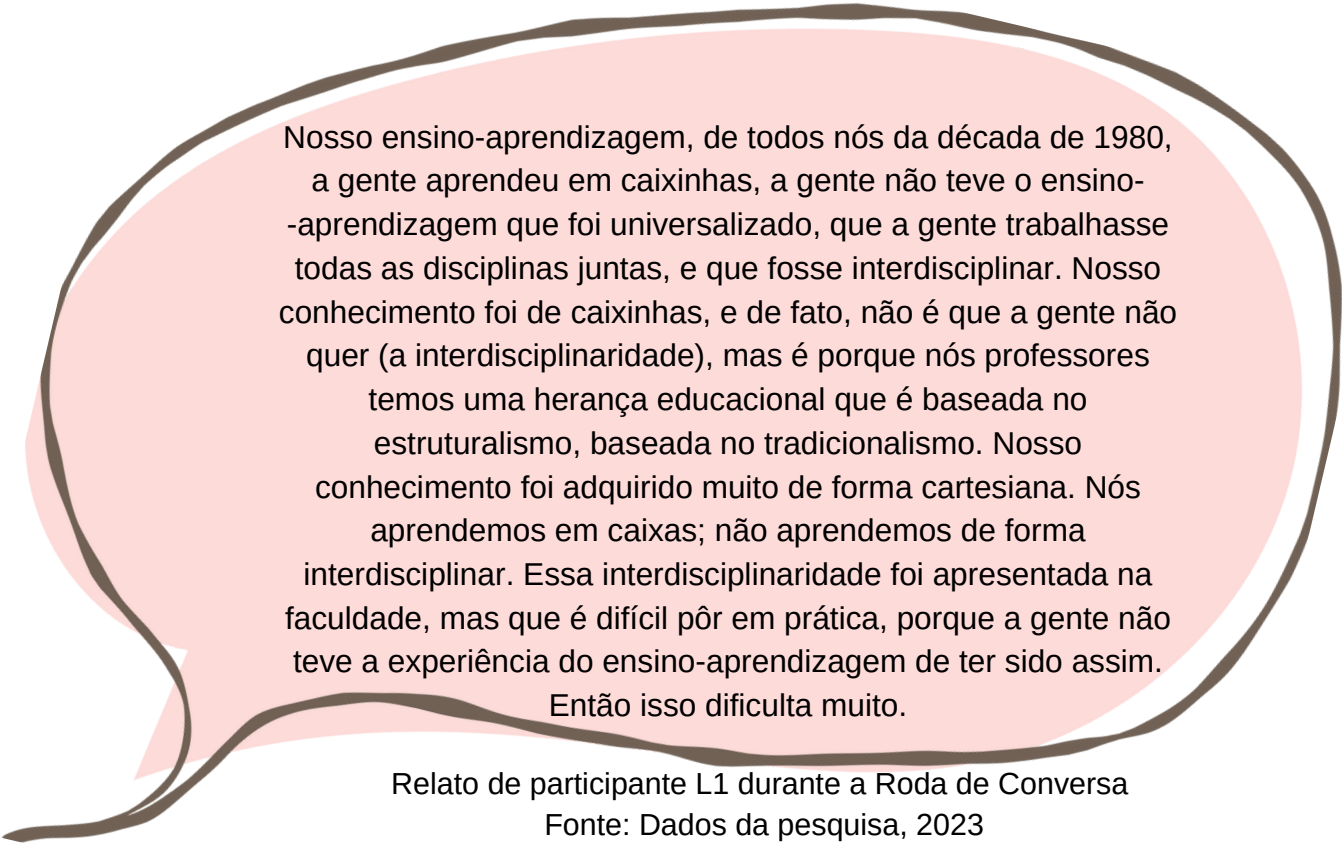
2) Por que surgiu o *e-book*?

A pesquisa de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) exige a elaboração de um Produto Educacional.

Este *e-book* é um OA resultante da pesquisa de mestrado profissional que traz em si a conclusão do estudo materializado.

A metodologia da pesquisa utilizada durante a investigação foi a pesquisa-ação, que, por sua vez, subsidiou-se em Ibiapina (2008), ao definir a pesquisa-ação colaborativa como metodologia para a resolução de um problema social identificado, com o entendimento de ação-reflexão-ação como possibilidade de refletir sobre problemas que permeiam as práticas educativas.

Ou seja, a pesquisa-ação colaborativa alicerçou o desenvolvimento deste material para subsidiar as necessidades docentes identificadas na análise do *corpus* na fase do diagnóstico da pesquisa.



Nosso ensino-aprendizagem, de todos nós da década de 1980, a gente aprendeu em caixinhas, a gente não teve o ensino-aprendizagem que foi universalizado, que a gente trabalhasse todas as disciplinas juntas, e que fosse interdisciplinar. Nosso conhecimento foi de caixinhas, e de fato, não é que a gente não quer (a interdisciplinaridade), mas é porque nós professores temos uma herança educacional que é baseada no estruturalismo, baseada no tradicionalismo. Nosso conhecimento foi adquirido muito de forma cartesiana. Nós aprendemos em caixas; não aprendemos de forma interdisciplinar. Essa interdisciplinaridade foi apresentada na faculdade, mas que é difícil pôr em prática, porque a gente não teve a experiência do ensino-aprendizagem de ter sido assim. Então isso dificulta muito.

Relato de participante L1 durante a Roda de Conversa
Fonte: Dados da pesquisa, 2023



Recomendação de leitura

Para saber um pouco mais sobre a língua espanhola, recomenda-se a leitura/acesso:

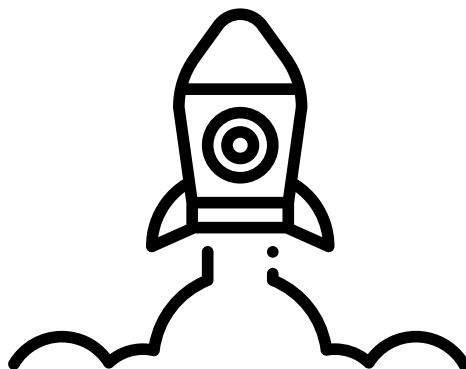
- [¿En qué países se habla español fuera de España y América Latina? - BBC News Mundo](#)
- [Aprender español es fácil porque hablo portugués](#)
- [A importância do espanhol na formação do profissional brasileiro e na América Latina](#)

Para saber um pouco mais sobre os objetos de aprendizagem, recomenda-se a leitura:

- [CRISTOVÃO, Henrique Monteiro; NOBRE, I. A. Software educativo e objetivos de aprendizagem. Nobre IA, Nunes VB, Gava TBS, Fávero RP, Bazet LMB, orgs. Informática na educação: um caminho de possibilidades e desafios. Serra: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, p. 127-161, 2011.](#)

Vamos colocar nossos alunos para jogar?

- [Hispanoamerica mapa \(genial.ly\)](#)
- [Mapa interativo. Onde está? Países de língua espanhola - Mapas Interativos \(didactalia.net\)](#)
- [Los países hispanohablantes - ProfeDeELE](#)
- [Juego de acentos en español - Pon a prueba tu español \(preply.com\)](#)



2) Antes de tudo... O que é Agroecologia?

A Agroecologia é uma área do conhecimento que envolve mais que a aplicação de saberes em Agronomia. Esse campo de atuação e estudo, segundo Sarandón e Flores (2021), vai além desse entendimento, pois reúne, sintetiza e aplica os conhecimentos da Agronomia e de outras ciências afins, a exemplo da Ecologia e da Etnobotânica. Para esses autores, utilizar-se dos conhecimentos da Agroecologia é estimular e preservar elementos intangíveis, fazendo uso de perspectivas holísticas e sistêmicas, ponderando que, para isso, é importante avaliar como parte necessária o habitat, a paisagem e a regulação biótica, a reciclagem de nutrientes, o controle da erosão, a polinização, etc.

Corroborando com o entendimento dessa área de conhecimento Gliessman (2005, p. 347), ao interpretá-la como uma “abordagem científica que propõe uma nova visão da agricultura que aplica os conceitos e os princípios ecológicos no desenho e manejo de agroecossistemas sustentáveis”.

Dessa forma, Sarandón e Flores (2021, p. 55) propõem uma reflexão sobre como a Agroecologia, na América Latina, caminha para a conservação da autossuficiência local, representando hoje a maior revolução nas Ciências Agrárias desde o início da agricultura: preservação da agrobiodiversidade, produção de alimentos saudáveis e empoderamento político das organizações camponesas.

"A agroecologia é a ideia e a expectativa de uma nova agricultura, capaz de fazer bem aos homens e ao meio ambiente como um todo, afastando-os da orientação dominante de uma agricultura intensiva em capital, energia e recursos naturais não renováveis, agressiva ao meio ambiente, excludente do ponto de vista social e causadora de dependência econômica".

“
CAPORAL; COSTABEBER,
2002, p. 13
”



A seguir, são recomendadas leituras para aprofundamento no tema em tela. As obras sugeridas podem ser apreciadas para seu maior conhecimento e também para levantar reflexões junto aos seus estudantes.

Recomendação de leitura



ALTIERI, M.A. Agroecologia: a dinâmica produtiva da agricultura sustentável. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 1998. 110p.

DÍAZ VELILLA, Jorge Pablo. Sistemas de energías renovables. Madrid: España, 2015.

Dicionário da Educação do Campo. / Organizado por Roseli Salette Caldart, Isabel Brasil Pereira, Paulo Alentejano e Gaudêncio Frigotto. – Rio de Janeiro, São Paulo: Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Expressão Popular, 2012.

Dicionário de agroecologia e educação / Alexandre Pessoa Dias. ... [et al.]. – 1ª ed. – São Paulo: Expressão Popular: Rio de Janeiro: Escola politécnica de saúde Joaquim Venâncio, 2021.

GLIESSMAN, S.R. Agroecologia: processos ecológicos em agricultura sustentável. 3.ed. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2005. 653p.

SALOMÓN, Alejandra Diccionario del agro Iberoamericano: 3ra edición / Alejandra Salomón; José Muzlera; editado por Alejandra Salomón; José Muzlera. – 3a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Jose Muzlera, 2021.

Vamos colocar nossos alunos para jogar?

- [temáticas relacionadas con la Agroecología - Jogo da forca \(wordwall.net\)](#)
- [Los sistemas en la Ecología - Combinação \(wordwall.net\)](#)
- [Sopa de Letras - Agroecología y Educación - Caça-palavras \(wordwall.net\)](#)
- [Pon verdadero o falso según las informaciones del texto de Sarandón y Flores \(2021\). - Verdadeiro ou falso \(wordwall.net\)](#)



unidade 1



Unidade 1: Vamos conhecer as novidades?

Vamos começar?

Nesta unidade de aprendizagem, você encontrará informações gerais sobre o que são, quais os tipos de metodologias ativas (MA) e como aplicá-las em sua realidade escolar. O objetivo neste momento é apresentar conceitos e propor reflexões sobre o uso dessas metodologias de ensino, com direcionamento para a gamificação, visando à dinamicidade e à interação na aula e direcionando o aprendizado discente para um caminho divertido e autônomo.

.....

Ao final desta unidade, você deverá sentir-se capaz de responder:

- O que são as metodologias ativas?
- Quais os tipos de metodologias ativas?
- O que é gamificação?
- Quais os benefícios e as ferramentas da gamificação?
- Quando, por quê e como gamificar?
- Quais ferramentas digitais posso usar para gamificar minha aula?



Para refletir antes de começar...

O processo educativo sofre mudanças ao longo dos tempos devido às novas concepções de educação, que o atualizam para atender às demandas de cada época. Desde o início da educação no Brasil, já se viveram fases distintas, e em muitas delas o professor era a figura de autoridade, que detinha todo o conhecimento necessário para ser transmitido aos seus alunos.

Na contemporaneidade, a concepção de educação vigente entende que o professor é uma figura importante no processo de ensino, mas que a aprendizagem necessita também do esforço dos estudantes. Estes, por sua vez, devem interagir uns com os outros, e com os docentes, para poder tornar os conteúdos significativos em suas vivências.

Refleta comigo: se o professor não é mais o detentor de todo conhecimento, principalmente porque atualmente dispõe-se de conhecimentos que estão acessíveis a todos a todo tempo, seja pelo celular, seja pela televisão, seja pelos livros, por que razão ainda há muita rigidez por parte de alguns docentes em buscar atualizações profissionais por meio de capacitações e/ou formações continuadas para aperfeiçoar a prática docente com o uso da modernidade, inserindo em suas realidades o uso das tecnologias digitais e, com estas, aplicar metodologias que dialoguem com as necessidades estudantis no século XXI?

Será que os docentes que não têm acesso a muitos recursos digitais não poderiam adaptar as novas metodologias para desenvolver atividades analógicas em sala, mas que permitam que seus estudantes protagonizem e se sintam privilegiados em poder pensar, executar ações que tornem os conteúdos mais significativos?



"Quando falamos em Modernidade, nos referimos a uma forma de organização social que surgiu a partir do século XVIII no Ocidente cuja influência teve alcance mundial (GIDDENS, 1991). O conceito de Modernidade está associado a transformações nas instituições políticas, econômicas e na vida cotidiana derivadas de revoluções políticas e econômicas, como, por exemplo, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial inglesa, que marcou o desenvolvimento do capitalismo" (MARTINS, 2021).

1ª parte: Metodologias ativas

O que são as metodologias ativas?

As metodologias ativas são métodos de ensino que favorecem o processo de ensino e de aprendizagem porque se utilizam de ferramentas que focam o aluno, colocando-o no centro do processo educativo, proporcionando meios para que ele seja o protagonista da sua própria aprendizagem.

Nessa metodologia, tem-se a oposição ao modelo tradicionalista de ensino, porque o professor assume nova postura no processo, sendo agora o mediador entre o aluno e seus conhecimentos, por meio de uma atuação pedagógica voltada para uma nova maneira de fazer acontecer a prática docente: modificação da maneira como o estudante aprende.

Macedo KDS *et al.* (2018) afirmam que as metodologias ativas podem ser entendidas como concepção de educação que se baseia em um processo cuja aprendizagem é resultado do movimento do estudante em busca de seu conhecimento por meio da participação em atividades mais complexas, que exigem a tomada de decisão e a avaliação a partir do uso de criatividade.

Nesse sentido, Garofalo (2018) aponta que, dentre os muitos benefícios de usar as metodologias ativas dentro da sala de aula, o principal deles seria a mudança em como os alunos passam a ver o aprendizado, uma vez que esse estudante pensa de maneira diferente para resolver os problemas.

"O principal objetivo das metodologias ativas é incentivar os alunos a aprender de forma autônoma e participativa a partir de situações reais".

“(MORAIS, 2020)”

Sobre o favorecimento quanto ao uso das MA na prática docente, pode-se, portanto, concluir que os estudantes desenvolverão mais autonomia, confiança, senso crítico, protagonismo e empatia. Faça seu *checklist* e confira as vantagens para você e seu estudante quanto ao uso dessas metodologias em suas aulas.



Usar as MA na prática pedagógica
vai favorecer meu aluno quanto à/ao

- ★ confiança
- ★ colaboração
- ★ senso crítico
- ★ protagonismo
- ★ responsabilidade
- ★ participação
- ★ autonomia
- ★ empatia
- ★ motivação
- ★ aptidão para resolver problemas



Assim, se se quer alunos proativos, é necessária a adoção de metodologias que favoreçam a tomada de decisão destes, a partir de atividades mais complexas e que necessitem de tomadas de decisão e produção de avaliações de resultados baseando-se em materiais relevantes. Para que esses estudantes mostrem que são criativos, é necessário que lhes sejam dadas possibilidades para que tomem suas iniciativas (MORAN, 2015).

Vamos lá, professor? Vamos propor atividades em que nossos estudantes sintam o potencial que eles têm? Basta oportunizar e esperar os resultados criativos.

Segundo Alcântara (2020, p. 6) há dezesseis tipos de MA, a exemplo da pesquisa, do *storytelling*, do *escape room*, da sala de aula invertida, da aprendizagem baseada em projetos, da aprendizagem baseada em problemas, etc. Algumas destas podem ser mais facilmente aplicadas devido à sua pouca complexidade e maior simplicidade na aplicabilidade e na organização. Entretanto, independentemente de ser mais ou menos complexas, as MA têm foco na autonomia do estudante, que será o protagonista no desenvolvimento das atividades propostas.



Os vídeos que seguem apresentam de maneira objetiva o que se entende por metodologias ativas. Você pode assisti-los e aprender mais sobre o tema e desenvolver atividades nas suas aulas.

- [Quais são os 9 tipos de METODOLOGIAS ATIVAS de ensino aprendizagem e o quais são seus objetivos|SCFV - YouTube](#)
- [5 METODOLOGIAS ATIVAS para aplicar em SALA DE AULA - YouTube](#)

Recomendação de leitura



ALCÂNTARA, E. Inovação e renovação acadêmica: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas / Organizadora: Elisa F. S. Alcantara. Volta Redonda, RJ: FERP, 2020.

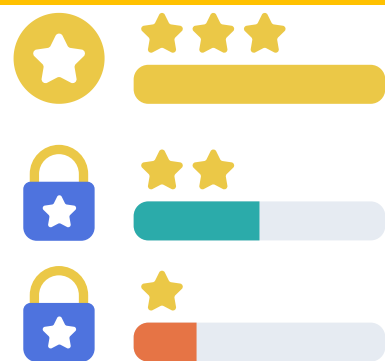
Lilian Bacich, Adolfo Tanzi Neto, Fernando de Mello Trevisani. – Porto Alegre: Penso, 2015. e-PUB.

Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico] / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018.

Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação [recurso eletrônico] / Organizadores.

2ª parte: Gamificação

O que é gamificação?



Barbosa, Pontes e Castro (2020, p. 1606) apontam importantes considerações acerca da gamificação, entre elas, que essa é uma tendência educacional, por já não corresponder mais às práticas educacionais fundamentalmente conteudistas, além de “oportunizar a criação de diferentes estratégias, podendo assim melhorar o processo de aprendizado”, atingindo níveis mais eficazes quando aliadas “ao uso das TDIC, porque se torna possível um aprendizado de forma coletiva e fluida”.

O uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, que ainda está em crescimento, já consegue apontar vários aspectos positivos para sua prática. Conforme revela Fardo em sua pesquisa: “Experiências e estudos sobre gamificação estão aumentando visivelmente” e, segundo ele, a tendência é aumentarem ainda mais, o que se justifica pela presença na sociedade do que ele chama de geração *gamer* (FARDO, 2013, p. 84).

Fardo (2013) segue afirmando que o aumento se justifica também pelo crescente número na demanda de programas de *game design*, sendo o uso crescente da gamificação não somente na área educacional, mas também em outras áreas do conhecimento.

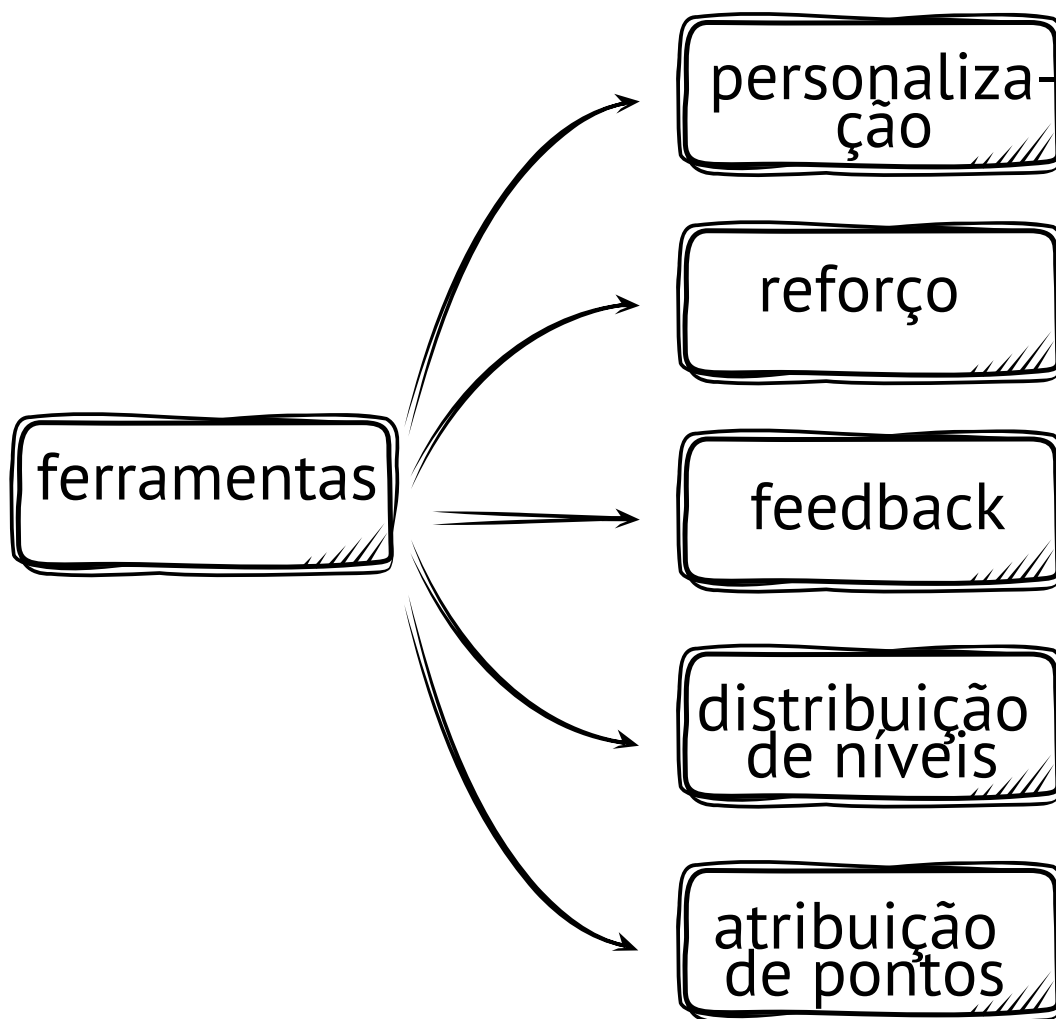
O uso dessa metodologia ativa, por vezes confundida com o uso de jogos e associada à presença da tecnologia, tem sido escolhido para motivar os alunos de forma cada vez mais frequentes, entrando no cenário educacional por seu caráter atrativo, com capacidade de engajar os estudantes durante o desenvolvimento das atividades. Porém, as pesquisas mostram que gamificar é muito mais que isso, proporcionando o uso dos elementos dos jogos para resolver problemas.

Benefícios e ferramentas da gamificação

Para Lindner e Kuntz (2014), um dos benefícios do uso da gamificação seria o aumento do número de participantes e de contribuições, o avanço no processo de aprendizagem, o incentivo de determinados comportamentos,

desafios e experiências gratificantes, a simplificação de sistemas complexos e a personalização da sua jornada de aprendizagem. Enquanto Golfetto e Spanhol (2014, p. 62) afirmam que o “engajamento é um dos benefícios mais importantes da gamification”. E complementam dizendo que “há duas possibilidades: esperar envolvimento ou conhecer os diferentes momentos da experiência e da vida do jogador”. Isto é, utilizar-se das mecânicas, das dinâmicas e da estética dos jogos produz os mesmos benefícios do ato de jogar (BUSARELLO et al., 2014).

Dessa forma, pode-se inferir que, para Muntean (2011 apud BUSARELLO et al. 2014, p.28), “a mecânica de um jogo é expressa na sua funcionalidade, representando o aspecto fundamental para qualquer contexto gamificado”. Para esse autor, a mecânica e os recursos do jogo são incluídos no seu design para criar jogabilidade, e essa mecânica inclui o conjunto de regras e os ciclos de *feedback* que criam a jogabilidade (MUNTEAN, 2011). Ferramentas como atribuição de pontos, distribuição de níveis, placares, divisas, integração, personalização, reforço, *feedback* e *loop* de engajamentos são ferramentas que têm a capacidade de produzir respostas estéticas significativas aos jogadores (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011 apud BUSARELLO et al. 2014, p.28).



Conceito de gamificação

A gamificação é uma metodologia ativa que pode ser utilizada em qualquer contexto, além do educacional, e que promete transformar situações cotidianas em momentos prazerosos, mais atrativos, utilizando-se de estratégias e de técnicas específicas de *design* e de elementos de jogos. Segundo Dellecave (2021), a gamificação não é a mesma coisa que *games*, tampouco seria a arte de criar jogos. Na realidade, essa metodologia seria uma abordagem inovadora que se utiliza da mecânica dos jogos “para deixar a execução de simples tarefas e até processos estratégicos mais atrativos, aproveitando a predisposição natural do ser humano para resolver problemas práticos e competir de maneira saudável” (DELLECAVE, 2021, p. 12).

Para Kapp (2012), a gamificação é uma aplicação da mecânica, da estética e do conceito dos jogos, com o objetivo de proporcionar o engajamento entre as pessoas, motivar ações, encorajar a aprendizagem e promover a resolução de problemas. Porém, nosso entendimento é de que, no contexto educacional, a gamificação deve ir além do engajamento e da motivação, como também da intenção de que a aprendizagem seja “divertida” (PIMENTEL, 2021, p. 27).

A gamificação implica uma proposta que vai um pouco além da implementação e do uso dos jogos digitais em atividades educacionais, sem desmerecer essa prática. Conforme nossos estudos e investigações teóricas e empíricas na área, fazer uso da gamificação no ambiente educacional e acadêmico é uma maneira de proporcionar aos sujeitos participantes da experiência a oportunidade de fazerem parte de algo em que se sintam engajados e motivados (PIMENTEL, 2021).

Quando gamificar uma aula

Para motivar, para estimular, para dinamizar, para inovar. Kapp (2012) diz que a gamificação é especialmente eficaz quando é usada para encorajar os aprendizes a progredir no conteúdo, motivar ações, influenciar seu comportamento e promover inovação.

Por que gamificar?

Para transformar desafios; para auxiliar na busca por alternativas para problemas da vida real; para engajar pessoas a promover ações que não estavam sendo possíveis por meio de outras estratégias; para buscar objetivos que se tornam significativos no contexto de não jogo.

O uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, aliado à interdisciplinaridade, tem como suporte para a execução da proposta o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no processo de ensino. Para auxiliar na referida ação dialógica, adotou-se essa metodologia ativa como linguagem tecnológica que auxilia nesse processo, por proporcionar ao jovem o protagonismo em sua formação, porque, segundo Diana et al. (2014, p. 40), ela pode ser vista e entendida como “ferramenta capaz de motivar alunos na realização de atividades”, pois “desenvolve nesses sujeitos uma sensação de satisfação e de bem-estar”.

Boller e Kapp (2017, p. 34) defendem que alternativas na comunicação também são eficazes no reforço de conteúdos e de informações que foram desenvolvidos previamente, assumindo a eficiência dos jogos de aprendizagem quando se tem interesse em imergir o estudante no conteúdo e na prática, e fornecer uma experiência abstrata, simulada, reforçando o ensino de conceitos ou de ideias.

Essa metodologia no contexto de ensino, na Educação Profissional e Tecnológica (EPT), pode proporcionar melhor performance nas atividades, mais motivação, além moldar comportamentos e aparecer como alternativa para atender a uma demanda nesse cenário, principalmente por permitir que essas atividades gamificadas aconteçam por meio de jogos específicos ou de jogos adaptados, com ou sem o uso das TDIC e das plataformas digitais, facilitando a aprendizagem, proporcionando momentos interativos e gerando aprendizagem significativa.



Como gamificar?

Inserindo assuntos de aula em narrativas de jogos – avatares, personagens, etc. – e articulando temas de aulas com o universo dos jogos – simulações, desafios, gincanas, visitas, etc. Lacerda (2020, p. 50) corrobora ao afirmar que, para gamificar, faz-se necessário inserir conteúdos/assuntos que sejam significativos para todos (docentes e discentes):



definir por meio da coparticipação (tópicos, textos, narrativas), descrevendo as situações que lhes pareçam desafios em sala de aula.

Assim, para acontecer, não é obrigatório estar atrelada às tecnologias, sendo necessário somente usar elementos de jogo, como premiações, objetivos, regras, pontuação, *feedbacks*, recompensas, desafios, estímulos, conflito, cooperação.

Professor, observe a imagem e revise o que foi dito sobre o tema da gamificação. Confira se conseguiu fixar todos os itens.

Dicas de técnicas ativas para gamificar

As tecnologias têm avançado dia a dia. Na certeza de que nossos estudantes são tecnológicos, temos que aperfeiçoar nossas técnicas para conseguir proporcionar momentos dinâmicos, interativos e significativos. Pois bem, professor, pensando nisso, Alcântara (2020) apresenta algumas técnicas ativas que tornam possível o uso da gamificação no contexto de qualquer docente: o uso de infográficos, simulações, *brainstorming* e visitas técnicas são exemplos de técnicas ativas que você pode desenvolver em sua comunidade escolar e fazer a educação acontecer de maneira mais leve e prazerosa.

anota a dica

Alcântara (2020) aposta nos mapas mentais e conceituais para a organização visual do pensamento: o uso de palavras-chave pode ser algo que facilite o aprendizado do seu estudante.

Para essa autora, usar essas técnicas ativas pode ser vantajoso principalmente porque facilita a compreensão e a organização de tarefas, sintetizando ideias e articulando conceitos. Na prática, é possível adotar os mapas conceituais ou mentais como estratégia de ensino, de estudo e até mesmo de avaliação.

Para conhecer mais sobre essas ferramentas digitais, clique nos *links* a seguir, seus usos são intuitivos e de fácil manuseio.

<https://www.mentimeter.com/>

<https://www.lucidchart.com/>



[Como fazer um MAPA MENTAL Passo a Passo | Seja Um Estudante Melhor - YouTube](#)



Fonte: Pixabay

Aperfeiçoe a dica

É possível ir mais adiante ainda, professor. Você sabe que nossos estudantes são tecnológicos e digitais. Eles não vão para nenhum lugar sem ter em mãos um celular, não é mesmo? A partir das tecnologias digitais, tudo mudou e houve novos entendimentos sobre diversos assuntos, no estilo econômico, nas relações inter/intrapessoais e ainda na forma como se concebe o conhecimento e se faz a educação. Isto é, estando as tecnologias digitais presentes em todos os espaços, pessoais e sociais, elas conseguem influenciar tudo que a cerca, interferindo, assim, na maneira que se faz educação. Portanto, é possível aprender de forma virtual, como por meio da leitura de um *e-book*, por exemplo, exatamente como estamos fazendo agora.

Além disso, a tecnologia tem papel fundamental na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A inserção das tecnologias digitais como um dos pilares da BNCC indica a sua importância na formação inicial das novas gerações e na ampliação de formações para que profissionais do ensino possam se atualizar de forma constante, acompanhando-as. Maia (2021) justifica o uso das tecnologias digitais, pois estas, além do engajamento nas atividades, têm uma linguagem jovem, o que faz sentido aos estudantes. Observe o que é dito por esta autora:

"Duas competências gerais, a quarta e a quinta, estão diretamente relacionadas ao uso da tecnologia. A competência 4 defende a utilização de diferentes linguagens, inclusive a digital, como forma de expressão e compartilhamento de experiências. O que traz engajamento nas atividades, pois essa linguagem digital é uma 'linguagem' jovem, que faz sentido aos estudantes e que eles já utilizam. Ratificando essa ideia, a competência 5 apresenta a utilização das tecnologias digitais na compreensão, na utilização e na criação conhecimento".



“ MAIA,
2021, p. 5 ”

Então, por que não ir mais além e aproveitar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e desenvolver atividades com nossos estudantes, associando-as a metodologias ativas e modernas? Para gamificar a aula de forma digital, sugere-se, por exemplo, desde atividades simples e rápidas, como um quiz, preparado no [Kahoot](#) ou no [Quizizz](#), como também o uso de projetos mais longos e complexos, como o desenvolvimento de vinhetas, histórias em quadrinhos, no [Pixton](#), ou talvez um podcast, utilizando o [Castbox](#).

Há infinitas possibilidades gratuitas para tornar a aula um momento descontraído e proporcionar a aprendizagem da língua sem fazer dela decoreba ou uso de regras e verbos. Sugere-se que você tenha um momento para navegar nas plataformas digitais e encontrar uma que se adapte melhor dentro das suas possibilidades, considerando, para tanto, o perfil dos seus alunos, o seu planejamento e as condições que seu campus/escola oferece.

Fica de olho nestes aplicativos que te apresento por aqui para que você gamifique sua aula de forma virtual com o uso de ferramentas digitais: [Freemind](#), [Flipgrid](#), [Quizziz](#), [Quizlet](#), [Wordwall](#), [Edmodo](#), [Cmap tools](#), [Castbox](#), [Lucidchart](#), [Genial.ly](#), Power point, Google forms, [Pixton](#), [Canva](#), [Kahoot](#), [Colorele.es](#), [Rachacuca](#), [Puzzel.org](#), [Flippity](#) e [Classcraft](#).

Sugiro também vídeos para que possa aprender mais sobre o assunto.

- [O que é Gamificação? - YouTube](#)
- [10 Técnicas de Gamificação para a Sala de Aula - YouTube](#)



Recomendam-se leituras para aprofundamento no tema em tela. As obras sugeridas podem ser apreciadas para maior conhecimento e também para levantar possibilidades na sua prática pedagógica docente.

Recomendação de leitura



ABOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Play to learn. Estados Unidos da América: ATD Press, 2017.

Gamificação na educação / Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p.

KAPP, K. M. The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. Hoboken, NJ. 2012.

LEAL, Anne Karoline B. B. MANUAL DIDÁTICO. Ensino E Aprendizagem De Direito Apoiados Por Gamificação Na Educação Profissional E Tecnológica. 2021. Produto Educacional. (Mestrado Profissional Em Educação Profissional e Tecnológica) – Salgueiro, 2021.

MINUZI, N. A.; SANTOS; L. M. A.; BARIN, C. S.; SAIDELLES, T. Gamificação na educação profissional e tecnológica. v. 7 n. 1 (2018): 23º Seminário Internacional de Educação, Tecnologia e Sociedade. Disponível em <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1061>.

PIMENTEL, Fernando S. C. Gamificação na educação, um conceito. Disponível em <http://fernandospimentel.blogspot.com/2020/>.

Unidade 2



Unidade 2: Vamos pôr em prática?

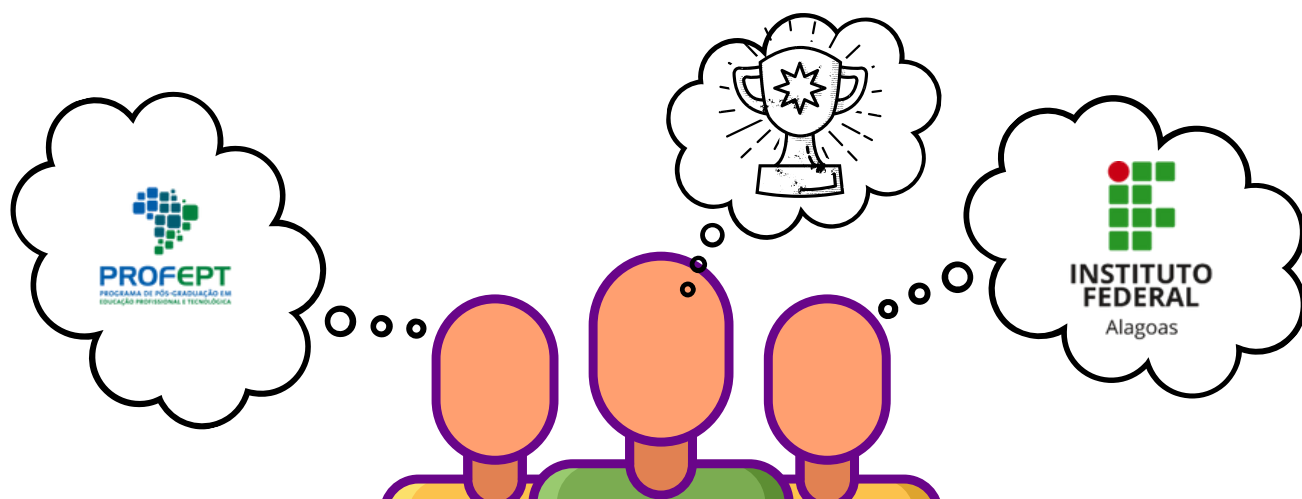
Vamos começar?

Nesta unidade de aprendizagem, você encontrará informações gerais sobre o que se propõe o Ensino Médio integrado ao Técnico. E para melhor compreensão dessa temática, serão apresentados os conceitos trabalhados nessa modalidade de ensino, como o que seria a omnilateralidade e o ensino integral, e quais estratégias para desenvolver uma educação que contemple esses conceitos.

O fio condutor dessa unidade de aprendizagem é o que aponta para o diferencial desse material didático: as atividades gamificadas dentro de uma perspectiva que una a interdisciplinaridade e a Agroecologia em suas diferentes áreas do conhecimento: a língua espanhola e a formação profissional.

Ao final desta unidade, você deverá sentir-se capaz de responder:

- O que é a educação integrada?
- O que se pretende ao se oferecer uma educação de nível médio integrada ao técnico?
- O que é omnilateralidade?
- O que é interdisciplinaridade?
- Quais os benefícios de usar a interdisciplinaridade nas aulas?
- Consigo aplicar as atividades propostas em minha realidade, ou seria possível adaptar e replicar em outros contextos?
- Atingi os objetivos propostos pela sequência didática?



Para refletir antes de começar...



Ao longo dos anos, a maneira como se ensina as línguas adicionais mudou consideravelmente. Ensinar e aprender uma língua não materna na escola regular têm sido um desafio que se adapta a muitas variantes. No caso do Ensino de Língua Espanhola (ELE), além dos desafios sociopolíticos, há ainda as adaptações às dimensões no contexto de ensino.

Assim, na contemporaneidade, há de se projetar no ensino muito mais do que somente transmitir conteúdo. Há também a necessidade de se suprir objetivos didático-pedagógicos dentro das mais diversas realidades estudantis, que revelam objetivos de aprendizagem que se diferem entre si. Necessidades diferentes geram objetivos e interesses diferentes.

Dessa forma, com essas mudanças na maneira de ver, fazer e conceber o ensino de LE, muitas são as possibilidades de fazer acontecer um ensino significativo. Logo, convido você a refletir comigo: como tem sido minha prática pedagógica nos últimos anos? Tenho conseguido integrar os conhecimentos da área técnica no meu componente curricular ou tenho tomado outros caminhos para atingir meu propósito educativo? Como posso autoavaliar minha conduta/prática dentro dos institutos federais? Será que tenho conseguido atingir uma diversidade dentro da oferta do ELE no currículo integrado, proporcionando ao meu aluno uma formação integrada?



1ª parte: Educação integrada

A educação proposta pelo Ensino Médio Integrado (EMI) é o assunto em pauta e está sempre no interesse de muitos estudiosos e cientistas da área da Educação, a exemplo de Maria Ciavatta, Marise Ramos, Gaudêncio Frigotto e Acácia Kuenzer.

A educação básica brasileira sofreu, ao longo dos anos, mudanças significativas, e entre estas, pode-se referenciar a criação dos institutos federais (IFs). Esses centros de ensino estão distribuídos por todo o Brasil e oferecem a educação básica, oportunizando em algumas situações o EMI.

O Ensino Médio (EM) é a fase final da educação básica dos jovens brasileiros e possui especial importância dentro dos IF, porque, nestes, há certo empenho em formar os jovens para além dos interesses do capitalismo, que os prepararia somente visando ao mercado de trabalho e/ou capacitando para desempenhar uma função/profissão.

Dessa forma, esclarece-se que a Lei n. 11.892, de 2008, em seu artigo 7º, apresenta a finalidade de oferecer aos jovens uma “educação profissional técnica de nível médio, prioritariamente na forma de cursos integrados, para os concluintes do Ensino Fundamental”.

E o que seria essa proposta de curso integrado? O que seria a educação integrada? Ora, professor, a ideia de integrar é a de unir, de juntar duas partes, que, nesse caso, seriam a preparação para duas áreas de conhecimento que são oferecidas em um único curso e de forma simultânea. Ou seja, um curso de nível médio integrado se propõe a ofertar componentes curriculares para uma formação técnica e, concomitantemente a essa, uma formação para o EM.

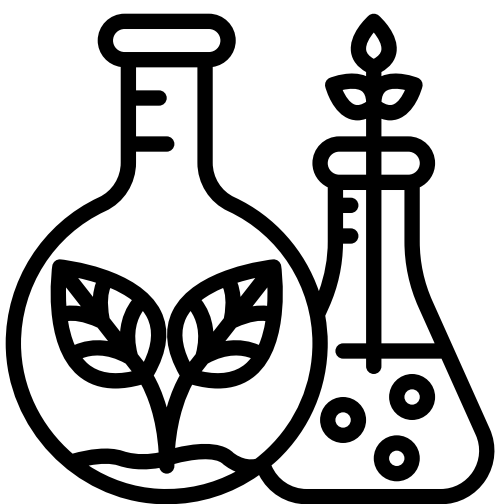
Duas propostas de curso em um único período, que seria justamente a última fase da educação básica, idade em que os jovens estão se preparando para a fase adulta. A proposta de ensino dos IFs entende que a educação deve ser integral e omnilateral. O que seria isso?

Bom, de maneira geral, podemos dizer que o ensino integral seria a formação completa do estudante, advinda da educação integral, que visa formar integralmente, em bases

humanas, e, por sua vez, não tem o foco somente na formação geral ou na formação técnica específica.

Essa visão de educação busca um sujeito emancipado, criativo e leitor crítico da realidade em que vive, sendo possível usar o conhecimento adquirido em uma práxis transformadora, atuando diretamente sobre a realidade dicotômica, cujo preparo segrega ou para o trabalho manual ou para o trabalho intelectual (CIAVATTA, 2012).

Enquanto que o entendimento sobre oferecer a omnilateralidade ao jovem estudante diz respeito ao que se oferece de conteúdo. Nesse caso, seria a possibilidade de o estudante receber uma formação que associe e entrelace trabalho, ciência e cultura. Isto é, a omnilateralidade seria...



"A chegada histórica do homem a uma totalidade de capacidades produtivas e, ao mesmo tempo, a uma totalidade de capacidades de consumo e prazeres, em que se deve considerar, sobretudo, o gozo daqueles bens espirituais, além dos materiais, e dos quais o trabalhador tem estado 'excluído' em consequência da divisão do trabalho".

“ MANACORDA,
2007, p. 89 ”

E como oferecer essas premissas aos nossos jovens estudantes do EMI do IF de Alagoas (Ifal)? Bem, este *e-book*, baseado nas reflexões apontadas pela pesquisa de mestrado intitulada “A interdisciplinaridade e a gamificação: as tecnologias digitais no ensino de língua espanhola no contexto EPT”, sugere que a interdisciplinaridade pode ser um caminho para essa educação integral.

Dessa forma, é possível compreender que a interdisciplinaridade pode ser uma possível solução para proporcionar a educação integrada, a partir do entendimento de que esta “valoriza o ser humano em todos os seus aspectos”, enxergando no estudante um ser que necessita de formação crítica e autônoma, e que não prepara o estudante pensando somente no mercado “de trabalho, no sentido de emprego alienado sob o capital” (CAVALCANTI; SANTOS, 2022, p. 356).

Propõe-se nesta unidade de estudo um diálogo entre a Agroecologia e a língua espanhola, por meio de atividades gamificadas que dialoguem entre si e possibilitem a troca entre as duas áreas do conhecimento (NP – área técnica ou profissional e da área de formação geral, em seu componente de língua espanhola inserido no NB), de maneira que seja um ensino integral, integrado e omnilateral.

Assim, por interdisciplinaridade entende-se uma ação em movimento que aponta para uma transformação. A busca da unidade no ensino. Um diálogo na formação do estudante, desenvolvendo um ser autônomo e independente, que não recebe o conhecimento de forma dividida e fragmentada, porque, de fato, o conhecimento, além de contínuo, também é global.


Em últimas palavras, acredita-se ser possível formar o sujeito de aprendizagem integralmente a partir de um Ensino Médio Integrado (EMI) que contemple simultaneamente a formação geral e a formação profissional, **atribuindo às duas igual valor**, principalmente por entender e considerar que o estudante precisa, ainda nessa fase, receber uma formação integral (geral + específica) e omnilateral (em todos os aspectos da vida), para que seja capaz de se desenvolver em suas capacidades e habilidades em todas as dimensões: física, intelectual, mental, estética, cultural, política e científica.



Logo, enfatiza-se para tanto que não há nada nessa área que não possa ser mudado ou adaptado para melhor atender às necessidades dos nossos jovens estudantes. Nesse cenário, veja o que diz Moran (2015) sobre currículo e aprendizagem:


"Currículo e aprendizagem são narrativas que também se constroem ao longo do percurso em contraposição às narrativas prontas, defendidas previamente nos sistemas convencionais de ensino".

“ MORAN,
2015, p. 30 ”



Os vídeos que seguem apresentam de maneira objetiva o que se entende por EMI e Educação Profissional e Tecnológica. Você pode assisti-los para aprender mais sobre o que dizem os especialistas sobre esse assunto.

- [Aula Inaugural para as Turmas 2021 do ProfEPT - YouTube](#)
- [Maria Ciavatta palestra no Seminário EPT do Sintietfal - YouTube](#)
- [Palestra com a Professora Marise Nogueira | IFRN Formação Continuada 2021 - YouTube](#)



Recomendam-se leituras para aprofundamento no tema em tela. As obras sugeridas podem ser apreciadas para seu maior conhecimento sobre o EMI e também para levantar reflexões sobre sua prática pedagógica.

Recomendação de leitura



Ensino Médio Integrado: concepção e contradições. Gaudêncio FRIGOTTO, Maria CIAVATTA, Marise RAMOS (Orgs.). - 3. ed. - São Paulo: Cortez, 2012.

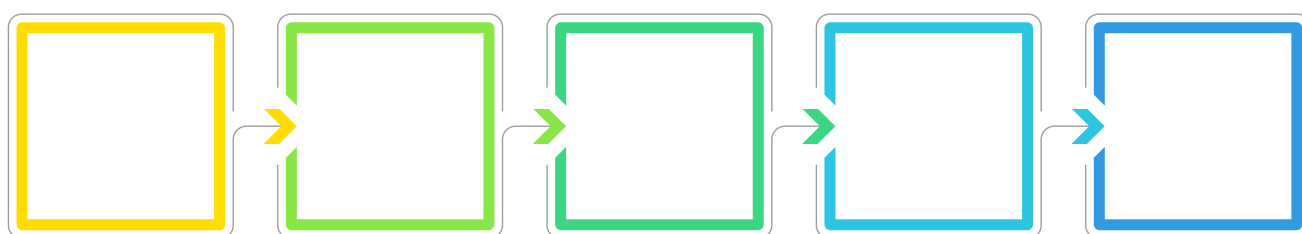
FRIGOTTO, G. A interdisciplinaridade como necessidade e como problema nas ciências sociais. Revista do Centro de Educação e Letras. Unioeste campus. Foz do Iguaçu. v.10 – nº1 – p.41-62 – 1º semestre, 2008.

NOSELLA, Paolo. Ensino médio: à luz do pensamento de Gramsci. Campinas, SP: Editora Alínea, 2016.

2ª parte: Apresentação da sequência didática

Afinal, o que é uma sequência didática (SD)?

Professor, uma sequência didática (SD) é um recurso pedagógico que auxilia o docente a apresentar para seus estudantes atividades com temáticas específicas, de forma clara e organizada. No caso dessa SD organizada para você, serão proporcionados momentos em que se consideram relevantes as dinâmicas que serão mediadas por você, com temas relacionados à Agroecologia.



O que se espera dessa SD?

Esta SD foi projetada pensando na importância da relação professor-aluno e aluno-aluno no processo de ensino e de aprendizagem em sala de aula, entendendo que cabe ao professor “oferecer as oportunidades para que a aula seja de fato um lugar de desenvolvimento de potencialidades, crescimento intelectual e descoberta de valores que irão contribuir para o seu desenvolvimento pessoal de cidadão” (SILVA; NAVARRO, 2012, p. 95).

A SD proposta segue o que propõe Antoni Zabala, quando diz que é importante um planejamento flexível, que permita a adaptação às necessidades dos alunos, pois essa sequência busca desenvolver os conteúdos factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais a partir de um amplo leque de possibilidades, valorizando as múltiplas aprendizagens, enfocando as quatro destrezas esperadas para a aprendizagem da língua estrangeira.

Essas são as compreensões leitora e auditiva e as expressões escrita e oral. Nestas, buscar-se-ão os critérios sugeridos por Zabala (1998, p. 92) que seriam importantes para o favorecimento da fixação de uma aprendizagem significativa: valorização do conhecimento prévio, estabelecimento de metas possíveis e alcançáveis, proporção de ajuda e diálogo durante todo o processo em que a sequência acontece, proporcionando as conexões entre os conteúdos de maneira a promover uma atividade mental autoestruturante, em que torna possível o fortalecimento da confiança, da autonomia, sendo determinante para a promoção do autoconceito e da autoestima, porque toda sequência possibilita a interação, o diálogo e a valorização dos conhecimentos anteriores e novos de maneira gradativa e assistida.

Na sequência proposta, estão dispostos os quatro tipos de conteúdo, distribuídos em encontros distintos. Os conteúdos serão abordados considerando estratégias que favoreçam o ensino de língua com uma perspectiva integrativa, já que o conteúdo será técnico e apresentado dentro da interação de aula estrangeira.

Assim, o que se espera nesta SD é que haja interação entre os discentes e entre o docente e os discentes, de forma que se caracterize a aplicação da MA da gamificação como metodologia que favorece a autonomia, o protagonismo do estudante, reforçando, por meio da personalização do ensino, a prática que leva ao aprendizado significativo.



O que você vai encontrar nesta SD?

Assim, entendendo que a SD é um tipo de recurso que apresenta um conjunto de atividades, e que considera a importância das intenções educacionais na definição dos conteúdos de aprendizagem e o papel das atividades que são propostas, nesta SD serão apresentadas estratégias diversificadas que possibilitem as relações interativas em sala de aula. Ou seja, serão propostas atividades gamificadas, na temática da Agroecologia, mediante desafios, conversas, comparações, jogos, para que, na prática das relações interativas na aula, sejam desenvolvidos conhecimentos significativos para os jovens estudantes do Ensino Médio Integrado.

Nesta SD você encontrará uma possibilidade de pôr em prática a gamificação em suas aulas. Uma proposta que relaciona conhecimentos específicos com uma temática importante para o planeta, trabalhada na Agroecologia e na língua espanhola.

Uma sequência de atividades será disposta para, ao longo das aulas, o aluno construir seu conhecimento prévio e poder desenvolver uma atividade final: um *podcast*. A primeira etapa desta SD será a introdução do conteúdo programático; enquanto que a segunda aponta para o desenvolvimento do conhecimento necessário para que o estudante avance para a próxima etapa, que será a terceira, com a produção do material para o *podcast*. A última etapa, a quarta, é onde acontecerão a conclusão e a (auto)avaliação dos estudantes em relação aos seus aprendizados, à participação e à dedicação à proposta apresentada nas seis aulas estipuladas pela SD.

Imagem 2: Energia eólica.

Na imagem, a energia eólica está representada por um céu azul-escuro, nuvens brancas e um moinho de vento, composto de quatro hélices e uma base de concreto.



Fonte: Pixabay, 2016

Professor, antes de começar... lembre-se de quê:

Para o bom desempenho desta SD, lembre-se de que os alunos têm múltiplas inteligências e que cada pessoa consegue melhor performance em uma das habilidades linguísticas. Todos são inteligentes, entretanto têm interesses diferentes e aprendem de formas diferentes. Assim, nem todos os seus estudantes aprendem da mesma maneira.

Esta SD apresenta os conteúdos que devem ser desenvolvidos a partir de uma perspectiva flexível e que valoriza e auxilia os alunos a encontrarem sentido no que estão realizando.

Ajude seu aluno a encontrar sentido no processo de aprendizagem; facilite e possibilite situações para que ele consiga participar entendendo que você trabalha o processo de ensino de forma flexível. Se tem dúvidas sobre como ser flexível, veja o que diz Zabala (1998) para que consiga desenvolver sua SD com plasticidade: estabeleça metas alcançáveis; ofereça ajuda adequada no processo de construção do aluno; promova o estabelecimento de relações com o novo conteúdo apresentado e exija dos alunos análise, síntese e avaliação do trabalho; estabeleça um ambiente e relações que facilitem a autoestima e o autoconceito; promova canais de comunicação entre professor/aluno e aluno/aluno, potencializando a autonomia e possibilitando a metacognição.

Bom trabalho!

anota a dica

Howard Gardner é conhecido como o cientista das inteligências múltiplas. Ele se dedicou a compreender os processos de aprendizagem e concluiu que há vários tipos de inteligência, e que os talentos pessoais serão desenvolvidos ao longo da vida, a partir das oportunidades que aparecerão, a exemplo da educação e da exposição à cultura. Informe-se mais sobre esse autor, pois suas aulas certamente ficarão mais atraentes para todos.

aperfeiçoe a dica

Para descobrir como você e seus alunos aprendem melhor e para saber as inteligências de cada um, recomendam-se os testes abaixo:

1) Teste de inteligências múltiplas de Howard Gardner - Qual a sua?

Teste de inteligências múltiplas de Howard Gardner - Qual a sua? | Quizur

2) Como eu aprendo melhor?

<https://vark-learn.com/questionario/>



3ª parte: *Podcast*: sistemas de energias renováveis

Aqui tem início a sequência didática que foi preparada para que os estudantes sejam protagonistas. Você, professor, será o mediador para que a aprendizagem significativa aconteça.

Sobre a SD, estão dispostas detalhadamente informações sobre como está dividida, sua duração, seu objetivo, o público para que foi desenvolvida (lembrando que essa SD pode ser replicada em qualquer outro contexto de ensino, com as devidas alterações necessárias), os tipos de conteúdo que serão trabalhados, como o grupo deverá ser organizado (seguindo as orientações de Zabala (2010)), sugestões para como avaliar o processo e, por fim, a SD em detalhes expostos aula a aula. Acompanhe:

Divisão:

Primeira etapa: introdução do conteúdo programático.

Segunda etapa: desenvolvimento do conhecimento.

Terceira etapa: produção do material para o *podcast*.

Quarta etapa: conclusão e (auto)avaliação.

Duração:

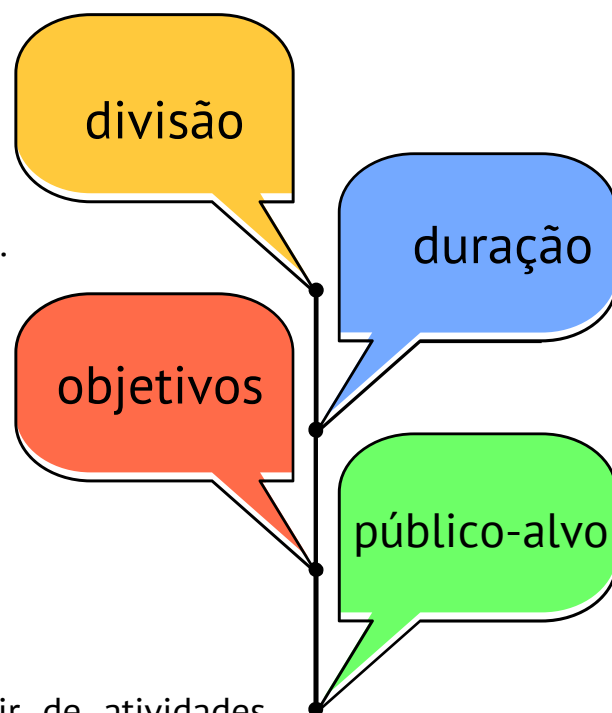
8 aulas – 50 minutos.

Objetivos gerais:

Despertar o interesse por temas do curso a partir de atividades interativas.

Público-alvo:

Estudantes do Ensino Médio Integrado em Agroecologia.



Tipo de conteúdo:

Em toda SD serão trabalhados conteúdos conceituais e procedimentais. O interesse dessa sequência é que os estudantes absorvam ao máximo o "conjunto de fatos, objetos e símbolos" que lhes será apresentado por meio da organização social em grande grupo. A ênfase nos encontros é que os estudantes consigam a compreensão do significado do que se propõe o tema/problema e que, por meio de seus processos individuais, consigam tornar a aprendizagem significativa. Para isso, a SD proposta seguirá a ordem: 1. Apresentação; 2. Elaboração; 3. Construção; 4. Aplicação; 5. Exercitação; 6. Avaliação.

Organização social do grupo:

Um grande grupo no momento de desenvolvimento dos conteúdos conceituais e da divisão em grupos móveis, no momento de aplicação e de exercitação dos conteúdos. Para atingir um nível satisfatório de aprendizagem, o professor proporá ajuda durante toda execução da interpretação textual, possibilitando que, de maneira progressiva, o aluno consiga sua independência, pois a intenção é que o estudante se sinta capaz de assumir o controle da atividade e a responsabilidade da execução.

Lembrando que, segundo Zabala (1998), o grupamento dos estudantes como membros componentes do grupo/classe é diferente conforme as atividades, áreas ou matérias e que pode chegar a ter professores diferentes para cada aluno. Assim, sugere-se que, a partir da fase 3 da segunda etapa, o professor organize a classe em grupos menores, para trabalhar conteúdos procedimentais e atitudinais (grupos homogêneos e heterogêneos).

Avaliação:

A SD busca trabalhar as diferentes habilidades linguísticas contemplando o desenvolvimento destas nas quatro destrezas da língua estrangeira (ler, escrever, falar e ouvir). As habilidades serão avaliadas durante sua aplicação, buscando valorizar os princípios da formação integral, que se direcionam de maneira

uniforme e integrada à aplicação dos diferentes tipos de conteúdo de aprendizagem, considerando as especificidades dos conteúdos conceituais, procedimentais, atitudinais nas suas peculiaridades para que promovam as capacidades motoras, de equilíbrio e de autonomia pessoal, centrando sempre nas possibilidades pessoais de cada um dos alunos, respeitando seu ritmo e seu tempo, a partir da personalização do ensino.

Necessitando o professor de uma pontuação quantitativa para preencher algum diário de classe, é possível atribuir nota de várias maneiras: dividir a pontuação por aulas e/ou atividades; somar uma única nota ao fim de cada atividade; somar pontuação nas produções individuais/grupais, ou atribuir uma única nota na última aula; podendo, ainda, atribuir duas notas, sendo uma nota a somativa das atividades e a outra nota uma nota final para a última atividade, e depois somar e dividir, obtendo uma média entre a nota somativa e a nota da última etapa.

Entende-se ainda a importância da autoavaliação no processo, porque a possibilidade de o aluno escolher uma nota torna-lhe possível “a crescente autonomia e compreensão do próprio processo de aprender. A autoavaliação possibilita uma forma de iniciar a visão do processo sobre a avaliação” (FÁVERO; NUNES, 2011, p. 179).



Sequência didática: vamos salvar o planeta?

Estamos felizes por poder participar da sua sala de aula, professor. Apresentamos a você a SD que foi organizada em quatro etapas. Na primeira etapa, você encontrará uma introdução ao conteúdo programático; na segunda, o foco é o desenvolvimento do conhecimento; na terceira etapa, os alunos põem a mão na massa na produção do material para o *podcast*; na quarta, e última, etapa, acontecerá a avaliação do *podcast* e uma breve autoavaliação.

Avante! Desejamos sucesso na sua prática.

1.0 – Primeira etapa: introdução do conteúdo programático

Neste momento inicial, propõe-se uma apresentação audiovisual e uma discussão da temática por meio de perguntas instigadoras que incentivem a participação pela valorização da história de vida de cada estudante, despertando seus conhecimentos prévios acerca do tema do agronegócio. Nesse momento surgem diferentes possibilidades dentro do tema, cujo objetivo é problematizar o conteúdo e explorar o conhecimento prévio. Aqui, o professor assume a função de mediador do conhecimento, atuando como agente que proporciona, oportuniza e estimula o espaço para a reflexão.

Após o estímulo dado, o docente fará um quiz para incentivar a participação coletiva na atividade, despertando o interesse pelo tema e proporcionando um momento de interação entre os discentes.

Para o desenvolvimento dessa fase da sequência, foi utilizada a seguinte referência: GRAS, Carla; HERNÁNDEZ, Valeria. Agronegócios. In. SALOMÓN, Alejandra Diccionario del agro Iberoamericano: 3ra edición / Alejandra Salomón; José Muzlera; editado por Alejandra Salomón; José Muzlera. – 3a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Jose Muzlera, 2021.

Objetivos:

a) Docente:

- Desenvolver, por meio de debates, reflexões sobre os temas relacionados ao agronegócio;
- Propor condições para que o estudante se posicione criticamente sobre esse tema.

b) Discente:

- Refletir sobre a possibilidade da agricultura como negócio;
- Definir o conceito de agronegócio;
- Conceituar os pilares do agronegócio;
- Compreender as implicações no uso do agronegócio em espaços de interação social.

Materiais:

Recursos didáticos:

- Celulares ou computadores;
- Caixas de som e/ou fones de ouvido;
- Internet;
- Quadro;
- Lápis para quadro branco;
- Projetor;
- Prêmio (doces ou algo que os alunos gostarem).

Metodologia:

Essa primeira etapa da SD, composta de duas aulas de 50 minutos, será dividida em quatro momentos.

O docente inicia a aula com os vídeos sugeridos (1); em seguida, levanta reflexões sobre a Agroecologia a partir das perguntas sugeridas (2), cuja bibliografia é recomendada para leitura e apreciação docente e discente.

O próximo passo (3) será a realização de um quiz com o conteúdo do texto de referência. Por fim, o docente finaliza a aula (4) premiando os estudantes a partir do ranking e separando o grande grupo em menores para a próxima semana.

1) Aquecimento: vídeos

Nesse momento o docente apresenta os vídeos aos estudantes.

- 1.¿Qué nos dicen sobre el agronegocio? - YouTube;
- 2.Definición y origen de Agronegocio, de la web definicion.de - ORIGEN DE PALABRAS - YouTube;
- 3.¿Cómo impacta el agronegocio en el país? - YouTube.

2) Perguntas para reflexões:

Agora o docente desenvolve uma reflexão sobre o tema a partir de perguntas.

Vamos falar sobre Agroecologia.

Para refletir e discutir em um grupo antes da atividade.

- Você já refletiu sobre a possibilidade de desenvolver a "agricultura" como um "negócio"?
- O que você sabe sobre o agronegócio?
- Você acha que sua aplicabilidade como modelo socioprodutivo é algo favorável além da segurança alimentar?
- A que estaria relacionada a ideia de "empreendedor inovador"?
- Para Gramsci (2004), a que estaria relacionada a ideia de desenvolvimento, progresso e modernidade?
- Nesse contexto, há uma disputa para definir o que é ganho e o que se perde com o domínio do modelo de agronegócio (MA). Então, você é a favor ou contra?

3) Contextualização do tema a partir de quiz de perguntas: jogo quiz V/F

Aqui, o docente compartilha o quiz entre estudantes. Pode acontecer de forma individual, com cada estudante utilizando seu celular, ou projetando em tela, e cada estudante anotando suas respostas de maneira individualizada.

<https://wordwall.net/pt/resource/34556968>

4) Finalizando a aula...

Nesse momento o docente faz a pontuação entre os jogadores do quiz e distribui a premiação ao primeiro colocado.

Em seguida, o docente organizará o grande grupo em grupos fixos menores para que, na próxima aula, as equipes já estejam divididas.

2.0 – Segunda etapa: desenvolvimento do conhecimento

Esta segunda etapa da SD, composta de duas aulas de 50 minutos, será dividida em três momentos.

O docente inicia a aula com uma atividade de aquecimento para retomar a temática desenvolvida na aula passada, sobre a Agroecologia. Para desenvolver um momento de interação, o professor trabalhará com o grande grupo três jogos (1): El ahorcado, Sopa de Letras, Flash Cards.

Em seguida, o docente explicará que a temática do jogo 3, que deverá ser retomado e explicado, faz parte do tema da Agroecologia, e irá comentar sobre a importância das energias renováveis para o bem do planeta Terra.

Toda classe deverá refletir e opinar sobre as perguntas feitas pelo docente nesse momento de interação e de construção do conhecimento. Feito isso, o professor deverá sortear 10 grupos e distribuir os temas para que comecem as pesquisas sobre os temas, considerando que, nesse momento, será importante registrar todas as informações coletadas em forma de texto em prosa. Nesse momento (3) da SD, os alunos devem saber que o material investigado deverá ser em língua espanhola, por meio do www.google.es, e que seus textos devem ter uma introdução, um desenvolvimento e uma conclusão, considerando que, dentro do desenvolvimento, os argumentos devem ser favoráveis à utilização dessa possibilidade de energia. Organizar as informações em formato de perguntas e respostas facilitará o trabalho da próxima aula.

Para o desenvolvimento dessa fase da sequência, foi utilizada a seguinte referência: DÍAZ VELILLA, Jorge Pablo. Sistemas de energías renovables. Madrid: España, 2015.

Objetivos:

a) Docente:

- Apresentar os temas relacionados às energias renováveis;
- Propor reflexões sobre esse tema.

b) Discente:

- Definir os conceitos de energia renovável e valorização energética;
- Listar recursos energéticos disponíveis;
- Avaliar o impacto ambiental decorrente da produção e do consumo de energia poluente sobre o meio ambiente;
- Identificar as diferentes energias renováveis e seus campos de aplicação.

Materiais:

- Celulares ou computadores;
- Internet;
- Jogo de cartas;
- Prêmio (doces ou algo que os alunos gostem);
- Papéis para o sorteio dos temas;
- Projetor.

Metodologia:

1) Aquecimento: jogos para aquecer ideias.

Nesse momento o docente compartilha os jogos com os estudantes. Pode fazer a dinâmica de maneira projetada no quadro ou pode compartilhar os *links*, e os estudantes o fazem de maneira individual. Os alunos devem perceber que foi inserido um tema relevante (energias sustentáveis) dentro dessa aula.

Sopa de letras: <https://wordwall.net/pt/resource/34556586>

El ahorcado: <https://wordwall.net/pt/resource/34556439>

Flashcards (tarjetas): <https://wordwall.net/pt/resource/34563515>

2) Apresentação sobre o tema das energias renováveis

Agora o docente deverá levantar questionamentos com todo o grupo. Sugerem-se as perguntas que seguem para que essa atividade seja realizada, a fim de tentar entender o que pensam e sabem os estudantes sobre essa temática e buscar um debate reflexivo sobre o tema.

Vamos falar sobre energias renováveis.

Para refletir e discutir em um grupo antes da atividade.

- Os recursos energéticos convencionais do planeta Terra, como a energia primária de origem fóssil, realizam a emissão de poluentes, que seria a principal causa do efeito estufa. Que outras opções menos poluentes podem ser usadas hoje?
- O que é energia renovável?
- Quais são os tipos de energia renovável?
- O que é a valorização da energia?
- Quais impactos, custos, vantagens e desvantagens do uso dessas energias para o meio ambiente?
- Quais os desafios tecnológicos para o uso dessas energias?
- O que é necessário para implementar e desenvolver o uso das tecnologias renováveis existentes e seus potenciais energéticos?

3) Pesquisa sobre energias renováveis e redação do texto sobre o tema investigado

Aqui o docente deverá distribuir a sala em equipes menores, em até 10 grupos móveis, para que, em seguida, seja feito o sorteio dos temas para a pesquisa que será realizada em seguida.

Os temas a serem sorteados são: 1. Energia fóssil; 2. Solar térmica; 3. Hidráulica; 4. Energias del mar; 5. Biocombustíveis; 6. Biomassa sólida; 7. Biomassa gasosa; 8. Geotermia; 9. Hidrógeno; 10. Energia atômica.

O docente explica como fazer a pesquisa em língua espanhola e explicita os objetivos da pesquisa: conceitos, exemplos, custos, estudos, possibilidades e vantagens sobre o uso daquela energia na vida real.

As pesquisas devem estar organizadas em forma de perguntas e respostas, para facilitar o diálogo no *podcast*.

3.0 – Terceira etapa: produção do material para o *podcast*

Esta terceira etapa da SD, composta de duas aulas de 50 minutos, será dividida em dois momentos. Aqui será desenvolvida a atividade maior da nossa sequência. O docente deverá estar com os estudantes em um espaço silencioso e que possua internet. Os grupos fixos deverão organizar suas pesquisas em formato de perguntas e respostas e organizar a gravação do *podcast* para depois gravar os áudios e inseri-los no Castbox.

Nessa etapa, no momento inicial (1), o professor guiará os esforços para que todos os estudantes consigam compreender como funciona um *podcast*, como deverão gravar os áudios e como deverão inseri-los na ferramenta e depois publicar em mural virtual.

Em caso de haver estudantes surdos, recomenda-se a criação de um vídeo com o auxílio de um intérprete de Libras. O vídeo pode ser publicado no YouTube.

Para essa situação, sugere-se o *padlet*, porque esse aplicativo dispõe de ferramentas que podem proporcionar interação entre os estudantes: comentar as outras postagens, curtir, inserir arquivos, vídeos.

O papel do professor nesse momento será ajudar o aluno a compreender e a dar sentido ao que tem em mãos, motivando-o na medida em que lhe faz sentir que sua contribuição será necessária para aprender, oferecer mais possibilidades de relacionar com o que conhece (ZABALA, 1998).

Em resumo:

1) Organizar o texto em formato de perguntas e respostas; 2) aprender a utilizar a ferramenta digital. O docente mostra os tutoriais sugeridos; 3) gravar as perguntas; 4) publicar os *links* dos *podcasts* no mural virtual (que deverá ser criado pelo professor, no *padlet*. Clique neste *link* e aprenda como criar um mural bem legal para seus alunos: COMO CRIAR UM MURAL VIRTUAL COLABORATIVO | Tutorial Padlet – YouTube).

Objetivos:

a) Docente:

- Apresentar o uso de ferramentas digitais;
- Ajudar os alunos para que a atividade tenha sucesso.

b) Discente:

- Desenvolver um *podcast* defendendo e justificando o uso da energia sorteada.

Materiais:

Recursos didáticos:

- Celulares ou computadores;
- Internet;
- Microfone ou fone de ouvido.

Metodologia:

1) **Aprendendo a usar o aplicativo digital Castbox.**

Nesse momento o docente deverá projetar os vídeos sugeridos e buscar desenvolver os conhecimentos básicos necessários para o uso das ferramentas digitais.

Tutorial sobre o uso do Castbox:

1. Criando e incluindo conteúdo em um PODCAST – YouTube

2. Como CRIAR Podcast GRÁTIS com CastBox e publicar no SPOTIFY e no Apple Podcasts (iTunes) – YouTube

2) **Gravando os áudios e expondo-os no mural virtual do *padlet*.**

Agora o docente deve auxiliar os estudantes para que consigam o acesso à plataforma virtual e também guiar o momento para que o objetivo seja cumprido. Em seguida, o professor deve criar um mural virtual no *padlet*, projetando um espaço para que os estudantes consigam publicar os *links* com seus *podcasts* prontos.

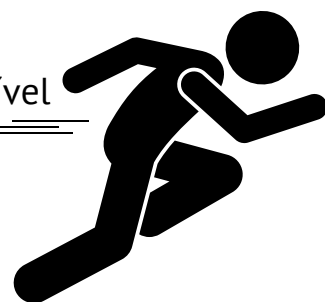
Depois, caberá aos colegas comentarem nas demais publicações e participarem do momento virtual da aula.

anota a dica

O Castbox é um aplicativo gratuito disponível para androids. É possível fazer o seu *download* e usá-lo bem rapidinho no seu celular.



CastBox



4.0 – Quarta etapa: avaliação do *podcast* e autoavaliação

Nesse momento o docente deve caminhar para o fim da SD projetando o fechamento da atividade com os estudantes. Nessas duas aulas finais, serão finalizadas as notas individuais, de acordo com o proposto anteriormente nas informações gerais sobre essa sequência. Dois momentos coletivos devem ocorrer na organização social dessa etapa: 1) todos têm acesso às postagens de todos; 2) autoavaliação coletiva, mas feita de maneira individual.

Objetivos:

a) Docente:

- Avaliar a participação dos alunos;
- Fazer comentários finais sobre as atividades realizadas;
- Proporcionar um momento pessoal para autoavaliações.

b) Discente:

- Escutar o *podcast* das equipes e fazer comentários;
- Fazer suas autoavaliações.

Materiais:

Recursos didáticos:

- Celulares ou computadores;
- Internet;
- Cadeiras.

Metodologia:

1) Avaliação e participação

Nesse momento o docente deve auxiliar os estudantes para que tenham acesso à plataforma virtual do *padlet* e também guiar o momento para que os estudantes escutem os áudios dos colegas e participem comentando nas publicações.

2) Autoavaliação

Agora o docente fará uma roda de conversa, e os estudantes farão suas autoavaliações de forma individual, mas organizados, em um momento coletivo de troca de experiências.



Despedida

Então, colega professor, assim chegamos ao fim do nosso material. Encerramos a proposta apresentada estimando que tenha sido proveitosa em conteúdo e em conhecimento para você. Mesmo sabendo que a educação é mutante e a todo tempo está em busca de novos paradigmas, espera-se que o material tenha proporcionado reflexões sobre o que pode ser feito de novo e/ou diferente para valorizar ainda mais sua prática pedagógica, despertando cada vez a autonomia e o interesse nos seus estudantes. Obrigada pela companhia e até a próxima!



Referências

- ALCÂNTARA, Elisa F. S. Inovação e renovação acadêmica: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas. Volta Redonda, RJ: FERP, 2020.
- BARBOSA, Francisco; PONTES, Márcio; CASTRO, Juscileide. A utilização da gamificação aliada às tecnologias digitais no ensino da matemática: um panorama de pesquisas brasileiras. *Revista Prática Docente*, v. 5, n. 3, p. 1593-1611, 2020. Disponível em: <http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br:443/periodicos/index.php/rpd/article/view/905>.
- BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. *Play to learn*. Estados Unidos da América: ATD Press, 2017.
- BUSARELLO, Raul et al. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.12-37.
- CAPORAL, F.R.; COSTABEBER, J.A. *Agroecologia: Enfoque científico e estratégico para apoiar o desenvolvimento rural sustentável*. Porto Alegre: EMATER/RS-ASCAR, 2002.
- CAVALCANTI, R. J. S.; SANTOS, G. C. O ensino médio integrado na Base Nacional Comum Curricular: reflexões acerca de uma formação omnilateral e decolonial de Língua Espanhola. *Vértices (Campos dos Goitacazes)*, v. 24, n. 2, p. 350-370, 2022. DOI: <https://doi.org/10.19180/18092667.v24n22022p350-370>.
- CIAVATTA, Maria. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e identidade. In: FRIGOTTO, G.; Ciavatta, M; Ramos, M. N. (org.). *Ensino médio integrado: concepção e contradições*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- CORRÊA, André; MILL, Daniel. Tecnologias digitais de informação e comunicação e hierarquia social dos objetos no campo da educação: testes empíricos. *Educar em Revista*, Curitiba, v. 36, e75776, dez. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/BV7qHc6Y6Xy8jfqLMCCzTRb/?lang=pt#>. Acesso em 26 out. 2022.

DELLECAVE, Michelly. Metodologias Ativas. [S.l.]: Edupulses, 2021. E-book. Disponível em: <https://conteudo.edupulses.io/ebook-metodologias-ativas>. Acesso em: 22 jun. 2021.

DIANA, Juliana et al. Gamification e teoria do flow. In. FADEL, Luciane Maria et al. (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 39-73.

DÍAZ VELILLA, Jorge Pablo. Sistemas de energías renovables. Madrid: España, 2015.

Dicionário de agroecologia e educação / Alexandre Pessoa Dias. ... [et al.]. – 1ª ed. – São Paulo: Expressão Popular: Rio de Janeiro: Escola politécnica de saúde Joaquim Venâncio, 2021.

Dicionário da Educação do Campo. / Organizado por Roseli Salette Caldart, Isabel Brasil Pereira, Paulo Alentejano e Gaudêncio Frigotto. – Rio de Janeiro, São Paulo: Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Expressão Popular, 2012.

FARDO, Marcelo. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

FÁVERO, Rutinelli; NUNES, Vanessa. Os projetos de aprendizagem e as TICs. In: IA, Nobre et al. (org.). Informática na educação: um caminho de possibilidades e desafios. Serra, ES: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, p. 161-186, 2011.

GAROFALO, Débora; MUNHOZ, Gislaíne Batista. Como incentivar a leitura através da gamificação. Nova Escola, 2018. Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/10843/como-incentivar-a-leitura-atraves-da-gamificacao>. Acesso em 27 jun. 2022.

GLIESSMAN, Stephen R. Agroecologia: procesos ecológicos en agricultura sostenible / Stephen R. Gliessman. – Turrialba, C.R. : CATIE, 2002.

GLIESSMAN, Stephen R. Agroecologia: processos ecológicos em agricultura sustentável. 3.ed. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2005. 653p.

GOLFETTO, Juliana; SPANHOL, Maria José. Gamification e Teoria Do Flow. In: Gamificação na Educação. / Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - p. 39-73. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GRAS, Carla; HERNÁNDEZ, Valeria. Agronegocios. In. SALOMÓN, Alejandra Diccionario del agro Iberoamericano: 3ra edición / Alejandra Salomón; José Muzlera; editado por Alejandra Salomón; José Muzlera. – 3a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Jose Muzlera, 2021.

KAPP, Karl. The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. Hoboken, NJ, 2012.

LACERDA, Lianna. Uma experiência gamificada em aulas de inglês na escola pública: repercussões e reconstruções. 2020. 139 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020.

LINDNER, Luís; KUNTZ, Viviane. Gamificação de redes sociais voltadas para a educação. In: FADEL, Luciane Maria. Et al. (org.). Gamificação na educação São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 227-256.

MACEDO, Kelly et al. Metodologias ativas de aprendizagem: caminhos possíveis para inovação no ensino em saúde. Escola Anna Nery, 22 (3). Rio de Janeiro, 2018.

MAIA, Islani Silva. Utilização dos jogos didáticos para o ensino aprendizagem de conceitos estatísticos na turma de ensino médio integrado do IFTO. / Islani Silva Maia. – Palmas, TO, 2021.

MANACORDA, Mario. Marx e a pedagogia moderna. Campinas, SP: Alínea, 2007.

MORAIS, Cristopher. Metodologias ativas de aprendizagem: saiba o que são e como incluí-las em sua escola. Revista educação. São Paulo, 2020. Disponível em <https://revistaeducacao.com.br/2020/08/04/metodologias-ativas-sponte/>. Acesso em 16 de nov. de 2018.

MORAN, José. Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In. BABICH, Lilian; et al. (org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

MUNTEAN, Cristina Ioana. Raising engagement in e-learning through gamification. The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL. 2011.

GRAS, Carla; HERNÁNDEZ, Valeria. Agronegocios. In. SALOMÓN, Alejandra Diccionario del agro Iberoamericano: 3ra edición / Alejandra Salomón; José Muzlera; editado por Alejandra Salomón; José Muzlera. – 3a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Jose Muzlera, 2021.

MARTINS, Ana Lucia. O que é Modernidade? Blog Café com Sociologia. mai. 2021. Disponível em: <https://cafecomsociologia.com/conceito-modernidade_texto_ensino_medio>

MORAIS, Cristopher. Metodologias ativas de aprendizagem: saiba o que são e como incluí-las em sua escola. Revista educação. São Paulo, 2020. Disponível em <https://revistaeducacao.com.br/2020/08/04/metodologias-ativas-sponte/>. Acesso em 16 de nov. de 2018.

MORAN, José. Educação híbrida. Um conceito-chave para a educação, hoje. In. BABICH, Lilian; et al.. (Org.) Ensino híbrido. Personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

MUNTEAN, Cristina Ioana. Raising engagement in e-learning through gamification. The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL. 2011.

PIMENTEL, Fernando S. C. et al. Gamificação e game thinking como estratégias de enfrentamento à desmotivação da aprendizagem no contexto da pandemia. In: Jogos digitais, tecnologias e educação [recurso eletrônico]: reflexões e propostas no contexto da covid-19 / organizadores Fernando Silvio Cavalcante Pimentel, Deise Juliana Francisco, Adilson Rocha Ferreira. - Maceió, AL: EDUFAL, 2021.

SARANDÓN, Santiago; FLORES, Claudia. Agroecología. In. SALOMÓN, Alejandra Diccionario del agro Iberoamericano: 3ra edición / Alejandra Salomón; José Muz lera; editado por Alejandra Salomón; José Muzlera. – 3a ed. – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Jose Muzlera, 2021.

SILVA, Ormenzina Garcia da; NAVARRO, Elaine Cristina. A relação professor-aluno no processo ensino –aprendizagem. Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar. 2012. n.º8 Vol – 3 p. 95 -100





[HTTPS://PROFEPT.IFES.EDU.BR/](https://profept.ifes.edu.br/)
[HTTPS://WWW2.IFAL.EDU.BR/](https://www2.ifal.edu.br/)
RENATA.COIMBRA@ifal.edu.br
ANA.FIORI@ifal.edu.br