



12, 13 e 14 de novembro

SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas

RESUMO EXPANDIDO

Grupo de Trabalho (GT 8): Novas Tecnologias na Educação

Modalidade do trabalho: comunicação oral

Formato de apresentação: presencial

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LITERATURA: PROTAGONISMO NA CONSTRUÇÃO COLETIVA DO CONHECIMENTO

Lucas Schlueter¹

Maeles Carla Geisler²

Sandro Lauri da Silva Galarça³

PALAVRAS-CHAVE: Educomunicação. Metodologias Ativas. Literatura.

1 INTRODUÇÃO

As transformações sociais impactam diretamente na forma como a educação se constitui. Pensar no ato de ensinar exige não somente uma visão flexível e adaptada às necessidades de cada estudante, mas, também, um educar que assuma a cultura de cada sujeito, seus conhecimentos, suas experiências que o tornam pertencente no processo de sua constituição como sujeito crítico. Nesse cenário, o papel do educador torna-se cada vez mais relevante, pois será na apreciação do contexto que se permitirá transgredir o saber, numa fala com e não para, num diálogo que constitui o sujeito como participante e não como objeto (Freire, 1996).

Para Paulo Freire, o fazer docente torna-se uma práxis sensível quando a prática se manifesta na realidade do contexto do estudante, quando as particularidades e verdades dos sujeitos emergem nessa inteligibilidade do conteúdo viável. Por isso, o ato de educar não acontece da verdade para a realidade, ou simplesmente do topo

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Educação Universidade Regional de Blumenau, Blumenau - SC, Brasil, *E-mail:* lschlueter@furb.br

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação na Universidade de Blumenau (PPGE/FURB). Blumenau-SC, Brasil. *E-mail:* maelesgeisler79@gmail.com.

³ Doutor em Teoria Literária (UFSC). Professor no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/FURB). Blumenau-SC, Brasil. *E-mail:* sgalarca@furb.br

Realização



EDUCOGITANS
Filosofia & Educação

Financiamento



Apoio





12, 13 e 14 de novembro

SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas para baixo, mas sim, do real para os fatos, e da sensibilidade da boniteza da docência: o escutar, dialogar num processo de silenciamento e não silenciado (Freire, 1996).

Por meio das metodologias ativas pode-se oportunizar o seu desenvolvimento integral e social, para que possa assumir seu posicionamento crítico e pertencente ao trajeto. Assim, o presente trabalho faz parte da produção intelectual promovida na disciplina Oficina do Pensamento, componente curricular no Programa de Pós-graduação em Educação da Furb - Universidade Regional de Blumenau, ministrado pelos professores Dr. Rafael José Bona e o Dr. Sandro Lauri da Silva Galarça.

O objetivo desta pesquisa é discutir as potencialidades da aprendizagem por meio da gamificação para o estudo e revisão das escolas literárias nas aulas de literatura no ensino médio. No trabalho é apresentada uma proposta para a criação de jogos no *Kahoot!*⁴ pelos estudantes para a aprendizagem do estudo proposto aos educandos. Refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem a partir de uma perspectiva crítica e dialógica é essencial para a formação de sujeitos autônomos e conscientes de seu papel social. A valorização das experiências, da escuta e da cultura de cada estudante, aliada ao uso de metodologias ativas e tecnologias, fortalece a prática docente como uma práxis transformadora.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica terá luz dos estudos de Jenkins (2022), Kohler (2024), Pérez Gómez (2015), Glasser (2001), entre outros, para discutir a importância das metodologias ativas num viés da educomunicação para protagonizar os educandos no processo de aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Este estudo baseia-se numa revisão de literatura por meio de uma sugestão de prática com a metodologia ativa de gamificação com a criação de um quiz por meio da plataforma *Kahoot!* com discussões de pressupostos teóricos da educação, da mídia, das metodologias ativas na educação e entre outros teóricos que debatem essa temática.

⁴ O Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos e que facilita a criação, o compartilhamento e a execução de atividades educativas lúdicas em forma de quizzes

Realização



Financiamento



Apoio





12, 13 e 14 de novembro

SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir é apresentada a proposta da prática nas aulas da disciplina de literatura e logo em seguida é debatido acerca da gamificação como metodologia ativa no cenário educativo.

4.1 PROPOSTA DE PRÁTICA: AS ESCOLAS LITERÁRIAS EM FORMA DE GAMIFICAÇÃO

Apresenta-se abaixo uma proposta de atividade em forma de gamificação com o uso da ferramenta *kahoot*, para compreender as escolas literárias estudadas na disciplina de literatura em uma turma do ensino médio. Pensa-se nessa proposta, pois ela tem “[...] se mostrado ao longo dos anos mais produtiva se comparada à prática tradicional de ensino, na qual as aulas eram expositivas e dialogadas” (Kohler, 2024, p. 130). Essa prática pretende colocar o educando no papel de protagonista de seus estudos, como também possibilita o desenvolvimento de habilidades em tecnologias, desenvolvendo o seu letramento digital.

Tabela 1. Sistematização das etapas da proposta didática utilizando gamificação

1. Apresentação da proposta	2. Formação dos grupos	3. Criação das perguntas	4. Montagem do quiz no Kahoot	5. Rodada de jogos	6. Encerramento e reflexão
Explicação da atividade e do uso do Kahoot para revisar as escolas literárias. Exibição de exemplos de perguntas.	Organização dos alunos em grupos. Cada grupo fica responsável por uma ou mais escolas literárias.	Elaboração de 10 perguntas sobre a escola literária escolhida (autores, contexto, obras e características).	Inserção das perguntas no Kahoot e criação de um nome criativo para o quiz.	Apresentação dos quizzes; a turma participa jogando e respondendo em tempo real.	Conversa final sobre o aprendizado e a experiência da gamificação.

Fonte: tabela criada pelos autores

Durante a produção dessa prática, os estudantes poderão interagir entre si, escolhendo elementos para compor o material produzido, trazendo o desenvolvimento de sua autoria, como também seu papel protagonista na aprendizagem. Além disso,

Realização



Financiamento



Apoio





SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas a atividade oportuniza aos estudantes um engajamento maior com a disciplina e conteúdos, pois estarão estudando não somente para adquirirem um resultado satisfatório, mas também, para entreter seus conhecimentos e aprender algo novo e de seu interesse.

Assim, o espaço escolar constituirá um ambiente de qualidade para o educando, pois segundo Pérez Gomés (2015, p. 150) “[...] a qualidade da aprendizagem depende definitivamente dos contextos de aprendizagem [...]”. Em outras palavras, os estudantes reagem de acordo com suas perspectivas às demandas que recebem naquele contexto. Essa prática oportuniza a motivação e o interesse de cada sujeito para interagir com esses desafios.

Trazer para a sala de aula práticas inovadoras e dinâmicas, usando a tecnologia, proporciona aos estudantes novos conhecimentos e interações que os motivam na constituição de sua aprendizagem. Trabalhar com “Aprendizagem Baseada em Projetos” em conteúdos escolares permite um trajeto onde o discente consegue compreender na prática problemas e achar soluções de forma criativa e reflexiva, elas poderão ser trabalhadas por “[...] meio de explicações, mídias digitais, materiais impressos, entre outros, porém sempre validados pelo professor”. (Kohler, 2024, p. 132)

4.2 A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS

No cenário educacional, as metodologias ativas vêm ocupando um espaço importante e, de acordo com Kohler (2024, p. 146), é sugerido que aos poucos as metodologias ativas ocupem as formas tradicionais das disciplinas para que com o tempo elas sejam transformadas integralmente. “Assim, o aluno fica mais engajado, consegue despertar melhor seu interesse pelo assunto, pois vira o personagem ativo do aprendizado e solidifica melhor o conhecimento adquirido”. A gamificação se apresenta como uma das metodologias ativas existentes para a aplicação em sala de aula e está no centro da proposta das aulas para aprendizado em diversos conteúdos, como o que se propõe aqui: permitir conhecimento teórico por meio de um aprofundamento crítico das escolas literárias, componente que faz parte da disciplina de Língua Portuguesa e Literatura do Terceiro Ano do Ensino Médio.

Realização



Financiamento



Apoio





12, 13 e 14 de novembro

SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas

Como uma metodologia ativa, a gamificação integra elementos típicos dos jogos ao processo de ensino e aprendizagem. Sua finalidade é tornar esse processo mais envolvente e estimulante para o aluno, promovendo maior participação por meio da inclusão de aspectos como a interatividade, a resolução de problemas, o trabalho em equipe, a competição, os desafios e outras dinâmicas próprias dos jogos aplicadas ao contexto educacional (Araújo; Cecílio; Pessoa, 2019). Para Martins, Silva e Vicenci (2025, p. 84), “os jogos educacionais surgem como uma opção comumente utilizada para envolver esses estudantes de uma maneira mais informal, prazerosa e divertida, simultaneamente”.

A prática de criar jogos na plataforma *Kahoot!* sobre a temática das escolas literárias está baseada na pirâmide do psiquiatra William Glasser (2001), que segundo Cruz *et al* (2024), criou o esquema (fig. 1) para representar o nível de aprendizado de acordo com a metodologia utilizada. No ápice da pirâmide encontram-se as metodologias de aprendizagem passiva, enquanto em sua base estão as metodologias de aprendizagem ativa, que se diferenciam pelo grau de assimilação obtido diante de um novo conhecimento.

Figura 1: Pirâmide de Glasser



Fonte: Glasser (2001) apud Cruz *et al.* (2024)

Baseado na pirâmide de Glasser (2001), os estudantes têm um aprendizado mais eficiente ao ensinar, por esse motivo é sugerido que os educandos criem um

Realização



Financiamento



Apoio





12, 13 e 14 de novembro

SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas
quize e ensinem aos demais colegas por meio do jogo que eles mesmos criaram.
Percebe-se que, quando o estudante se prepara para transmitir o conhecimento, ele
retém 95% do conteúdo que aprendeu, ou seja, dinamiza e potencializa o conteúdo
preparado por meio dessa metodologia.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto midiático contemporâneo, em que as múltiplas formas de aprendizado e interação sociocultural são mediadas pela tecnologia, percebe-se que as atividades escolares mais desafiadoras são aquelas em que o estudante constrói uma trilha de aprendizado por meio da autonomia. É a partir da participação e da interação com seu grupo que o estudante se sente motivado a aprender. O uso das metodologias ativas combinado com as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TDICs) permite o crescimento e a emancipação, uma vez que o estudante aprende a aprender.

Por meio da dinâmica de criação de um quiz interativo na plataforma *Kahoot!*, é possível utilizar o potencial dos próprios estudantes em uma atividade de aprendizagem que valoriza a autonomia e o conhecimento compartilhado. A disciplina de Língua Portuguesa e Literatura, assim como o conteúdo destinado ao estudo das escolas literárias, pode ser utilizada como instrumento dessa reflexão crítica proporcionado pelas metodologias ativas com o uso da tecnologia digital e garantir um aprendizado mais lúdico, interativo e desafiador.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Marcelo Pereira de; CECÍLIO, Ana Rosa Lago; PESSOA, Romiliane Cavalcante. Metodologias ativas: gamificação no processo de aprendizagem. Conedu: VI Congresso Nacional de Educação, 2019. Disponível em: [TRABALHO_EV127_MD1_SA19_ID11657_21092019162027.pdf](#). Acesso em: 10 out. 2025.

CRUZ, Israel Silva; FÉLIX, Márcia Silva; CARLA; LUZ, Carla Patrícia Novaes; OLIVEIRA, Leandra Eugênia Gomes de. Estratégias de ensino em ciências: um estudo da pirâmide de Glasser. **Conedu**, Ensino de Ciências vol. 3, 2025. Disponível em: [ESTRATÉGIAS DE ENSINO EM CIÊNCIAS: UM ESTUDO DA PIRÂMIDE DE GLASSER | Realize Editora](#). Acesso em: 10 out. 2025.

Realização



Financiamento



Apoio





12, 13 e 14 de novembro

SEMINÁRIO INTERNACIONAL 2025

A Convivência na Educação Básica e no Ensino Superior: desafios e perspectivas

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GLASSER, William. **Teoria da Escolha: uma nova psicologia de liberdade pessoal.** São Paulo: Mercuryo, 2001.

GÓMEZ, Ángel Pérez. **Educación na era digital: a escola educativa.** Tradução: Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Trad. Susana Alexandria. 3 ed. São Paulo: Aleph, 2022.

KOHLER, Luciana Pereira de Araújo. Uso da gamificação em uma disciplina baseada em projetos. In: SOUZA, Daniela Maysa de (Org.). **Metodologias ativas: práticas criativas e reflexivas na universidade: experiências do Programa de Formação Continuada de Professores em Metodologias Ativas (PFCMA) da Universidade Regional de Blumenau (FURB)**, 1. ed. Blumenau: edfurb, 2024. Disponível em: [metodologias ativas - livro completo.pdf](#). Acesso em: 10 out. 2025.

MARTINS, Jairo; SILVA, William Campos da; VICENCI, Leandro. O impacto dos jogos educacionais em uma atividade pedagógica na cidade de Blumenau/SC. In: BONA, Rafael José; GALARÇA, Sandro Lauri da Silva (Org.). **Educomunicação em Foco: Caminhos Interdisciplinares entre a Mídia e a Educação.** Disponível em: [Portal eduCapes: EDUCOMUNICAÇÃO EM FOCO: CAMINHOS INTERDISCIPLINARES ENTRE A MÍDIA E A EDUCAÇÃO](#). Acesso em: 10 out. 2025.

Realização



Financiamento



Apoio

