

ENGAJAMENTO E INTERATIVIDADE NO ENSINO DE FIGURAS DE LINGUAGEM: UMA PRÁTICA COM PADLET E KAHOOT NO ENSINO MÉDIO TÉCNICO

ENGAGEMENT AND INTERACTIVITY IN TEACHING FIGURES OF SPEECH: USING PADLET AND KAHOOT IN TECHNICAL HIGH SCHOOL EDUCATION

Aurea Sílvia Amaral Marques Silva
aurea.silva5@etec.sp.gov.br
ETEC Atonio Devisate

RESUMO

O presente artigo, no formato de relato de experiência, descreve a aplicação de uma sequência didática para o ensino do conteúdo ‘figuras de linguagem’, utilizando as ferramentas digitais Padlet e Kahoot, com alunos do primeiro ano do Ensino Médio, do Curso Técnico em Serviços Jurídicos, no componente curricular de Língua Portuguesa. A proposta pedagógica buscou aliar o estudo da teoria gramatical à prática de forma contextualizada, utilizando como principal objeto de análise músicas populares brasileiras. A metodologia ativa, pautada na gamificação e na colaboração digital, visou aumentar o engajamento dos estudantes, promover o desenvolvimento de multiletramentos e demonstrar a relevância das figuras de linguagem para a construção de sentido em diferentes gêneros textuais. Os resultados preliminares indicam um aumento significativo na participação e no interesse dos alunos pelo conteúdo, transformando a aula em um ambiente mais dinâmico e interativo.

Palavras-chave: Figuras de Linguagem; Ensino Médio; Padlet; Kahoot; Metodologias Ativas.

ABSTRACT

This article, in the form of an experience report, describes the application of a teaching sequence for teaching the content ‘figures of speech’, using the digital tools Padlet and Kahoot, with first- year high school students in the Technical Course in Legal Services, in the Portuguese Language curriculum component. The pedagogical proposal sought to combine the study of grammatical theory with practice in a contextualized way, using popular Brazilian music as the main object of analysis. The active methodology, based on gamification and digital collaboration, aimed to increase student engagement, promote the development of multiliteracy, and demonstrate the relevance of figures of speech for the construction of meaning in different textual genres. Preliminary results indicate a significant increase in student participation and interest in the content, transforming the classroom into a more dynamic and interactive environment.

Keywords: Figures of Speech; High School; Padlet; Kahoot; Active Methodologies

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio, especialmente o estudo da gramática normativa e dos recursos estilísticos, frequentemente enfrenta o desafio da desmotivação estudantil, percebendo-se o conteúdo como abstrato ou descontextualizado. As figuras de linguagem, embora essenciais para a compreensão da expressividade e da intencionalidade discursiva, muitas vezes são apresentadas de forma meramente classificatória.

Em um contexto de formação técnica, como o Curso Técnico em Serviços Jurídicos, a clareza e a precisão da linguagem, assim como a capacidade de interpretar textos complexos (incluindo a identificação de subjetividades e estratégias persuasivas), são competências cruciais. Portanto, o estudo das figuras de linguagem transcende o campo literário, tornando-se fundamental para a análise crítica de documentos legais, discursos e argumentações.

Buscando aliar teoria e prática de forma contextualizada, a proposta pedagógica utilizou músicas populares brasileiras como principal objeto de análise, integrando-as às ferramentas digitais *Padlet* e *Kahoot*. Essa metodologia ativa, pautada na gamificação e na colaboração digital, teve como objetivo central aumentar o engajamento dos estudantes, promover o desenvolvimento de multiletramentos e demonstrar a relevância das figuras de linguagem para a construção de sentido em diversos gêneros textuais.

Diante disso, a presente experiência pedagógica propôs a inserção das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) – especificamente o *Padlet* (mural colaborativo) e o *Kahoot* (plataforma de gamificação) – como ferramentas mediadoras. O objetivo também foi revitalizar o ensino desse conteúdo, utilizando a música como recurso lúdico e culturalmente relevante para os alunos do primeiro ano do Ensino Médio.

REFERENCIAL TEÓRICO

A abordagem pedagógica adotada encontra respaldo em dois pilares teóricos: a Metodologia Ativa e o conceito de Multiletramentos. Esse conjunto configura-se como uma abordagem pedagógica contemporânea e essencial para o desenvolvimento de competências críticas e participativas nos estudantes, especialmente no contexto da cultura digital e da multiplicidade de linguagens existentes atualmente.

O uso das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem é um método inovador, visto que se baseiam em novas formas de desenvolver o pensamento crítico, utilizando experiências reais

ou simuladas, objetivando criar condições de solucionar, em diferentes contextos, os desafios provenientes de atividades que são essenciais na prática social (BERBEL, 2011).

O Multiletramento seria uma resposta pedagógica à complexidade dos textos e das práticas sociais da contemporaneidade, marcadas pela multimodalidade (a coexistência de diferentes modos de linguagem: verbal, visual, sonora, gestual etc.) e pela multiplicidade cultural, compreendido por Rojo e Moura (2019) e pelo Grupo de Nova Londres (2001).

Trata-se de uma metodologia que auxilia no desenvolvimento de uma leitura crítica, seletividade da informação, elementos essenciais para a participação cidadã na sociedade digital, ajudando o estudante a questionar a qualidade e a veracidade das fontes.

O multiletramento traz em sua concepção o reconhecimento de que os textos contemporâneos não são apenas verbais, mas são multimodais, ou seja, combinam diversas formas de linguagem: verbais, visuais, sonoros, gestuais, espaciais, dentre outros, para a produção de sentidos (ROJO, MOURA, 2019). Essa combinação de múltiplos modos de comunicação em um único texto auxilia na transmissão da mensagem de forma mais completa e eficaz.

As práticas de leitura e produção de textos que são construídos a partir de diferentes linguagens ou semioses são consideradas práticas de multiletramentos, na medida em que exigem letramentos em diversas linguagens, como os visuais, as sonoras, as verbais e as corporais. Já os novos letramentos remetem a um conjunto de práticas específicas da mídia digital que operam a partir de uma nova mentalidade, regida por uma ética diferente (BRASIL, 2018, p. 487).

Observa-se pelas diretrizes da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), a aplicação de estratégias de ensino inovadoras e diversificadas no ambiente escolar é crucial, pois essa abordagem impulsiona a motivação intrínseca dos alunos, reforçando a convicção de que eles são protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem. Desse modo, as metodologias ativas possuem a capacidade de acender a chama da curiosidade.

Esse processo ocorre na medida em que os estudantes se engajam ativamente na fundamentação teórica e se sentem incentivados a introduzir novos aspectos ou perspectivas diferenciadas nas atividades propostas, muitas vezes ainda não explorados nas discussões em classe ou pelo próprio ponto de vista do professor, fortalecendo a percepção do estudante de ser o agente de suas próprias ações (FREIRE, 2011).

Essa constante transformação ocasionada pelas tecnologias, bem como sua repercussão na forma como as pessoas se comunicam, impacta diretamente no funcionamento da sociedade e, portanto, no mundo do trabalho. A dinamicidade e a fluidez das relações sociais – seja em nível interpessoal, seja em nível planetário – têm impactos na formação das novas gerações. É preciso garantir aos jovens, aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para profissões que ainda não existem, para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos. Certamente, grande parte das futuras profissões envolverá, direta ou indiretamente, computação e tecnologias digitais (BRASIL, 2018, P 473).

Tendo em vista as tratativas gerais da BNCC, as metodologias ativas, em especial a gamificação (uso de elementos de games em contextos não lúdicos) e a aprendizagem colaborativa, coloca o aluno como protagonista de seu processo de aprendizado (BACICH; MORAN, 2018). O Kahoot se insere como ferramenta de gamificação, promovendo a competição saudável, o feedback imediato e a revisão lúdica do conteúdo.

O Padlet atua como um espaço de colaboração e construção de conhecimento, permitindo a multimodalidade (texto, imagem, áudio/música). Este uso alinha-se à perspectiva dos Multiletramentos (ROJO, 2012), que reconhece a pluralidade de linguagens e mídias presentes na contemporaneidade e a necessidade do estudante ser capaz de ler e produzir sentido em diferentes formatos.

Ao analisar letras de música, que mesclam linguagem verbal e não verbal (ritmo, melodia), e ao usar plataformas digitais, o aluno desenvolve competências leitoras mais amplas. A união de ferramentas diferenciadas favorece o desenvolvimento das habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a comunicação, o pensamento crítico e a cultura digital; habilidades multidisciplinares enfatizadas como competências transversais, estabelecendo também a contextualização os conteúdos curriculares e a realidade dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo (Brasil, 2018).

EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA: DA SISTEMATIZAÇÃO, CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO COLABORATIVA

A experiência foi realizada com uma turma de 39 alunos do 1º ano do Ensino Médio Integrado ao Técnico em Serviços Jurídicos, período noturno da Etec Antonio Devisate, de Marília S/P, na classe descentralizada Monsenhor Bicudo.

Inicialmente ocorreu uma apresentação introdutória, com o uso de PowerPoint, sobre o conceito de figuras de linguagem como recursos de expressividade e desvio da norma, com foco na sua relevância em diferentes tipos de textos (literários, jurídicos, tirinhas, cartuns, publicitários).

Com a aula expositiva, os alunos tiveram acesso aos conceitos de cada uma das figuras de linguagem, incluindo exemplos a partir de diferentes tipos de textos, assim como foram realizadas discussões sobre o uso das figuras de linguagem no cotidiano.

Os alunos foram divididos em grupos e receberam a tarefa de pesquisar e selecionar trechos de músicas (de qualquer gênero de sua preferência) que exemplificassem as figuras de linguagem a serem estudadas (metáfora, metonímia, comparação, personificação, sinestesia, gradação, hipérbole, eufemismo, ironia, catacrese, perifrase e antítese).

Dadas as orientações, cada grupo criou *posts* no mural do *Padlet*, criado pela professora, com o título e autor da música, o trecho escolhido e a identificação da figura de linguagem

presente, assim como o link da música no canal YouTube. A ferramenta permitiu que os grupos visualizassem e comentassem as postagens uns dos outros, promovendo uma curadoria coletiva de exemplos e a discussão de possíveis ambiguidades na classificação.

Em um segundo momento, aprofundamos as discussões sobre as figuras de linguagens mais complexas a partir dos exemplos postados pelos alunos no *Padlet*, corrigindo as classificações em tempo real. As ações foram de fácil acesso na identificação das figuras de linguagem por ser a música um gênero bastante familiar aos alunos.

Foram apresentados vídeos de músicas adicionais visando desafiar os alunos a identificar, oralmente, as figuras de linguagem, o que auxiliou na fixação do conteúdo a partir da linguagem auditiva e visual.

Uma outra atividade relacionada foi elaborada a partir da plataforma Kahoot, com a criação de um questionário contendo vinte questões de múltipla escolha, às quais mesclavam frases de textos literários, trechos de músicas, notícias, ditados populares, dentre outros.

A dinâmica do Kahoot, com o ranking de pontuação e a trilha sonora, estimulou a participação e o raciocínio rápido. O fator lúdico da gamificação funcionou como um potente elemento motivador no aprendizado. Foi utilizado o relatório do Kahoot para identificar os tópicos de maior dificuldade (questões com alta taxa de erro) e realizar uma breve retomada ao final, garantindo que os erros fossem corrigidos imediatamente e de forma coletiva.

A partir desse trabalho desenvolvido, os alunos produziram textos destacando a importância, segundo a sua visão, do uso de tecnologias e metodologias diferenciadas nas aulas de Língua Portuguesa, dos quais se destaca o relato da aluna M.C.²: “As metodologias diferenciadas estão revolucionando a forma de aprendermos em sala de aula. Com essa abordagem inovadora, posso participar ativamente das aulas, compartilhando ideias, debatendo com meus colegas, tornando a aprendizagem mais significativa. Além disso, posso aplicar os conceitos aprendidos em situações reais e visualizar como funciona na prática o que ajuda em habilidades como a criatividade, trabalho em equipe, melhorando meus relacionamentos”.

Demo (2004), o processo de aprendizagem envolve uma reconstrução contínua do conhecimento, na qual o aprendiz estabelece novas conexões entre fatos e objetos, promovendo ressignificações que favorecem a criação de novos saberes. Esse movimento ocorre em uma perspectiva educativa transformadora e significativa, capaz de romper com os princípios da pedagogia tradicional.

² Os nomes dos participantes são fictícios, em conformidade com a Lei de Proteção de Dados Pessoais (LPDP) - LEI Nº 13.709/2018.

O conhecimento e a aprendizagem significativa tornam-se essenciais para que o ser humano desenvolva sua autonomia e cidadania, pautando-se na argumentação e na ética para transformar sua realidade e, portanto, sua própria vida. Os alunos do primeiro ano do Ensino Médio em Serviços Jurídicos, demonstraram muita interatividade e proatividade na construção dos conhecimentos sobre a proposta realizada, reforçando o que relata MORAN (2015):

[...] as metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias nas quais eles se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham de tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa (MORAN, 2015, p.34)

Essa metodologia trata-se de uma estratégia eficaz e inovadora para a educação atual, pois destaca quem são, realmente os sujeitos da aprendizagem, trazendo mais autonomia na sala de aula, transformando o papel passivo dos estudantes e potencializando suas práticas a partir das metodologias ativas com uma prática pedagógica mais engajadora, trabalhando o *como* e o *quê* a partir da leitura e produção de múltiplos textos e linguagens - Multiletramento.

RESULTADOS

A experiência com as plataformas digitais, metodologias diferenciadas, demonstrou que a integração entre a teoria e a prática com o uso de músicas e as TDICs é um caminho frutífero para a aprendizagem em Língua Portuguesa.

O uso do mural no *Padlet* transformou o estudo sobre as figuras de linguagem de uma atividade individual e passiva (leitura do livro didático) para uma atividade colaborativa e ativa, provocando maior engajamento e colaboração entre os alunos e a professora. O fato de os alunos serem responsáveis por selecionar o material (letras de música) aumentou seu senso de autoria e pertinência do conteúdo.

Na fase de avaliação e fixação do conteúdo, a utilização do *Kahoot* demonstrou ser altamente motivador. O formato de quiz rápido e competitivo desmistificou a ideia de "prova" de gramática, permitindo que os alunos revisassem o conteúdo em um ambiente de baixa pressão e alta interatividade. A visualização imediata da pontuação e do ranking serviu como um indicador de progresso mais tangível do que notas tradicionais.

Uma forma de motivação aprendizagem integrada, a atividade agregou a leitura e a escrita (seleção de trechos e comentários no *Padlet*) com a escuta e a análise de elementos visuais (uso dos vídeos

e da interface das plataformas, uso do YouTube), concretizando a proposta dos multiletramentos e preparando o aluno para atuar em um mundo cada vez mais digitalizado e significativo.

A memorização mecânica do perfil do objeto não é o aprendizado verdadeiro do objeto ou do conteúdo. Neste caso, o aprendiz funciona muito mais como paciente da transferência do objeto ou do conteúdo do que como sujeito crítico, epistemologicamente curioso, que constrói o conhecimento do objeto ou participa de sua construção (FREIRE, 2011, p. 67).

Com a contextualização das figuras de linguagem em textos populares, de fácil entendimento dos alunos, o professor pode, por extensão, abrir a discussão sobre o uso de linguagem figurada na argumentação, na persuasão e no discurso formal, das habilidades essenciais para futuros profissionais da área jurídica, tornando o aprendizado de grande relevância para a formação técnica.

Incorporar novas tecnologias na educação tem consequências tanto na prática docente quanto no processo de ensino e de aprendizagem, pois os alunos vivenciam um conhecimento superficial nas mídias sociais, muitas vezes sem um direcionamento adequado e esse trabalho traz diferentes expectativas e necessidades mais objetivas para sua formação, assim como modifica a postura do professor de detentor do conhecimento para ser o protagonista nesse processo.

Dessa forma, os resultados da aplicação da sequência didática evidenciaram um aumento significativo na participação e no interesse dos alunos pelo conteúdo de figuras de linguagem, tradicionalmente percebido como complexo ou cansativo. A abordagem, ao utilizar um objeto cultural relevante para os estudantes (músicas populares) em conjunto com as ferramentas digitais de gamificação e colaboração, conseguiu transformar a aula em um ambiente mais dinâmico e interativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O relato de experiência evidenciou a eficácia da utilização das TDICs (*Padlet* e *Kahoot*) em conjunto com um objeto culturalmente significativo (a música) para o ensino de Figuras de Linguagem no Ensino Médio Técnico. A experiência alcançou seu principal objetivo que foi o de demonstrar a eficácia da integração entre metodologias ativas e recursos digitais para o ensino de conteúdos gramaticais.

A aplicação da sequência didática, ao utilizar as ferramentas *Padlet* e *Kahoot* em associação com a análise de músicas populares brasileiras conseguiu superar a abordagem tradicional do ensino de figuras de linguagem e assegurar uma aprendizagem efetiva aos alunos. Os resultados preliminares apontam para um aumento significativo no engajamento, na participação e no interesse dos alunos do primeiro ano do Ensino Médio, reforçando o potencial da gamificação e da colaboração digital (uso das TICs) como catalisadores no processo de ensino e aprendizagem.

A metodologia ativa e gamificada não apenas melhorou o índice de participação e interesse dos alunos, mas também os instrumentalizou para reconhecer e analisar recursos estilísticos em diversos contextos, cumprindo o objetivo de tornar o estudo da Língua Portuguesa mais dinâmico, colaborativo e relevante para a sua formação.

Ao utilizar gêneros textuais e plataformas que fazem parte do cotidiano dos estudantes (redes sociais, vídeos, memes), o ensino se torna mais atrativo e contextualizado, favorecendo o engajamento e a compreensão significativa dos conteúdos curriculares, tornando a aprendizagem mais relevante.

Considera-se que a proposta não apenas tornou a aula de Língua Portuguesa mais dinâmica e interativa, mas também cumpriu o papel de promover o desenvolvimento de multiletramentos, ao inserir o estudante em uma prática contextualizada que conecta teoria gramatical, tecnologia e cultura. A relevância das Figuras de Linguagem para a construção de sentido em diferentes gêneros textuais, como evidenciado na análise das letras de música, foi consolidada de forma prática.

Infere-se, dessa forma, que o uso estratégico das tecnologias digitais, aliado a um objeto de análise culturalmente relevante (a música), configurou-se como um caminho promissor para revitalizar o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio, especialmente nos cursos técnicos.

REFERÊNCIAS

- BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
- BRASIL (MEC) Base Nacional Comum Curricular, 2019a. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 06 out. 2025.
- DEMO, P. Conhecer e aprender. Sabedoria dos limites e desafios. Porto Alegre: Arthmed, 2004.
- FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 1. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- GRUPO DE NOVA LONDRES. Uma pedagogia dos multiletramentos: projetando futuros sociais. Tradução de Deise Nancy de Moraes et al. Revista Linguagem em Foco, Fortaleza, v. 13, n. 2, p. 11-44, jul./dez. 2021. Disponível em:
<https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/download/5578/4503/22107> Acesso em: 03 out. 2025.
- MORAN, J. Mudando a educação com as metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (org.). PG: Foca Foto- PROEX/UEPG, 2015. Disponível em:
[<http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>](http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). ROJO, R. H. R. multiletramentos, mídias e educação. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- ROJO, R.; MOURA, E.(Orgs.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola, 2019.