

GAMIFICANDO A LÍNGUA PORTUGUESA – NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZADO NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Iskaime da Silva Sousa ¹
Mariana Santana Fernandes ²

RESUMO

O presente trabalho, intitulado “Gamificando a Língua Portuguesa – novas possibilidades de aprendizado no Ensino Fundamental II”, foi desenvolvido com estudantes do 9º ano da EEEFM e EJA “Amélia Maria da Luz”, em Pombal – PB, com o objetivo de enfrentar os desafios relacionados à leitura e compreensão textual. A proposta surgiu a partir de dois aspectos observados no início do ano letivo: as dificuldades de leitura e interpretação apresentadas pelos discentes e o uso recorrente de jogos eletrônicos no cotidiano escolar. Diante disso, buscou-se integrar metodologias ativas, como práticas gamificadas e híbridas às atividades de leitura, aliando o interesse dos estudantes ao desenvolvimento de habilidades previstas nos descritores da matriz SAEB. O aporte teórico-metodológico adotado tem como base a teoria sócio-interacionista de Vygotsky (1998), que compreende a aprendizagem como um processo construído na interação social, atribuindo ao professor o papel de mediador. No que se refere à gamificação, foram fundamentais os estudos de Kevin Werbach apud Saraiva (2021), que organiza a experiência em dinâmicas, mecânicas e componentes do jogo; as contribuições de Moll (2014) que destaca a gamificação como promotora de fidelização, motivação e otimização; de Fausto Camargo (2018), ao refletir sobre a cultura digital na educação; e de Lilian Bacich (2017), ao defender metodologias ativas como caminho para a aprendizagem significativa. As atividades, desenvolvidas ao longo de seis meses, resultaram em avanços significativos na compreensão leitora, na cooperação entre pares e no interesse pela leitura, especialmente em um contexto social marcado por vulnerabilidades que reflete o público da escola-campo.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Gamificação; Leitura; Compreensão textual; Aprendizagem significativa.

INTRODUÇÃO

A Educação Brasileira tem passado por um momento crítico. Dados obtidos pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), revelam que o percentual de crianças com dificuldade para ler e escrever passou de 15,5%, em 2019, para 33,8% no ano de 2022, em razão da pandemia de covid-19.

Nesse interim, os estudantes têm se tornado cada vez mais dependentes e ligados à aparelhos de celular, redes sociais e jogos eletrônicos, como aponta a pesquisa do

¹ Mestre em Linguagens e Letramentos pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG – Campus Cajazeiras – PB, iskaime.sousa@gmail.com.

² Graduanda pelo Curso de Letras – Universidade CESUMAR, - UNICESUMAR marisantanas13@gmail.com



Comitê Gestor da Internet no Brasil (2020), em que cerca de 89% da população entre 9 e 17 anos estão conectados à internet e têm o celular como o principal dispositivo de acessar sites e informações. Em uma comunidade tão conectada, há que se ter uma abordagem menos tradicionalista e que preconize mais as atividades contextualizadas social e culturalmente, de modo que faça sentido aos estudantes o aprendizado das habilidades e competências de língua portuguesa, visando múltiplos letramentos e formação cidadã.

Para a área de códigos e linguagens, a BNCC (2018, p. 65) propõe “compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais”. A BNCC (2018) também diz que a leitura deve ter seu foco voltado para o desenvolvimento de habilidades de compreensão e interpretação de textos verbais e não verbais e ainda identificação de gêneros textuais que são compreendidas como competências específicas da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental.

Nessa perspectiva, a gamificação tem sinalizado possibilidades significativas para o desenvolvimento de novas práticas em sala de aula. Para Zichermann e Linder (2010), a gamificação é o processo em que se utiliza a mecânica, o estilo e o pensamento de games em situações de não jogos. Esse processo é adotado como possibilidade de resolver problemas por meio do engajamento. Trata-se, portanto, de uma técnica capaz de atrair e motivar as pessoas a se envolverem em seu processo, cumprir as etapas propostas e chegar ao resultado que se espera. Tal prática ainda permite a participação dos sujeitos e cooperatividade na formação do conhecimento.

A gamificação, enquanto abordagem metodológica inserida no campo das metodologias ativas, tem sido discutida nas últimas décadas como estratégia capaz de ampliar a motivação, o engajamento e o protagonismo dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem. Conforme Fardo (2013), a gamificação consiste na incorporação de elementos característicos dos jogos - como desafios, pontuações, recompensas e dinâmicas de cooperação - em contextos formais de aprendizagem, com o objetivo de potencializar o desempenho e favorecer a resolução de problemas. Neste sentido, é importante perceber que:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os



processos de socialização comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997, p 12).

Neste contexto, através de aulas gamificadas, é possível criar um ambiente de aprendizagem significativo e concreto para o desenvolvimento de competências e habilidades inerentes à disciplina e isto se dá porque a exploração do aspecto lúdico pode se tornar uma ferramenta facilitadora no reforço dos conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos nas atividades seja assegurado.

A presente pesquisa desenvolveu-se no âmbito da Escola Estadual de Ensino Fundamental, Médio e EJA “Amélia Maria da Luz”, situada no bairro Nova Vida, no município de Pombal-PB, localizada na Comunidade de Remanescentes Quilombolas “Os Daniel”, com estudantes do 9º ano (Fundamental II). A instituição atende estudantes em condições de vulnerabilidade social, desempenhando papel indispensável na garantia de direitos, no fortalecimento da cidadania e no enfrentamento das desigualdades históricas.

O projeto interventivo aqui apresentado teve como objetivo central favorecer o desenvolvimento das habilidades previstas para a etapa final do Ensino Fundamental, articulando o uso planejado da gamificação como estratégia de mediação pedagógica. Pretende-se, com isso, estimular o envolvimento dos estudantes, ampliar seu interesse pelos conteúdos de Língua Portuguesa e contribuir para o fortalecimento das competências necessárias à participação na avaliação externa nacional SAEB, bem como para a melhoria dos indicadores de aprendizagem da escola.

A metodologia do estudo fundamentou-se em práticas de intervenção pedagógica, aplicadas ao longo de dois bimestres, utilizando atividades gamificadas estruturadas de acordo com os descritores exigidos pelo SAEB. As ações foram desenvolvidas em sala de aula, envolvendo aplicação de jogos pedagógicos, desafios linguísticos, atividades de resolução colaborativa e práticas de leitura mediadas.

A abordagem qualitativa descritiva orientou a análise dos resultados, permitindo observar mudanças nas atitudes, desempenho, engajamento e participação dos estudantes no decorrer das atividades. A coleta de dados ocorreu por meio de observação direta, registros de desempenho nas atividades gamificadas e comparação entre avaliações diagnósticas iniciais e posteriores.

As discussões que emergiram das etapas preliminares da pesquisa indicaram que a gamificação possui potencial significativo para impactar positivamente o



comportamento e a aprendizagem dos estudantes, favorecendo maior cooperação entre pares, desenvolvimento da autonomia e interesse pela disciplina.

Os resultados esperados consistiam na melhoria do desempenho nos descritores de leitura e interpretação, maior engajamento nas aulas de Língua Portuguesa, redução da dispersão durante as atividades e fortalecimento da participação dos estudantes nas avaliações externas.

Conclui-se, portanto, que a implementação de práticas gamificadas representou uma estratégia pertinente e necessária no contexto educacional da escola, sobretudo diante das demandas de recomposição das aprendizagens e de promoção de equidade educacional entre estudantes de uma comunidade historicamente marcada por desigualdades. Ao integrar inovação pedagógica, intencionalidade formativa e valorização da cultura quilombola, este trabalho reafirma a importância de uma educação comprometida com o protagonismo estudantil, com a cidadania e com o direito de aprender.

METODOLOGIA

As ações relatadas neste tópico remetem ao planejamento e aplicabilidade do projeto “*Gamificando a Língua Portuguesa – Novas possibilidades de aprendizado no Ensino Fundamental II*” desenvolvido na EEEFM e EJA “Amélia Maria da Luz”, com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, de maneira mais específica nas aulas de Língua Portuguesa e também transdisciplinar, contando com a colaboração de outros professores da área de Linguagens e Códigos e da comunidade escolar.

A metodologia aplicada neste processo se embasa na teoria sociointeracionista proposta pelo teórico Vygotsky (1998), a qual considera a aprendizagem como resultado da interação entre homem e ambiente social, em que ambos se modificam, sendo assim, nesse contexto, o professor assume o papel de mediador das leituras e práticas em sala de aula para conduzir os estudantes a avanços nas habilidades e competências leitoras dos descritores estabelecidos pela matriz SAEB.

A gamificação dos conteúdos se deu a a partir do modelo de Kevin Werback appud Saraiva (2021), que constitui-se de três elementos essenciais à adaptação dos jogos aos conteúdos trabalhados em sala de aula: i) dinâmica (estrutura): narrativa, progressão e relacionamento; ii) mecânica (ações para movimentação do jogo): desafios, cooperação e



competição, transações e estados de vitória; e iii) componentes (contribuem para que a dinâmica e a mecânica ocorram): desbloqueio de conteúdo, placar e investigação.

As ações foram desenvolvidas em nove momentos, sendo eles:

1º MOMENTO – Ocorreram alguns planejamentos e uma reunião com a equipe pedagógica da escola para discussão de assuntos pertinentes ao trabalho com a leitura e interpretação de textos e resolução de cálculos matemáticos, visando corrigir os déficits de aprendizagem, bem como a elaboração de projeto interventivo para atingir a meta de IDEB estabelecida para o ano letivo de 2023 na escola, que é 5,1 para o 9º ano.

2º MOMENTO- Após o momento de planejamento, aplicamos uma avaliação diagnóstica com base em descritores SAEB de Língua Portuguesa e Matemática, cujo os resultados serviram de aporte inicial para o alinhamento, a aplicação e análise de possíveis avanços nos níveis de leitura e interpretação dos estudantes ao longo do processo.

Após analisarmos os resultados (quadro 01), percebeu-se que o déficit de leitura e escrita era alto e precisaríamos de ações, envolvendo todas as disciplinas, que focassem na tentativa de corrigir e minimizar essas dificuldades.

Quadro 01 – Resultado do Simulado Diagnóstico Inicial

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13
Língua Portuguesa	89%	67%	67%	44%	44%	22%	56%	44%	56%	67%	11%	67%	67%
	H30	H16	H44	H24	H38	H39	H43	H37	H23	H26	H19	H23	H26
Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	
44%	11%	67%	22%	56%	78%	44%	11%	44%	22%	22%	33%	44%	
H17	H28	H28	H25	H21	H23	H25	H32	H17	H44	H39	H22	H21	

Como é possível notar, havia sete descritores com nível inferior a 30% de acertos (cor vermelha); oito descritores com nível inferior a 50% (cor laranja); nove descritores com nível de acertos inferior a 70% (cor amarela); e apenas dois descritores com um nível acima de 75% (cor verde). Esses dados serviram de base para a prática de ensino-aprendizagem que foi seguida por todo o percurso metodológico.

3º MOMENTO – Oficina de leitura. Essa etapa teve a duração de 8 aulas e os estudantes tiveram contato com livros de gêneros diversos para fazer a leitura em sala de aula e, em seguida, expuseram seus entendimentos e pontos de vista a respeito das obras. Após a seleção dos livros, os discentes fizeram leitura em sala de aula e, mediados por mim, compartilharam suas inferências sobre a obra lida. Vale salientar que a matriz curricular da EEEFM e EJA “Amélia Maria da Luz” está em processo de transposição



para uma matriz curricular quilombola e, desse modo, muitas obras trabalhadas durante as aulas contemplaram a literatura negra em seus mais diversos formatos.

Nesse terceiro momento, os estudantes foram estimulados a desenvolver competências específicas de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental: i) Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos, interesses e projetos pessoais; e ii) Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, [...] reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura. (BNCC, 2018)

4º MOMENTO – Oficina lúdica. Como forma de trazer o lúdico e a aprendizagem de forma mais prática, os estudantes participaram de oficinas com jogos de tabuleiro (Acerte o acento e Perfil), e foram estimulados a expandir seus universos de conhecimento sobre regras e condições para aplicabilidade desses jogos, bem como desenvolver habilidades de trabalho em equipe, pensamento lógico para a resolução de problemas e respeito às regras como é estabelecido em uma das competências basilares da BNCC (2018).

5º MOMENTO – Gamificação: Jogo da Velha. Inicialmente, os estudantes tiveram uma aula transdisciplinar de Língua Portuguesa e Educação Física, abordando os benefícios do exercício físico para a saúde mental. Com intenção de sensibilizá-los, o professor de Educação Física fez alongamentos e exercícios simples com os estudantes e, em seguida, pediu que fosse realizada por eles, a leitura do texto: “Relação entre atividade física e saúde mental”, alinhando as discussões aos descritores identificados com um percentual baixo de acertos na avaliação (momento 02). Ao final, da leitura do texto e da discussão sobre a temática, os alunos jogaram um jogo da velha humano e, em equipe, responderam perguntas de múltipla escolha, seguindo a regra de que só poderiam ir para o local se acertassem a resposta da pergunta.

6º MOMENTO – Gamificação: Viagem dos Descritores. Nessa etapa, os estudantes se dividiram em equipes e fizeram leitura de textos em diversos gêneros. Em seguida, responderam às perguntas de leitura e interpretação e, quando acertavam, seguiam no jogo de tabuleiro. Esta ferramenta estava conectada à TV e conforme avançavam, eles clicavam nas casas até que um dos grupos alcançou a linha de chegada.



Foto 01 – Alunos representantes das equipes respondendo às questões (à esquerda) e textos de apoio e alternativas (à direita).



Fonte: Próprio autor

Foto 02 – Game Design do jogo “Viagem dos Descritores”



Fonte: Próprio autor.

7º momento – Gamificação: Fato x Opinião. Após as aulas de exposição e análise dos aspectos referentes ao descritor 14 - Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato (BRASIL, 2021), bem como a resolução de exercícios de fixação de aprendizagem, os estudantes participaram de competição individual com tabuleiro humano em sala de aula e perguntas e respostas em jogo do estilo “salve a princesa”.

Foto 03 – Prints de tela do Jogo “Fato x Opinião”





Fonte: Próprio autor

Foto 04 – Alunos participando do jogo “FatoxOpinião”.



Fonte: Próprio autor.

Neste momento, além do descritor em estudo, de forma mais abrangente, os estudantes tiveram a oportunidade de reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias ao analisar cada manchete.



8º momento – Gamificação: *Batalha Naval dos Descritores*. Após algumas aulas sobre os descritores dos tópicos IV (Coerência e coesão no processamento do texto) e V (Relações entre recursos expressivos e efeitos de sentido), os discentes se dividiram em equipes e, seguindo as regras base do jogo batalha naval, tentaram acertar o navio de outros grupos. No entanto, a jogada só ocorria caso o estudante acertasse uma questão com base no texto lido que foi a crônica “O lixo”, de Luiz Fernando Veríssimo.

9º momento – Gamificação: Jogo de Detetive – O sequestro do descritor. Esta ação se desenvolveu após várias aulas de leitura e interpretação dos descritores SAEB, uma vez que se aproximava a data de aplicação do exame para a turma do 9º ano. Nesse interim, já era possível perceber uma superação nos níveis de habilidades e competências de Língua Portuguesa que os discentes demonstravam inicialmente. Nesta etapa, os estudantes foram apresentados às regras do jogo (foto 05) e, divididos em equipe, saíram procurando e analisando pistas espalhadas por todo o espaço escolar.

Para cada pista, eles responderam uma questão de leitura e interpretação baseada nos descritores de Língua Portuguesa. As questões foram disponibilizadas em QR codes e o grupo que resolveu o caso, e consequentemente, respondeu a todas as perguntas corretamente, foi o vencedor. Na ação, contamos com a parceria da professora de Arte e Ensino Religioso que ajudou na aplicação de percurso metodológico do jogo.

Foto 05 – Material com as pistas iniciais.



Fonte: Próprio autor

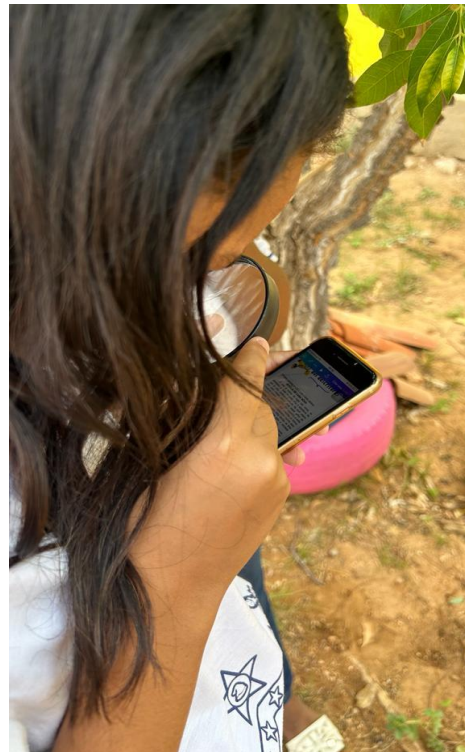
Foto 06 – Alunas seguindo pistas pela biblioteca da escola.

Foto 07- Aluna lendo questão sobre descritores.





Fonte: Próprio autor



Fonte: Próprio autor

10º momento – Socialização dos resultados das ações do projeto e premiação. Os alunos que mais se destacaram em todas as aulas voltadas para o projeto e que também obtiveram notas altas na Simulado Diagnóstico Final receberam uma premiação de primeiro, segundo e terceiro colocados.

Ao final destes momentos, foi possível constatar que a gamificação nas aulas de Língua Portuguesa podem configurar-se como uma prática pedagógica eficiente, uma vez que ao se utilizar de ludicidade, jogabilidade e uso de TIC's, os estudantes se mobilizaram a fazer leituras, conjecturas, análises dos textos, reflexão e interpretação, acertando as questões e ganhando os jogos e desafios.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A avaliação do projeto interventivo ocorreu de forma processual e contínua, tendo como foco a observação do nível de engajamento dos estudantes ao longo das atividades gamificadas, a participação nas aulas e o desempenho nas tarefas didáticas realizadas. A análise evidenciou que a presença dos elementos lúdicos contribuiu para ampliar a interação dos estudantes com os conteúdos de Língua Portuguesa, tornando o ambiente escolar mais dinâmico e favorecendo o desenvolvimento social, cognitivo e linguístico.



A análise comparativa dos registros diagnósticos aplicados no início e ao término do projeto confirmou uma progressão notável na capacidade de leitura e interpretação, demonstrando que as atividades gamificadas contribuíram efetivamente para a recomposição de aprendizagens comprometidas pelo período pós-pandemia. Os jogos pedagógicos permitiram maior envolvimento com os conteúdos, ao mesmo tempo em que favoreceram a revisão de competências previstas para o SAEB, atendendo ao objetivo central da intervenção.

No que diz respeito aos aspectos sociointeracionais, constatou-se que, embora a turma do 9º ano apresentasse número reduzido de estudantes, fator que inicialmente dificultava a formação de grupos diversificados e a cooperação entre pares, a gamificação favoreceu maior aproximação entre os alunos e ampliou a socialização durante as atividades. A prática também contribuiu de forma expressiva para a redução das faltas, pois estudantes que anteriormente estavam afastados da rotina escolar retornaram às aulas motivados pelos relatos positivos daqueles que participavam regularmente. Esse dado destaca o potencial da metodologia gamificada não apenas como recurso didático, mas como estratégia de enfrentamento da evasão escolar.

De forma geral, a intervenção evidenciou que os estudantes conseguiram, progressivamente, aprimorar suas habilidades de leitura, interpretação e produção textual. Embora o processo tenha exigido planejamento, dedicação e enfrentamento de desafios estruturais, os resultados apontam que a gamificação é uma estratégia eficaz para promover aprendizagens significativas, fortalecer a participação estudantil e melhorar o desempenho em Língua Portuguesa, tanto nos aspectos linguísticos quanto nos socioemocionais. Ao final do percurso, foi possível constatar que a proposta contribuiu para a formação de leitores mais competentes, engajados e confiantes, reafirmando a relevância da prática no contexto educacional da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos evidenciaram que a proposta interventiva alcançou seu propósito ao fortalecer habilidades de leitura, compreensão e participação ativa dos estudantes. A gamificação dos conteúdos favoreceu o envolvimento contínuo dos alunos e contribuiu para avanços perceptíveis no desempenho cognitivo e nas interações sociais. Além disso, observou-se um impacto positivo na permanência escolar, com o retorno de estudantes que antes apresentavam altos índices de faltas. De modo geral, a experiência



demonstrou que metodologias dinâmicas e centradas no estudante podem potencializar processos de ensino-aprendizagem, especialmente em turmas com desafios estruturais e de engajamento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

_____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Matrizes de referência de linguagens Língua Portuguesa do Saeb – BNCC**. Brasília, 2022.

FARDO, M.L. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem**, 2013. Universidade de Caxias do Sul, 2013.

KOCH, I. V., ELIAS, V. M. **Ler e compreender: os sentidos do texto** – 2ª Ed., 1ª reimpressão. - São Paulo: Contexto, 2007.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2023). **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2023: Tabelas**. Disponível em <http://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2023/pais/#tabelas>

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SARAIVA, Hellem Torres. **Gamificação e aprendizagem [recurso eletrônico]: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificados** / Hellen Torres Saraiva, Stephenson Sousa Lima Galvão, Márcio Aurélio Carvalho de Moraes. Parnaíba [s.n.], 2021.

SILVA, Solimar. **Dinâmicas e jogos para aulas de Língua Portuguesa**/ Solimar Silva, Sara Costa. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

WERBACH, K. Gamificação. Coursera. Universidade da Pensilvânia. 2021. Disponível em: <https://www.coursera.org/learn/gamification/home/welcome>. Acesso em: 28 set. 2023.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. **Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2010.

