



ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA UM OLHAR NA ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM GAMIFICAÇÃO

CLAYTON JORDAN ESPÍNDOLA DO NASCIMENTO; HENZO OLIVEIRA BEZERRA
ROSA KAROLINE COSTA DOS SANTOS; SARA VALÉRIA DOS SANTOS DA SILVA
CAMPOS; SUELLEM DOS SANTOS LACERDA

RESUMO

O presente trabalho aborda uma iniciativa de gamificação no ensino de Língua Portuguesa para alfabetização dos alunos do Ensino Fundamental em uma escola bilíngue, situada no Complexo Macapaba, a escola Marly Maria se destaca como pioneira no Amapá na cidade de Macapá-AP. O objetivo é investigar se a gamificação pode funcionar como método didático pedagógico para motivar alunos em risco em comunidades carentes. O método empregado consiste em projetar atividades gamificadas através da introdução de elementos lúdicos como rankings, desafios, para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos na aprendizagem da leitura e escrita. As conclusões apontam para o fato de que o estilo gamificado não só ajudou a organizar o conteúdo de aprendizagem, mas também melhorou o compartilhamento de conhecimento e o processo de aprendizado. Esta experiência destaca a necessidade de usar mediadores mais ativos e criativos nos processos educacionais e a possibilidade de usar a gamificação como um recurso para superar os obstáculos da alfabetização, especialmente nas comunidades menos favorecidas. O estudo de caso revela que a gamificação, ao transformar abordagens tradicionais em experiências interativas, aumenta o engajamento e a motivação dos alunos. Elementos como recompensas e quadros de líderes são eficazes em reforçar habilidades de leitura e escrita, adaptando-se a diferentes níveis de alfabetização e promovendo inclusão de todos os alunos. Conclui-se que, através da combinação de tecnologia e ludicidade na escola, é possível mudar o procedimento de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento da competência linguística e a posição dos alunos como construtores de conhecimento.

Palavras-chave: Educação digital; Educação Primária; Metodologias ativas.

1 INTRODUÇÃO

Vivemos na era digital e o que no passado eram ideias revolucionárias agora estão integradas em nossa rotina. Nesse contexto, a escola Marly Maria destaca-se como a primeira escola a oferecer educação bilíngue no estado, atendendo 1.104 alunos no Complexo Macapaba, que é o maior conjunto habitacional social do Amapá. O projeto pedagógico da escola é bastante inovador e pretende ser um elemento para o ensino interdisciplinar, com ênfase na alfabetização dos alunos que têm carências sociais, com o auxílio da gamificação como instrumento de ensino da Língua Portuguesa. Pedagogos brasileiros como Paulo Freire, Lev Vygotsky e Jean Piaget argumentaram que o analfabetismo é o subproduto da opressão social. Acredita-se que a alfabetização é uma fase essencial na seleção de cidadãos ativos e críticos em seu ambiente (Habermann, Rodrigues, Scabora, 2025). Mas a verdade é que muitas crianças ainda estão sendo privadas de uma educação de qualidade. É importante, então, que todos os alunos tenham uma chance igual de aprender, independentemente das circunstâncias de sua família. Esta fase

incorpora um estudo prévio sobre a educação dos usuários em uma escola rural com foco na alfabetização e aplicação da gamificação no ensino. Cardoso e Fernandes (2020) mostram que os videogames são instrumentos potentes para treinar diferentes habilidades mentais e que, se usados adequadamente, os jogos podem atuar como complementos que ajudam no processo de desenvolvimento das habilidades cognitivas e que os jogos dão vida às personalidades e ao educador na construção de uma nova alfabetização. A multiplicidade de dispositivos digitais, em Lemos, Vilela, Couto (2023), é essencial para renovar o processo de ensino e aprendizagem. O objetivo deste estudo é desenvolver uma abordagem gamificada para ensinar alunos do fundamental na escola Marly Maria.

2 ESTUDO DE CASO/EXPERIÊNCIA

A gamificação é um elemento essencial no ensino da Língua Portuguesa, especialmente na aprendizagem de leitura e escrita. Para Rodrigues (2024) este processo transforma trabalhos tradicionais em experiências baseadas em atividades para alunos e educadores. Elementos de gamificação, como apostas, recompensas e quadros de líderes, aumentam o engajamento dos alunos e motivam melhores resultados de aprendizagem. Rodrigues (2024) apresentou um projeto no qual jogos digitais foram usados para reforçar a ortografia, estimular a escrita e encorajar a leitura através dos quais os alunos puderam escrever sobre tópicos de seu interesse e realidade. Esta prática foi adaptada para acomodar diferentes níveis de alfabetização, para garantir a inclusão no ambiente de aprendizado. Para Antunes (1974) a contribuição está em conformidade com a teoria de Vygotsky (1991) sobre a aprendizagem significativa, que reconhece a relação com os outros e as mediações como base para o desenvolvimento do pensamento. Para Corrêa, Santos, Santos (2023), a gamificação atua como uma ponte cultural, originando experiências de aprendizagem que situam o problema dos alunos em relação à sua vida. Para realizar o design de ferramentas tecnológicas gamificadas, é importante usar engenharia de software para Sommerville (2011); Pressman (1991) apoia o desenvolvimento de sistemas educacionais orientados ao usuário. Para realmente afetar a aprendizagem dos alunos, as propostas de gamificação precisam se transformar em coisas digitais, daí a necessidade de programação. Para o desenvolvimento de software educacional, foi selecionada a metodologia ágil e especialmente o Scrum, Segundo Schwaber, Sutherland (2020) contribui para adaptações rápidas e atendendo às necessidades dos alunos. O pensamento computacional em jogos educativos oferece oportunidades de desenvolvimento de habilidades como solução de problemas e raciocínio lógico que podem começar já nos anos de formação. Assim, a gamificação não é mais uma abordagem baseada em jogos, mas é também eficiente na educação, integrando tecnologia e pedagogia. Jogos educativos eficazes engajam os alunos, resultando em melhor aprendizado e aplicação mais significativa das habilidades aprendidas. O modo de quiz baseado em competição pode ser incluído neste estudo pertence aos métodos ativos. Este experimento foi projetado para combater dificuldades na aprendizagem da Língua Portuguesa com novos recursos tecnológicos, incluindo computadores e modelos de perguntas projetados em imagem, acessados online, conforme informa a Revista Científica (2023).

3 DISCUSSÃO

Considerando o exposto, na visão de Bloom (1974) o estudo deve influenciar os alunos a ficarem satisfeitos com as atividades e aprenderem de forma mais eficaz e ativa. Para isso, questionários serão criados para integrar com outras formas de aprendizagem ativa, como discussões em grupo, estudo de caso e projetos baseados em graus para servir como uma experiência de aprendizagem completa. Para viabilizar a pesquisa, para que os alunos não sejam facilmente distraídos pela qualidade e foco, deve-se prestar atenção cuidadosa à formulação das

perguntas no questionário e a pesquisa deve incentivar os alunos a serem críticos em seu pensamento. O conteúdo do questionário pode ser tornado mais realista e relevante ao adicionar situações reais relevantes.

Segundo Schlemmer (2024) a integração da tecnologia deve ser proposital, com meios digitais (questionários interativos) usados neste contexto. Quadros de líderes e recompensas como elementos de gamificação encorajam a participação ativa dos alunos. Suplemento eletrônico para manter a atividade bem gerenciada, a recompensa pelo sucesso na implementação dos resultados deve ser tão imediata e é essencial e ajudar os alunos a identificar onde tiveram força e onde precisam melhorar. Este é um procedimento que algumas ferramentas digitais podem replicar e agilizar.

4 CONCLUSÃO

Este trabalho investiga uma iniciativa de gamificação no ensino da Língua Portuguesa voltada para a alfabetização de alunos do Ensino Fundamental em uma escola bilíngue em Macapá-AP. O objetivo é avaliar se a gamificação pode motivar alunos em risco em comunidades carentes. A metodologia envolve a criação de atividades gamificadas, utilizando elementos como rankings e desafios, para aumentar o engajamento na aprendizagem da leitura e escrita.

Os resultados indicam que a abordagem gamificada não apenas tem potencial de organiza o conteúdo, mas também pode melhorar a troca de conhecimento e o processo de aprendizado.

A experiência ressalta a importância de mediadores ativos e criativos na educação, sugerindo que a gamificação pode ajudar a superar barreiras na alfabetização.

A escola Marly Maria, pioneira na educação bilíngue no estado, atende 1.104 alunos e busca promover uma educação de qualidade, especialmente para aqueles em situação de vulnerabilidade. A pesquisa também destaca que a gamificação, ao transformar atividades tradicionais, aumenta o engajamento e os resultados de aprendizagem, alinhando-se à teoria de Vygotsky sobre a aprendizagem significativa.

Entretanto, a desafios a serem superados o principal seria a acessibilidade pois há estudantes de necessitam de acompanhamento especial, também há a necessidades da escola possui uma sala de aula específica no formato de adequado para receber os alunos e suas excepcionalidades.

Em conclusão, a combinação de tecnologia e ludicidade pode transformar o ensino e contribuir para o desenvolvimento da competência linguística dos alunos, tornando-os protagonistas no processo de aprendizado.

REFERÊNCIAS

Revista Científica UAA. (2023). **Uso de quizzes online como parte de metodologias ativas de ensino-aprendizagem em uma universidade pública da Paraíba**. Disponível em: <https://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/rcuaa/article/view/1530>. Acessado em 24.02.2025.

ANTUNES, C. **Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia**. São Paulo: Editora do Brasil, 1974.

BLOOM, Benjamin S. et al. **Taxonomia de objetivos educacionais: a classificação dos objetivos educacionais**. Trad. José Camargo. Porto Alegre: Globo, 1972.

CORRÊA, Edson José dos Santos; SANTOS, Oziel do Nascimento dos; SANTOS, Maria Pricila Miranda dos. **As Contribuições da Gamificação dos Conteúdos no Processo de Alfabetização e Letramento: Uma Revisão da Literatura.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 9, n. 8, p. 742–757, 2023. DOI:

10.51891/rease.v9i8.10906. Disponível em:

<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/10906>. Acessado em 24.02.2025.

HABERMANN, Mônica Curtulo; RODRIGUES, Paula Cristina; SCABORA, Rafaela Thais. **Alfabetização: Desafios e Perspectivas na Educação Contemporânea.** Revista Acadêmica Da Lusofonia, [S. l.], v. 1, n. 5, p. 1–15, 2025. DOI: 10.69807/2966-0785.2024.79. Disponível em: <https://revistaacademicadalusofonia.com/index.php/lusofonia/article/view/79>. Acessado em 24.03.2025.

LEMONS, A. F.; VILELA, J.; DO COUTO, T. **Aplicativos e jogos digitais no processo de alfabetização escolar.** Revista Letras Raras, Campina Grande, v. 12, n. 2, p. 74–90, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.8301672. Disponível em:

<https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/658>. Acessado em 24.03.2025.

RODRIGUES, Maria de Oliveira. **Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da Língua Portuguesa e da educação ambiental.** Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente, v. 5, n. 1, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.51189/integrar/rema/4205>. Acessado em 24.04.2025.

SCHLEMMER, E. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão.** Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **Guia do Scrum: o guia definitivo do Scrum – as regras do jogo.** 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org>. Acessado em 24.05.2025.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software.** 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software.** 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.