

A gamificação nas aulas de língua portuguesa

*Catia Valério Ferreira Barbosa**

*João Gabriel Brito Rocha***

*Sofia Fonseca Ventura De Sousa****

Considerações iniciais: por que estudar gamificação educacional?

O estudo de caso sobre o qual versa este artigo integra uma pesquisa sobre os impactos da gamificação nas aulas de língua portuguesa e literaturas nos ensinos básico I e médio, desenvolvida em 2023 e 2024 no CMRJ com fomento da FAPERJ. Esse projeto de pesquisa nasceu do desejo de promover uma forma de aprendizagem diferente da convencional. Ainda que estigmatizada por alguns, a gamificação tem se demonstrado eficaz no ambiente escolar tanto para a fixação de conteúdos, principalmente no tocante ao estudo de categorias gramaticais e de aspectos teóricos da literatura, um conteúdo pedagógico que, quando bem ministrado, torna-se fundamental na construção de leitores/redatores textuais mais consistentes e com maior maturidade linguística.

Neste artigo, abordaremos o processo de criação de jogos e sua aplicação para uma possível replicação de professores interessados ou mesmo para fomentarmos uma reflexão acerca do tema.

A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e o papel da tecnologia na sala de aula

De acordo com Celso Antunes (1998), é interessante partir da teoria das múltiplas inteligências de Gardner para traçar um paralelo com habilidades psicomotoras desenvolvidas pela aplicação de jogos e estabelecer, de forma clara, os jogos mais adequados para cada tipo de público, conforme a proposta da aula. Isso porque as múltiplas inteligências surgiram, entre outros motivos, para mudar o discurso de que um indivíduo é muito inteligente e outro é pouco, pelo fato de que essa fala causa um sentimento de inferioridade e de culpa nos alunos considerados menos inteligentes.

*Professora Titular e CGD de língua portuguesa do CMRJ, graduada, licenciada, mestre e doutora em letras vernáculas com área de concentração em literatura brasileira pela UFRJ, autora de artigos e palestras sobre ensino de literatura, autora e orientadora de projeto sobre gamificação responsável por 3 bolsistas do edital Jovens Talentos/Faperj 2024 com trabalhos concluídos e mais 3 bolsistas do edital Jovens Talentos/ Faperj 2025 com pesquisa em curso.

**Bolsista Faperj pelo edital Jovens Talentos 2024.

***Bolsista Faperj pelo edital Jovens Talentos 2024.

Essas múltiplas inteligências são divididas em 8 áreas: linguística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal. A competência linguística se expressa nas maneiras criativas de construção das palavras e da linguagem de modo geral. Já a lógico-matemática está relacionada ao desenvolvimento de raciocínios dedutivos, enquanto a aptidão espacial está associada à capacidade de percepção do espaço conjuntamente com a sua administração. Além dessas inteligências, ainda se torna importante destacar a habilidade musical, ou seja, a percepção do mundo sonoro e o papel desempenhado pela música; a cinestésico-corporal, isto é, a inteligência associada à linguagem gestual e mímica, vista nos artistas e atletas; a naturalista, que é marcada pela compreensão do ambiente e da paisagem natural; bem como a pessoal, que pode ser subdividida em inter e intrapessoal, ou seja, se, por um lado, a interpessoal define-se como o poder de bom relacionamento com os outros, por outro, a intrapessoal é sentida quando se vive bem consigo mesmo. Entender essas diferenças pode ser o primeiro passo para a construção de uma gamificação eficaz no ambiente educacional.

Durante a construção de uma aula gamificada ou de uma metodologia que prime pelo uso de jogos pedagógicos, é necessário correlacionar a inteligência que será desenvolvida com a matéria presente no currículo exigido pelo Ministério da Educação (MEC) para se ter um direcionamento de qual jogo será usado e uma visão mais ampla de qual será o objetivo que se deseja alcançar.

Em termos mais específicos, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) – diretrizes estabelecidas pelo MEC que visam estabelecer

políticas educacionais para a melhoria da eficiência da nossa educação – propõem, em cima de princípios construtivistas, um modelo que exige a participação ativa do aluno para ser inserido na sociedade, o que nem sempre é simples. Transformar o aluno em protagonista de sua própria história é tarefa que exige qualificação diversificada; muitas vezes, nem mesmo a adoção de aulas invertidas são suficientes para que o corpo discente consiga se expressar de maneira autoral. Dentro dessa perspectiva, os jogos educacionais têm se mostrado uma ferramenta bastante eficaz, pois, movidos pela competitividade e pelo encantamento com o lúdico, os alunos tendem a se posicionar com mais expressividade diante do conteúdo ministrado.

Tendo como objetivo alcançar o máximo de êxito nas propostas nos PCNs, é de suma importância garantir o contato do corpo discente com o assunto a ser estudado de modo orgânico. Assim, as propostas dos jogos devem estar relacionadas a essas interações e fornecerem relevância à atuação do próprio aluno na obtenção dos aprendizados individuais sobre os temas diversos a serem explorados no ambiente escolar para estruturar a formação do aluno-cidadão.

Na grade curricular proposta nos PCNs, há as disciplinas principais e os temas transversais, os quais vão além da obrigatoriedade de serem abordados em sala. Tais assuntos tornam-se as disciplinas principais e os temas transversais, os quais vão além da obrigatoriedade de serem abordados em sala. Tais assuntos tornam-se uma peça crucial para a construção da visão de mundo do aluno à medida que podem ampliar seus repertórios culturais. Daí a importância de se repensar o método tradicional de ensino de linguagens em busca de inovações que permitam o efetivo desenvolvimento linguístico

tanto no tocante ao entendimento da estrutura linguística quanto no que tange à produção textual.

Além disso, existem sugestões de métodos gamificados para estimular o entendimento do componente curricular voltado para a interpretação do texto e do contexto. Sob esse viés, é possível partir da teoria de Gardner para estabelecer que os jogos mais adequados a esse tipo de aula de linguagem são aqueles que exploram a inteligência linguística, espacial, pessoal e poética. Dentro dessa perspectiva, faz-se necessário grifar a importância de se conhecer o público-alvo, pois cada indivíduo é um ser singular, com suas próprias convicções e experiências. Afinal, os estímulos a que essas pessoas são apresentadas desde que nascem afetam diretamente como vão se relacionar dentro de sala de aula e, principalmente, como vão reagir à proposta mais gamificada usada.

Nesta pesquisa, entende-se como gamificação o termo do inglês “gamefication” que foi transposto para a língua portuguesa e pode ser pesquisado por “gamificação” ou “gameficação” ou “ludificação”. A concepção do termo vem de *game*, que é substantivo, do inglês, que significa “jogo”; ou seja, gamificar é verbo, inexistente no dicionário da língua portuguesa e tal novidade linguística reflete uma novidade de ação que consiste na abordagem de determinados temas por meio do lúdico, tal como o que acontece em determinadas aulas de interpretação e produção textual.

Ao contrário do que pensam alguns professores mais tradicionais, nem sempre é necessário ser severo para ser sério. O lúdico também possui alto poder educativo. Segundo Michelle Muller,

Investigações neurocientíficas mostram que, quando pensamos sobre conceitos amplos – como fracasso, inspiração, ambição,

comodismo, rejeição, confiança – ativamos áreas visuais e motoras do cérebro, ou seja, associamos a abstração a elementos concretos. (MÜLLER, 2021, p. 12)

Sendo assim, é possível verificar a relação dos jogos com o ensino por meio de seu potencial como instrumento facilitador do entendimento de conceitos abstratos. Nesse sentido, tal como assinalam Fadel e Ulbricht (2014, p. 14), trabalhar com o conceito de gamificação na educação é saber recontextualizar para esse tempo a apropriação dos

elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo. (FADEL; ULBRICHT, 2014, p.14)

Da teoria à prática: percursos e percalços

Por meio de uma análise do conteúdo programático do terceiro ano do ensino médio, foi elaborado um jogo com a finalidade pedagógica de revisar assuntos relacionados ao tema das Vanguardas Europeias e do Modernismo. O jogo foi elaborado por três bolsistas integrados ao projeto, os quais utilizaram as plataformas *flippity.net* e planilhas *Google* para concretização desse método. Esses meios usados foram disponibilizados pelo site *flippity.net* no formato de planilha, a qual é dividida em seis categorias.

O elaborador do jogo utiliza o modelo disponibilizado para fazer as mudanças necessárias com perguntas e respostas, de modo que o *layout* escolhido se encaixe na proposta do jogo, com cada uma tendo uma pontuação relacionada com o nível de dificuldade: a primeira pergunta (100 pontos) é

equivalente à mais fácil sobre determinada matéria, e a última (500 pontos) é a mais difícil sobre o mesmo assunto. Ao grupo de jogadores caberá apenas escolher qual questão da planilha do jogo será respondida. Tal como se observa na tabela 1, cada coluna equivale a um conteúdo e cada linha a um nível de pontuação.

	Futurismo e Dadaísmo	Expressionismo	Cubismo	Impressionismo	Surrealismo	Modernismo
Team 1 O	100	100	100	100	100	100
Team 2 O	200	200	200	200	200	200
Team 3 O	300	300	300	300	300	300
Team 4 O	400	400	400	400	400	400
	500	500	500	500	500	500

Tabela 1 - A gamificação nas aulas de língua portuguesa

Fonte: <https://www.flippity.net/qs.php?k=1mvTvKwUa4wVLNcUFHOTemTJT0EaTAU8u1PvmCYF8fKQ>

A confecção do jogo: escolhas tecnológicas e reduções didáticas

Os bolsistas procuravam alguma plataforma alternativa ao *Kahoot*, já amplamente conhecido no meio escolar, a fim de colocar em prática uma revisão do conteúdo de uma forma diferente, sem perder a ludicidade. Nessa procura, o site *flippity.net* foi encontrado e o formato de *Quiz Show* foi selecionado dentro da plataforma.

O jogo foi elaborado de forma a abordar os conteúdos de Vanguardas Europeias e de Modernismo, separados em forma de *flashcards* (cartões com a pergunta na frente e a resposta no verso), que contariam pontos de acordo com sua dificuldade. A sala foi dividida em 2 ou mais grupos, gerando um sentimento de competição, e, portanto, aumentando a vontade de se arriscar mais, a fim de fazer mais pontos no jogo.

Diversas pesquisas sobre o conteúdo abordado foram feitas, de modo a se elaborar um jogo justo e relevante, sem perguntas extremamente fáceis ou difíceis, isto é, com atenção ao nível de importância de cada pergunta dentro do assunto. Em outras palavras, buscou-se uma adequada redução didática – uma seleção, um recorte dentro do conteúdo escolhido para ser ensinado a fim de torná-lo mais acessível aos alunos. Seguindo essa linha de trabalho, ocorreram delimitações, tais como:

1 — A percepção das características de telas de determinada Vanguarda foi uma habilidade procurada no núcleo das perguntas, visando a uma associação entre teoria e pintura mais clara.

2 — Considerando que o contexto das Vanguardas Europeias se dá pelo reflexo dos impactos da Primeira Guerra Mundial, que gerou uma forte quebra de paradigma, pautada pela necessidade de mudança do pensamento artístico da época — que, mais tarde, serviria de inspiração para o Modernismo Brasileiro, o expressionismo, no jogo, foi representado pelas telas “Noite Estrelada”, de Van Gogh e “O Grito”, de Edvard Munch — que transmitem bem as características do movimento, como a frequente retratação de medo, angústia, dor ou espanto — e por suas características na literatura, como a liberdade formal, valorização das emoções e a crítica aos valores burgueses.

3 — O Futurismo e o Dadaísmo foram abordados de forma mais tímida, já que não apresentam grandes dificuldades de compreensão, por terem características diretas, ou seja, foi citado o intuito principal do movimento dadaísta — criticar a arte tradicionalista de uma forma particularmente agressiva e, no tocante ao futurismo, foram exploradas as suas principais representações como: o

culto à velocidade e à modernização e o Manifesto Futurista, de Marinetti.

4 — Para abordar a vanguarda cubista, foi selecionada a obra “Guernica”, de Picasso, que retrata os horrores da Guerra Civil Espanhola. Além disso, foram citados Tarsila do Amaral e Oswald de Andrade, como influenciados pela estética do Cubismo na pintura e na literatura, respectivamente.

5 — Por fim, no âmbito surrealista, foi destacada a presença de Salvador Dalí (com ênfase na tela “A Persistência da Memória”) e a de Frida Kahlo, bem como o constante uso de elementos oníricos e do subconsciente.

A aplicação do jogo: estudar e brincar são verbos que dialogam

Para a turma, até a simples tarefa de escolher um nome para o grupo se torna objeto de discussão e brincadeira. Assim, é necessário que o professor ou aplicador do jogo saiba mediar a situação e focar mais no principal objetivo: o jogo em si.

Em um primeiro momento, os alunos se mostraram interessados, mas ainda não estavam completamente familiarizados com o estilo de jogo. Entretanto, ao passo que a turma começou a entender melhor a proposta da atividade, os estudantes se mostraram extremamente competitivos, brincando entre si e desafiando uns aos outros.

Durante a atividade, foi possível não só observar a animação e o engajamento dos que se familiarizaram rapidamente com o jogo, mas também constatar que um grupo de 5 alunos se manteve introspectivo e decidiu não participar ativamente do jogo. Essa instrospecção, contudo, não significou uma rejeição

ao método, mas apenas uma dificuldade afetiva inicial com esse tipo de aula, e, mesmo assim, os alunos desse grupo prestaram atenção, acompanharam o jogo com os colegas e absorveram o conteúdo, ainda que não estivessem totalmente engajados na atividade.

Ao final, um grupo venceu por uma pequena diferença de pontos, porém o sentimento geral não foi de tristeza ou de derrota, e sim de aprendizado, corroborado por falas como: “Da próxima vez, a gente ganha!”, mostrando uma vontade de repetição da atividade, visivelmente proveitosa.

Em relação ao conteúdo observado, foi perceptível a progressão dos alunos refletida nos resultados de testes subsequentes. Além disso, o *feedback* da turma foi extremamente positivo. Na disciplina Língua Portuguesa-Literatura, existem diversas dificuldades sinalizadas pelos alunos: uso de acento grave indicador de crase, características de escolas literárias, uso de vírgula, fixação do conteúdo de livros paradidáticos entre outras, e tais jogos tem funcionado como boas ferramentas para fixação desse conteúdo. Dessa forma, ao estabelecer as principais dúvidas da turma, não é difícil elaborar uma redução didática para que o jogo cubra as lacunas de conteúdo desses alunos, tal como o ocorrido na aplicação do jogo de Vanguardas Europeias.

A prática da gamificação está mais próxima do corpo docente do que o professor imagina. Ser um especialista em jogos digitais não é condição para a realização de aulas gamificadas. Por vezes, um professor experiente como *gamer* não necessariamente consegue ministrar uma boa aula gamificada. Afinal, tal como aponta Dickmann (2021), existem três tipos de professores no tocante à utilização dos jogos digitais: o *offline* (está

totalmente desligado desse tema, ouviu falar na aula gamificada, até deseja implementar, mas sente muito desconforto pedagógico e precisará estudar muito sobre o funcionamento básico dos jogos), o *online* (está constantemente buscando informações sobre onde conseguir os jogos digitais e como aplicá-los em sala), o *gamer* (especialista em jogos, joga frequentemente, mas como entretenimento, com pouca ou nenhuma consciência das metodologias ativas e que, por isso, nem sempre consegue levar as experiências com games para a sala de aula).

Além desses, há o que Dickmann (2021) chama de *gamer educador*, ou seja, o educador que, com ou sem experiência com jogos digitais, estudou bem o tema, consegue usar os jogos educativos como ferramenta pedagógica e ensina os demais educadores a usarem essa ferramenta também. Tornar-se um *game educador* pode ser uma trajetória bem sucedida por todo e qualquer professor sensível à importância da gamificação em sala de aula e com vontade de estudar e aplicar essa metodologia. Um *gamer educador* não nasce pronto. É preciso um estudo contínuo e metalinguístico sobre sua prática rumo aos melhores resultados do mesmo modo que os conceitos gramaticais são gradualmente construídos. Tanto para se escolher o tipo de jogo quanto para se estabelecer o nível de aprendizado que se deseja alcançar, é necessário estabelecer metas, planejar, conhecer os alunos e o perfil da escola.

Considerações finais: melhor ensina quem está disposto a aprender e rever seus métodos

Por meio dessa investigação, houve o mapeamento de algumas vantagens e desvantagens da gamificação para as aulas de linguagem. A partir da criação dos jogos digitais efetuada pelos bolsistas, foi possível analisar o quanto a gamificação contribuiu para o aprendizado de aspectos gramaticais e de teoria literária.

Constatou-se, pois, a necessidade de mais estudos sobre essa temática a fim de gradativamente ser possível desmistificar algumas visões comumente apregoadas sobre as aulas gamificadas. Da mesma forma que há um alto número de alunos que tendem a utilizar a tecnologia de modo que prejudique sua rotina de estudos, também existe um número expressivo de professores crentes no fato de que, para realizar aulas gamificadas, é preciso ser um *gamer*; ou acreditam que a tecnologia prejudique o processo de ensino-aprendizagem. A tecnologia em si não é positiva nem negativa para o ambiente escolar, tudo depende do uso que é feito dela.

Referências

ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos**: Inteligência espacial (v. 4). Petrópolis/RJ: Vozes, 2006, 8v.

DICKMANN, Ivanio. **Os três pilares para gamificar uma aula (presencial ou on line)**. 2021. Palestra conferida no Evento Moonshot-Educação, sala 39, 29/07/2021.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas et al. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

KAHOOT. **Jogo A leitura transdisciplinar de a máquina**. 2020. Disponível em: <https://create.kahoot.it/share/leitura-transdisciplinar-de-a-maquina-de-adriana-falcao/39e600f2-b3b8-48f2-ade2-4464f14d912e>. Acesso em: 20 ago. 2021.

MÜLLER, Michele. **Como a mente compreende conceitos abstratos**. Disponível em: <https://michelemuller.com.br/conceitos-abstratos/>. Acesso em: 20 ago. 2021.