

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: uma revisão integrativa

GAMIFICATION IN PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING: an integrative review

Larissa da Silva Nascimento Siqueira¹

Lourival Queiroz Alcantara Junior²

Adriana do Socorro Monteiro Bastos³

RESUMO: O objetivo deste artigo, baseado em uma revisão integrativa da literatura, é analisar a aplicação da gamificação no processo de ensino da Língua Portuguesa e seus efeitos na aprendizagem dos alunos. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa que abrange as publicações disponíveis nos periódicos da CAPES e nas bases de dados do Google Acadêmico de 2018 a 2024. Foram incluídos 11 estudos após um processo de triagem estruturada de acordo com os critérios pré-definidos. Os resultados indicam que a gamificação, abrangendo plataformas como *Kahoot*, *Quizizz*, *Geekie One*, *Wordwall*, *GCompris*, jogos e aplicativos feitos por professores, trouxe aulas mais dinâmicas e interativas de acordo com o universo digital dos alunos. Os desafios, missões, *rankings* e *feedback* foram as estratégias mais comumente utilizadas, e estas estavam fortemente associadas ao aumento do engajamento, motivação e resultados acadêmicos. Também foi encontrada uma influência positiva na formação de competências socioemocionais, bem como no trabalho cooperativo entre os alunos. Os dados também sugerem um avanço no letramento crítico e uma metodologia diferente para o ensino gramatical, com uma abordagem mais lúdica e significativa. Infere-se, portanto, que a gamificação é uma ferramenta pedagógica que pode transformar a prática de ensino e tornar as aulas de Língua Portuguesa mais atraentes, participativas e ligadas às necessidades atuais.

Palavras-chave: gamificação; língua portuguesa; aprendizagem; engajamento; ensino.

ABSTRACT: The objective of this article, based on an integrative literature review, is to analyze the application of gamification in the teaching process of the Portuguese Language and its effects on students' learning. This is a bibliographic research with a qualitative approach, covering publications available in CAPES journals and Google Scholar databases from 2018 to 2024. Eleven studies were included after a structured screening process according to predefined criteria. The results indicate that gamification, involving platforms such as Kahoot, Quizizz, Geekie One, Wordwall, GCompris, games, and apps created by teachers, brought more dynamic and interactive lessons aligned with the students' digital environment. Challenges, missions, rankings, and feedback were the most commonly used strategies, and these were strongly associated with increased engagement, motivation, and academic outcomes. A positive influence was also found on the development of socioemotional skills, as well as on cooperative work among students. The data also suggest progress in critical literacy and a different methodology for grammar teaching, with a more playful and meaningful approach. It is

1 Acadêmica do curso de Pós-graduação em Informática na Educação. Email: larissadasilvaa098@gmail.com

2 Orientador, Mestre em Educação Profissional e Tecnológica. Docente do Instituto Federal do Amapá. Email: Lourival.junior@ifap.edu.br.

3 Coorientadora, Mestra em Gestão e estratégia. Email: adriana.bastos@ifap.edu.br

therefore inferred that gamification is a pedagogical tool that can transform teaching practice and make Portuguese Language classes more attractive, participatory, and connected to current needs.

Keywords: gamification; portuguese language; learning; engagement; teaching.

Data de apresentação: 02 / 12 /2025.

1 INTRODUÇÃO

A era digital atual e as tendências de globalização que a acompanham apresentam um potencial significativo para novas maneiras de expandir o ensino e a aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação torna-se uma alternativa que possibilita escapar dos paradigmas metodológicos tradicionais e proporcionar dinamismo, atratividade e sucesso no processo de ensino e aprendizagem.

A aplicação de elementos de jogos é um método interessante para tornar assuntos considerados áridos ou difíceis mais engajadores. Como exemplo, no ensino de português, em que muitas vezes predomina uma abordagem unicamente normativa e de natureza um tanto repetitiva, por meio de uma série de exercícios que afastam os jovens da possibilidade de um verdadeiro diálogo com a língua, visto que a absorção do código vai além da memorização de regras e envolve sua utilização fundamental para a comunicação, interpretação crítica e expressão criativa.

Dentro deste quadro, a gamificação pode se mostrar uma valiosa aliada na reformulação deste cenário e desenvolver ações interativas, contextualizadas e motivadoras que incentivem os alunos a interagir com a língua de maneira ativa e positiva. Dessa forma, o presente artigo apresenta o seguinte problema de pesquisa: Como a gamificação tem sido aplicada no ensino da Língua Portuguesa e quais são seus impactos no processo de ensino-aprendizagem?

Assim, este estudo se justifica pela necessidade de entender como a gamificação pode enriquecer o ensino da Língua Portuguesa, especialmente em um cenário em que muitos alunos enfrentam dificuldades devido a metodologias que não conseguem engajá-los. Ao explorar essa abordagem, a pesquisa traz contribuições teóricas e práticas que visam tornar o processo de aprendizagem mais eficaz e envolvente.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral:

O objetivo geral deste artigo é analisar, por meio de uma revisão integrativa, como a gamificação tem sido utilizada no ensino da Língua Portuguesa e quais têm sido seus efeitos na aprendizagem dos alunos.

2.2 Objetivos específicos:

Os objetivos específicos são: 1) Refletir sobre a importância do ensino da Língua Portuguesa no contexto educacional. 2) Identificar os principais métodos e recursos gamificados utilizados no ensino da Língua Portuguesa. 3) Examinar o efeito da gamificação na aprendizagem nos estudos incluídos. 4) Avaliar as evidências dos efeitos da gamificação na motivação e no desempenho dos alunos.

3 O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E A GRAMÁTICA NO CONTEXTO ESCOLAR

Ao tratar do ensino de Língua Portuguesa, é imprescindível considerar a gramática como um de seus componentes cruciais. A gramática, muitas vezes vista apenas como um conjunto rígido de regras a serem decoradas, possui uma função muito mais ampla e essencial no processo de ensino-aprendizagem da língua. Ela representa a organização de um sistema vivo e dinâmico, a língua, e está diretamente ligada à expressão do pensamento e às múltiplas formas de compreensão de mundo pelos indivíduos. A partir desse pressuposto, Antunes (2007) reflete:

A língua é muito mais que isso tudo. É a parte de nós mesmos, de nossa identidade cultural, histórica e social. É por meio dela que socializamos, que interagimos, que desenvolvemos nosso sentimento de pertencimento a um grupo, a uma comunidade. É a língua que nos faz sentir pertencendo a um espaço. É ela que confirma nossa declaração: Eu sou daqui. Falar, escutar, ler, escrever reafirma, cada vez, nossa condição de gente, de pessoa histórica, situada em um tempo e em um espaço. Além disso, a língua mexe com valores. Mobiliza crenças. Institui e reforça poderes (Antunes, 2007, p. 22-23).

Essa visão é um lembrete claro de que o ensino de gramática não se trata apenas da aprendizagem mecânica de regras prescritivas, mas também envolve a linguagem como uma tecnologia de autoconstrução e cidadania. Como reforça Antunes (2007, p. 21), “pois se são tortos os olhos como se vê a língua, em geral, muito mais tortos são eles quando se vê a gramática, em particular”. Essa afirmação nos convida a repensar a forma como a gramática é tradicionalmente tratada no ambiente escolar, muitas vezes descolada do uso real da língua e de suas dimensões sociais e culturais.

Dessa forma, ao reconhecer que a linguagem expressa identidades e exerce influência sobre as relações de poder, o ensino gramatical precisa estar articulado ao contexto social do aluno, promovendo práticas que envolvam escuta, fala, leitura e escrita de forma significativa, dentro de um ensino criativo e envolvente. Segundo Vygotsky (2003, p. 241), “a linguagem é o instrumento mais sutil do pensamento. Se a desfigurarmos, estaremos fazendo o mesmo com o pensamento”. Nesse sentido, observa-se a importância da precisão e da integridade da linguagem como meios para o desenvolvimento e a expressão do pensamento. Uma linguagem imprecisa ou “desfigurada” pode levar a um pensamento igualmente confuso ou limitado.

No entanto, apesar dessa compreensão teórica e das discussões que defendem uma abordagem mais contextualizada e efetiva, o ensino de gramática, em muitas escolas, ainda é marcado por métodos unicamente tradicionais e pouco eficazes, realidade presente em grande parte das salas de aula, e tem contribuído para a manutenção de baixos índices de aprendizagem em Língua Portuguesa, como evidenciam os resultados do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) de 2023.

De acordo com as informações divulgadas no G1 Brasil (2024), o Brasil não atingiu as metas estabelecidas para o final do ensino fundamental e médio, especialmente em Língua Portuguesa e Matemática, que possuem notas, respectivamente, de 5,0 e 4,3, ou seja, resultados inferiores aos índices anteriores à pandemia. Esses sinais chamam a atenção para a necessidade de repensar o ensino de Língua Portuguesa e inserir novos métodos, incluindo a gamificação, com o objetivo de torná-lo mais funcional e atraente para os alunos.

Portanto, ensinar a gramática também é ensinar o sujeito a se posicionar no mundo, a compreender a linguagem como ação e a refletir criticamente sobre os usos da língua em diferentes esferas sociais. Proporcionar meios que facilitem a compreensão e absorção do conteúdo, não de modo meramente mecanizado, mas com propósitos reais, implica reconhecer o papel do aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento. Como afirma Freire (1996, p. 25), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

3.1 A gamificação no ensino de Língua Portuguesa para nativos digitais

A nova geração de alunos, frequentemente referida como "nativos digitais", é diferente daquela para quem o sistema educacional foi desenvolvido. O conceito é uma criação de Marc Prensky (2001) que descreve aquelas pessoas que nasceram imersas na era digital, cercadas pelas luzes das telas de celulares, tablets e outros dispositivos digitais. Segundo o autor:

Os alunos de hoje – do maternal à faculdade – representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira cercados e usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. Em média, um aluno graduado atual passou menos de 5.000 horas de sua vida lendo, mas acima de 10.000 horas jogando videogames (sem contar as 20.000 horas assistindo à televisão). Os jogos de computadores, e-mail, a Internet, os telefones celulares e as mensagens instantâneas são partes integrais de suas vidas (Prensky, 2001, s.n).

No tempo dos avanços na tecnologia e criações digitais, várias esferas foram profundamente impactadas por essas mudanças, entre elas está a educação. Por exemplo, a gamificação é descrita por Kapp (2012, p. 202, tradução nossa) como “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. Apesar do fato de que a gamificação não se baseia apenas no uso da tecnologia, ao incluir esses elementos lúdicos, visa motivar os alunos a desenvolver habilidades envolvidas no pensamento crítico e na colaboração, dois componentes muito importantes da aprendizagem.

Outrossim, Queiroz e Pinto (2022, p. 6) definem a gamificação como “chamada de ludificação ou joguificação - é o uso de elementos típicos dos jogos (por exemplo, pontos de experiência, indicadores de progresso, conquistas) em contextos de aplicação diferentes dos jogos”.

Consoante isso, Murr e Ferrari (2020, p. 7) estabelecem a gamificação como “Tradução do termo em inglês “gamification” pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real”. Os autores vão além ao afirmar: “O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando”. (Murr; Ferrari, 2020, p. 7).

Além disso, a gamificação é mais do que apenas adicionar pontos e um sistema de recompensas. “Alguns pesquisadores atribuem à gamificação a simples adição de mecânicas de games (recompensas, pontos, medalhas) para tornar menos entediante a realização de tarefas cotidianas”. Kapp critica essa visão ingênua e afirma que esse não é o caminho que a gamificação deve seguir. (Kapp, 2012, p. 201, tradução nossa).

Em termos pedagógicos, a gamificação reflete essa visão ao utilizar espaços de aprendizagem que promovem a participação ativa, a colaboração entre alunos e professores, e a resolução de problemas com significados lúdicos. Os jogos e elementos de jogo propostos nas atividades gamificadas, assim como seus desafios, podem ser projetados com o objetivo de respeitar a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que Vygotsky define como:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 2007, p.97).

Nessa perspectiva, ao trabalhar dentro da ZPD, o professor, como agente mediador, estimula o aluno a continuar seu processo de conhecimento da língua portuguesa, superando as dificuldades e desenvolvendo habilidades linguísticas de forma mais autônoma e significativa. Além de favorecer a aprendizagem de conteúdos gramaticais e o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, a gamificação também é uma grande aliada na promoção do letramento crítico, especialmente por meio da leitura. A leitura possibilita a construção de uma bagagem cultural e histórica, além de promover a habilidade de discutir o mundo ao seu redor.

Ao trazer desafios, missões ou jogos com textos de diferentes fontes (notícias, memes, charges, quadrinhos, anúncios, letras de músicas), o professor proporciona motivação aos

alunos para que interpretem, argumentem, comparem perspectivas e reflitam criticamente sobre o conteúdo e o contexto dos textos. Essa prática relembra a verdadeira função da leitura na sala de aula, não mais limitada à decodificação da linguagem, mas também como uma prática social e transformadora. Como pontuado por Freire (1989, p. 9), “A leitura do mundo precede a leitura da palavra.” A relação entre gamificação e ensino de português, nesse sentido, pode ser vista como uma ponte entre o texto e as vivências do aluno, ao transformar o ato de ler em uma experiência ativa, contextualizada e motivadora. Portanto, a conexão da gamificação ao ensino do português simboliza uma oportunidade de romper com práticas exclusivamente convencionais e que são centradas somente na memorização.

Dessa forma, uma maneira de trabalhar com metodologias de gamificação na sala de aula é envolver os alunos em atividades mais sintonizadas com os interesses dos alunos na educação atual, o que envolve engajar os alunos por meio de atividades interativas, contextualizadas e a formação de sujeitos críticos capazes de refletir e apreciar os usos da linguagem em diferentes esferas sociais. Trata-se, portanto, de uma estratégia que vai além do entretenimento: é uma prática pedagógica com potencial de transformação no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa.

4 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, realizada por meio de uma revisão integrativa da literatura. Os dados foram extraídos das bases Periódicos CAPES e Google Acadêmico, utilizando os descritores: gamificação, Língua Portuguesa, ensino fundamental e médio. Como critérios de inclusão, consideraram-se publicações em língua portuguesa, disponíveis integralmente, publicadas entre os anos de 2018 e 2024.

O processo de seleção iniciou-se com uma busca abrangente que identificou 3.540 resultados no Google Acadêmico e 18 nos Periódicos CAPES, totalizando 3.558 estudos potenciais. Diante do volume expressivo de resultados, adotou-se como estratégia de refinamento analisar os 50 primeiros artigos classificados por relevância no Google Acadêmico, enquanto todos os 18 resultados da base CAPES foram avaliados

A triagem dos estudos baseou-se em critérios de exclusão claramente definidos, que incluíram: remoção de trabalhos duplicados, exclusão de estudos teóricos sem aplicação prática, eliminação de pesquisas relacionadas a outras disciplinas, como também publicações sem relação direta com a gamificação no ensino de português. Esse processo rigoroso resultou na seleção final de 11 trabalhos, sendo 9 provenientes do Google Acadêmico e 2 dos Periódicos CAPES. A seguir, apresenta-se a tabela com os critérios de inclusão e exclusão adotados.

Tabela 1- Critérios de inclusão e exclusão dos estudos

Crítérios	Inclusão	Exclusão
Período de publicação	Artigos publicados entre 2018 e 2024	Artigos publicados antes de 2018 e depois de 2024
Tipo de publicação	Artigos científicos, trabalho de conclusão de curso, dissertação.	Artigos indisponíveis em formato digital
Base de dados	Google Acadêmico e Periódicos CAPES	Outras bases não especificadas
Idioma	Artigos em português	Artigos em outros idiomas
Tema principal	Estudos que tratem da gamificação no ensino de Língua Portuguesa	Estudos que tratem de gamificação exclusivamente em outras disciplinas
Abordagem	Aplicações práticas (relatos de experiência, intervenções, estudos de caso)	Estudos puramente teóricos, revisões, propostas sem aplicação prática

Disponibilidade	Acesso livre ao texto completo	Artigos com acesso restrito
-----------------	--------------------------------	-----------------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

5 RESULTADOS

O exame dos estudos nesta revisão integrativa permitiu identificar semelhanças nas técnicas de gamificação utilizadas no ensino da Língua Portuguesa, bem como compreender como elas afetam o processo de aprendizagem. A sistematização dos dados revelou a pluralidade de aplicações que os professores utilizam, mostrando que a gamificação é um recurso didático-pedagógico adaptável na rotina de ensino.

Para ilustrar esse panorama, a Tabela 1 apresentada a seguir resume as principais informações dos estudos selecionados. Nela estão destacados dados como o título dos trabalhos, seus autores, os jogos e plataformas utilizadas, as estratégias de gamificação aplicadas e os impactos observados no processo educativo.

Tabela 2 - Caracterização dos estudos selecionados sobre gamificação no ensino de Língua Portuguesa.

Título	Autor	Jogos e plataformas utilizadas	Estratégias de gamificação	Impactos observados
GAMIFICAÇÃO: UMA APLICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE BARAÚNA/RN.	Silva e Maia	1. <i>Geekie One</i> (ambiente digital com vídeos, recursos como <i>Canva</i> , <i>PowerPoint</i> etc.)	1. Sistema de pontuação. 2. Premiação.	- Aumento do desempenho dos alunos (melhoria nas médias) - Maior engajamento e motivação - Participação ativa e competição saudável - Integração com ferramentas digitais comuns ao cotidiano.
GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DAS LÍNGUAS PORTUGUESA E ESPANHOLA: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO IFSP AVARÉ.	Vieira e Hoyos	1. S.O.S. Gramática (RPG)	1. Missões. 2. Desafios. 3. Feedback	-Estratégia de ensino-aprendizagem bastante positiva e produtiva. -Melhora na convivência entre os alunos. -Aperfeiçoamento do domínio das línguas.
A GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO DE ENSINO REMOTO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ÂMBITO DO PROGRAMA	Chicuta e Oliveira	1. <i>Kahoot</i> para criação de quizzes interativos	1. Competições saudáveis com ranking	-Engajamento dos alunos. -Ensino atrativo. -Formação efetiva de indivíduos letrados.

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA.				
GAMIFICAÇÃO NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA.	Marcondes et al	1. <i>Kahoot</i> , 2. <i>Quizizz</i>	1. <i>Ranking</i> . 2. Pontuação. 3. Desafios.	-Aumento da participação e engajamento. -Prazer e diversão. -Promoção de um ambiente colaborativo de aprendizagem. -Interação e motivação.
A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO.	Souza	1. <i>Facebook</i> 2. <i>Instagram</i> . 3. <i>Google</i> . 4. <i>Mimind</i> 5. <i>Canva</i> 6. <i>Movie Maker</i> . 7. <i>Viva video</i>	1. Desafios. 2. Sistema de pontuação. 3. <i>Feedback</i> . 4. <i>Ranking</i> .	-Engajamento. -Motivação. -Inovação -Ensino e assimilação dos conteúdos de Língua Portuguesa.
A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA.	Rodrigues, Pinto e Gomes	1. <i>Wordwall</i>	1. Sistema de pontuação. 2. Competição saudável. 3. Premiação.	- Motivação. - Engajamento. - Autonomia.
O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA ATRAVÉS DO GCOMPRIS.	Novaes, Julio e Silva	1. <i>GCompris</i> .	1. <i>Feedback</i> instantâneo. 2. Desafio, nível e progressão.	- Motivação. - Aprendizagem significativa, prazerosa e eficiente.
PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO EM PROGRAMAS DE SLIDES PARA A POTENCIALIZAÇÃO DO LETRAMENTO CRÍTICO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO.	Alves	1. <i>PowerPoint</i> .	1. Desafios. 2. Sistema de pontuação. 3. Premiação.	- Engajamento. -Valorização da bagagem cultural dos alunos. - Contribuição para o letramento crítico.
PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA.	Mustafa e Simas	1- <i>LiNgUiStIcAnDo (game)</i>	1. Níveis. 2. Missões. 3. Desafios. 4. Regras. 5. Competição saudável.	-Engajamento. -Interação. -Autonomia. -Respeito linguístico. -Motivação.

A GAMIFICAÇÃO NA PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS DESENVOLVIDA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.	Oliveira	1. Aplicativo <i>paper toys</i> . 2. <i>Paperchibi Lite</i> . 3. <i>Instashot</i> . 4. <i>QR code Generator</i> . 5. <i>Editor de HQs Pixton</i> . 6. <i>My Storybook Creator School Edition</i> . 7. <i>Kahoot</i> . 8. <i>Fairytales Play Theater</i> . 9. <i>YouTube</i> . (p.75-79).	1. Desafios. 2. <i>Feedback</i> . 3. Premiação. 4. Competição. 5. Níveis. 6. Missões.	- Engajamento. - Motivação. - Estímulo à leitura. - Autonomia.
A GAMIFICAÇÃO COMO ALIADA NO ENSINO DE GRAMÁTICA DA LÍNGUA PORTUGUESA.	Santos, Santos e Dourado	1. Jogo da Velha 2. Jogos de Tabuleiro. 3. Trilha da transitividade. 4. Torta na cara.	1. Desafios. 2. Competição saudável. 3. Sistema de pontuação. 4. Missões.	- Interesse e participação ativa. - Melhor compreensão dos conceitos gramaticais e ortográficos. - Engajamento. - Aprendizagem colaborativa.

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A análise das investigações apresentou uma variedade de plataformas e jogos digitais aplicados à gamificação no ensino de Língua Portuguesa. Nos trabalhos de Chicuta e Oliveira (2022), Marcondes et al. (2022, p. 8) e Oliveira (2020), a plataforma *Kahoot* foi amplamente utilizada, sobretudo na aplicação de quizzes. Os autores destacam sua eficácia na promoção do engajamento no processo de ensino e aprendizagem. Como relata Chicuta e Oliveira (2022):

Os alunos se mostraram extremamente engajados para participar de competições, tendo em vista que o *Kahoot* possibilita a criação de quizzes interativos, unificando texto e imagem, figuras, cores, logo, as práticas gamificadas fazem parte das multissemanais tão presentes no mundo contemporâneo (Chicuta; Oliveira, 2022, p.627).

O artigo de Chicuta e Oliveira (2022) mostra como a gamificação, ao usar ferramentas como o *Kahoot*, pode transformar o caminho da aprendizagem em algo mais leve e atrativo. Ao combinar texto, imagem e cores, a atividade se aproxima das formas de comunicação que os alunos já estão acostumados no dia a dia, o que torna o conteúdo mais acessível e interessante. Para o ensino da Língua Portuguesa, este exercício proporciona um espaço para os alunos se envolverem com o ato de ler, escrever e interpretar de forma mais criativa e coletiva. Além disso, o jogo, por ter uma natureza lúdica e divertida, aumentou a disposição dos alunos para compartilhar e aprender juntos, promovendo não só o engajamento, mas também a sua colaboração.

O estudo de Chicuta e Oliveira (2022) demonstra como a gamificação, mediada por ferramentas interativas baseadas em investigação, como o *Kahoot*, pode tornar o processo de aprendizagem mais leve e envolvente. Essa abordagem se alinha aos tipos de comunicação com os quais os alunos já estão familiarizados em suas vidas diárias, incorporando texto, imagens e cores, o que torna o conteúdo mais interessante e acessível.

No ensino da Língua Portuguesa, a atividade promove a reflexão sobre leitura, escrita e interpretação em um processo mais criativo e coletivo. Além disso, o caráter lúdico e divertido do jogo aumenta o entusiasmo dos alunos em compartilhar e aprender, fortalecendo o companheirismo e estimulando a participação.

Outra plataforma destacada nos estudos foi o *Quizizz*, que permite a criação de perguntas e respostas de forma interativa. Seu uso contribuiu para tornar o ensino de conteúdos variados da Língua Portuguesa, como gramática e letramento crítico, mais dinâmico e envolvente, favorecendo um aprendizado criativo e atrativo para os estudantes.

Já nos trabalhos de Silva e Maia (2023, p. 9) e Souza (2020, p. 57-117), as redes sociais, como *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, e os aplicativos de edição, como *Canva*, *PowerPoint*, *Movie Maker*, *Viva Video*, além da plataforma *Geekie One*, foram apontados como um diferencial positivo nas aulas. Segundo os autores, essas ferramentas fizeram com que as aulas se tornassem mais interessantes do ponto de vista dos estudantes participantes da pesquisa, promovendo o engajamento.

Outrossim, entre os recursos gamificados analisados, os jogos próprios e adaptados se destacam como estratégias criativas e alinhadas ao contexto do ensino de Língua Portuguesa. Investigações como as de Vieira e Hoyos (2018), com o jogo S.O.S. Gramática, Mustafa e Simas (2021, p. 3), com *LiNgUiStIcAnDo*, e Santos, Santos e Dourado (2023), com a Trilha da Transitividade e a brincadeira Torta na Cara, demonstram como é possível ensinar conteúdos gramaticais de forma lúdica e envolvente.

Outros tipos de recursos identificados nas pesquisas foram aplicativos e plataformas voltados à criação de conteúdos visuais, atividades interativas e histórias digitais, que promovem a ampliação das possibilidades de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa. Ferramentas como *Paper Toys*, *Paperchibi Lite*, *Instashot*, *Pixton*, *My Story Book Creator* e *Fairytales Play Theater* foram utilizadas com o intuito de desenvolver a criação de cenários, histórias e personagens em formatos diversos, contribuindo para o convívio dos estudantes com essas tecnologias, além de incentivar a leitura, a produção textual e a criação de histórias de forma dinâmica.

A eficácia desses recursos reside na imersão do público-alvo, os nativos digitais, que estão acostumados a viver em um mundo onde tecnologia, imagens, vídeos, jogos e telas *touch* fazem parte de sua rotina diária. Ao trabalhar com esses elementos no ensino da Língua Portuguesa, o professor não apenas se relaciona com o repertório cultural dos alunos, mas também expande o ambiente de aprendizagem utilizando mídias com as quais eles estão familiarizados.

Por outro lado, nos estudos de Novaes, Julio e Silva (2022, p. 51) e Rodrigues, Pinto e Gomes (2022), ferramentas como *Wordwall* e *GCompris* ajudaram no desenvolvimento direto de habilidades linguísticas ao tornar tópicos tradicionalmente difíceis, como ortografia e gramática, mais acessíveis e prazerosos de serem aprendidos. Essas ferramentas proporcionaram um ambiente para jogos educativos, questionários e atividades gamificadas que respeitam o ritmo e a diversidade dos alunos, promovendo um modelo de engajamento ativo e colaborativo.

5.1 Estratégias de Gamificação utilizadas no Ensino de Língua Portuguesa

Ao examinar os diversos estudos sobre gamificação no ensino de Língua Portuguesa, percebe-se um cenário rico e promissor, no qual as estratégias gamificadas vêm demonstrando potencial significativo para transformar as práticas pedagógicas tradicionais. A análise dos trabalhos acadêmicos exibiu um conjunto consistente de mecanismos que, quando bem aplicados, produzem resultados expressivos no processo de ensino-aprendizagem. Dentre as

estratégias mais recorrentes, os dados apontam para: competição saudável, utilização de desafios e missões, sistemas de pontuação, *rankings*, *feedback* imediato, níveis e premiações.

Missões e desafios: a estruturação dos conteúdos em forma de desafios sequenciais, como nos trabalhos de Vieira e Hoyos (2018) e Mustafa e Simas (2021), com os jogos S.O.S. Gramática e LiNgUiStlcAnDo, incluía missões que exigiam a aplicação prática de conhecimentos gramaticais e interpretação textual, promovendo uma aprendizagem baseada na resolução de problemas. Isso permitiu aos estudantes não apenas memorizar regras, mas compreender seus usos e significados em contextos reais de comunicação.

Competição saudável: o uso inteligente de rankings e tabelas de classificação, como nos estudos de Chicuta e Oliveira (2022), Marcondes et al. (2022), Mustafa e Simas (2021) e Rodrigues, Pinto e Gomes (2022), mostrou-se particularmente eficiente. Os pesquisadores relataram que os alunos, movidos pelo desejo de melhorar suas posições, apresentaram alto nível de envolvimento nas atividades. Esse espírito competitivo não resultou em perda de cooperação, pelo contrário, muitas vezes os estudantes colaboravam espontaneamente para estudar e aumentar seu desempenho coletivo. “A competição saudável estimulou o desejo de adquirir conhecimento e vencer os desafios propostos, como indicado pelos alunos no questionário, que se sentiram felizes e envolvidos no processo de aprendizado” (Santos, Santos e Dourado, 2023, s.n.).

Outro aspecto relevante identificado nos estudos foi o impacto do sistema de pontuação, dos *rankings* e da premiação simbólica. Estratégias como essas, presentes nos trabalhos de Silva e Maia (2023), Marcondes et al. (2022) e Rodrigues, Pinto e Gomes (2022), funcionam como mecanismos de reforço positivo, estimulando a competitividade saudável e o desejo de superação pessoal. Quando usadas com moderação, essas práticas contribuem para um ambiente dinâmico e participativo, no qual os alunos são desafiados a se desenvolver e crescer continuamente. Jogos educativos com distribuição de recompensas simbólicas, como doces dados após um exercício de concordância, reforçam o princípio de que “no ato educativo todos ganham quando aprendem, e essa é a melhor forma de competir” (Rodrigues, Pinto e Gomes, 2022, p. 25). Essa mensagem fomenta a reflexão sobre a competição ética e o respeito mútuo entre os participantes.

A estratégia de *feedback* imediato tem se mostrado essencial para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, conforme evidenciado nos estudos de Novaes, Julio e Silva (2022), com a ferramenta *GCompris*, e de Souza (2020) e Oliveira (2020), com aplicativos diversos. Os alunos podem rapidamente confirmar ou corrigir suas respostas, reconsiderar o conteúdo e desenvolver a compreensão com base nessa experiência. Essa abordagem torna o processo de ensino-aprendizagem mais dialógico e menos punitivo, permitindo que o erro seja compreendido como parte integrante do aprendizado e não como algo vergonhoso.

A progressão por níveis, conforme mostrado nos estudos de Mustafa e Simas (2021), Novaes, Julio e Silva (2022) e Oliveira (2020), introduz recursos de prática pedagógica que dialogam com a cultura digital dos alunos e o hábito de interagir em ambientes de jogos eletrônicos. Esses recursos incentivam a imersão e o sentimento de pertencimento, construindo pontes entre o mundo lúdico dos jogos e o conteúdo escolar. Ao permitir que os estudantes avancem por diferentes níveis de aprendizagem, as estratégias gamificadas tornam o processo educativo mais envolvente e dinâmico.

5.2 Impactos Observados da Gamificação no Ensino de Língua Portuguesa

Diversos impactos foram identificados através dos estudos, sendo um deles o desempenho acadêmico. No estudo de Silva e Maia (2023), que utilizou a plataforma *Geekie One*, os alunos apresentaram melhoria significativa em suas médias, com casos de estudantes que saltaram de conceitos insatisfatórios para resultados acima da média. Esse progresso foi

particularmente visível em conteúdos gramaticais, tradicionalmente considerados pelos alunos como áridos e difíceis.

A gamificação na aprendizagem da Língua Portuguesa tem se mostrado uma abordagem eficaz para estimular o interesse, a participação e o aprofundamento dos alunos, favorecendo resultados positivos tanto na aprendizagem dos conteúdos quanto na motivação com a disciplina (Silva e Maia, 2023, p. 9).

Além da melhora no desempenho acadêmico, um dos efeitos mais recorrentes nos trabalhos analisados foi o aumento do engajamento e da motivação dos alunos, especialmente entre os chamados nativos digitais. Esses aspectos foram destacados em praticamente todos os trabalhos revisados, como os de Silva e Maia (2023), Chicuta e Oliveira (2022), Mustafa e Simas (2021), Santos, Santos e Dourado (2023), Marcondes et al. (2022), Souza (2020), Rodrigues, Pinto e Gomes (2022), Alves (2023) e Oliveira (2020). Assim, o engajamento se configurou como o impacto mais expressivo da gamificação nas aulas de Língua Portuguesa. Nesse sentido, os comentários dos alunos, obtidos por meio de um questionário aplicado por Santos, Santos e Dourado (2023), reforçam essa constatação, ao evidenciar a eficácia da gamificação em promover não apenas o engajamento, mas também a aprendizagem colaborativa e a aplicação prática dos conceitos gramaticais.

No aspecto social, os dados são igualmente promissores. O trabalho de Vieira e Hoyos (2020) com o jogo S.O.S. Gramática mostrou como as dinâmicas em grupo melhoraram a convivência entre os alunos. Relatos indicam que estudantes que antes não se comunicavam passaram a colaborar para resolver os desafios linguísticos propostos pelo jogo, além de um “comprometimento em desenvolver tarefas em equipe e um aperfeiçoamento do domínio das línguas abordadas” (Vieira E Hoyos, 2020, p.19).

Dessa forma, tais resultados de desenvolvimento de habilidades socioemocionais e do trabalho colaborativo reforçam a visão de que a aprendizagem é um processo social. A gamificação cria ambientes onde a interação entre pares se torna natural e produtiva, confirmando a premissa sociointeracionista de que o conhecimento se constrói nas relações.

No tocante ao letramento crítico, as estratégias gamificadas ajudaram os alunos a enxergar os textos e as práticas sociais de linguagem sob uma nova perspectiva. Pesquisas como as de Alves (2023) e Oliveira (2020) demonstram que o uso de ferramentas digitais e atividades interativas não só valorizou o conhecimento cultural que os estudantes já traziam consigo, mas também estimulou uma interpretação mais crítica dos discursos discutidos em sala. Com as dinâmicas de gamificação, os alunos começaram a analisar os textos de forma mais aprofundada, questionando intenções, contextos e estratégias argumentativas. Dessa forma, a leitura crítica não pode ser vista apenas como uma técnica de interpretação, mas como uma prática social, ativa e engajada.

Esse processo também reforça a ideia de Vygotsky (2003) da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde, se fornecido suporte suficiente, uma criança é capaz de fazer sozinha no futuro o que hoje só consegue fazer com a ajuda de alguém. A gamificação, ao oferecer suporte por meio de recursos digitais e trabalho colaborativo, atua justamente nessa zona, ajudando os alunos a construir significados cada vez mais complexos e críticos sobre os textos que leem.

No que tange à gramática atrelada à gamificação, as investigações analisadas demonstram que a gamificação tem redimensionado profundamente o ensino da gramática. Não se trata apenas de uma mudança metodológica superficial, mas de uma verdadeira ressignificação da relação entre os alunos e as estruturas linguísticas. Quando a gramática deixa de ser apresentada como um código rígido de normas desconectadas da prática e passa a ser experimentada em atividades lúdicas, como a Trilha da Transitividade, desenvolvida por Santos, Santos e Dourado (2023), algo fundamental muda na aprendizagem, pois os alunos, que

antes memorizavam regras para provas, passam a reconhecê-las como instrumentos vivos de comunicação.

Tal transformação é apontada por comentário feito por um aluno participante da pesquisa: “Foi divertido e de fato me fez aprender e não apenas memorizar como no ensino tradicional” (Santos, Santos e Dourado, 2023, p. 6). Isso está alinhado com o que os estudos apresentaram: a gamificação, quando realizada de maneira correta, consegue fazer com que a gramática deixe de ser um obstáculo para se tornar uma ferramenta de descoberta. Portanto, os trabalhos revisados retratam a gamificação no ensino do português como um processo que pode mudar profundamente as práticas didáticas.

Tabela 3 – Estratégias de gamificação e seus impactos no ensino de Língua Portuguesa.

Estratégias de gamificação	Exemplos práticos	Impactos
Missões e desafios	Jogo S.O.S. Gramática (Vieira e Hoyos, 2018) com desafios gramaticais aplicados a textos. Jogo RPG, com elaboração de personagens baseados na série “Stranger Things” e missões de escrita e leitura, além de questões ortográficas, elementos da narrativa, aspectos e conjugações verbais.	Consciência da funcionalidade da gramática na leitura e escrita. Melhora na interação social. Aperfeiçoamento linguístico.
Competição Saudável/ Rankings	Quizzes no <i>Kahoot</i> com <i>ranking</i> (Chicuta e Oliveira, 2022). Nas aulas em EAD, ao perceberem que os alunos não estavam participando, utilizaram o jogo <i>Kahoot</i> promovendo a competição saudável com questões de interpretação textual.	Engajamento, participação ativa, colaboração entre colegas. Promoção do interesse na participação ativa dos alunos. Compreensão significativa da língua portuguesa.
Conquista, nível, Feedback instantâneo	(Novaes. Julio e Silva, 2022) Plataforma Gcompris: Jogo “Nome da Imagem”, para o desenvolvimento da leitura e interpretação textual, o aluno arrastava a figura até o nome correto. A dificuldade aumentava a cada fase e o sistema dava <i>feedback</i> com animações de acerto e erro.	Melhoria na interação, ensino e aprendizagem. Ampliação do repertório de leitura.
Sistema de pontuação e recompensa	Na dinâmica de perguntas e respostas realizadas pelos autores (Silva e Maia, 2023). Os alunos recebiam um ponto ao responderem corretamente uma pergunta de gramática. Posteriormente, eles poderiam utilizar a pontuação no lugar de uma atividade avaliativa.	Engajamento e estímulo na resolução de atividades. Promoção de um ambiente mais dinâmico e engajador nas aulas de Língua Portuguesa.
Premiações	Os alunos recebiam um doce como forma de premiação após responderem ao quiz no site <i>Wordwall</i> sobre concordância verbal e nominal.	Participação, motivação, interação e colaboração.

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

6 CONCLUSÃO

A gamificação no ensino de Língua Portuguesa, através dos resultados dos trabalhos analisados, deixa claro que, quando bem aplicada, aumenta o engajamento, melhora o

desempenho acadêmico e fortalece habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe e autonomia.

Tendo em vista os objetivos estipulados no início deste estudo, observa-se que foram cumpridos satisfatoriamente, uma vez que foi possível refletir sobre a importância do ensino de português em um ambiente educacional e identificar os principais métodos e recursos gamificados utilizados para tal processo, a partir da revisão integrativa realizada nesta pesquisa.

Além disso, a análise dos estudos incluídos permitiu examinar os efeitos da gamificação na aprendizagem, bem como avaliar as evidências relacionadas à motivação e ao desempenho dos alunos, proporcionando uma visão mais completa sobre o impacto dessa abordagem.

Assim, observa-se que a gamificação, quando planejada e estruturada, se transforma em uma estratégia didática capaz de promover a motivação, bem como proporcionar resultados de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa.

Ferramentas como *Kahoot*, *Quizizz*, jogos adaptados (S.O.S. Gramática, LiNgUiStlcAnDo) e plataformas criativas (*Geekie One*, Canva) mostraram-se eficazes não só por dialogarem com a linguagem digital dos estudantes, mas por devolverem a eles o protagonismo no aprendizado. A competição saudável, o *feedback* imediato e a progressão por níveis criam um ambiente onde errar faz parte do processo e que cada avanço, por menor que seja, é celebrado. Isso é particularmente relevante em um contexto educacional que ainda luta contra a evasão e a desmotivação.

Embora alguns dos estudos incluídos na pesquisa tenham se baseado em ferramentas e recursos *offline* ou de baixo custo, apontando maneiras como a gamificação poderia ser adaptada a ambientes tecnológicos com poucos recursos, ainda existem deficiências substanciais. Pouco se discute sobre como adaptar a gamificação a diferentes realidades socioeconômicas e níveis de alfabetização digital. Outro ponto a ser destacado refere-se à necessidade de investir na formação continuada de professores, pois nem todos têm formação ou suporte adequados para planejar e aplicar estratégias gamificadas de forma eficiente e inclusiva.

Portanto, a gamificação no ensino da Língua Portuguesa já demonstrou a sua eficácia, mas só funcionará corretamente se houver um planejamento crítico, pois não se trata apenas de apresentar jogos na sala de aula, mas é essencial repensar objetivos, avaliar contextos e, principalmente, ouvir os alunos. Afinal, a língua é viva, e aprendê-la precisa ser tão fluida quanto usá-la na vida real. Uma mistura do inovador e do crítico resultará em alunos que não apenas estarão mais motivados, mas também serão cidadãos capazes de ler, escrever, pensar criticamente e se engajar com o mundo de forma criativa e autônoma.

REFERÊNCIAS

ALVES, E. C. C. M. **Práticas de gamificação em programas de slides para a potencialização do letramento crítico nas aulas de língua portuguesa no ensino médio.** 2023. 107 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Linguística, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, 2023.

ANTUNES, Irandé. **Muito além da gramática:** por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

CHICUTA, G. S.; OLIVEIRA, C. L. de. Gamificação no contexto do ensino remoto de língua portuguesa no âmbito do Programa Residência Pedagógica. **Rev. Educ. Linguagens**, Campo Mourão, v. 11, n. 22, 2022, p. 627.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Autores Associados; Cortez, 1989, p. 9.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

G1. **Ideb 2023:** veja dados do índice que mede a qualidade da educação brasileira. G1 Educação, 14 ago. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2024/08/14/ideb-2023-veja-dados-do-indice-que-mede-a-qualidade-da-educacao-brasileira.ghtml>. Acesso em: 17 abr. 2025.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MARCONDES, Rosana Maria Santos Torres; FERRETE, Anne Alilma Silva Souza; D'AMBROSIO, Izabel Silva Souza; SANTOS, Willian Lima; SANTOS, Paula Tauana. Gamificação no ensino remoto emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de Língua Portuguesa. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 11, n. 6, e51311629480, 2022, p. 8.

MUSTAFA, Amanda Ramos et al. **Práticas de gamificação na disciplina de língua portuguesa na educação básica.** E-book VII CONEDU (Conedu em Casa) – Vol. 01. Campina Grande: Realize Editora, 2021, p. 3.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios.** Florianópolis: UFSC; UAB, 2020. 36 p. (Tutoriais Lantec, n. 2). E-book. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 15 de março. 2025.

NOVAES, R. P. et al. O uso da gamificação como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa através do GCompris. Lynx: **Revista de Educação**, v. 2, 2022, p. 51.

OLIVEIRA, J. K. C. de. **A gamificação na perspectiva dos multiletramentos desenvolvida nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2020. 130 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020, p. 75-79.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza. **On the Horizon (NCB University Press)**, v. 9, n. 5, out. 2001, s.n.

QUEIRÓS, Ricardo; PINTO, Mário. **Gamificação aplicada às organizações e ao ensino.** 1. ed. Lisboa: Lidel, 2022. p. 6.

RODRIGUES, K. L.; PINTO, S. B. C. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022, p. 25.

SANTOS, S. M. D.; SANTOS, A. B.; DOURADO, C. L. **A gamificação como aliada no ensino de gramática da língua portuguesa.** In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA E CULTURA, 9, 2023, Campina Grande. *Anais [...]*. Campina Grande: Realize Editora, 2023.

SILVA, Quéren-Hapuc Teixeira da. **Gamificação:** uma aplicação no ensino de língua portuguesa em uma escola na cidade de Baraúna/RN. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciência e Tecnologia) – Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró, RN, 2023.

SOUZA, F. M. S. **A gamificação como recurso didático para aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Médio.** 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em Educação, Campina Grande, PB, 2020, p. 57-117.

VIEIRA, M. F.; HOYOS, E. A. C. Gamificação no ensino das línguas portuguesa e espanhola: relato de experiência no IFSP Avaré. **Revista CBTeCLE**, v. 2, 2018, p. 19.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica.** Edição comentada. Organização, prefácio, comentários e notas de Guillermo Blanck. Tradução de Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003, p. 241.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 97

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter guiado e iluminado cada passo desta jornada.

Aos meus pais, pelo incentivo e apoio incondicional.

Ao orientador e à coorientadora, pela dedicação e contribuições essenciais para a realização deste trabalho.

Ao Instituto Federal do Amapá, pela oportunidade de aprendizado, crescimento e pelos recursos oferecidos ao longo do curso.