

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**

**MARILEI VINCENT DAVILA**

**GAMIFICAÇÃO NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA EM ESCOLAS DE  
PERIFERIA: DESAFIOS E POSSIBILIDADES**

**Jaguarão  
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

D245g Davila, Marilei Vincent Davila

Gamificação na aula de língua portuguesa em escolas de periferia: desafios e possibilidades/Marilei Vincent Davila Davila.

30 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)--Universidade Federal do Pampa, LETRAS - PORTUGUÊS, 2025.

"Orientação: Cristiano Galafassi".

1. Gamificação. 2. Língua Portuguesa. 3. Engajamento. 4. Motivação. I. Título.

**MARILEI VINCENT DAVILA**

**GAMIFICAÇÃO NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA EM ESCOLAS DE PERIFERIA:  
DESAFIOS E POSSIBILIDADES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras - Português da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras - Português.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 11 de dezembro de 2025.

Banca examinadora:

---

Prof. Dr. Cristiano Galafassi

Orientador

Unipampa

---

Prof.<sup>a</sup> Esp.<sup>a</sup> Nathália Pineiro Martins

Unipampa

---

TAE M.<sup>a</sup> Camila da Costa Lacerda Tolio Richardt

Unipampa

---



Assinado eletronicamente por **CRISTIANO GALAFASSI, PROFESSOR DO MAGISTERIOSUPERIOR**, em 11/12/2025, às 16:15, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

---



Assinado eletronicamente por **NATHALIA PINHEIRO MARTINS, PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR - SUBSTITUTO**, em 11/12/2025, às 16:16, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

---



Assinado eletronicamente por **CAMILA DA COSTA LACERDA TOLIO RICHARDT, Assistente em Administração**, em 11/12/2025, às 16:16, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1925434** e o código CRC **5C3BD21A**.

---

## AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, agradeço por ter me concedido saúde, força, sabedoria e perseverança para enfrentar os desafios ao longo desta caminhada. Sem Sua presença constante, nada disso teria sido possível.

Ao meu esposo, pelo amor, apoio incondicional, paciência e incentivo nos momentos mais difíceis, sendo meu alicerce durante todo o percurso acadêmico.

Aos meus filhos, razão maior da minha motivação, agradeço pela compreensão, carinho e inspiração diária para seguir em frente, mesmo diante das dificuldades.

A minha cunhada Fabiana que me incentivou a fazer o curso e me ajudou sempre que precisei.

Aos meus professores, que com dedicação, conhecimento e compromisso contribuíram significativamente para minha formação acadêmica e pessoal, deixo meu sincero agradecimento.

Aos colegas de curso, pela troca de experiências, apoio mútuo e companheirismo ao longo dessa jornada, tornando o caminho mais leve e significativo.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, acreditaram em mim, apoiaram-me e contribuíram para a realização deste trabalho. Cada palavra de incentivo foi fundamental para que este sonho se tornasse realidade.

## RESUMO

Este trabalho investiga o uso da gamificação como estratégia pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa, com foco no desenvolvimento das habilidades gramaticais em uma escola pública localizada na periferia de Bagé(RS). A pesquisa, de abordagem mista e caráter exploratório-interventivo, foi realizada com uma turma do 3º ano do Ensino Médio, composta por 15 estudantes. A intervenção consistiu na aplicação de atividades gamificadas, estruturadas a partir de elementos como desafios, pontuação, recompensas, competição moderada e feedback imediato, ao longo de algumas semanas. Para a coleta de dados, foram utilizados pré-teste e pós-teste de gramática, questionário de percepção dos alunos e registros observacionais. Os resultados indicaram aumento significativo no engajamento dos estudantes, bem como melhora consistente no desempenho acadêmico, evidenciada pelo crescimento da média das notas de 3,7 para 6,4 pontos após a intervenção. O teste pareado confirmou que a diferença entre os resultados foi estatisticamente significativa. Além disso, os estudantes apontaram a premiação e a competição como elementos motivadores relevantes. Apesar das limitações do estudo, como o tamanho reduzido da amostra e a ausência de grupo de controle, os achados sugerem que a gamificação, quando planejada de forma intencional e alinhada aos objetivos curriculares, pode contribuir para uma aprendizagem mais significativa e motivadora no ensino de gramática.

Palavras-chave: Gamificação; Língua Portuguesa; Engajamento; Motivação.

## **ABSTRACT**

This study investigates the use of gamification as a pedagogical strategy in Portuguese language classes, focusing on the development of grammatical skills in a public school located on the outskirts of Bagé (RS). The research, with a mixed-methods approach and exploratory-interventional character, was conducted with a class of 15 students in the 3rd year of high school. The intervention consisted of applying gamified activities, structured around elements such as challenges, scoring, rewards, moderate competition, and immediate feedback, over several weeks. Data collection methods included pre- and post-grammar tests, a student perception questionnaire, and observational records. The results indicated a significant increase in student engagement, as well as a consistent improvement in academic performance, evidenced by the growth in average grades from 3.7 to 6.4 points after the intervention. The paired test confirmed that the difference between the results was statistically significant. Furthermore, students pointed to rewards and competition as relevant motivating elements. Despite the study's limitations, such as the small sample size and the absence of a control group, the findings suggest that gamification, when intentionally planned and aligned with curricular objectives, can contribute to more meaningful and motivating learning in grammar teaching.

**Keywords:** Gamification; Portuguese Language; Engagement; Motivation.

## LISTA DE FIGURAS

Figura1 - Engajamento .....	14
Figura 2 - Jogos mais motivadores.....	15
Figura 3 - Frequência com que os alunos costumam jogar na internet.....	16

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	4
1.1	Delimitação do Tema.....	5
1.2	Formulação do Problema .....	5
2	JUSTIFICATIVA.....	7
3	OBJETIVOS.....	8
4	REFERENCIALTEÓRICO .....	9
5	METODOLOGIA .....	11
6	RESULTADOS E DISCUSSÃO .....	13
6.1	Caracterização daTurma .....	13
6.2	Gamificação e Percepção de Aprendizagem.....	13
6.3	Elementos motivadores .....	14
6.4	Desempenho.....	16
7	DISCUSSÕES .....	18
8	CONCLUSÃO .....	19
	REFERÊNCIAS .....	21
	APÊNDICE.....	22

## 1 INTRODUÇÃO

Este projeto de pesquisa tem como tema central a utilização da gamificação na aula de Língua Portuguesa em escola pública localizada na periferia. A gamificação consiste na aplicação de elementos típicos dos jogos, como desafios, recompensas e pontuações, em contextos educacionais, com o objetivo de promover engajamento e motivação dos estudantes.

No contexto educacional contemporâneo, as tecnologias têm provocado transformações profundas nas formas de interação, comunicação e aprendizagem. Essas mudanças evidenciam novos desafios nas salas de aula, como a redução do engajamento dos estudantes, a desmotivação e a dificuldade de retenção do conhecimento. Para Castells (2007), diante da avalanche de informações disponível nas redes, é necessário ultrapassar os métodos tradicionais de ensino e buscar novas estratégias que motivem essa nova geração de aprendizes.

Nesse cenário, a gamificação tem se destacado como uma estratégia inovadora capaz de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Segundo Vianna *et al.* (2013), gamificar não significa necessariamente jogar, mas aplicar componentes típicos dos jogos —como mecânicas, dinâmicas e aspectos estéticos —para estimular o engajamento e resolver problemas. Zichermann e Cunningham (2011) reforçam essa ideia ao afirmarem que a gamificação explora diferentes níveis de envolvimento das pessoas na busca por soluções. Já Hamari, Koivisto e Sarsa (2014) definem a gamificação como um processo voltado à melhoria de serviços e ambientes por meio da aplicação de elementos lúdicos e comportamentos derivados da experiência com jogos.

Cavallari. (2013) destacam que as regras, recompensas, feedbacks e narrativas presentes nos games são instrumentos poderosos para contextualizar o conteúdo e motivar o aluno no ambiente escolar. Diante disso, esta pesquisa investigou como a gamificação foi aplicada nas aulas de Língua Portuguesa, especialmente no desenvolvimento das habilidades de gramática, em um contexto de vulnerabilidade social, com o intuito de promover maior engajamento e aprendizagem significativa.

Assim, o objetivo geral deste trabalho foi analisar o uso da gamificação como estratégia pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa. Especificamente, buscou-se identificar as práticas gamificadas implementadas, compreender as percepções dos alunos sobre essa metodologia e verificar os impactos no engajamento e na aprendizagem.

### 1.1 Delimitação do Tema

A gamificação é uma estratégia pedagógica que pode ser aplicada em diferentes áreas do conhecimento, com o objetivo de tornar o processo de ensino- aprendizagem mais atrativo e significativo. Neste trabalho, o uso da gamificação foi delimitado ao ensino da disciplina de Língua Portuguesa, especialmente no desenvolvimento das habilidades de gramática.

A pesquisa foi realizada ao longo do ano de 2025 em uma escola pública localizada na cidade de Bagé, no estado do Rio Grande do Sul, com alunos do 3ºano do ensino médio. A escolha dessa turma se justificou pela importância da consolidação das competências linguísticas nessa etapa da escolarização, bem como pela necessidade de estratégias pedagógicas que favoreçam o engajamento e a aprendizagem em contextos de vulnerabilidade social.

O estudo concentrou-se exclusivamente no uso da gamificação nas aulas de Língua Portuguesa comessaturma específica, não abrangendo outras disciplinasou níveis de ensino. Essa delimitação permitiu uma análise mais aprofundada dos impactos da gamificação na aprendizagem gramatical e na motivação dos estudantes.

### 1.2 Formulação do Problema

As transformações sociais, tecnológicas e culturais das últimas décadas têm provocado mudanças profundas no ambiente escolar, exigindo dos educadores uma revisão constante de suas práticas pedagógicas. Diante da dificuldade de engajar os alunos, de manter a motivação e de garantir a retenção do conhecimento, torna-se necessário adotar metodologias que dialoguem com o perfil dessa nova geração, cada vez mais imersa em experiências digitais e interativas.

Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma estratégia capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e atrativo, ao incorporar elementos de jogos — como desafios, recompensas e pontuações — às atividades educacionais. Para McGonigal (2011), os jogos têm o poder de motivar, ensinar e envolver os indivíduos de maneiras que as abordagens tradicionais frequentemente não conseguem.

Diante desse cenário, esta pesquisa buscou responder à seguinte questão-problema: De que forma a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de gramática nas aulas de Língua Portuguesa em uma escola pública localizada na periferia?

## 2 JUSTIFICATIVA

A motivação e o engajamento dos alunos constituem desafios permanentes no ambiente educacional, sobretudo em escolas públicas situadas em regiões periféricas, onde os estudantes frequentemente enfrentam realidades sociais e econômicas adversas. Em um cenário cada vez mais influenciado pelas tecnologias digitais e por múltiplos estímulos externos, manter a atenção e o interesse dos alunos nas atividades escolares tem se mostrado uma tarefa complexa para os educadores.

Nesse contexto, a gamificação se destaca como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, atrativo e eficaz. De acordo com Spence *et al.* (2012), a gamificação permite que as atividades escolares sejam orientadas por objetivos claros, recompensas e feedbacks, promovendo a retenção do conhecimento e o aumento do desempenho acadêmico. Ao incorporar elementos típicos dos jogos, essa abordagem estimula a participação ativa dos estudantes, favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e incentiva o trabalho em equipe.

A relevância desta pesquisa também se evidencia na escassez de estudos voltados à aplicação da gamificação nas aulas de Língua Portuguesa, especialmente com foco no desenvolvimento das competências gramaticais. Trata-se de um campo ainda pouco explorado, sobretudo em contextos de vulnerabilidade social, como a escola onde o estudo foi realizado.

Assim, este trabalho se justifica pela necessidade de investigar, de forma crítica, os efeitos da gamificação na aprendizagem, avaliando seu potencial para transformar a experiência dos alunos, ampliar o engajamento e contribuir para melhores resultados no desempenho escolar. A pesquisa desenvolvida demonstrou a importância de repensar práticas pedagógicas tradicionais e de incorporar metodologias inovadoras que dialoguem com a realidade digital e social dos estudantes da escola pública contemporânea.

Dessa forma, este estudo contribui para o campo da educação ao apresentar evidências sobre como a gamificação pode ser utilizada de maneira eficaz no ensino de Língua Portuguesa, ampliando o repertório metodológico dos professores e promovendo aprendizagens mais significativas.

### 3 OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho foi investigar como a gamificação foi utilizada como estratégia pedagógica para promover a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos alunos nas aulas de Língua Portuguesa, com foco no desenvolvimento das habilidades de gramática. Especificamente, o estudo buscou implementar atividades gamificadas voltadas à gramática, estimular a participação ativa dos estudantes por meio de desafios e recompensas, promover o trabalho colaborativo e avaliar os efeitos da gamificação sobre o desempenho dos alunos.

## 4 REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia promissora para engajar, motivar e promover a aprendizagem em diferentes contextos, especialmente na educação. Segundo Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação consiste na aplicação de elementos característicos dos jogos — como recompensas, desafios, pontuação e feedback — em contextos não lúdicos, com o objetivo de estimular o engajamento dos participantes.

Kapp (2012) complementa que gamificar não significa simplesmente utilizar jogos em sala de aula, mas adotar uma abordagem estratégica que visa motivar, envolver e facilitar o aprendizado por meio de estruturas semelhantes às encontradas nos jogos. Para o autor, esse processo desperta a curiosidade e a participação ativa dos alunos, elementos fundamentais para a construção do conhecimento.

No campo educacional, a gamificação tem demonstrado potencial para transformar atividades tradicionais em experiências mais dinâmicas e interativas. Fardo (2013) argumenta que, ao promover a participação dos alunos de forma mais intensa, a gamificação favorece o envolvimento, o raciocínio e a retenção do conteúdo. Vianna *et al.* (2013) e Muntean (2011) também ressaltam que o engajamento do participante está diretamente relacionado ao nível de imersão que a dinâmica proporciona, o que influencia positivamente os resultados de aprendizagem.

Além disso, quando bem estruturada, a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, promovendo a cooperação, a resolução de problemas e o protagonismo estudantil. Essas características mostram-se especialmente relevantes em contextos escolares que enfrentam desafios de desmotivação e baixa participação discente, como ocorre em muitas escolas públicas da periferia.

Embora o uso da gamificação seja amplamente estudado em contextos educacionais diversos, ainda são escassas as investigações que abordam sua aplicação específica na disciplina de Língua Portuguesa, com foco nas habilidades de leitura e escrita e, particularmente, nas de gramática. Este trabalho buscou preencher essa lacuna, fundamentando-se nas concepções teóricas dos autores citados para analisar o uso da gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa.

As reflexões teóricas apresentadas neste capítulo embasaram a construção das atividades gamificadas aplicadas durante a intervenção pedagógica e serviram de suporte para a interpretação dos resultados obtidos, permitindo compreender como os

princípios da gamificação se manifestaram no contexto real de sala de aula.

## 5 METODOLOGIA

Esta pesquisa possui abordagem mista, com predominância qualitativa, e caráter exploratório-interventivo. O estudo foi realizado com uma turma do 3º ano do Ensino Médio de uma escola pública localizada na periferia da cidade de Bagé (RS), composta por aproximadamente 15 alunos.

A intervenção pedagógica consistiu na aplicação de atividades gamificadas durante as aulas de Língua Portuguesa, com foco no desenvolvimento das habilidades de gramática. Essa intervenção ocorreu ao longo de algumas semanas, com encontros semanais planejados a partir de elementos típicos da gamificação, como desafios, pontuações, recompensas, níveis e feedback imediato.

O ensino de gramática visa não apenas o domínio de regras linguísticas, mas a construção de uma competência comunicativa que envolva a compreensão e produção adequadas de textos, tanto orais quanto escritos. De acordo com Geraldi (1993), dominar uma língua significa mais do que conhecer vocabulário e regras estruturais; é essencial entender como usar essas ferramentas de maneira eficaz, levando em conta os interlocutores, os objetivos da comunicação e a situação de interação. A língua, portanto, é vista como um meio dinâmico, adaptado conforme o contexto de uso.

Para aprender uma língua, seja de forma natural ou formal, é necessário refletir sobre a estrutura e o funcionamento da linguagem. Esse processo envolve a formulação de hipóteses sobre como a língua opera, o que exige verificação contínua e ajuste, tanto nas interações cotidianas quanto em contextos mais formais de aprendizagem. O uso da língua, nesse sentido, não é apenas técnico, mas também reflexivo. Quando interagimos, precisamos constantemente avaliar se nossas palavras estão sendo compreendidas e se estamos interpretando corretamente o que o outro diz.

Portanto, a gramática não deve ser vista apenas como um conjunto de regras a serem memorizadas, mas como uma ferramenta fundamental para a construção do sentido nas interações comunicativas. Aprender a língua envolve, acima de tudo, a capacidade de refletir sobre o uso da linguagem e ajustar a comunicação de acordo com as necessidades do momento. A reflexão constante sobre a língua é indispensável, tanto para o aprendizado quanto para a efetividade da comunicação.

Para a coleta de dados, foram aplicados um pré-teste (antes da intervenção) e um pós-teste (após a intervenção), com o objetivo de avaliar o desempenho dos alunos nas competências linguísticas e o nível de engajamento durante o processo. Além disso, foram realizados registros observacionais e aplicado um questionário de percepção para compreender a visão dos estudantes sobre a experiência gamificada.

Os dados obtidos foram analisados por meio da comparação entre os resultados do pré e do pós-teste, bem como pela observação da participação dos alunos nas aulas. A análise qualitativa considerou as anotações em diário de campo e as respostas ao questionário, buscando compreender os efeitos da gamificação no processo de ensino-aprendizagem da gramática.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir, os dados serão apresentados com base em 4 dimensões de interesse: Caracterização da Turma: Perfil Etário e Condições de Acesso à Internet; Gamificação e Percepção de Aprendizagem: Interesse e Interação dos Estudantes com Jogos Digitais e sua Relação com o Processo de Aprender; Elementos motivadores: Quais Elementos são Identificados pelos Estudantes como Motivadores?; e Desempenho: Resultado da Aplicação de uma Atividade Prática Medido Através de pré e pós-teste.

### 6.1 Caracterização da Turma

A turma investigada é composta por 15 estudantes do 3º ano do Ensino Médio de uma escola localizada no município de Bagé, com idades variando entre 17 e 21 anos. Observou-se maior concentração nos grupos de 17 e 18 anos, que representam 33,3% cada, seguidos pelos estudantes de 19 anos (26,7%) e por um pequeno contingente de 21 anos (6,7%).

No que se refere ao acesso à internet, 93,3% dos participantes relataram possuir conectividade, enquanto 6,7% afirmaram não dispor desse recurso. Embora o cenário predominante indique boas condições de acesso digital, a presença de estudantes sem conexão evidencia a necessidade de um planejamento pedagógico que inclua atividades de baixo consumo de dados ou que possam ser realizadas integralmente offline. Essa atenção garante equidade e assegura que todos tenham condições de participação nas propostas educativas.

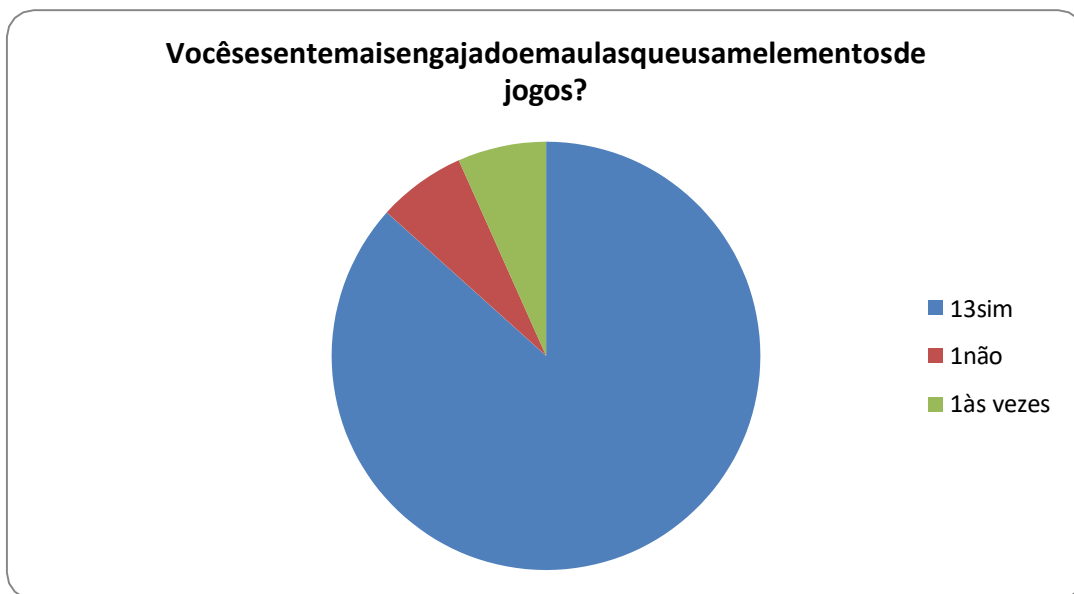
### 6.2 Gamificação e Percepção de Aprendizagem

Os dados analisados indicam uma elevada receptividade dos estudantes à gamificação no contexto escolar. Conforme apresentado na Figura 1, 87% dos participantes afirmaram sentir-se mais engajados em aulas que incorporam elementos de jogos. Esse resultado aponta para uma tendência significativa: a gamificação é percebida como uma estratégia capaz de ampliar a motivação e favorecer a participação ativa dos alunos nas atividades pedagógicas.

Ainda segundo a Figura 1, 7% dos estudantes declararam não se sentir engajados por abordagens gamificadas, enquanto outros 7% relataram engajamento apenas em determinadas situações. Esse cenário sugere que, embora a aceitação geral seja bastante positiva, o impacto da gamificação não é homogêneo entre todos os alunos.

Do ponto de vista didático, a presença da resposta “às vezes” reforça que a efetividade da gamificação depende da qualidade do alinhamento entre a mecânica dos jogos utilizada e o conteúdo curricular trabalhado. Quando esse alinhamento não é bem estabelecido, a gamificação pode não produzir o engajamento esperado. Assim, torna-se essencial um desenho instrucional cuidadoso, que utilize elementos lúdicos não apenas como recurso motivacional, mas como estratégia intencional para promover aprendizagem significativa.

Figura1 - Engajamento



Fonte: Autora (2025).

### 6.3 Elementos motivadores

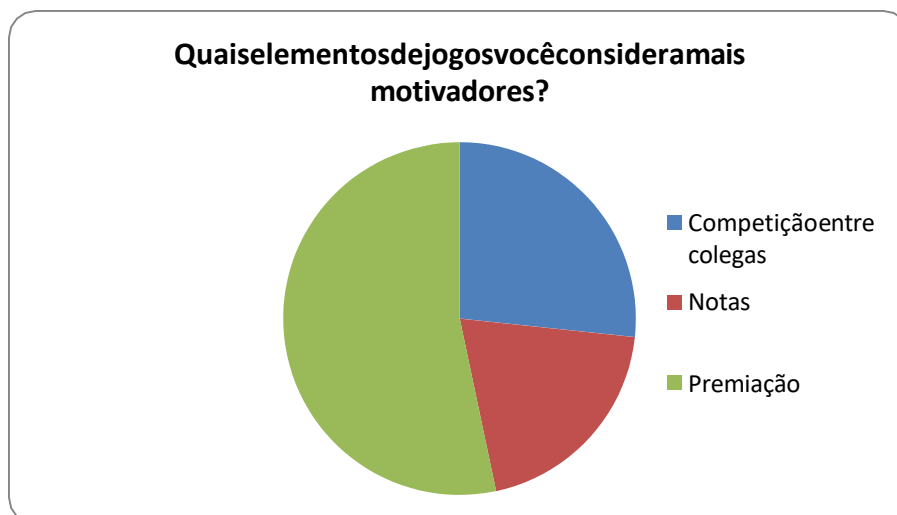
A identificação dos elementos de jogos considerados mais motivadores pelos estudantes revela aspectos importantes para o planejamento de atividades gamificadas. Conforme apresentado na Figura 2, quando questionados sobre quais mecânicas de jogos contribuem de forma mais significativa para o engajamento,

53,3% dos participantes apontaram a **premiação** como principal elementomotivador. Em seguida, 26,7% destacaram a **competição**, enquanto 20,0% mencionaram as **notas** como fator impulsionador.

A predominância atribuída à premiação indica que sistemas de recompensas como pontos, medalhas, selos de conquista ou feedbacks imediatos podem desempenhar papel relevante no estímulo à participação. Entretanto, é fundamental que tais recompensas não se sobreponham ao propósito pedagógico, evitando queo foco se desloque do processo de aprendizagem para a busca exclusiva por recompensas externas.

O destaque dado à competição também merece atenção. Embora 27% dos estudantes considerem a disputa um elemento motivador, o uso de dinâmicas competitivas deve ser cuidadosamente planejado para garantir que a competição permaneça saudável. Isso inclui o estabelecimento de regras claras, mediação constante pelo professor e adoção de feedbacks formativos. Caso contrário, o caráter competitivo pode gerar ansiedade, desmotivação ou exclusão, especialmente entre alunos que demonstram menor afinidade com ambientes de disputa.

Figura 2 - Jogos mais motivadores



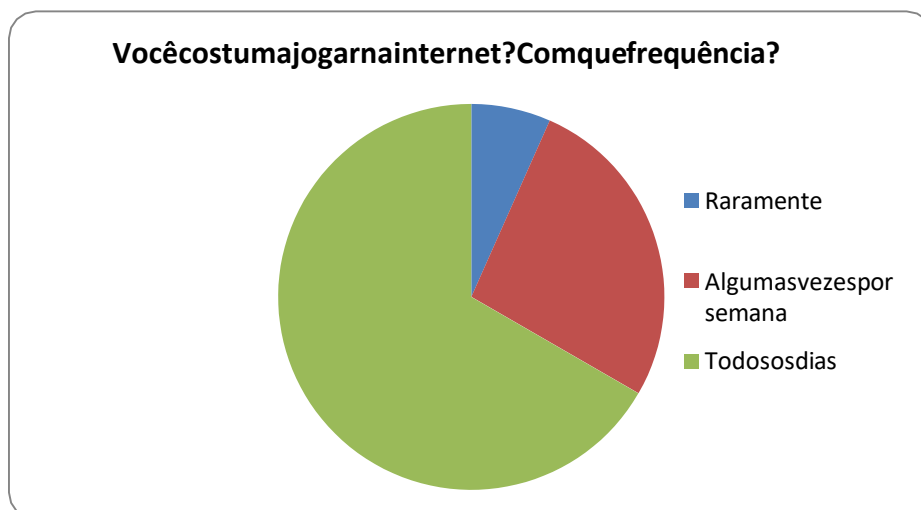
Fonte: Autora (2025).

A percepção sobre motivadores se articula com outro dado relevante: todos os estudantes declararam jogar jogos digitais, embora com frequências distintas. Dentre eles, 6% jogam raramente, 27% relatam jogar algumas vezes por semana e

67% afirmam jogar diariamente. Essa familiaridade ampla com ambientes digitais sugere que a turma já possui repertório lúdico consolidado, o que tende a facilitar a inserção de estratégias gamificadas no contexto escolar e potencializar seu impacto motivacional.

De modo geral, os resultados indicam que elementos como recompensas claras, competição moderada e reconhecimento por desempenho podem ser integrados às propostas pedagógicas, desde que alinhados ao conteúdo e ao objetivo de aprendizagem. Assim, a gamificação deixa de ser apenas um recurso atrativo e passa a se configurar como estratégia intencional para promover engajamento e aprendizagem significativa.

Figura 3 – Frequência com que os alunos costumam jogar na internet



Fonte: Autora (2025).

#### 6.4 Desempenho

O pré-teste, elaborado com base no conteúdo indicado pela professora regente da turma, teve por finalidade estimar o nível inicial de domínio dos alunos sobre o reconhecimento e a classificação de tipos de sujeito (simples, composto, oculto, indeterminado, inexistente) e de predicado (verbal, nominal, verbo-nominal). Após sua aplicação e correção, realizou-se a atividade gamificada “Stop Gramatical”, estruturada em rodadas que exigiam a identificação rápida e justificada dos elementos solicitados (sujeito e predicado), com correção coletiva e pontuação por acertos. Essa dinâmica de *feedback* imediato, associada ao trabalho em pequenos grupos, promoveu discussões conceituais e autocorreção, o que foi evidenciado durante as rodadas por argumentos linguísticos apresentados pelos próprios estudantes e por momentos de comemoração

diante de itens considerados mais desafiadores.

Após a realização da intervenção, foi aplicado o pós-teste, onde observou-se que todos os estudantes obtiveram notas superiores às registradas no pré-teste. Esse aumento consistente no desempenho pode ser constatado ao observar que a média das notas passou de 3,7 para 6,4 pontos, representando um ganho médio de quase três pontos. O teste estatístico t pareado indicou que essa diferença é altamente significativa ( $p \approx 1,19 \times 10^{-10}$ ), o que significa que a probabilidade de essa melhora ter ocorrido por acaso é praticamente nula. Assim, pode-se afirmar que a intervenção produziu um efeito positivo e consistente sobre o desempenho do grupo.

## 7 DISCUSSÕES

Os resultados do experimento indicam três pontos principais. Em primeiro lugar, confirma-se a existência de um espaço pedagógico promissor para o uso da gamificação, uma vez que a maioria dos estudantes relata maior engajamento e percepção de melhor retenção quando envolvida em atividades lúdicas. Em segundo lugar, o perfil predominante de estudantes que jogam diariamente reduz a barreira de entrada para esse tipo de proposta, favorecendo sua aceitação e fluidez. Em terceiro lugar, o desenho da atividade — baseado em feedback imediato, sistema de pontuação e correção coletiva — mostrou-se decisivo para transformar engajamento em aprendizagem efetiva, conforme evidenciado pela melhora consistente entre o pré e o pós-teste.

Entretanto, algumas reflexões são necessárias para qualificar o uso da gamificação. O elemento de “premiação”, embora motivador, exige cautela: recompensas devem reforçar processos cognitivos e metacognitivos (como explicitar raciocínios, justificar respostas e revisar erros), evitando foco exclusivo em acertos finais. Além disso, é fundamental equilibrar preferências por competição e cooperação, de modo a prevenir exclusões tácitas de estudantes menos propensos a disputas diretas.

Por fim, o estudo apresenta limitações que delimitam o alcance de suas conclusões. O tamanho amostral reduzido ( $n = 15$ ) e restrito a uma única turma limita a generalização dos resultados. Os indicadores de engajamento e motivação baseiam-se em autorrelato, sujeitos a vieses de memória e desejabilidade social. A ausência de um grupo de comparação impede inferências causais estritas, ainda que a melhoria uniforme entre pré e pós-teste ofereça evidência consistente de ganho no período da intervenção. Além disso, a presença de um estudante sem acesso à internet alerta para a necessidade de cautela na extrapolação de propostas que dependam fortemente de conectividade.

## 8 CONCLUSÃO

Este estudo teve como propósito investigar de que modo a gamificação pode atuar como estratégia pedagógica para potencializar a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos estudantes nas aulas de Língua Portuguesa, com ênfase no desenvolvimento das habilidades gramaticais. Para isso, buscou-se implementar atividades gamificadas específicas para conteúdos de gramática, incentivar a participação ativa por meio de desafios e recompensas, promover práticas colaborativas e analisar os efeitos da intervenção sobre o desempenho acadêmico dos alunos.

A análise dos resultados demonstrou que a proposta conseguiu, atingir seus objetivos: observou-se maior envolvimento dos estudantes durante as atividades, relatos positivos quanto à dinâmica gamificada e melhorias identificáveis entre o pré e o pós-teste. Esses achados sugerem que a gamificação, quando planejada de forma intencional e articulada aos conteúdos curriculares, pode contribuir para tornar a aprendizagem mais significativa e motivadora, especialmente em áreas tradicionalmente percebidas como desafiadoras, como o estudo da gramática.

Entretanto, uma avaliação crítica do estudo revela limitações que precisam ser consideradas para a adequada interpretação dos resultados. O tamanho amostral reduzido ( $n = 15$ ), restrito a uma única turma, limita a generalização externa, tornando prudente evitar extrapolações para outros contextos educacionais sem pesquisas complementares. Além disso, parte dos indicadores de engajamento e motivação baseou-se em autorrelatos, suscetíveis a vieses de memória e desejabilidade social, o que pode ter influenciado as percepções reportadas. A ausência de um grupo de comparação sem intervenção gamificada também impede inferências causais mais estritas; ainda assim, a melhora consistente entre pré e pós-teste sugere um possível impacto positivo associado ao período da intervenção.

Outro aspecto relevante diz respeito à desigualdade de acesso à tecnologia, evidenciada pela presença de um estudante sem internet, o que reforça a necessidade de cautela ao propor práticas fortemente dependentes de conectividade, sobretudo em escolas com infraestrutura limitada. Esses limites, tomados em conjunto, apontam para a importância de estudos futuros com amostras mais amplas, diferentes realidades escolares e metodologias mais controladas, capazes de aprofundar a compreensão sobre a eficácia da gamificação no ensino de Língua Portuguesa.

Apesar dessas restrições, o trabalho contribuiu ao demonstrar, de forma prática, como elementos gamificados podem ser incorporados ao ensino, oferecendo subsídios para educadores interessados em metodologias ativas e em estratégias que aproximem

os estudantes do conteúdo de maneira mais dinâmica. Assim, conclui-se que a gamificação constitui uma alternativa pedagógica promissora, desde que utilizada com planejamento, sensibilidade às condições de acesso e alinhamento aos objetivos de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 10. ed. São Paulo: Paze Terra, 2007.
- CAVALLARI, Claudio; COSTA, Diego H.; GODOI, Deborah. Mathema: o processo de aprendizado interpretado como um jogo. **Revista Trilha Digital**, v. 1, n. 1, 2013.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.
- GERALDI, João Wanderley. “Concepções de linguagem e ensino de Português”. In: GERALDI, João Wanderley (org.). **O texto na sala de aula**: leitura & produção. Cascavel: Assoeste, 1985.
- GERALDI, João Wanderley. **Portos de passagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In: Hawaii International Conference on System Sciences, 47., 2014, Hawaii. **Proceedings [...]**. Hawaii: IEEE, 2014.
- KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012. **Conjectura: Filosofiae Educação**, v. 18(1), 201–206.
- MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken**: why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin Press, 2011.
- MUNTEAN, Cristina Ioana. Raising engagement in e-learning through gamification. In: International Conference on Virtual Learning (ICVL), 6., 2011, [S.l.]. **Proceedings [...]**. [S. l.]: [s. n.], 2011.
- SPENCE, Michelle. et al. “Gamifying” a library orientation tutorial for improved motivation and learning. In: ASEE annual conference and exposition, 119., 2012, [S.l.]. **Proceedings [...]**. Washington: ASEE, 2012.
- VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.
- ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: **implementing game mechanics in web and mobile apps**. Sebastopol, CA: O'ReillyMedia, 2011. <https://www.scirp.org/journal/home?journalid=136>

## APÊNDICE

### Atividade gamificada

Após a aplicação e correção do pré-teste, foi feito um breve comentário dos principais tópicos do conteúdo trabalhado, destacando os pontos de maior dificuldade e reforçando os conceitos essenciais. Então foi realizada uma atividade gamificada com a turma, com o objetivo de revisar e reforçar os conteúdos abordados de maneira lúdica e interativa.

### Descrição da Atividade Gamificada: "Stop Gramatical-Sujeito e Predicado"

Com o objetivo de revisar e reforçar de forma lúdica os conteúdos relacionados a sujeito e predicado, incluindo seus diferentes tipos, foi realizada uma atividade gamificada com a turma, inspirada no tradicional jogo "Stop". A proposta foi adaptada para fins pedagógicos, buscando integrar o aprendizado ao dinamismo da competição saudável e ao trabalho colaborativo.

### Objetivos da atividade:

- Reforçar o reconhecimento e a classificação dos tipos de sujeito (simples, composto, oculto, indeterminado, inexistente) e tipos de predicado (verbal, nominal, verbo-nominal).
- Estimular a cooperação em grupo.
- Promover o engajamento dos alunos por meio de uma abordagem lúdica e interativa.
- Desenvolver o raciocínio linguístico dos estudantes.

### Organização da Turma e Metodologia

- A turma foi dividida em grupos de 2 a 3 alunos.
- A atividade foi realizada ao longo de quatro aulas de 45 minutos cada, totalizando 180 minutos.
- Cada rodada do jogo apresentava uma frase-problema, e os grupos precisavam identificar:
  - O tipo de sujeito.

- O tipo de predicado.
- Os grupos levantavam a mão para indicar quando tinham terminado e registrar suas respostas.
- A cada resposta correta rendia pontos aos grupos.
- Ao final de cada resposta, a correção era feita coletivamente, promovendo discussão e reflexão linguística.
- No final, venceu o grupo que obteve a maior soma de pontos ao longo das rodadas.
- Sendo premiado o grupo com mais pontos.

#### Perguntas Utilizadas Durante a Atividade

1. “Eles estão sempre omitindo a verdade.”
  - Resposta: Sujeito simples /Predicado verbal
2. “Choveu durante a noite.”
  - Resposta: Sujeito inexistente /Predicado verbal
3. “Ela estava feliz como resultado.”
  - Resposta: Sujeito simples /Predicado nominal
4. “Estão reclamando do atendimento.”
  - Resposta: Sujeito indeterminado/Predicado verbal
5. “Pedro e Ana pintaram o muro e ficaram exaustos.”
  - Resposta: Sujeito composto/Predicado verbo-nominal
6. “Estavam conversando na faculdade durante o intervalo.”
  - Resposta: Sujeito oculto/Predicadoverbal

#### Momentos Relevantes da Atividade

- Interação entre os alunos: Durante a atividade, os grupos demonstraram alto grau de cooperação. Notou-se que muitos alunos discutiam entre si, justificando suas respostas com base em regras gramaticais aprendidas anteriormente.
- Engajamento: O formato gamificado despertou a atenção da maioria da turma. Houve momentos em que os alunos vibraram com as respostas corretas, especialmente em rodadas mais desafiadoras.

- Autocorreção e aprendizagem ativa: Em diversas rodadas, mesmo após responderem incorretamente, os alunos conseguiram, por meio da explicação do professor e do debate coletivo, compreender seus erros e reformular seu raciocínio.
- Desenvolvimento de argumentação linguística: Alguns grupos apresentaram argumentos bem embasados para justificar suas respostas, mesmo quando estavam equivocadas, o que proporcionou boas oportunidades de intervenção didática e aprofundamento do conteúdo.
- Momento de destaque: Um grupo surpreendeu ao identificar corretamente um predicado verbo-nominal em uma frase mais complexa. A explicação detalhada feita pelos próprios alunos gerou aplausos da turma e reforçou o clima positivo da atividade.
- Inclusão e participação: Mesmo alunos que costumam apresentar menos participação em atividades tradicionais se mostraram motivados com a proposta, contribuindo ativamente dentro dos grupos.

## Conclusão

A atividade “StopGramatical” mostrou-se eficaz como estratégia de revisão e fixação de conteúdos, promovendo uma aprendizagem significativa por meio do jogo. Os alunos não apenas revisaram as classificações gramaticais, mas também desenvolveram competências importantes como o trabalho em equipe, a escuta ativa, a argumentação e a autoconfiança. Ao final das quatro aulas, a maioria dos alunos demonstrou maior segurança na identificação dos tipos de sujeito e predicado.

Esses comportamentos estão de acordo com o esperado, uma vez que a gamificação foi planejada justamente para promover motivação, cooperação e, ao mesmo tempo, estimular a concentração e o raciocínio dos alunos de forma lúdica.