

---

**GAMIFICAÇÃO COMO MEIO DE APROPRIAÇÃO DA  
APRENDIZAGEM: ENSINO FUNDAMENTAL NO COMPONENTE DE LÍNGUA  
PORTUGUESA**

**GAMIFICATION AS A MEANS OF LEARNING APPROPRIATION:  
ELEMENTARY EDUCATION IN THE PORTUGUESE LANGUAGE COMPONENT**

**GAMIFICACIÓN COMO MEDIO DE APROPIACIÓN DEL  
APRENDIZAJE: EDUCACIÓN PRIMARIA EN EL COMPONENTE DE LENGUA  
PORTUGUESA**

Adriana Sussa Campos<sup>1</sup>  
Danilo Vaz Borges<sup>2</sup>

**RESUMO:**

A procura de aulas mais interativas tem atraído cada vez mais professores e investigadores. Os jogos são metodologias que promovem o envolvimento, a motivação, a cooperação e a interação entre os alunos. Neste sentido, o estudo foi realizado de forma qualitativa, com o objetivo de apresentar jogos que proporcionem a aprendizagem de conteúdos específicos da língua portuguesa. Neste contexto, o presente artigo consiste numa revisão sistemática da literatura sobre a utilização da gamificação no Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II, com foco na língua portuguesa. A pesquisa foi realizada na Plataforma de Pesquisa Google, com foco no Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), abrangendo o período de 2009 até 2023, resultando na identificação de 93 artigos. No entanto, apenas 17 artigos foram analisados, devido à utilização da palavra-chave "Língua Portuguesa". Portanto, fica claro que há uma falta de artigos que apresentem jogos dirigidos à língua materna. Através da análise dos artigos, foi possível verificar que nem todos os jogos garantem a aprendizagem, bem como reconhecer as dificuldades

---

<sup>1</sup> Estudante da Especialização em Informática na Educação. Instituto Federal de Goiás- Campus Jataí. Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-4283-3930> -E-mail:sussac3@gmail.

<sup>2</sup> Mestre em Educação para o Ensino de Ciências e Matemática. Professor do Instituto Federal de Goiás- Campus Jataí. Núcleo de Informática na Educação (BINE). ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6602-851X>. E-mail:danilo.assis@ifg.edu.br .

enfrentadas pelos professores e os jogos mais utilizados na sala de aula.

**Palavras-chave:** Jogos. Games. Ensino Fundamental. Ensino de Língua Portuguesa.

**ABSTRACT:**

The search for more dynamic lessons has attracted more and more teachers and researchers. Games are methodologies that promote engagement, motivation and cooperation among students. In this way, the research was carried out in a qualitative manner, seeking to present games that provide learning of specific Portuguese language content. In this context, this article is a systematic review of the literature on the use of gamification in Primary and Secondary Education, with a focus on Portuguese Language. The search was carried out on the Google search platform, directed at the Brazilian Congress of Informatics in Education (CBIE), covering the period from 2009 to 2023, resulting in 93 articles found. However, only 17 papers were analyzed due to the use of the keyword 'Portuguese Language'. Therefore, it is clear that there is a lack of articles presenting games aimed at the mother tongue. Thus, by analyzing the articles, it was possible to see that not every game guarantees learning, as well as identifying the difficulties faced by teachers and the games most commonly used in the classroom.

**Keywords:** Games. Games. Elementary school. Teaching Portuguese.

**RESUMEN**

La búsqueda de lecciones más interactivas atrae cada vez a más profesores e investigadores. Los juegos son metodologías que promueven la implicación, la motivación, la cooperación y la interacción entre los alumnos. En este sentido, el estudio se realizó de forma cualitativa, con el objetivo de presentar juegos que faciliten el aprendizaje de contenidos específicos de la lengua portuguesa. En este contexto, este artículo consisten en una revisión sistemática de la literatura sobre el uso de la gamificación en la educación primaria y secundaria, con especial atención a la

lengua portuguesa. La búsqueda se llevó a cabo en la plataforma de búsqueda de Google, centrándose en el Congreso Brasileño de Informática en la Educación (CBIE), que abarca el período de 2009 a 2023, lo que resulta en la identificación de 93 artículos. Sin embargo, sólo 17 artículos fueron analizados debido al uso de la palabra clave «Lengua Portuguesa». Por lo tanto, es evidente la falta de artículos que presenten juegos dirigidos a la lengua materna. El análisis de los artículos permitió constatar que no todos los juegos garantizan el aprendizaje, así como reconocer las dificultades a las que se enfrentan los maestros y los juegos más utilizados en el aula.

**Palabras clave:** Juegos. Juegos. Enseñanza primaria. Enseñanza del portugués.

## **INTRODUÇÃO**

A nova geração de estudantes está mais inserida num mundo cheio de inovações, o que lhes permite aprender de forma diferente. Esta realidade suscita algumas preocupações, quer para os professores, quer para os alunos.

Para além da educação bancária denunciada por Paulo Freire, onde “[...] o educador faz comunicados e depósitos que os educandos meras incidências, recebem pacientemente memorizam e repetem [...]” Freire (1996, p. 57), nesse sentido, os docentes mudem as suas práticas educacionais e, uma das formas de cativarem os estudantes conectados, poderia ser a utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), de modo a estarem em consonância com as realidades dos estudantes. Desta maneira, cabe às instituições de ensino e aos professores reformularem as práticas pedagógicas, para conseguirem atender às necessidades deste novo perfil de aluno, que traz consigo conhecimentos informatizados, tecnológicos e do mundo.

Para atender a essas expectativas, foi realizada uma revisão de literatura no maior Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), com o objetivo de realizar uma análise dos trabalhos paralelos no âmbito das TDIC,

com enfoque específico na gamificação aplicada ao ensino da linguagem portuguesa. A investigação foi motivada pelo interesse em artigos que abordem conteúdos e competências linguísticas, com foco em jogos que fomentem a aprendizagem dos alunos. De acordo com Cunha *et al*, (2009, p. 67), “[...] os recursos informatizados podem potencializar o desenvolvimento de diversas habilidades, promovendo uma interação entre aprendiz e educador”.

Nesse contexto, Assis *et al* (2017) afirma, que a utilização de TDICs de forma planejada pode favorecer uma aprendizagem no contexto escolar e fora dele.

Com isso, a pesquisa, buscou verificar quais são os games mais utilizados, a maior dificuldade encontrada pelos professores para utilização em sala de aula, como também as barreiras encontradas entre os estudantes.

A avaliação das fontes de pesquisa foi efetuada entre 2009 até 2023, devido à grande dificuldade em encontrar artigos com as palavras-chave selecionadas e apresentadas na próxima seção desta investigação.

Nesse cenário, os jogos fazem parte do cotidiano das pessoas, independentemente da idade. De acordo com o estudo realizado pelo Portal Liga dos *Games* (2023), são apresentados os 16 jogos mais baixados na *Play Store*, que é uma loja de aplicativos dos celulares, com sistema operacional Android. O primeiro da lista é o jogo *Candy Crush Saga* para aparelhos móveis, que ultrapassa os 1 mil milhões de downloads. Nesta perspectiva, fica claro a necessidade de criar e desenvolver jogos que favoreçam a aprendizagem motivadora, cooperativa, engajadora e direcionada às necessidades tanto dos educadores como dos educandos.

## **DESENVOLVIMENTO**

Este trabalho foi realizado com uma abordagem qualitativa, classificando-se como um estudo do estado do conhecimento, pois versa sobre

a necessidade de um mapeamento que desvende e examine o conhecimento já elaborado e apontem os enfoques, os temas mais pesquisados e as lacunas existentes. (Romanowski e Ens, 2006, p.40).

Assim, para a construção do artigo foram seguidos alguns passos:

1. DESCRITORES: São palavras-chaves ou termos utilizados para que se possa conhecer o conjunto de trabalhos publicados e que abrangem o assunto estudado. De forma específica, foram selecionados os descritores JOGOS e GAMES.

Jogos apresentam regras, podendo não ser eletrônico e não ter um vencedor. Games são jogos eletrônicos que exploram os níveis de engajamento dos indivíduos para resolução dos problemas [...] (Silva *et al.*, 2014, p. 15)

2. LOCAL DE PESQUISA: A Plataforma CBIE foi escolhida como por reunir vários sub eventos cujos objetivos são a facilitação da troca de experiências entre profissionais da educação, da informática e das comunidades científicas. De forma específica, essa pesquisa foi realizada no Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), uma vez que este faz parte da plataforma e contribui de forma significativa para o processo de seleção dos artigos.
3. BUSCA: Inicialmente, a pesquisa foi realizada através da plataforma de pesquisa GOOGLE ACADÊMICO, pois o sítio Web SBIE se encontrava em reformulação e, conseqüentemente, fora do ar. Ao se utilizar a palavra "SBIE" para direcionar a pesquisa a plataforma de pesquisa não fez essa restrição, apresentando um total de 1020 artigos, dos quais apenas 79 foram do SBIE. Entretanto, os resultados apresentaram temas que não estavam relacionados com os descritores anteriormente mencionados. Por conseguinte, tornou-se necessário procurar noutros sítios para melhor atender às necessidades da pesquisa. Nesse sentido, foi feita

uma pesquisa no CBIE (Congresso Brasileiro de Informática na Educação) e no SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos). Assim, após a nova pesquisa, foram alcançados 93 artigos.

4. ANÁLISE: Após realizada a leitura do título, do resumo e das palavras-chaves de todos os artigos, foram selecionados 24 trabalhos. Para além dessa análise preliminar, foi necessária efetuar uma leitura mais detalhada, pois alguns artigos não apresentavam descritores no resumo. Assim, restaram apenas 17 trabalhos que correspondiam às especificações prioritárias.

*Tabela 1 Percentuais de artigos que compõem o corpus total da pesquisa*

93 ARTIGOS ENCONTRADOS	
Ensino Fundamental	42%
PcD	14%
Professores	11%
Programação	23%
EJA	01%
Ensino Médio	07%
Ensino Superior	02%

Fonte: Autoria própria

Entende-se por área de aplicação o nível de ensino aplicado. Assim, percebe-se, pela *Tabela 1*, que o Ensino Fundamental possui o maior número de publicações sobre gamificação na sala de aula, e que a EJA possui menor.

Contudo, entre os artigos assinalados na tabela, referentes ao ensino básico, foram descartados trabalhos que não seguiam a proposta de abordarem gamificação em sala de aula com foco na língua portuguesa. Além disso, alguns foram descartados, pois se centram no ensino de língua inglesa, ciências e matemática.

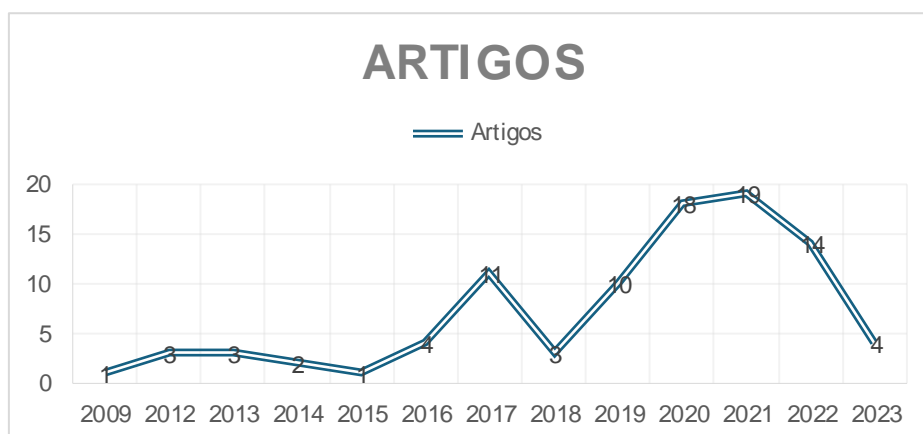
Os trabalhos sobre pessoas com deficiência (PCD) estão relacionados com o nível de conhecimento do estudante, voltados para a língua materna e para o ciclo correspondente, e serão utilizados como parte dessa revisão.

Já as publicações dedicadas à gamificação para professores, programação, EJA, ensino secundário e superior não fazem parte da revisão da literatura.

A fim de apresentar a dispersão anual de publicações do *corpus* analítico desse trabalho, foi criado o

Figura 1 abaixo.

**Figura 1:** Relação de artigos publicados nos últimos 14 anos



Fonte: Autoria própria

Ao analisar o

Figura 1, verificou-se que houve uma variação relevante nos períodos de publicação. Em 2009, a gamificação em sala de aula era um tema pouco explorado, com apenas uma publicação com as palavras-chave correspondentes. Em 2010 e 2011, não foram encontrados trabalhos com tais descritores. Já a partir de 2016, iniciou-se uma fase de aumento no número de publicações, sendo importante apontar que de 2020 a 2021 foi o período de

maior número de publicações. Tal acontecimento está relacionado ao período de pandemia de COVID-19, evidenciando a fase de ensino remoto.

Um fato que chamou a atenção foi a regressão do número de publicações dessa temática a partir de 2022 e 2023. Cria-se então a hipótese de que a gamificação possa facilitar apenas a aprendizagem em aulas online? Ou de ter sido um recurso que facilitou o envolvimento dos estudantes nesse período?

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Os artigos selecionados foram reorganizados segundo o objetivo da pesquisa, sendo a primeira parte composta pelos trabalhos dedicados às PCD, onde se identificam os jogos utilizados que favorecem a suas aprendizagens, bem como os resultados dos trabalhos. Já segunda parte está relacionada com avaliações de larga escala no ensino básico, o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB).

A última parte é dedicada aos artigos que retratam competências linguísticas, bem como trabalhos associados ao desenvolvimento da língua materna, podemos encontrar diferentes fases da educação criança.

### **1- Trabalhos relacionados à PCD**

Os artigos encontrados durante a pesquisa são do interesse dos autores, pois abordam aspectos importantes a colocar no cotidiano da sala de aula. De fato, como afirmam Barreto *et al.* (2019, p. 855), a "luta pela inclusão de pessoas com deficiência na sociedade contemporânea tem vindo a ganhar força a cada dia".

Segundo Barreto *et al.* (2019), as brincadeiras, os jogos e a ludicidade presentes são aspectos importantes para promover a interação e a socialização entre as pessoas. No seu trabalho, foi apresentado o *Leap Motion*, um dispositivo de reconhecimento das mãos que captura imagens e as convertem



em letras. É importante salientar que se trata de um jogo focado na alfabetização, dividido em seis níveis de aprendizagem. Segundo o autor, existe uma carência de tecnologia que desenvolva a aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS).

Para os alunos com deficiência auditiva, os "softwares educativos podem tornar-se grandes aliados na aprendizagem escolar" (Silveira *et al.*, 2016, p. 886).

Em consonância com uma metodologia de ensino adequada, os jogos podem contribuir de forma significativa para o processo de aprendizagem.

Assim, o jogo Lugares e Saberes, que contém diversas atividades educacionais destinadas a apoiar o processo inicial de alfabetização de várias faixas etárias, principalmente jovens, adultos e alunos com deficiência auditiva, foi desenvolvido para utilizadores com distúrbios de aprendizagem e surdez. Neste sentido, o jogo "é uma contribuição necessária para o campo educacional voltado para a inclusão [...]". (Silveira *et al.*, 2016, p. 876).

Na escolha de um jogo para desenvolver a aprendizagem do aluno, é importante perceber se aquele jogo já foi avaliado, usar adequadamente a metodologia e saber qual é o seu objetivo real.

Segundo Meira *et al.* (2021),

Os jogos e as tecnologias educacionais concebidos em processos de design necessitam de ser avaliados para garantir a adequação à proposta originalmente estabelecida e aos interesses e necessidades do público-alvo. (Meira *et al.* 2021, p. 452)

Outra opção de jogos em sala de aula é o jogo "Macaco no Deserto", que é um exemplo de atividade para alunos do ensino básico com deficiência auditiva. O objetivo é ajudar o macaco a sobreviver no deserto, passando por vários níveis relacionados com o processo de alfabetização. Segundo o artigo de

Meira (2021), o jogo necessita de melhorias, nomeadamente no que se refere à cooperação e aos métodos de aprendizagem.

## **2- SAEB**

Esta parte do presente trabalho centra-se na Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA), que incide exclusivamente sobre o período de alfabetização, ou seja, dos 7 aos 8 anos, bem como na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), referindo-se ao 5.º e 9.º ano do ensino básico e ao 3.º ano do ensino secundário.

Neste ponto, os artigos que abordam as avaliações de larga escala destacam tópicos como gramática e leitura de pseudopalavras. A gramática está direcionada para o jogo intitulado "Gramágica", desenvolvido para a alfabetização em plataformas móveis, com o “propósito de ajudar na fixação do conteúdo de classificação silábica, através da criação de memórias de longo prazo”. (Macena *et al.*, 2019).

O jogo apresenta uma narrativa com um personagem principal situado numa terra chamada Gramágica. Nessa terra, existe um rei que possui uma joia que organiza as palavras.

Trata-se de um protótipo, que ainda necessita de ser testado. O que chama a atenção neste jogo são os nomes atribuídos aos personagens. Os nomes dos personagens são complicados para efeitos de alfabetização.

A utilização de jogos na educação tem contribuído de forma significativa para a aprendizagem dos estudantes, bem como para o planeamento dos professores.

Já a leitura de pseudopalavras tem a finalidade de “avaliar a capacidade de decodificação da criança e contém um conjunto de palavras criadas de acordo com o público-alvo” (De Assis *et al.*, 2022, p. 4). Esse trabalho aborda a

forma como a leitura supervisionada, contribui para os resultados nas avaliações externas. Um detalhe importante é que “a leitura é classificada como correta se respeitar as regras que relacionam os grafemas e fonemas da língua portuguesa. [...]” (De Assis *et al.*, 2022, p. 5).

É importante salientar que se encontra em análise. Contudo, os jogos apresentam um novo enfoque para os estudantes, eliminam a ideia de rotina e proporcionam uma aula mais criativa, participativa e empenhada.

### **3- Jogos e habilidade no componente de língua portuguesa**

A partir desta unidade, foram avaliados nove trabalhos que contribuíram de forma significativa para a investigação, na medida em que apresentaram conteúdos de Língua Portuguesa, nomeadamente lendas, leitura, escrita, compreensão de textos, ortografia através de caça-palavras, transitividade verbal, concordância verbal, processo de formação de palavras e encontros vocálicos.

Desta forma, os trabalhos contribuíram para respostas às indagações realizadas na metodologia, já que os jogos proporcionam envolvimento, desenvolvem a criatividade e, a relação entre os colegas e o professor. Desde modo, os jogos vão além de um período pandêmico.

A Tabela 2 apresenta as habilidades, o título do artigo e o ano da publicação, o que facilita a tabulação dos dados. A hipótese levantada é a seguinte: a utilização da gamificação facilita a aprendizagem nas aulas online ou é um recurso que facilita o envolvimento dos estudantes neste período?

**Tabela 2 - Relação dos artigos com os conteúdos de Língua Portuguesa**

<b>TRABALHOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES</b>		
<b>HABILIDADES- contribuições</b>	<b>ARTIGOS</b>	<b>ANO PUBLICAÇÃO</b>
Lendas Amazônicas	Baiuka: Jogo Educativo de Lendas Amazônica	2009

<b>TRABALHOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES</b>		
<b>HABILIDADES- contribuições</b>	<b>ARTIGOS</b>	<b>ANO PUBLICAÇÃO</b>
Caça- palavras	<i>AdapterGames</i> e suas Contribuições na Concepção de jogos Educacionais.	2014
Produção textual	RPG Guardiões: desenvolvendo a produção textual através da escrita criativa.	2020
Leitura	Uso da Ferramenta Computacional GCompris para Auxílio ao Processo de Ensino Aprendizagem do Ensino Fundamental	2021
Leitura e escrita	Aplicações principais da Informática na Educação para Virtualização do Portifólio de Atividades Didáticas “A Fada que tinha ideias”	2021
Compreensão textual	Prática pedagógica ao aplicativo móvel zReader: efeitos sobre compreensão textual e interesse de crianças pela leitura.	2021
Verbos, vozes verbais e concordância verbal	Desenvolvimento de um jogo de RPG Digital para fortalecer a alfabetização no Ensino Fundamental II	2023
Formação de palavras	Sabido: uma plataforma que auxilia no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental	2023
Ditongo e dígrafos	Desenvolvimento da Consciência Fonológica no processo de Alfabetização – Análise do aplicativo Graphogmes.	2023

Fonte: Autoria própria

O artigo Baiuka: Jogo Educativo de Lendas da Amazônia aborda uma temática relacionada com lendas dessa região, procurando promover a consciencialização ambiental, favorecer as inteligências múltiplas e a disciplina de língua portuguesa. Deste modo, contribui para auxiliar o professor na sala de aula. Um aspeto interessante deste trabalho é a divisão das inteligências em:

Inteligência Linguística: habilidade para usar a linguagem para convencer, agradar, estimular ou transmitir ideias;  
Inteligência Naturalista: vivências significativas, junto ao meio ambiente.



Inteligência Lógico-matemática: capacidade para explorar relações, categorias e padrões, por meio de manipulação de objetos ou símbolos. e resolvê-los.

Inteligência Espacial: capacidade para compreender o mundo visual e espacial de forma precisa (Cunha *et al.*, 2009, p. 70).

Trata-se de um jogo educativo para crianças, com exercícios que avaliem as capacidades de Inteligências Múltiplas (IM) e o ensino da língua portuguesa. Inicialmente, “o principal objetivo foi testar apenas quatro tipos de Inteligências Múltiplas no primeiro protótipo: a lógico-matemática, a linguística, a naturalista e a espacial” (Cunha *et al.*, 2009, p. 71).

As características do jogo prendem-se com a regionalidade, garantindo que os personagens apresentem características da Amazônia, visto que "Baiuka" é um nome indígena que significa "floresta primitiva", além de cujas mágicas.

De forma geral, este jogo destina-se a crianças com idades entre os 7 e os 10 anos. Os jogos incluem jogos de memória, dominós, jogos de sons e, por último, o jogo "Depressinha", que tem como objetivo a rima através de uma palavra-geradora, que o personagem fala e que os jogadores têm de adivinhar.

Ao analisar o trabalho desenvolvido por Santos *et al.* (2014), este afirma que os jogos educativos têm como finalidade

ampliar sua linguagem promover a comunicação de ideias; adquirir estratégias de resolução de problemas e de planejamento de ações; desenvolver a capacidade de fazer estimativas e cálculos mentais; estimular a concentração, raciocínio, perseverança e criatividade; promover a troca de ideias através de atividades em grupo; iniciar-se nos métodos de investigação científica; estimular a compreensão de regras, a percepção espacial, discriminação visual e a formação e fixação de conceitos. (Santos *et al.* 2014, p. 24)

O resultado da leitura do trabalho *AdapterGames*, deixou claro que é necessário que o professor conheça bem a interface para poder elaborar os seus jogos. No entanto, o que chama a atenção é o fato de ser um criador de palavras-cruzadas, caça-palavras, jogo da forca e jogo da memória com os

conteúdos selecionados pelo educador. Contudo, não foram apresentados a idade dos estudantes, nem o seu nível de escolaridade.

Em contrapartida, Santos *et al.* (2014) e Da Silva *et al.* (2021) propõem o uso de uma ferramenta computacional para desenvolver a capacidade de aprendizagem dos estudantes, associando-a a jogos e ao desenvolvimento computacional. Além de possuir mais de 50 idiomas e está relacionado ao currículo escolar.

O GCompris é um programa educativo de código aberto que contribui significativamente para a educação. O software educativo é um recurso tecnológico que pode ser trabalhado em qualquer disciplina escolar e que abrange as áreas da Língua Portuguesa, Matemática, Biologia e Química (Da Silva *et al.*, 2021, p. 3).

É importante salientar que este programa informático foi utilizado durante o período pandêmico e destinou-se a crianças com idades entre os 9 e os 10 anos, com a finalidade de contribuir para o desenvolvimento da leitura.

Ambos os artigos em análise contribuem para leitura e escrita. Destaca-se que a leitura e a escrita fazem parte do processo de construção da competência linguística em português.

Neste ponto, o processo de escrita pode ser analisado com base no trabalho de Da Silva (2020), que demonstra o processo de escrita criativa através do jogo RPG Guardiões.

A referida obra destaca a importância da interação entre os estudantes, uma vez que a comunicação é essencial para o seu desenvolvimento pessoal e social. No que diz respeito à sua temática, apresenta temas ligados ao meio ambiente. A intenção principal é incentivar a escrita criativa, na situação em que os estudantes são os próprios personagens do jogo. Desta forma, é garantido o sucesso do jogo e a aprendizagem dos alunos.

Em consonância com esta ideia, deparamo-nos com outra obra desenvolvida no período pandêmico, apresentada por Serafim *et al.* (2021), que

consiste na criação de um Portfólio Digital baseado no livro de história infantil intitulado *A Fada que tinha ideias*.

O propósito principal também é desenvolver a leitura e a escrita. A este respeito, o portfólio funciona como um jogo em que as crianças podem arrastar imagens, criar textos, colorir e elaborar mapas mentais. O intuito é que os estudantes desenvolvam as suas habilidades cognitivas ao realizarem as diversas atividades dentro do período de isolamento social. Contudo, foi necessário um reajuste na funcionalidade da gamificação, podendo ser aplicado apenas na alfabetização.

Percebe-se que os jogos até então estavam focados na leitura e escrita. Porém, a partir desse ponto, emergem outras obras voltadas para a prática da língua portuguesa. O trabalho de De Carvalho *et al.* (2023), que propõem uma viagem cheia de magia por uma terra mágica, onde os estudantes são os personagens principais e precisam compreender e praticar os conceitos de verbos e seus complementos, vozes verbais, concordância verbal e orações.

O jogo é dividido em fases com os referidos conteúdos, de modo a permitir ao aluno acompanhar o seu progresso.

Em relação ao trabalho de Salete *et al.* (2023), os autores avaliam o jogo Graphogame, no qual procuram observar a consciência fonológica dos estudantes. Para este efeito, os autores consideram que os conteúdos sobre dígrafos e ditongos são importantes, pois “que visa ensinar os alunos a estabelecerem a correspondência entre fonema e grafema em português do Brasil.” (Salete *et al.*, 2023, p. 3).

Contudo, esta aplicação apresentou lacunas no que diz respeito à conscientização fonológica, porque não há visibilidade das palavras.

Em consonância com o artigo de Salete *et al.* (2023), o trabalho de Silva *et al.* (2023) apresentam conteúdos, como o estudo da transitividade verbal por

meio do aplicativo Sabido. A história desenrola-se no fundo do mar, onde são propostos três níveis de aprendizagem.

Neste jogo, o processo de formação de palavras é efetuado por meio de jogos como: o jogo da memória, os desafios das letras, organize as palavras e qual a palavra escrita. Assim que o aluno termina o nível, recebe uma recompensa. Deste modo, torna o processo de formação de palavras mais atrativo e divertido.

Fica evidente que a preocupação com a aprendizagem dos estudantes conduziu ao desenvolvimento de recursos metodológicos que envolvessem os alunos como protagonistas da sua aprendizagem.

Segundo Cunha et al. (2009).

Estas ferramentas computadorizadas podem auxiliar na construção da autoconfiança, oferecer uma maior motivação para aprender e ajudar o professor a avaliar o desempenho dos alunos num momento em que estes não estão apreensivos em mostrar o que aprenderam, como nas provas e testes realizados nas escolas. (Cunha *et al.*, p. 34).

Desta forma, pode-se imaginar que a gamificação é importante para a construção de conhecimentos tecnológicos e linguísticos, bem como para a transmissão de outras aprendizagens relacionadas com a formação integral dos estudantes.

Por conseguinte, a gamificação em sala de aula e fora dela pode resultar num desdobramento favorável à aprendizagem de competências e habilidades abordadas na BNCC. Mais ainda, partindo do pressuposto de que as TDIC podem contribuir de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem, aproximando o conhecimento tecnológico do conhecimento curricular e proporcionando aos estudantes uma visão diferenciada do mundo que os rodeia.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**



Esta revisão de literatura abordou o uso de gamificação em sala de aula, com o principal objetivo de apresentar jogos que tratassem de conteúdos relacionados com a língua portuguesa no ensino básico.

Em decorrência dos resultados encontrados, fica evidente a preocupação com os trabalhos direcionados para a língua portuguesa. Esta inquietação deve-se ao reduzido número de artigos publicados num período de 14 anos.

No que diz respeito aos jogos mais utilizados, ficou claro que o RPG foi o único que apareceu duas vezes na pesquisa, cada um com uma abordagem diferente.

Apesar de ter sido encontrado um número significativo de artigos com essa temática, ainda é notória a falta de incentivo financeiro por parte do poder público e a necessidade de investimento na capacitação dos professores.

Já em relação aos estudantes, não foram identificadas barreiras que obstruam a utilização de jogos em sala de aula.

Finalmente, focando em trabalhos futuros, espera-se aprofundar nos estudos acerca da temática da utilização de gamificação atreladas às teorias de ensino que se propõem a dar autonomia ao aluno em seu itinerário formativo.

Espera-se também poder criar situações em sala de aula que despertem o interesse do aluno no conteúdo a ser abordado, utilizando TIC, sem, portanto, que sejam utilizadas como distrações. Promover atividades colaborativas, contribuindo para interação entre os estudantes, a fim de colaborar para seu raciocínio cognitivo e criativo.

## **REFERÊNCIAS**

ASSIS, Danilo Vaz Borges; CLAUDINO, Rodrigo Diogo; RODRIGUES, Ruberley de Souza. TIC para o ensino de ciências do ensino Fundamental: os 12 últimos anos no **ENPEC. XI ENPEC**- Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, junho 2017.

BARRETO, Camilo *et al.* Jogo Sériô para Auxílio de Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais. **Proc. of SBGames**, p. 855-858, 2019. Acesso em: 10 de jan. 2024.

CUNHA, Danielle Costa, WENDELL, Elói Favero; MOITA, Luzenilda. BAIUKA: Jogo Educativo de Lendas Amazônicas. **SBGAMES 2009 VIII SIMPOSIO DE JOGOS E ENTRETERIMENTO DIGITAL- CAMPUS PUC- Rio de Janeiro** Acesso em: 08 de jan.2024.

DA SILVA RODRIGUES, Luciano *et al.* RPG Guardiões: desenvolvendo a produção textual através da escrita criativa. In: **Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. SBC, 2020. p. 411-420. Acesso em: 16 de jan.2024

DA SILVA, Gustavo Quaresma *et al.* Uso da Ferramenta Computacional GCompris para Auxílio ao Processo de Ensino Aprendizagem do Ensino Fundamental. In: **Encontro Unificado de Computação do Piauí (ENUCOMPI)**. SBC, 2021. p. 73-80. Acesso em: 20 de jan. 2024

DE ASSIS, Elias Cyrino; FERREIRA, André Luiz Vasconcelos; SILVA, Cristiano Nascimento; DE SOUZA, Jairo Francisco. Classificação automática de áudios de leituras de pseudo-palavras para avaliação em larga escala de fluência da leitura de crianças em fase de alfabetização. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 33, 2022, Manaus. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação**, 2022. p. 27-38. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2022.224701>. Acesso em: 18 de fev. 2024

DE CARVALHO, Victor Barcelos Gontijo *et al.* Desenvolvimento de um Jogo de RPG Digital para Fortalecer a Alfabetização no Ensino Fundamental II. In: **Anais do XXXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. SBC, 2023. p. 670-679. Acesso em: 10 de fev. 2024.

DE SOUZA, Tamila Kécia Nunes; SANTOS, José Amancio Macedo; DE AZEVEDO GUERRA, Fabrício Vale. Prática pedagógica aliada ao aplicativo móvel zReader: efeitos sobre compreensão textual e interesse de crianças pela leitura. In: **Anais do XXXII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. SBC, 2021. p. 304-315. Acesso em: 15 de jan.2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra. Pp.57-76. 1996.

MACENA, Jeniffer *et al.* Gramágica: um jogo educativo para praticar classificação silábica através do pensamento computacional. In: **Anais do XVIII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**. 2019. p. 977-984. Acesso em: 03 de fev.2024.

MEIRA, Ramon; ZABOT, Diego; MATOS, Ecivaldo de Souza. Avaliação de um jogo digital para alfabetização de crianças surdas. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE)*, 32., 2021, Online. **Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 451-461.** DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2021.218556>. Acesso em 20 de jan. 2024

PORTAL LIGA DOS GAMES. Os 16 jogos mais baixados na Play Store em 2023! (2023). Disponível em: <https://www.ligadosgames.com/jogos-mais-baixados-play-store/#:~:text=Garena%20Free%20Fire&text=Com%20mec%C3%A2nicas%20mais%20simples%20e>. Acesso em 12 jan. 2024.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As pesquisas denominadas do tipo Estado da Arte em educação. **Revista diálogo educacional**, v. 6, n. 19, p. 37-50, 2006. Acesso em 20 de jan. 2024.

SALETE, Maria; DUARTE, Degelane C.; DIAS, Andréa C. Desenvolvimento da Consciência Fonológica no Processo de Alfabetização—Análise do aplicativo Graphogame. *In: Anais do XXXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*. SBC, 2023. p. 776-787. Acesso em: 15 de jan. 2024.

SANTOS, Cristina Paludo; BOURSCHEIDT, Vanio Rodrigo Reichel. AdapterGame e suas Contribuições na Concepção de Jogos Educacionais. *In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE)*, 20., 2014, Dourados. **Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2014 . p. 26-35.** DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2014.26>. Acesso em: 28 de fev. 2024

SERAFIM, Felipe Gabriel M.; RABELO, Humberto; NASCHOLD, Angela Maria C.; RABELO, Danieli Silva de S.; MEDEIROS, Soraya; DINIZ, Daniel Icaro F.; FERNANDES, Jânio. Aplicações de princípios da Informática na Educação para a Virtualização do Portfólio de Atividades Didáticas "A fada que tinha ideias". *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE)*, 32. , 2021, Online. **Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 512-523.** DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2021.218642>. Acesso em: 28 de fev. 2024

SILVA, A. R. L. D., SARTORI, V., & Catapan, A. H. (2014). **Gamificação: uma proposta de engajamento na educação corporativa**. FADEL, Luciane Maria *et al.* Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 192-226. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=r6TcBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=Andreza+Regina+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o+&ots=fcOF-PDONn&sig=2gHOD0uV8ovXd7dPgXuhblZqbE#v=onepage&q=Andreza%20Regina%20Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false>

SILVA, Gustavo Quaresma da; SILVA, Aline Montenegro Leal; SOUSA, Francisco Alysson da Silva; AITA, Keylla Maria de Sá Urtiga; LIMA, Francisco Renato; MACHADO, Vinícius Ponte. Uso da Ferramenta Computacional GCompris para Auxílio ao Processo de Ensino Aprendizagem do Ensino Fundamental. *In: ENCONTRO UNIFICADO DE COMPUTAÇÃO DO PIAUÍ (ENUCOMPI), 14. , 2021, Picos. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 73-80. DOI: <https://doi.org/10.5753/enucompi.2021.17756>. Acesso em: 21 de fev. de 2024.*

SILVA, Vitória Luísa da; SCHORR, Maria Claudete. SABIDO: Uma plataforma que auxilia no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 34. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 299-310. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234914>.*

SILVEIRA, Jaqueline; SANTANA, Livia; ANDRADE, Marcus; SILVA, Esther; VALADÃO, Michelle; OLIVEIRA, Indira; COELHO, Igor. Lugares e Saberes: atividades informatizadas de alfabetização em português/libras. *In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 22. , 2016, Uberlândia. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 875-884. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.875>. Acesso em: 10 de jan. 2024.*

Data da submissão: 23/04/2025

Data do aceite: 03/06/2025