

**GAMIFICAÇÃO COMO MEIO DE APROPRIAÇÃO DA APRENDIZAGEM:
ENSINO FUNDAMENTAL NA ÁREA DE LÍNGUA PORTUGUESA**

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

**LA GAMIFICACIÓN COMO MEDIO DE APROPIACIÓN DEL APRENDIZAJE:
EDUCACIÓN BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA PORTUGUESA**

Carlos Alberto Antunes¹
Nataniel dos Santos Gomes²

RESUMO:

A procura por aulas mais dinâmicas tem atraído cada vez mais professores e pesquisadores. Assim, os jogos são metodologias que envolvem engajamento, motivação e cooperação. Desde modo, a pesquisa foi realizada de forma qualitativa, onde procuramos apresentar os jogos que irão proporcionar uma aprendizagem de conteúdos específicos de Língua Portuguesa. Nesse viés, o presente artigo é uma revisão sistemática da literatura sobre o uso da gamificação no Ensino Fundamental I e II, com direcionamento em Língua Portuguesa. Por consequência, a pesquisa foi realizada na plataforma Google Acadêmico com foco no Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), abarcando os períodos de 2009 a 2023, que resultou em 93 artigos encontrados. Contudo, apenas 17 trabalhos foram analisados devido a palavra-chave Língua Portuguesa. Ao analisamos os trabalhos, esperamos somente resultados positivos quando ao uso gamificado em sala de aula, porém durante esse período foi possível perceber que nem todo jogo garante aprendizado. Portanto é perceptível a ausência de artigos que apresentem jogos direcionados a língua materna.

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

¹ Mestre e Doutor em Ciências da Educação pela Universidad Técnica de Comercialización y Desarrollo – UTCD PY/Asución. Pós-doutorando em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2177-8698>. Email: karlsantunes@gmail.com

² Doutor em Linguística. Professor na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3911-1552>. Email: nataniel@uems.br



ABSTRACT:

The search for more dynamic lessons has attracted more and more teachers and researchers. Thus, games are methodologies that involve engagement, motivation and cooperation. In this way, the research was carried out in a qualitative manner, where we sought to present games that will provide learning of specific Portuguese language content. With this in mind, this article is a systematic review of the literature on the use of gamification in primary and secondary education, focusing on Portuguese language. Consequently, the search was carried out on the Google Scholar platform with a focus on the Brazilian Congress of Informatics in Education (CBIE), covering the periods from 2009 to 2023, which resulted in 93 articles found. However, only 17 papers were analyzed due to the keyword Portuguese Language. When we analyzed the papers, we expected only positive results when using gamification in the classroom, but during this period it was possible to see that not every game guarantees learning. It is therefore noticeable that there is a lack of articles presenting games aimed at the mother tongue.

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

RESUMEN

La búsqueda de lecciones más dinámicas ha atraído cada vez a más profesores e investigadores. Los juegos son metodologías que implican compromiso, motivación y cooperación. Así, la investigación fue realizada de forma cualitativa, donde buscamos presentar juegos que proporcionen el aprendizaje de contenidos específicos de la lengua portuguesa. Con esto en mente, este artículo es una revisión sistemática de la literatura sobre el uso de la gamificación en la educación primaria y secundaria, centrándose en la lengua portuguesa. Como resultado, la búsqueda se llevó a cabo en la plataforma Google Scholar con un enfoque en el Congreso Brasileño de Informática en la Educación (CBIE), que abarca los períodos de 2009 a 2023, lo que dio lugar a 93 artículos encontrados. Sin embargo, sólo 17 trabajos fueron analizados debido a la palabra clave Lengua Portuguesa. Cuando analizamos los artículos, esperábamos sólo resultados positivos del uso de la gamificación en el aula, pero durante este período fue posible ver que no todos los juegos garantizan el aprendizaje. Por lo tanto, es notable la falta de artículos que presenten juegos dirigidos a la lengua materna.

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

INTRODUÇÃO

A nova geração de estudantes apresenta alunos mais inseridos em mundo cheio de inovações que propicia um aprendizado diferenciado. Com isso, traz algumas preocupações quanto professor ou quanto aluno. Nisso, faz-se necessário uma mudança nas práticas dos professores para acompanhar a evolução das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) em consonância com os estudantes. Desta maneira, cabe as instituições de ensino e professores reformularem as práticas pedagógicas em sala de aula, para poder atender esse novo perfil do aluno, que traz consigo, conhecimentos informatizados, tecnológicos e de mundo.

Por essa razão, a pesquisa foi realizada no maior Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), a fim de proporcionar uma checagem de trabalhos voltados para áreas das TDICs, com um olhar minucioso para gamificação em língua portuguesa. A razão da investigação é devido ao interesse em artigos que abordam conteúdos e habilidades de língua portuguesa, com tema direcionado aos jogos que contribuem ou favorecem a aprendizagem dos discentes. Esses jogos podem ser em aparelhos móveis, tablets ou computadores e o intuito é saber como os recursos informatizados podem potencializar o desenvolvimento de diversas habilidades, promovendo uma interação entre aprendiz e educador, (Cunha, 2009 p. 67). Nesse viés, “a utilização de TDICs de forma planejada e consciente pelos educadores pode assim favorecer uma aprendizagem no contexto escolar e fora dele [...]” (Assis, 2017, p.2).

Além disso, com a pesquisa também verificou 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 escolha do período para avaliação das fontes de pesquisa foi de 2009 a 2023, devido às dificuldades copiosas para encontrar artigos com as palavras-chave selecionadas e apresentadas na próxima seção dessa pesquisa. Sendo que é mais fácil encontrar revisão de literatura (RL) somente com TDICs, mas com o descritor língua

portuguesa, não há muitas publicações. Além disso, o assunto sobre gamificação em sala de aula é sempre discutido em outras áreas de conhecimento e com outras abordagens pedagógicas, principalmente para professores.

Em contrapartida, os jogos fazem parte do cotidiano das pessoas, não importando sua idade. Conforme a pesquisa realizada pelo Portal Liga dos Games (2023), apresentam os 16 jogos mais baixados no *Play Store*, que é a loja de aplicativos dos celulares com sistema operacional Android. O primeiro da lista é jogo para aparelhos móveis *Candy Crush Saga*, que ultrapassa mais de 1 bilhão de downloads.

Nessa perspectiva, fica clara a necessidade da criação e desenvolvimento de jogos que favoreçam uma aprendizagem motivadora e direcionada à necessidade do educador e educando.

DESENVOLVIMENTO

Este trabalho foi realizado com o viés qualitativo, classificado como do tipo estado do conhecimento, pois “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 & Ens, 2006, p.40). Para a construção do artigo foram necessários alguns pontos aqui descritos:

1. Escolha do tema, para direcionar os descritores da pesquisa, ou as palavras-chave, que têm a finalidade de orientar a pesquisa e os trabalhos publicados. Foram selecionados os termos jogos que 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 [...]” (Da Silva, 2014, p. 15) Ensino fundamental e ensino de língua portuguesa.
2. A escolha da Plataforma CBIE é dividida propiciar trocas de experiências entre profissionais da educação, da informática e das comunidades científicas. Desde modo, as trocas de experiências são realizadas através de eventos anuais. Logo, a pesquisa envolveu o Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)



por fazer parte da plataforma e contribuir de forma significativa no processo de seleção dos artigos, além de facilitar no dinamismo da pesquisa.

3. Em primeiro momento, a realização da pesquisa foi por meio da plataforma de busca GOOGLE ACADÊMICO, pois o site SBIE estava passando por uma reformulação. Em seguida, utilizaram-se das palavras-chave com acréscimo do descritor SBIE para direcionar a pesquisa. Porém, a plataforma de busca não fez essa restrição, apresentando um total de 1020 artigos, contudo somente 79 publicações são do SBIE, contudo com temas que não eram referentes às palavras-chave. Por essa razão, fez-se necessário buscar em outros sites para melhor atender às necessidades da pesquisa. Passando a pesquisar no *CBIE* (Congresso Brasileiro de Informática na Educação) e no *SBGames* (Simpósio Brasileiro de Jogos), assim, após a nova pesquisa, estatizaram-se 93 artigos.
4. Após uma leitura do título, do resumo e das palavras-chave, foram selecionados 24 trabalhos. Porém, foi necessária uma nova leitura mais detalhada, com foco na conclusão dos trabalhos, pois havia artigos que não apresentaram descritores no resumo e nem nas palavras-chave. Após a leitura da conclusão, restaram apenas 17 trabalhos que correspondiam com as especificações priorizadas.

Com a seleção dos artigos pela plataforma de busca GOOGLE ACADÊMICO foi capaz de elencar os trabalhos de acordo com variados temas encontrados.

No gráfico 1 está o quantitativo de artigos encontrados e os assuntos abordados.

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



Fonte: Autoria própria

Percebe-se que no gráfico ficam claros os temas publicados nos determinados períodos selecionados da pesquisa. Em análise, todos os assuntos estão conforme o uso de gamificação em sala de aula. Porém, ao observarmos a intenção da revisão de literatura, vale ressaltar que o tema é voltado para o Ensino Fundamental I e II. Por isso, fica evidente que é um assunto bem discutido nas publicações. Contudo, entre os artigos pontuados no gráfico referente ao ensino fundamental, foram descartados trabalhos que não eram, segundo a proposta, baseados em gamificação em sala de aula com foco em língua portuguesa. Porém, alguns trabalhos não foram selecionados para leitura, devido às publicações serem voltadas ao ensino de língua inglesa, ciências e matemática.

Os trabalhos PCD (Pessoas com Deficiência) estão relacionados ao nível de conhecimento do estudante, contudo, estando voltados para língua materna e conforme o ciclo, eles serão utilizados. Portanto, irá fazer parte da RL. Porém, as publicações voltadas à gamificação para professores, programação, Educação de Jovens e Adultos, Ensino Médio e Ensino Superior não fazem parte da Revisão de Literatura.

Diante disso, ficou evidente perceber os anos de publicações das plataformas de pesquisa, deixando incontestável o número de artigo publicado por ano com as palavras-chave da pesquisa.

GRÁFICO 2: Relação de artigos publicados nos últimos 14 anos



Fonte: Autoria própria

Ao analisar o gráfico 2 acima, percebeu-se que houve relevante alteração nos períodos de publicações. Em 2009, pensava em gamificação em sala de aula, havendo apenas uma publicação com as palavras-chave desse artigo. Em 2010 e 2011, não foram encontrados trabalhos com os descritores selecionados. Já a partir de 2016, houve acréscimo no número de publicações, e é importantíssimo pontuar que em 2020 e 2021, período de maior número de publicações, estão relacionados a COVID 19, evidenciando o ensino remoto. O que mais chama a atenção foi a regressão do número de artigos publicados a partir de 2022 e 2023. Levantando uma hipótese, se o uso de gamificação apresenta aprendizagem somente com aulas online, ou se foi um recurso que facilitou o engajamento dos estudantes nesse período.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os artigos selecionados foram reorganizados segundo o objetivo da pesquisa, sendo a primeira parte composta pelos trabalhos voltados para PCD, sendo apontados quais foram os games utilizados que favorecem a aprendizagem, além de apresentar os resultados dos trabalhos. A segunda está relacionada às avaliações de larga escala

na educação básica, que são trabalhos voltados ao Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). Já a terceira, e última parte, são pontuados os artigos que retratam habilidades da língua portuguesa, como também trabalhos associados ao desenvolvimento da língua materna. Então, nesse terceiro item, podem-se encontrar diferentes fases da criança, desde a alfabetização até o ensino fundamental, anos finais.

1- Trabalhos relacionados à PCD

Os artigos encontrados durante a pesquisa são de interesse, pois se relacionam com o tema e aborda aspectos importantes a serem colocados no cotidiano da sala de aula. “A luta por inclusão de pessoas com deficiência, na sociedade contemporânea, vem ganhando força a cada dia [...]” (Barreto, 2019 p.855). Assim, para Barreto (2019), as brincadeiras, jogos e a ludicidade presente são aspectos importantes para promover a interação e a socialização entre as pessoas. Em seu trabalho foi apresentado o *Leap Motion*, um dispositivo de reconhecimento das mãos, argumentando que é um jogo focado para alfabetização e que está dividido em 6 níveis de aprendizagem. Para o autor, existe uma carência de tecnologia que desenvolva a aprendizagem de LIBRAS.

Para os Deficientes Auditivos: “Os softwares educativos podem se tornar grandes aliados na aprendizagem escolar de alunos com D.A [...]” (Silveira *et al.* 2016, p.886), pois os jogos, em consonância com uma metodologia adequada, podem contribuir de forma significativa para o processo de aprendizagem. Assim, jogos denominados Lugares e Saberes, que contém diversas atividades educacionais, as quais contemplam o processo inicial de alfabetização de diversas faixas etárias, principalmente, atende jovens, adultos e alunos com D.A. O jogo foi desenvolvido para usuários que apresentam algum distúrbio de aprendizagem e surdez. Neste sentido, a construção do jogo Lugares e Saberes é uma contribuição necessária ao campo educacional voltado à inclusão [...]. (Silveira *et al.*, 2016, p. 876).

Consoante com o trabalho apresentado por Silveira (2016), o jogo procura estar conforme a faixa etária dos estudantes, assim favorecendo um currículo mais voltado à

suas realidades, apresentando os componentes de português e matemática. “A única dificuldade encontrada, foi na atividade de português, que pedia para relacionar a letra inicial com a figura. Isso aconteceu, por não haver o nome do objeto embaixo do mesmo e alguns alunos não conhecerem o objeto que apareceu na tela [...]” (Silveira, 2016, p. 881).

O importante na escolha de um jogo para desenvolver a aprendizagem do aluno é perceber se aquele jogo já foi avaliado, usar adequadamente a metodologia, e saber qual é o seu real objetivo. Para Meira, (2021, p. 452) “Jogos e tecnologias educacionais concebidas em processos decodesign necessitam ser avaliados para garantir a adequação à proposta originalmente estabelecida e aos interesses e necessidades do público-alvo.”

Outra opção de *games* em sala de aula é o jogo Macaco no Deserto, que é um exemplo de atividade para os alunos do ensino fundamental com (S/D. A). O objetivo do jogo é ajudar o macaco a viver no deserto, passando por vários níveis que estão relacionados ao processo de alfabetização. Segundo o artigo de Meira (2021), o jogo necessita de melhorias, focando na cooperatividade e nos meios de aprendizagem. Enfim, “o professor tem então o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços, em termos de desenvolvimento e aprendizagem, que não ocorreriam espontaneamente [...]” (Silveira *et al.*, 2016, p. 882).

2- SAEB

Essa parte do presente trabalho foca na Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA), voltada somente para o período de alfabetização, ou seja, de 7 anos a 8 anos, Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), referindo a 5º e 9º ano do Ensino fundamental, com também a 3ª série do Ensino Médio.

Nesse ponto os artigos que retrataram sobre as avaliações de Larga Escala, pontuam assuntos como, gramática e leitura de pseudopalavras. A gramática está direcionada ao jogo em titulado de Gramágica, que foi desenvolvido para a

alfabetização em plataformas móveis, com objetivo de ajudar na fixação do conteúdo de classificação silábica, com fixação e criação de memórias de longo prazo (Macena, 2019). Procurando desenvolver habilidades e competências para a alfabetização segundo a BNCC. O jogo apresenta uma narrativa, com um personagem principal situado em uma terra com o nome de Gramágica. Nessa terra, existe um rei que possui uma joia que organiza as palavras. Aborda também uma proposta lúdica, com objetivo de fornecer uma experiência de aprendizagem imersiva, (Macena, 2019). Como sendo um protótipo, ainda necessita de teste.

O que chama a atenção nesse jogo são os nomes dados aos personagens. Como sendo para a alfabetização, os nomes dos personagens são complicados. Contudo, o jogo é de grande importância no processo de classificação de palavras. O uso de jogos na educação tem contribuído de forma significativa nas aprendizagens dos estudantes, como também favorecendo no planejamento dos professores. Já a leitura de pseudopalavras que “objetivam avaliar a capacidade de decodificação da criança e contém um conjunto de palavras criadas conforme o público-alvo [...]” (De Assis *et al.* 2022, p. 4). O trabalho aborda a ênfase que a leitura supervisionada contribui para um resultado nas avaliações externas. O importante é que “a leitura é classificada como correta se respeitar as regras que relacionam com os grafemas e fonemas da língua portuguesa. [...]” (De Assis *et al.*, 2022, p. 5), mas vale ressaltar que é um jogo que está em análise.

Contudo, os jogos sempre apresentam uma abordagem nova para os estudantes, tiram a ideia de rotina e propiciam uma aula mais criativa, participativa e mais engajada.

3- Jogos e habilidade de língua portuguesa

A partir dessa seção foram avaliados 9 trabalhos que contribuíram de forma significativa na pesquisa, pois apresentaram conteúdos de Língua Portuguesa, como lendas, leitura, escrita, compreensão de textos, ortografia por meio de caça-palavras, transitividade verbal, concordância verbal, processo de formação de palavras e

encontros vocálicos. Desta maneira, os trabalhos contribuíram para respostas das indagações realizadas na metodologia, já que os jogos proporcionam engajamento nas aulas, desenvolve a criatividade, a relação entre os colegas e o professor, e ser atemporal. Desde modo, os jogos vão além de um período pandêmico.

Assim, na tabela abaixo estão descritas as habilidades, os artigos que as contemplam e o ano da publicação, que auxilia na tabulação dos dados e para pesquisas futuras. Levantando uma hipótese, se o uso de gamificação apresenta aprendizagem somente com aulas online, ou se foi um recurso que facilitou o engajamento dos estudantes nesse período?

TABELA 1: Relação dos artigos com os conteúdos de Língua Portuguesa

TRABALHOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES		
HABILIDADES- contribuições	ARTIGOS	ANO DE PUBLICAÇÃO
Lendas Amazônicas	Baiuka: Jogo Educativo de Lendas Amazônica	2009
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	2021



	do Ensino Fundamental	
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

Fica evidente, que a preocupação com a aprendizagem dos estudantes fez surgir recursos metodológicos, que tornassem os alunos protagonistas de sua aprendizagem, (Cunha, 2009).

Essas ferramentas computadorizadas podem auxiliar na construção da autoconfiança, oferecem uma maior motivação para o educando aprender e ajudam o professor a avaliar o desempenho dos educandos em um momento em que estes não estão apreensivos em mostrar o que aprenderam, como nas provas e testes realizados em Escolas, (Cunha, 2009, p. 34).

Desta forma, a gamificação é importante para a construção de conhecimentos tecnológicos, linguísticos, como também para a transmissão de outras aprendizagens relacionadas à formação integral dos estudantes.

Partindo dessa compreensão sobre a importância dos jogos em sala de aula, o artigo Lendas Amazônicas, apresenta um direcionamento à cultura do Norte do país, especificamente ao Belém do Pará. Isso deixa claro que não existe uma única maneira de ensinar língua portuguesa, cabendo ao educador fazer essa diferença. Com isso, a importância de um professor é muito relevante no processo de ensino aprendizagem. De acordo com Serafim (2021), une-se a isso o fato de que a presença do professor é de suma importância para esta aplicação, devido às constantes instruções, correções e revisões que devem ser realizadas no decorrer do processo, fazendo com que a utilização do portfólio fosse praticamente inviável na realidade do ensino remoto (Serafim 2021, p. 513).

O trabalho de Serafim (2021) versa sobre a criação de um portfólio, sendo este para impulsionar os conteúdos já existentes. Contudo, foi necessário um reajuste na funcionalidade da gamificação, podendo ser aplicado na alfabetização.

Desde modo é necessário pensar que um plano de aula bem elaborado, sendo este a peça fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem, contudo, precisa-se pensar em como ensinar as habilidades de língua portuguesa que propiciem o conhecimento. Silva (2021, p. 2) diz que “o uso adequado de softwares educacionais oportuniza o desenvolvimento de habilidades de resolver problemas e de gerenciar



informações”. Novamente, percebe-se como é valioso o uso de gamificação em sala de aula. Vale ressaltar que, em seu artigo Silva (2021), destaca que os softwares educacionais necessitam de um investimento da parte dos governantes, a fim de atender escolas que podem usufruir do projeto GCompris. Destacamos que este que foi desenvolvido em Piauí, com alunos do Ensino Fundamental, com a finalidade de proporcionar conhecimento aos estudantes. O GCompris é um exemplo notável de software livre que possui o objetivo educativo, e que aborda várias áreas de conhecimento, podendo destacar matemática, ciências, geografia, linguagem e artes. Além de possuir mais de 50 idiomas está relacionado ao currículo escolar.

Contudo, é de suma importância, por parte das autoridades do poder público, investimentos na capacitação dos professores para o melhor manuseio da ferramenta computacional e na construção de espaços e compra de equipamentos tecnológicos que venham a contribuir para inclusão digital e para o uso de tecnologias como recurso didático no ensino e aprendizagem, (Silva, 2021, p. 7)

Já para Santos (2014), os jogos educacionais são um contribuinte na formação integral do estudante, podendo ser inseridos em diversas atividades, as quais não estão voltadas apenas para o desenvolvimento de conteúdos específicos, mas como também de habilidades que enriquecerão a formação geral do educando, auxiliando-o:

[...] a ampliar sua linguagem e promover a comunicação de ideais; 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 mediante 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 2014, p. 27-28).

Desde modo, a gamificação em sala de aula e fora dela pode ocasionar um desdobramento favorável à aprendizagem de habilidades e competências abordadas na BNCC. Ainda mais, partindo do pressuposto de que as TDICs podem contribuir de

forma significativa no processo de ensino aprendizagem, aproximando o conhecimento tecnológico do conhecimento curricular, como também dando aos estudantes uma visão diferenciada do mundo que o cerca.

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 voltados à língua portuguesa no Ensino Fundamental I e II.

Em decorrência dos resultados encontrados, fica evidente a preocupação em relação aos trabalhos direcionados a Língua Portuguesa. Essa inquietação é dividida a quantidade de artigos publicados em um período de 14 anos. Desta maneira, fica evidente, que os professores de Língua portuguesa não estão publicando os trabalhos desenvolvidos em sua sala de aula.

Para trabalhos futuros, esperam-se produções de artigos e artefatos digitais voltados para gamificação com língua portuguesa, focando em competências e habilidades do ensino fundamental I e II, a serem desenvolvidas tanto para os educandos como para os educadores, proporcionando assim, aulas mais atrativas e engajadas.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Danillo 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 Sério para Auxílio de Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais. **Proc. of SBGames**, p. 855-858, 2019. Acesso em: 10 de jan. 2024.

CALDEVILLA, Marcus Araujo de Azeredo. O uso de realidade virtual e aumentada no ensino de história. In: PEREIRA, Denise; BORTOLOTTI, Karen Fernanda (orgs.). **Desafios da Educação na Contemporaneidade 4**. Ponta Grossa: Aya, 2022, p.304-316. Acesso em: 08 de jan. 2024.



CUNHA, Danielle Costa, WENDELL, Elói Favero; MOITA, Luzenilda. BAIUKA: Jogo Educativo de Lendas Amazônicas. **SBGAMES2009 VIII SIMPOSIO DE JOGOS E ENTRETERIMENTO DIGITAL- CAMPUS PUC- Rio de Janeiro** Acesso em: 08 de jan.2024

DA SILVA, Andreza Regina Lopes *et al.* Gamificação: Uma Proposta de Engajamento na Educação Corporativa. **Pimenta Cultural**, 2014, p. 193. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&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>

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

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

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

DOURADO, Raphael; RODRIGUES, Rodrigo Lins; CAVALCANTI, Jorge; GOMES, Alex Sandro. Novas possibilidades de avaliação em larga escala na educação básica através do uso de EDM e Learning Analytics. In: **WORKSHOP DE DESAFIOS DA COMPUTAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO (DESAFIE!)**, 6., 2017, São Paulo. **Anais [...]. Porto Alegre:**



Sociedade Brasileira de Computação, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5753/desafie.2017.3113>. Acesso em: 07 de fev.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>. Os 16 jogos mais baixados na Play Store em 2023. Acesso em 12 jan. 2024.

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

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, 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.*

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: 04/09/2024

Data do aceite:13/10/2024