

## **GAMIFICAÇÃO E SEUS IMPACTOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

## **GAMIFICATION AND ITS PEDAGOGICAL IMPACTS ON THE TEACHING OF THE PORTUGUESE LANGUAGE**

## **LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPACTOS PEDAGÓGICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA PORTUGUESA**



10.56238/sevened2026.001-058

**Thiago Vega Trabuco Cardoso**

Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)

**Luciana de Araújo Pereira**

Profa. Dra.

Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)

**Aline de Freitas Santos**

Profa. Dra.

Instituição: Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)

---

### **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo dissertar de que maneira a gamificação pode servir enquanto estratégia educacional no ensino de Língua Portuguesa, com ênfase em sua aplicação na educação básica. A pesquisa partiu de uma análise sistemática das dissertações de mestrado e teses de doutorado disponíveis no banco de dados da CAPES, produzidas entre 2020 e 2024. Foram utilizados os filtros da grande área “Linguística, Letras e Artes” e da área “Letras”, com a palavra-chave “gamificação”. A análise resultou em onze dissertações e duas teses, das quais apenas quatro dissertações abordavam o ensino de Língua Portuguesa, sendo as demais voltadas ao ensino de línguas adicionais. A investigação qualitativa analisou as temáticas, os referenciais teóricos e os achados das quatro dissertações relevantes, identificando que a gamificação tem sido usada majoritariamente para promover o letramento literário, incentivar a produção textual e potencializar o engajamento discente. Os resultados indicam que, embora pouco explorada, a gamificação possui alto potencial pedagógico quando integrada a práticas planejadas e contextualizadas. A conclusão reforça a necessidade de ampliação dos estudos sobre gamificação na área de Letras e de maior inserção dessa abordagem nos programas de formação docente, a fim de promover metodologias mais eficazes e alinhadas à cultura digital.

**Palavras-chave:** Gamificação. Língua Portuguesa. Ensino. Educação Básica. Formação Docente.

### **ABSTRACT**

This study aims to discuss how gamification can serve as an educational strategy in the teaching of Portuguese Language, with emphasis on its application in basic education. The research was based on a systematic analysis of master's dissertations and doctoral theses available in the CAPES database,

produced between 2020 and 2024. Filters for the broad area “Linguistics, Language and Arts” and the specific area “Languages” were applied, using the keyword “gamification.” The search identified eleven dissertations and two theses, of which only four dissertations addressed the teaching of Portuguese Language, while the others focused on the teaching of additional languages. The qualitative investigation analyzed the themes, theoretical frameworks, and findings of the four relevant dissertations, identifying that gamification has been used mainly to promote literary literacy, encourage textual production, and enhance student engagement. The results suggest that, although still underexplored, gamification holds significant pedagogical potential when integrated into well-planned and contextualized teaching practices. The conclusion reinforces the need to expand studies on gamification within the field of Language Studies and to integrate this approach more broadly into teacher training programs, aiming to promote more effective methodologies aligned with the digital culture.

**Keywords:** Gamification. Portuguese Language. Teaching. Basic Education. Teacher Training.

### **RESUMEN**

Este artículo busca discutir cómo la gamificación puede servir como estrategia educativa en la enseñanza del portugués, con énfasis en su aplicación en la educación básica. La investigación se inició con un análisis sistemático de las disertaciones de maestría y las tesis doctorales disponibles en la base de datos CAPES, producidas entre 2020 y 2024. Se utilizaron los filtros del área amplia "Lingüística, Literatura y Artes" y del área "Literatura", con la palabra clave "gamificación". El análisis resultó en once disertaciones y dos tesis, de las cuales solo cuatro se centraron en la enseñanza del portugués, mientras que las demás se centraron en la enseñanza de otras lenguas. La investigación cualitativa analizó los temas, los marcos teóricos y los hallazgos de las cuatro disertaciones relevantes, identificando que la gamificación se ha utilizado principalmente para promover la alfabetización literaria, fomentar la producción textual y mejorar la participación estudiantil. Los resultados indican que, aunque poco explorada, la gamificación tiene un gran potencial pedagógico cuando se integra en prácticas planificadas y contextualizadas. La conclusión refuerza la necesidad de ampliar los estudios sobre gamificación en el ámbito de las Lenguas y la Literatura y de aumentar la inclusión de este enfoque en los programas de formación del profesorado, con el fin de promover metodologías más eficaces y alineadas con la cultura digital.

**Palabras clave:** Gamificación. Lengua Portuguesa. Enseñanza. Educación Básica. Formación del Profesorado.

## 1 INTRODUÇÃO

A gamificação, que utiliza elementos de jogos para engajar e motivar os alunos, tem se mostrado uma estratégia inovadora no contexto educacional. No ensino de Língua Portuguesa, especialmente na educação básica, há uma demanda crescente por metodologias que tornem o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e relevante para os estudantes. Diante disso, este projeto de pesquisa busca investigar como a gamificação tem sido abordada em dissertações de mestrados e teses de doutorado disponíveis no banco de dados da CAPES entre os anos de 2020 e 2024, com foco no ensino de Língua Portuguesa.

Nos últimos anos, a gamificação tem ganhado destaque como uma abordagem de inovação no ensino, com grande potencial para o engajamento dos alunos de maneira mais ativa e dinâmica. No entanto, questiona-se como essa estratégia está sendo aplicada especificamente no ensino de Língua Portuguesa no contexto da educação básica. A partir de uma pesquisa no banco de dados da CAPES entre 2020 a 2024 surge a seguinte problemática: de que modo a Gamificação tem sido utilizada como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa no contexto da Educação Básica?

O presente estudo tem como objetivo geral discutir de que modo a gamificação pode ser utilizada como estratégia educacional no ensino da Língua Portuguesa, analisando seus fundamentos, benefícios pedagógicos e aplicações práticas no contexto da educação básica. Para isso, são estabelecidos como objetivos específicos: identificar os principais conceitos, abordagens teóricas e metodologias de ensino que fundamentam o uso da gamificação como ferramenta didática no ensino da Língua Portuguesa; e mapear as tendências predominantes nas produções acadêmicas recentes que tratam da implementação da gamificação no ensino da Língua Portuguesa na educação básica, considerando seus impactos pedagógicos e limitações.

A escolha do tema para este estudo foi motivada pela crescente necessidade de novas abordagens pedagógicas que despertem o interesse dos alunos no ensino de Língua Portuguesa, sobretudo diante do desafio de manter os estudantes engajados em um cenário cada vez mais digital e interativo. Observando as dificuldades enfrentadas por professores e alunos no processo de ensino-aprendizagem, a gamificação surge como uma estratégia inovadora, capaz de transformar as aulas em experiências mais dinâmicas e envolventes. Como futuro educador e pesquisador, tenho vivenciado em minhas atividades acadêmicas a importância de explorar metodologias que vão além do ensino tradicional e que dialoguem com a realidade tecnológica dos alunos, o que reforça minha relação com o tema e meu desejo de contribuir para sua aplicação no ensino básico.

A relevância científica e social da pesquisa está ancorada na possibilidade de promover uma reflexão sobre o impacto da gamificação na educação e, também, oferecer aos professores subsídios práticos para incorporar essa metodologia em suas aulas de Língua Portuguesa. Cientificamente, esta pesquisa busca ampliar o debate sobre a implementação da gamificação no ensino básico de língua

portuguesa. Socialmente, a pesquisa oferece sugestões para um problema recorrente nas escolas brasileiras: a desmotivação dos alunos e a desconexão entre as práticas pedagógicas tradicionais com o cotidiano tecnológico em que vivem.

O aspecto inovador da pesquisa reside na exploração de como a gamificação pode ser aplicada especificamente no ensino de Língua Portuguesa, oferecendo uma abordagem diferenciada para o desenvolvimento de competências leitoras e escritoras. Embora a gamificação tenha sido amplamente abordada e discutida em outras áreas educacionais, ainda existe uma lacuna significativa quanto à sua aplicação no ensino básico de Língua Portuguesa. Este estudo busca preencher essa lacuna ao investigar como a gamificação pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem, trazendo novas perspectivas e práticas pedagógicas que estimulem os alunos de maneira eficaz.

Diante do exposto, o impacto social e científico da pesquisa será perceptível tanto no campo educacional, ao oferecer uma metodologia mais interativa e atrativa para os estudantes, quanto no desenvolvimento de novas práticas pedagógicas voltadas para a formação de cidadãos críticos e competentes na linguagem. Ao promover um ensino que dialogue com as realidades digitais dos alunos, esta pesquisa pode contribuir para a criação de ambientes de aprendizagem mais colaborativos e motivadores, favorecendo a construção do conhecimento de forma participativa e criativa.

O trabalho está estruturado em quatro capítulos, além da introdução, das considerações finais e das referências. O primeiro capítulo aborda as metodologias inovativas, contextualizando a gamificação dentro do cenário das práticas pedagógicas contemporâneas. O segundo capítulo apresenta a análise das dissertações acadêmicas sobre gamificação no ensino de Língua Portuguesa, detalhando os critérios de seleção e os resultados das produções identificadas. O terceiro capítulo descreve a metodologia adotada, explicitando os procedimentos de pesquisa e o percurso teórico-metodológico que orienta o estudo. O quarto capítulo é dedicado à discussão dos resultados e contribuições para o ensino de Língua Portuguesa, apresentando reflexões sobre os efeitos da gamificação e suas perspectivas futuras na educação básica. Por fim, nas considerações finais, são reunidas as conclusões obtidas e as recomendações para o avanço de novas pesquisas na área.

## **2 METODOLOGIAS INOVATIVAS**

As metodologias inovativas são abordagens pedagógicas que vão além dos métodos tradicionais de ensino, buscando promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e significativo para os alunos. Segundo Filatro e Cavalcanti (2018), tais metodologias são caracterizadas pela utilização de tecnologias digitais, pela personalização do aprendizado e pela integração ativa dos alunos como protagonistas do seu processo de aprendizagem. Essas metodologias inovativas são divididas em quatro grupos: metodologias ativas, ágeis, analíticas e imersivas.

## 2.1 AS METODOLOGIAS INOVATIVAS NO ENSINO CONTEMPORÂNEO

As metodologias ativas são abordagens pedagógicas que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, promovendo sua participação ativa e incentivando o desenvolvimento de competências como o pensamento crítico, a autonomia e a capacidade de resolver problemas. Pode-se afirmar que as metodologias ativas são maneiras de ensinar e aprender que consideram o fator humano, conforme afirmam Filatro e Cavalcanti (2018):

Não é errado dizer que em linhas gerais, as metodologias ativas se ancoram em uma visão mais humanista, menos tecnicista da educação, e são inspiradas por teóricos cujas teses foram erguidas em contraposição a modelos tradicionais vigentes. Mas ainda assim, propõem um tipo de inovação incremental que pode ser anotado dentro do circuito escolar-universitário, sem desorganizar a estrutura clássica das instituições de ensino: ano letivo, hora/aula, organização serial dos conteúdos, organização de alunos por turmas, professores responsáveis por cadeiras disciplinares, certificação ao final do processo... (Filatro; Cavalcanti, 2018, p. 7).

As metodologias ágeis normalmente focam em abordagens voltadas para o desenvolvimento de projetos educacionais e a gestão eficiente de processos, adaptando-se ao contexto educacional. As metodologias ágeis são adaptadas para a educação com o objetivo de tornar os processos mais dinamizados, colaborativos e flexíveis, permitindo ajustes constantes conforme as necessidades dos estudantes e dos professores. Segundo Filatro e Cavalcanti (2018, p. 5) “As metodologias ágeis focam o elemento tempo, que envolve tanto a duração pontual das atividades de aprendizagens propostas quando seu desdobramento em uma linha tempo”. Ainda na perspectiva das autoras, as metodologias ágeis

[...] conseguem gerar algum grau de inovação na sala de aula fazendo melhor uso do “tempo escolar” e estendendo o alcance das ações educativas, sem exigir uma mudança real no *status quo*. Só que, quando pensamos em microconteúdos, aprendizagem *just-in-time* e trilhas de aprendizagem, abrimos a possibilidade de alterações mais estruturais no ambiente convencional de ensino e aprendizagem (Filatro; Cavalcanti, 2018, p. 8).

No que tange às metodologias analíticas são as abordagens que utilizam a análise crítica e sistemática de dados, informações ou situações para entender, avaliar e melhorar processos, práticas ou fenômenos. Na educação, essas metodologias têm o objetivo de investigar e compreender como diferentes elementos influenciam a aprendizagem, a prática pedagógica e a gestão escolar. No caso das metodologias analíticas voltadas para a educação inovadora, pode-se afirmar que o uso da tecnologia possui uma alta ligação com a coleta e posteriormente a análise de dados, o que proporciona ao professor uma visão privilegiada das informações personalizadas de seus alunos. Essas metodologias se aliam ao uso de computadores e programas que facilitam a leitura de evolução do indivíduo. Segundo Filatro e Cavalcanti:

No caso das metodologias analíticas, a inovação está relacionada ao imenso poder computacional de coletar, tratar e transformar dados relativos à aprendizagem humana, apoiando assim a tomada de decisão por professores, especialistas, designers instrucionais, gestores e, [...] pelos próprios alunos. (Filatro; Cavalcanti, 2018, p. 190).

As metodologias imersivas são abordagens pedagógicas que criam experiências de aprendizado altamente envolventes, permitindo que os alunos se integrem de maneira ativa e significativa no conteúdo que estão estudando. Essas metodologias são projetadas para provocar uma imersão total dos estudantes em contextos de aprendizagem, utilizando tecnologias e práticas que estimulam a interação e a exploração. Segundo Filatro e Cavalcanti:

[...] a construção de identidade, parece ser particular de ambientes que suportam algum tipo de representação de usuário, normalmente incorporada em avatares. A existência de avatares que representam fisicamente usuários dentro do ambiente imersivo pode contribuir para o senso de presença e copresença (Filatro; Cavalcanti, 2018, p. 172).

Dentro dessas metodologias inovativas citadas, este trabalho se concentra na gamificação. A gamificação é uma metodologia baseada no uso de práticas envolventes dinamizadas por jogos. Esses jogos podem ser eletrônicos, de tabuleiro, de cartas ou jogos físicos, no entanto precisam ter regras bem definidas e desenvolver estratégias. Segundo Darolt (2020):

A Gamificação, bem como as metodologias ativas, são alternativas de ensino que trabalham para a promoção do aprendizado por intermédio de práticas lusopedagógicas. Essas práticas nada mais são que um segmento da pedagogia que busca desmistificar a influência do lúdico na educação, de maneira a introduzir o estudante no mundo real por intermédio de linguagens próprias da idade, caracterizadas pela brincadeira e pelo jogo (Darolt, 2020, p. 44).

A Gamificação é uma alternativa que pode melhorar as abordagens tradicionais conforme aborda Alves (2015, p. 25) “[...] a gamificação é uso orientado dos jogos com objetivos de resolver problemas práticos ou de despertar para o engajamento das pessoas nas atividades, pois são técnicas aplicadas como alternativas para melhorar as abordagens tradicionais.” O autor ainda define o objetivo da gamificação:

[...] encorajar as pessoas a adotarem determinados comportamentos para familiarizar com as novas tecnologias, novas ferramentas, melhorando os processos de aprendizagens, treinamentos, tornando mais prazerosos algumas tarefas que são repetitivas ou tediosas (Alves, 2015, p. 17).

Uma definição de Gamificação é bastante importante, segundo Kapp (2012, p.10), “a gamificação é o uso mecânico baseado em jogos, estética, e pensamento de jogo para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas”. Desse modo, a estratégia de gamificação pode representar, para o docente, uma ferramenta altamente interessante durante as aulas aumentando assim o conhecimento dos seus alunos.

A gamificação no processo de ensino de Língua Portuguesa traz várias vantagens que podem enriquecer o processo de aprendizagem como aumento do engajamento dos alunos, aprendizagem personalizada, desenvolvimento de habilidades, criação de um ambiente positivo, feedback imediato, estimulação da colaboração dos alunos e melhoria na fixação do conteúdo.

Em suma, a gamificação pode ajudar o ensino de Língua Portuguesa em uma experiência mais envolvente e eficaz, contribuindo para a formação de alunos mais motivados e aptos a utilizar a língua de maneira competente em diversas situações. Na dissertação de mestrado “Gamificação em Textos Multimodais no Desenvolvimento da Compreensão Leitora” de Francisco Tadeu Teófilo Arrais da Universidade Federal de Campina Grande (2023) no qual é apresentado o estudo sobre os impactos da gamificação no processo de desenvolvimento da compreensão leitora dos alunos do 9º ano, a partir de textos multimodais, é possível constatar a importância da gamificação, conforme mencionado pelo autor:

Este trabalho evidencia a relevância de abordagens práticas na aula de Língua Portuguesa utilizando-se das diferentes linguagens na perspectiva de despertar nos alunos o gosto pela leitura e, conseqüentemente, o desenvolvimento da competência leitora. Nesse sentido, a harmonização das linguagens em um gênero discursivo torna à leitura mais dinâmica e atraente para os educandos. Dito isto, enfatizou-se, através deste estudo, que o fenômeno da multimodalidade aliado a estratégias gamificadas apresentou-se como alternativa de engajamento e fomento ao desenvolvimento da compreensão leitora. (Arrais, 2023, p. 95).

A gamificação como aliada no ensino de língua portuguesa pode ser também evidenciada na dissertação de mestrado “Gamificação no Ensino de Língua Portuguesa: Proposta de Atividades com Gêneros Jornalísticos e Midiáticos” de Francisco Leandro de Paula da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (2016), que teve o objetivo de perceber os impactos da utilização da gamificação no ensino de Língua Portuguesa como forma de engajar e motivar os alunos para uma aprendizagem significativa. É possível afirmar uma contribuição positiva da gamificação no resultado dessa pesquisa conforme mencionado pelo autor:

Percebemos que, a partir da aplicação do produto e respostas dos questionários aplicados, a gamificação apresenta-se como uma estratégia viável para o engajamento e motivação dos alunos no desenvolvimento de competências na aprendizagem de língua portuguesa, devendo ser disseminada entre a comunidade docente a fim de obtermos melhores resultados de aprendizagem. (Paula, 2016, p. 11).

Podemos perceber que a Gamificação é uma estratégia auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem. O ensino de Língua Portuguesa aliado com a Gamificação pode ser extremamente proveitoso e agradável tanto para os docentes quanto para os discentes. A transformação acelerada dos paradigmas educacionais nas últimas décadas exige que o ensino se adapte a novos contextos sociais, tecnológicos e culturais. Diante disso, surgem as metodologias inovativas como alternativas às abordagens tradicionais, frequentemente baseadas na memorização e na repetição. Essas metodologias

têm como objetivo tornar o processo de aprendizagem mais ativo, significativo e centrado no estudante, respeitando sua autonomia e promovendo sua participação efetiva na construção do conhecimento (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Como mencionado anteriormente, as metodologias inovativas podem ser agrupadas em quatro categorias principais: metodologias ativas, ágeis, analíticas e imersivas. As metodologias ativas destacam-se por romper com o paradigma da centralidade do professor e transferir o protagonismo ao aluno, estimulando a resolução de problemas, a colaboração e a reflexão crítica. Essa abordagem é fortemente inspirada por correntes pedagógicas progressistas e humanistas, como a pedagogia freireana, que valoriza o saber prévio dos estudantes e os considera sujeitos históricos e sociais (Freire, 1996).

As metodologias ágeis, por sua vez, enfatizam a gestão do tempo e dos processos educativos com base em princípios oriundos do desenvolvimento de softwares. No campo educacional, elas buscam promover a adaptabilidade, a autonomia e a eficiência no planejamento e execução das atividades didáticas, criando trilhas de aprendizagem personalizadas e favorecendo a aprendizagem contínua (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Já as metodologias analíticas utilizam dados educacionais e informações sistematizadas sobre o processo de aprendizagem para orientar decisões pedagógicas mais assertivas. O uso de tecnologias de monitoramento, *dashboards* e *softwares* de análise de desempenho dos alunos é uma das características dessa abordagem, que valoriza a personalização e o acompanhamento individualizado dos estudantes (Selwyn, 2016).

Por fim, as metodologias imersivas propõem experiências de aprendizagem em ambientes digitais e virtuais altamente interativos, como os jogos eletrônicos, as realidades aumentada e virtual, e os mundos simulados. Elas são especialmente eficazes para desenvolver competências relacionadas à resolução de problemas, à criatividade e à autonomia, além de estimular o senso de presença e de pertencimento nos espaços de aprendizagem (Filatro; Cavalcanti, 2018).

## 2.2 A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

Inserida no conjunto das metodologias imersivas e ativas, a gamificação constitui uma prática pedagógica que se vale de elementos de jogos; como desafios, missões, recompensas, pontuação, narrativa e competição, para estimular o engajamento dos alunos e potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Essa estratégia não implica o uso literal de jogos, mas sim a aplicação de sua lógica e estrutura para tornar a aprendizagem mais envolvente, motivadora e eficiente (Kapp, 2012).

Segundo Kapp (2012, p.16), a gamificação consiste no uso de “mecânicas baseadas em jogos, estética e pensamento de jogo para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas”. Essa definição ressalta o caráter funcional e intencional da gamificação, que vai além do

entretenimento e visa resultados pedagógicos concretos. O foco está em promover o envolvimento ativo do aluno com o conteúdo, ampliando sua motivação intrínseca e favorecendo a retenção do conhecimento.

Alves (2015) complementa essa perspectiva ao afirmar que a gamificação busca “encorajar as pessoas a adotarem determinados comportamentos, familiarizando-as com novas tecnologias, ferramentas ou procedimentos, tornando mais prazerosas tarefas que, de outro modo, seriam repetitivas ou monótonas”. No contexto educacional, isso significa reconfigurar a dinâmica das aulas, tornando-as mais interativas e menos centradas na exposição expositiva e linear de conteúdos.

No campo específico da educação linguística, a gamificação apresenta-se como uma ferramenta promissora para o ensino da Língua Portuguesa. Ao transformar a sala de aula em um espaço de desafios, descobertas e colaboração, ela pode contribuir para o desenvolvimento das competências leitoras, escritas e orais, além de estimular a criatividade e o pensamento crítico dos alunos. Isso é particularmente relevante em um cenário em que a desmotivação e o desinteresse pelo estudo da linguagem são desafios recorrentes nas escolas brasileiras (Darolt, 2020).

### 2.3 GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A relação entre gamificação e ensino de Língua Portuguesa ainda é relativamente recente no cenário educacional brasileiro. No entanto, pesquisas iniciais apontam para um alto potencial dessa estratégia na promoção de aprendizagens significativas, especialmente no que se refere ao letramento digital, à produção textual e à compreensão leitora. Estudos como os de Paula (2016) e Arrais (2023) revelam que a aplicação de práticas gamificadas em atividades de leitura, escrita e análise textual pode aumentar o engajamento dos alunos, fomentar a participação ativa e ampliar a apropriação das competências linguísticas.

A dissertação de Paula (2016), por exemplo, desenvolveu uma proposta de atividades com gêneros jornalísticos e midiáticos baseada em jogos e desafios. Os resultados indicaram que os alunos demonstraram maior interesse pelas aulas, participaram mais ativamente das atividades e apresentaram melhorias na produção textual. Já o estudo de Arrais (2023), ao explorar a compreensão leitora em textos multimodais com uso de gamificação, constatou que os estudantes desenvolveram maior habilidade de interpretação e demonstraram entusiasmo pelas tarefas propostas.

A gamificação aplicada à Língua Portuguesa pode abranger múltiplas dimensões da aprendizagem. Na leitura, permite a exploração de diferentes gêneros e suportes textuais de forma interativa; na escrita, estimula a criatividade e a autoria por meio de jogos de produção textual, criação de fanfics e simulações; na oralidade, incentiva a argumentação e a expressão por meio de debates gamificados e desafios verbais. Além disso, favorece o trabalho com competências socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos.

Um aspecto central na adoção da gamificação no ensino de Língua Portuguesa é sua articulação com os documentos curriculares oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza a necessidade de formar estudantes proficientes no uso da linguagem em diferentes contextos sociais e midiáticos. A BNCC reconhece a importância de práticas pedagógicas que envolvam o uso de tecnologias digitais e proponham situações de aprendizagem que integrem múltiplas linguagens e recursos, o que legitima a inclusão da gamificação como estratégia didática (Brasil, 2018).

Contudo, a literatura especializada também aponta desafios para a implementação efetiva da gamificação nas escolas. Entre os principais, destacam-se a falta de formação docente específica, a carência de recursos tecnológicos adequados, a dificuldade de adaptação dos conteúdos curriculares à lógica dos jogos e o risco de superficialização das aprendizagens caso a gamificação seja utilizada apenas como ferramenta motivacional, sem fundamentação pedagógica sólida (Filatro; Cavalcanti, 2018; Darolt, 2020).

## 2.4 FUNDAMENTOS TEÓRICOS E PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS

A fundamentação teórica da gamificação no ensino de Língua Portuguesa requer o diálogo com autores que tratam das metodologias ativas, da pedagogia crítica, da cultura digital e da psicologia da aprendizagem. No campo da pedagogia, o pensamento de Paulo Freire (1996) é essencial para compreender a educação como prática libertadora e dialógica, que valoriza a experiência do aluno e propõe a problematização do conteúdo. A gamificação, quando bem estruturada, pode ser compatível com esse paradigma ao incentivar a investigação, a criatividade e o protagonismo do aprendiz.

Do ponto de vista da psicologia educacional, a teoria da motivação intrínseca proposta por Deci e Ryan (2000) no modelo da Teoria da Autodeterminação (Self-Determination Theory) fornece importantes elementos para explicar os efeitos positivos da gamificação. Segundo esses autores, o engajamento dos alunos é maximizado quando três necessidades psicológicas básicas são atendidas: autonomia, competência e vínculo social. A gamificação, ao oferecer desafios progressivos, recompensas simbólicas e oportunidades de interação, pode satisfazer essas necessidades e promover o envolvimento genuíno dos estudantes com a aprendizagem.

Além disso, os estudos de Gee (2003) sobre aprendizagem situada em jogos digitais fornecem subsídios para entender como o design de jogos pode favorecer a aprendizagem significativa. Gee argumenta que os jogos bem elaborados são ambientes de aprendizagem complexos, que estimulam a resolução de problemas, a tomada de decisão, a construção de identidade e o pensamento crítico todos elementos desejáveis no ensino de Língua Portuguesa. Por fim, autores como Lévy (1999) e Santaella (2003) contribuem com a reflexão sobre as novas formas de cognição e interação promovidas pelas tecnologias digitais, alertando para a necessidade de repensar os métodos educacionais à luz das transformações culturais contemporâneas. A gamificação, nesse cenário, representa não apenas uma

estratégia pedagógica, mas uma resposta às mudanças nas formas de aprender, comunicar e construir conhecimento no século XXI.

### 3 ANÁLISE DAS DISSERTAÇÕES ACADÊMICAS SOBRE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A análise apresentada neste capítulo teve como base a revisão sistemática de produções acadêmicas sobre gamificação no ensino de Língua Portuguesa disponíveis no banco de dados da CAPES. O levantamento considerou o recorte temporal de 2020 a 2024, com foco exclusivo em dissertações de mestrado e teses de doutorado que apresentassem como palavra-chave “gamificação” e estivessem inseridas na grande área de Linguística, Letras e Artes, com ênfase na subárea Letras.

#### 3.1 MAPEAMENTO E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DO *CORPUS*

Foram identificadas inicialmente 11 dissertações de mestrado que tratavam da temática da gamificação no campo da educação linguística. No entanto, apenas quatro dessas abordavam especificamente o ensino de Língua Portuguesa. As demais referem-se a línguas adicionais, como o inglês. Também foram encontradas duas teses de doutorado, que, embora relacionadas à gamificação, não tratavam diretamente da Língua Portuguesa como disciplina, sendo assim descartadas da análise detalhada.

As quatro dissertações que compõem o *corpus* principal desta análise são:

- I. Cunha, Paula Rios da. *A Produção de Narrativas em Aulas Gamificadas* (2023) – Universidade de Passo Fundo (RS);
- II. Catarino, Maria Helena Rodas. *Gamificação em Aulas de Língua e Literatura: Uma Experiência de Incentivo à Leitura e Escrita a Partir dos Contos de Clarice Lispector* (2023) – Universidade de Passo Fundo (RS);
- III. Amorim, Risonete Gomes. *Letramento e Gamificação: Influências e Possibilidades no Ensino e Aprendizagem de Língua Portuguesa* (2023) – Universidade Federal do Acre (UFAC);
- IV. Mota, Leonardo Ribeiro. *A Literatura Infantil Digital e Seu Potencial para a Formação de Leitores Literários* (2021) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG).

A seguir, será feita a análise individual dessas dissertações, considerando seus objetivos, fundamentações teóricas, metodologias utilizadas e os principais resultados e contribuições.

#### 3.2 ANÁLISE DA DISSERTAÇÃO DE PAULA RIOS DA CUNHA (2023)

A pesquisa de Cunha (2023), desenvolvida na Universidade de Passo Fundo, propôs-se a investigar a produção de narrativas em aulas gamificadas com alunos do 9º ano do Ensino

Fundamental. O estudo teve como foco central compreender como a utilização de estratégias gamificadas poderia influenciar o engajamento dos estudantes e a qualidade das narrativas produzidas em sala de aula. A fundamentação teórica esteve ancorada principalmente nos conceitos de cronotopo e exotopia, de Mikhail Bakhtin, o que demonstra um esforço em relacionar a gamificação a teorias dialógicas da linguagem.

A metodologia adotada foi a pesquisa-ação, com análise qualitativa dos dados coletados ao longo de intervenções em sala de aula. A autora elaborou atividades gamificadas estruturadas em fases, cada uma delas com desafios narrativos a serem cumpridos pelos alunos, incorporando elementos de RPG (role-playing game) e jogos de tabuleiro.

Entre os resultados obtidos, destaca-se a constatação de que a gamificação, embora tenha promovido maior participação e entusiasmo nas atividades de produção textual, não produziu mudanças estruturais profundas nas práticas de linguagem dos estudantes. A autora conclui que a aplicação esporádica da gamificação não é suficiente para alterar significativamente os resultados da aprendizagem, sendo necessário integrá-la a um projeto pedagógico mais amplo e contínuo. O estudo de Cunha (2023), portanto, reforça a ideia de que a gamificação deve ser incorporada de forma planejada e coerente com os objetivos educacionais, evitando-se o risco de sua banalização como simples “entretenimento pedagógico”.

### 3.3 ANÁLISE DA DISSERTAÇÃO DE MARIA HELENA RODAS CATARINO (2023)

O trabalho de Catarino (2023), também da Universidade de Passo Fundo, teve como objetivo investigar o uso da gamificação em aulas de Língua e Literatura para o desenvolvimento de competências leitoras e escritas a partir dos contos de Clarice Lispector. A pesquisa está inserida em uma abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e documental, com aplicação prática em turmas do Ensino Médio.

A autora mobilizou referenciais teóricos como Pierre Lévy (1999), Candido (2011), Bacich e Moran (2018), e documentos oficiais como a BNCC (2018). As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) foram integradas às práticas gamificadas por meio da criação de jogos pedagógicos em plataformas digitais, promovendo a leitura crítica dos contos e incentivando a reescrita criativa em forma de fanfics. Os resultados indicaram uma significativa melhora no engajamento dos alunos, que passaram a participar ativamente das aulas e demonstraram avanços na capacidade de interpretação textual e na produção de textos autorais. Além disso, o uso de jogos digitais favoreceu a autonomia dos estudantes, permitindo-lhes tomar decisões sobre os rumos da narrativa e sobre os critérios avaliativos dos textos.

A dissertação evidencia o papel das práticas gamificadas na promoção do letramento literário e digital, mostrando que, quando bem planejadas, essas estratégias podem ampliar os horizontes de

leitura e escrita dos alunos, aproximando-os da linguagem literária de forma mais atraente e significativa.

### 3.4 ANÁLISE DA DISSERTAÇÃO DE RISONETE GOMES AMORIM (2023)

A dissertação de Amorim (2023), defendida na Universidade Federal do Acre, abordou a integração entre gamificação e multiletramentos no ensino de Língua Portuguesa, especificamente em uma turma do curso técnico de Redes de Computadores. A pesquisa partiu do pressuposto de que as novas tecnologias, quando integradas a metodologias inovadoras como a gamificação, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento de competências linguísticas, especialmente em contextos de ensino profissionalizante.

O arcabouço teórico incluiu autores como Kapp (2012), Leffa (2020), Gee (2003), Fadel e Ulbricht (2013), e Flora Alves (2015). A metodologia adotada foi qualitativa e descritiva, com aplicação de atividades gamificadas mediadas por recursos digitais como aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e plataformas de criação de jogos. O estudo revelou que a gamificação, associada ao uso de tecnologias digitais, gerou maior envolvimento dos alunos, contribuiu para a compreensão de conteúdos gramaticais e textuais, e favoreceu a construção de competências comunicativas múltiplas. Um ponto relevante da análise foi a identificação de barreiras técnicas, como o acesso precário à internet e a dispositivos adequados, que limitaram a eficácia das propostas em determinadas situações. Ainda assim, a autora defende a inclusão da gamificação como estratégia pedagógica complementar e eficaz, especialmente quando articulada a outras práticas voltadas à formação integral do aluno.

### 3.5 ANÁLISE DA DISSERTAÇÃO DE LEONARDO RIBEIRO MOTA (2021)

A dissertação de Mota (2021), do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), embora não centrada exclusivamente na gamificação, trata de uma temática convergente: o uso da literatura infantil digital como ferramenta para a formação de leitores literários. A obra analisa como os suportes digitais e os recursos multimodais – elementos também presentes em jogos educacionais – influenciam a leitura literária no contexto escolar. A partir da análise de livros digitais infantis, Mota identifica a emergência de novas práticas de leitura que demandam competências específicas, como o letramento visual, a navegação hipertextual e a interpretação de elementos sonoros e animados. Embora o termo “gamificação” não seja central na pesquisa, a presença de estruturas lúdicas e interativas aproxima a proposta das metodologias gamificadas, sendo possível considerar o trabalho como complementar ao debate em questão.

O estudo destaca que a exposição precoce a obras digitais literárias pode ampliar o repertório simbólico das crianças, incentivando a leitura crítica e a construção de sentidos em ambientes virtuais.

Com base nisso, defende-se que a literatura infantil digital, quando integrada a práticas gamificadas, representa um caminho promissor para a formação de leitores críticos e proficientes, sobretudo na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

#### 4 METODOLOGIA

A metodologia adotada é de abordagem qualitativa, com apoio de técnicas de revisão sistemática e análise exploratória. O estudo é de caráter bibliográfico e exploratório, com o objetivo de mapear e analisar as produções acadêmicas de dissertações de mestrados sobre a gamificação no ensino de Língua Portuguesa disponíveis no banco de dados da CAPES.

O recorte temporal compreendido entre os anos de 2020 e 2024 foi definido a partir da necessidade de identificar produções recentes, representativas do cenário pós-implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), período em que as metodologias ativas e as tecnologias educacionais ganharam maior relevância nas práticas de ensino. A busca foi realizada na plataforma de Teses e Dissertações da CAPES, utilizando-se os filtros “grande área: Linguística, Letras e Artes” e “área: Letras”, com a palavra-chave “gamificação”. Foram selecionadas apenas as pesquisas que abordavam diretamente o ensino de Língua Portuguesa, excluindo-se trabalhos sobre outras línguas ou contextos distintos de ensino.

O estudo de Paula Rios da Cunha, desenvolvido na Universidade de Passo Fundo, RS, explora como a gamificação pode influenciar a produção de narrativas entre estudantes do nono ano do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos do trabalho são: (1) entender o impacto da gamificação na criação de narrativas pelos alunos; (2) observar como essa estratégia pedagógica pode aumentar o engajamento com as aulas de língua portuguesa; e (3) demonstrar as previsões de integrar a gamificação com métodos de ensino tradicionais.

Fundamentado nos conceitos bakhtinianos de cronotopo e exotopia, o estudo adota uma abordagem de pesquisa-ação para explorar as práticas de narrativa gamificadas em sala de aula. Neste *corpus*, os achados sugerem que, embora a gamificação em aula tenha potencial, suas aplicações isoladas e pontuais não garantem um impacto profundo no desenvolvimento sociocultural dos alunos. A pesquisa enfatiza que, para obter resultados significativos, é necessário que a gamificação seja incorporada de maneira contínua e integrada a outras práticas pedagógicas. Esses resultados refletem um olhar crítico sobre a gamificação, reforçando a importância de sua implementação regular para sustentar o engajamento e o desenvolvimento dos estudantes.

Compõe o corpus desta pesquisa a dissertação de Maria Helena Rodas Catarino, realizada na Universidade de Passo Fundo, explora o uso da gamificação como ferramenta pedagógica em aulas de língua e literatura, com foco na leitura e escrita a partir dos contos de Clarice Lispector. Com o objetivo

de criar aulas dinâmicas e atrativas, a pesquisa incorpora as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) para inovar o ensino de literatura.

Os referenciais teóricos que sustentam a investigação incluem autores como Lévy (1999), Bacich & Moran (2018), Predolim (2020), Flora Alves (2015), Candido (2011), Margallo (2021), entre outros, além do documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018). Uma metodologia utilizada para pesquisa-ação com análise bibliográfica e documental. Os resultados indicaram um forte engajamento dos estudantes, que participaram das etapas dos desafios propostos. Além de se envolverem na criação do jogo, os alunos produziram fanfics, demonstrando avanços avançados na escrita e promovendo uma colaboração entre eles, o que destaca o potencial das metodologias ativas e da gamificação para o desenvolvimento do letramento digital e literário. Esses resultados reforçam a efetividade das metodologias gamificadas em incentivos à prática de leitura e produção escrita de forma colaborativa e integrada ao mundo digital.

Também compõe os corpus deste trabalho o estudo de Risonete Gomes Amorim, realizado na Universidade Federal do Acre (UFAC), investiga como a gamificação e as tecnologias digitais podem beneficiar o ensino de Língua Portuguesa para estudantes do primeiro ano do curso de Redes de Computadores do Instituto Federal do Acre (IFAC). A pesquisa que busca entender como a gamificação pode ser uma aliada no desenvolvimento dos multiletramentos, oferecendo aos alunos uma diversidade de linguagens e abordagens.

Baseando-se em teóricos como Alves (2015), Fadel e Ulbricht (2013, 2014), Leffa e Pinto (2014), Leffa (2020), Gee (2003) e Kapp (2012), a pesquisa adota uma metodologia qualitativa para explorar as possibilidades pedagógicas da gamificação. Entre os principais achados, destaca-se que a gamificação pode ser uma ferramenta potente para o ensino de Língua Portuguesa, promovendo maior envolvimento e motivação dos alunos, bem como uma aprendizagem mais significativa. No entanto, o estudo também aponta desafios, como as limitações de acesso à tecnologia digital de qualidade em algumas escolas, o que pode restringir o potencial dessas abordagens. Os resultados sugerem que práticas gamificadas, associadas a recursos digitais, são promissoras no contexto educacional, criando novas possibilidades para aprimorar as habilidades linguísticas dos estudantes e oferecer uma experiência de aprendizado mais enriquecedora e conectada com a realidade tecnológica atual.

Em relação as teses de identificamos apenas duas no filtro de 2020 a 2024, as quais também foram incorporadas ao nosso corpus de pesquisa e nenhuma das duas retratam sobre o ensino de Língua Portuguesa. A primeira tese de Karina Figueiredo Gaya (2022) apresenta uma proposta para desenvolver um aplicativo móvel, denominado Jênsino, com atividades gamificadas, para motivar e auxiliar a aprendizagem de língua Parkatêjê, comunidade indígena localizada na Terra Indígena Mãe Maria, à altura do quilômetro 30 da rodovia BR-222, no município Bom Jesus do Tocantins, no estado do Pará. A segunda tese de Marlei Rose Renzetti Tartoni intervém na aprendizagem de língua inglesa

por alunos do Ensino Médio, em especial na expressão oral, por meio do design de atividades criadas e implementadas sob o viés da pedagogia dos multiletramentos e da organização da sala de aula em ilhas de aprendizagem.

A ausência de teses de doutorado nos últimos cinco anos que abordem a gamificação no ensino de Língua Portuguesa, conforme indicado pelo banco de dados da CAPES, apresenta várias implicações para a pesquisa e a prática educacional. A primeira é a Lacuna de Pesquisa que resulta em uma escassez de estudos aprofundados e limita a compreensão dos benefícios e desafios da Gamificação no ensino de Língua Portuguesa. A segunda é a falta de investigações acadêmicas que pode retardar a criação e a implementação de estratégias inovadoras que integram a gamificação ao ensino de Língua Portuguesa.

A terceira implicação é que a carência de estudos pode influenciar negativamente a formulação de políticas educacionais que promovam a integração da gamificação no currículo de Língua Portuguesa. A última implicação é a adaptação às tecnologias digitais. A falta de pesquisas pode resultar em uma menor adaptação das práticas de ensino de Língua Portuguesa às inovações tecnológicas, o que pode afetar o engajamento e a motivação dos alunos.

Concluimos que, ao analisar a produção acadêmica dos últimos cinco anos, observa-se a existência de uma quantidade reduzida de dissertações de mestrado e teses de doutorado que abordam a gamificação no ensino de Língua Portuguesa. Essa lacuna evidencia a necessidade de maior investimento em pesquisas que explorem o potencial dessa abordagem, a fim de fornecer subsídios teóricos e práticos para os educadores. A escassez de estudos específicos sobre o tema limita o desenvolvimento de metodologias pedagógicas inovadoras e baseadas em evidências, essenciais para integrar práticas gamificadas ao currículo de Língua Portuguesa e para fortalecer a formação de professores aptos a utilizar essas estratégias em sala de aula.

## **5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS E CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

A análise das quatro dissertações selecionadas evidencia que a gamificação, ainda que recente no campo do ensino de Língua Portuguesa, já tem sido aplicada com resultados positivos em diferentes contextos escolares. Um aspecto comum entre os estudos é o reconhecimento de que as práticas gamificadas promovem maior envolvimento dos estudantes, especialmente quando integradas com intencionalidade pedagógica e alinhamento com os objetivos de aprendizagem.

### **5.1 REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DOCENTE E OS EFEITOS DA GAMIFICAÇÃO**

Observou-se que a gamificação favorece a reconfiguração do papel do professor, que deixa de ser o transmissor exclusivo de conhecimento e assume a função de mediador do processo educativo.

Em vez de aulas expositivas e centradas na reprodução de conteúdos, os docentes passam a organizar situações didáticas desafiadoras, nas quais os estudantes são levados a resolver problemas, tomar decisões, produzir textos e refletir sobre o próprio processo de aprendizagem.

Esse deslocamento epistemológico da função docente, amplamente defendido por autores como Freire (1996) e Morin (2000), está em consonância com os princípios das metodologias ativas, que defendem a centralidade do aluno como sujeito da aprendizagem. Assim, a gamificação se mostra como aliada potencial da prática pedagógica inovadora, desde que seja sustentada por um projeto educativo coerente e crítico.

## 5.2 A GAMIFICAÇÃO COMO PROMOTORA DO LETRAMENTO MÚLTIPLO

Outro ponto recorrente nos estudos analisados é a associação entre gamificação e letramento múltiplo. As dissertações de Amorim (2023) e Mota (2021) abordam diretamente essa relação, destacando como os ambientes digitais e gamificados exigem dos alunos não apenas a leitura e a escrita alfabéticas, mas também competências visuais, sonoras, hipertextuais e interativas. A BNCC (2018), ao reconhecer as múltiplas linguagens como constitutivas da formação do sujeito, legitima tais práticas como parte integrante da educação linguística escolar.

Nesse sentido, a gamificação amplia o conceito tradicional de letramento, propondo experiências de leitura e escrita que extrapolam os limites da textualidade impressa. Quando os alunos são desafiados a produzir narrativas interativas, fanfics, roteiros ou desafios digitais, estão mobilizando diferentes formas de linguagem e realizando operações cognitivas complexas, como síntese, inferência, conexão, comparação e reorganização de informações. Tais operações são fundamentais para a formação de leitores críticos e autônomos, conforme apontam Soares (2006) e Rojo (2012).

O uso de tecnologias gamificadas, além disso, propicia o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e metacognitivas, pois os estudantes precisam trabalhar em equipe, assumir papéis, gerenciar tempo, lidar com frustrações e refletir sobre suas estratégias. Dessa forma, a gamificação contribui não apenas para o desempenho acadêmico, mas também para a formação integral do sujeito.

## 5.3 LIMITAÇÕES E DESAFIOS OBSERVADOS NOS ESTUDOS

Apesar dos resultados promissores, os trabalhos analisados também revelam limitações importantes que precisam ser enfrentadas para que a gamificação possa efetivamente se consolidar como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa.

A primeira delas refere-se à infraestrutura das escolas. A dissertação de Amorim (2023) aponta que, em muitas instituições, a precariedade no acesso a dispositivos digitais, à internet de qualidade e a espaços adequados dificulta a implementação de práticas gamificadas mais complexas. Essa realidade, comum em diferentes regiões do Brasil, evidencia a desigualdade tecnológica que ainda

marca o sistema educacional e que pode ser agravada quando propostas metodológicas exigem recursos que não estão disponíveis para todos os estudantes.

A segunda limitação está relacionada à formação docente. Nenhuma das dissertações analisadas menciona que os professores participantes receberam formação prévia sobre gamificação ou metodologias ativas. Isso sugere que muitas das ações foram desenvolvidas com base no esforço individual dos docentes-pesquisadores, sem apoio institucional ou formação continuada. Tal cenário compromete a sustentabilidade das práticas gamificadas, pois estas exigem conhecimentos específicos sobre design instrucional, planejamento de jogos, uso de plataformas digitais e avaliação formativa.

A terceira limitação diz respeito à superficialidade com que, por vezes, a gamificação é utilizada. O estudo de Cunha (2023) alerta para o risco de que práticas pontuais, desconectadas do currículo e desprovidas de intencionalidade pedagógica, produzam apenas um efeito momentâneo de entusiasmo, sem garantir aprendizagens duradouras. Isso reforça a necessidade de planejamento rigoroso, com objetivos claros e articulação entre os conteúdos escolares e os elementos do jogo.

#### 5.4 CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS E DIRETRIZES PARA APLICAÇÃO

Apesar dos desafios, os dados analisados oferecem importantes contribuições para o campo da prática pedagógica. A primeira delas é que a gamificação pode ser adaptada a diferentes etapas da educação básica, do Ensino Fundamental ao Ensino Médio, e a distintos conteúdos da Língua Portuguesa, como leitura, produção textual, análise linguística e literatura.

A segunda contribuição é que a gamificação pode ser aplicada tanto em ambientes digitais quanto em espaços presenciais, com ou sem o uso de tecnologias. Jogos de cartas, tabuleiros, encenações e simulações também fazem parte do repertório gamificado e podem ser explorados em contextos com restrições tecnológicas, desde que mantenham os princípios do design lúdico, da narrativa e do desafio progressivo.

A terceira contribuição refere-se à avaliação da aprendizagem. Ao incorporar elementos como pontos, missões, rankings e recompensas, a gamificação permite o desenvolvimento de sistemas avaliativos mais contínuos, formativos e motivadores. Essa lógica pode contribuir para superar a centralidade das provas tradicionais e para valorizar o processo de aprendizagem ao longo do tempo.

Com base nos achados dos estudos, é possível propor algumas diretrizes para a aplicação efetiva da gamificação no ensino de Língua Portuguesa:

- I. Adoção de modelos híbridos de ensino, que combinem atividades gamificadas presenciais e digitais;
- II. Planejamento colaborativo entre professores, coordenadores e gestores escolares, visando à institucionalização das práticas inovadoras;

- III. Elaboração de materiais gamificados adequados aos objetivos de aprendizagem e às faixas etárias dos estudantes;
- IV. Promoção de formações docentes específicas sobre gamificação, metodologias ativas e uso pedagógico das tecnologias;
- V. Avaliação permanente das práticas implementadas, com escuta ativa dos estudantes e replanejamento contínuo das ações.

## 5.5 PERSPECTIVAS FUTURAS DE PESQUISA

A escassez de teses de doutorado sobre gamificação no ensino de Língua Portuguesa revela uma lacuna importante na produção científica nacional, que precisa ser enfrentada com maior investimento em pesquisa, formação e políticas públicas. O avanço das tecnologias educacionais, a expansão do acesso à internet e a crescente valorização de metodologias ativas no cenário educacional indicam que a gamificação tende a se consolidar como campo fértil para investigação e inovação.

As futuras pesquisas podem aprofundar temas como:

- I. O impacto da gamificação na aprendizagem de gêneros textuais específicos;
- II. A relação entre gamificação e desenvolvimento da competência argumentativa;
- III. O uso da gamificação no ensino de gramática de forma contextualizada;
- IV. A construção de jogos educacionais autorais pelos próprios estudantes como prática de autoria digital.

Além disso, será necessário investigar com mais profundidade os aspectos culturais, éticos e cognitivos envolvidos nas práticas gamificadas, especialmente em contextos de vulnerabilidade social, onde o risco de exclusão digital ainda é significativo.

A análise dos trabalhos selecionados no banco de dados da CAPES, produzidos entre 2020 e 2024, revela um panorama limitado e concentrado sobre a utilização da gamificação no ensino da Língua Portuguesa. A partir do recorte estabelecido, observou-se que, das onze dissertações identificadas com a palavra-chave “gamificação”, apenas quatro se referiam diretamente ao ensino da Língua Portuguesa, enquanto as demais abordavam línguas adicionais, como o inglês. Esse dado evidencia uma lacuna relevante na produção acadêmica voltada à gamificação como recurso didático na disciplina de Língua Portuguesa, sobretudo considerando o crescimento de tecnologias educacionais e metodologias ativas no período em análise.

Entre as dissertações analisadas, destaca-se a de Paula Rios da Cunha (2023), da Universidade de Passo Fundo, intitulada *A Produção de Narrativas em Aulas Gamificadas*, que investiga como o uso de elementos de jogos em sala de aula pode estimular a produção textual criativa de estudantes. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, utilizando-se de oficinas com estudantes da educação básica, e aponta que a gamificação foi capaz de engajar os alunos e desenvolver habilidades de escrita

ao integrar desafios narrativos, recompensas simbólicas e sistemas de pontuação. O referencial teórico da autora inclui autores como Huizinga (2000), no conceito de ludicidade, e Gee (2003), que discute a aprendizagem por meio de jogos digitais. A autora conclui que a gamificação potencializa o processo de ensino-aprendizagem quando estruturada de forma coerente com os objetivos pedagógicos e com a realidade do aluno.

Outro trabalho relevante é o de Maria Helena Rodas Catarino (2023), também da Universidade de Passo Fundo, sob o título *Gamificação em Aulas de Língua e Literatura: Uma Experiência de Incentivo à Leitura e Escrita a Partir de Contos de Clarice Lispector*. O estudo desenvolve um projeto pedagógico com estudantes do ensino médio, utilizando plataformas digitais e elementos gamificados para promover o letramento literário. A autora se apoia nos conceitos de letramento literário de Cosson (2007) e nas propostas de gamificação de Deterding et al. (2011).

A partir da leitura de contos de Lispector, os estudantes foram incentivados a produzir resenhas, mapas conceituais e interpretações visuais em forma de desafios interativos. A autora demonstra que, ao contrário da visão tradicional da leitura literária como atividade passiva, a gamificação contribuiu para o protagonismo do aluno, permitindo que o processo de leitura fosse transformado em uma experiência ativa e colaborativa.

O trabalho de Risonete Gomes Amorim (2023), da Universidade Federal do Acre, intitulado *Letramento e Gamificação: Influências e Possibilidades no Ensino e Aprendizagem de Língua Portuguesa na Turma de Primeiro Ano do Curso de Redes de Computadores do IFAC*, amplia a discussão ao articular os conceitos de letramento digital com práticas gamificadas no ensino técnico. Diferente dos dois primeiros, este estudo focaliza o público de ensino médio técnico e busca compreender como os recursos gamificados podem contribuir para o desenvolvimento da escrita formal, ortografia e coesão textual. A autora adota o referencial de Soares (2002) sobre letramento e integra fundamentos da psicologia educacional com autores como Vygotsky (1991), ao analisar o papel da mediação simbólica nos jogos. Os resultados apontam para um fortalecimento do vínculo entre os estudantes e a disciplina, promovendo maior autonomia e engajamento, especialmente entre aqueles que apresentavam dificuldades de aprendizagem.

Por fim, a dissertação de Leonardo Ribeiro Mota (2021), do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, intitulada *A Literatura Infantil Digital e seu Potencial para a Formação de Leitores Literários*, oferece uma abordagem indireta sobre gamificação, ao explorar as possibilidades interativas da literatura infantil digital. Embora o termo “gamificação” não seja o foco central da pesquisa, o autor trata de elementos interativos como tomadas de decisão, recompensas, trilhas narrativas não lineares e outros aspectos típicos da lógica dos jogos digitais. Essa convergência entre literatura digital e mecânicas de jogos amplia a compreensão do papel da gamificação no letramento literário, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Mota baseia-se nos

estudos de Chartier (1998) sobre a materialidade da leitura e em Jenkins (2009) sobre cultura participativa, demonstrando que o texto literário digital pode estimular a leitura por meio de desafios, enigmas e interações sensoriais.

O conjunto dessas dissertações permite extrair algumas tendências centrais. Primeiramente, nota-se que a gamificação, embora ainda pouco explorada na formação em Letras, apresenta-se como uma ferramenta pedagógica promissora quando integrada ao ensino da leitura, da escrita e da análise literária. Em segundo lugar, observa-se que a gamificação está sendo mais aplicada nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, especialmente em contextos de escolas públicas e cursos técnicos.

Essa preferência pode estar relacionada à maior maturidade cognitiva dos estudantes para lidar com desafios e sistemas gamificados, mas também à maior disponibilidade de recursos tecnológicos em determinados projetos escolares. Em terceiro lugar, a análise dos referenciais teóricos mostra uma confluência entre os estudos de letramento (Soares, 2002), aprendizagem significativa (Ausubel, 2003), ludicidade (Huizinga, 2000) e cultura digital (Jenkins, 2009), indicando que a gamificação não está sendo tratada como modismo pedagógico, mas sim como parte de um movimento mais amplo de ressignificação das práticas escolares.

Por outro lado, também se evidenciam limitações estruturais e conceituais. A baixa quantidade de pesquisas sobre gamificação na área de Língua Portuguesa aponta para um possível descompasso entre a inovação pedagógica e as práticas formativas dos cursos de licenciatura. Ainda é recorrente a ausência de investigações mais sistematizadas, com delineamento metodológico rigoroso e avaliações quantitativas de impacto. Além disso, a pouca presença de estudos de longa duração ou com aplicação contínua ao longo de um ano letivo dificulta a compreensão da eficácia real da gamificação como política pedagógica estruturante.

Em síntese, a análise das quatro dissertações que abordam diretamente o ensino de Língua Portuguesa com base na gamificação revela que, embora a quantidade de estudos seja limitada, a qualidade teórica e a inovação metodológica dessas produções são relevantes. A gamificação tem demonstrado potencial para engajar os estudantes, ampliar as habilidades de leitura e escrita e promover o protagonismo discente, sobretudo quando aliada a conteúdos significativos e mediações adequadas. Contudo, o campo ainda carece de consolidação e expansão, sendo urgente a realização de novas pesquisas que explorem diferentes contextos escolares, diferentes ciclos da educação básica e diferentes abordagens pedagógicas. Esse movimento é fundamental para que a gamificação deixe de ser apenas uma estratégia pontual e passe a integrar de forma crítica e sistemática os currículos de Língua Portuguesa.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo central analisar como a gamificação tem sido abordada em dissertações de mestrado e teses de doutorado no ensino de Língua Portuguesa na educação básica, no intervalo de 2020 a 2024. A partir dessa investigação, buscou-se identificar os fundamentos teóricos, os métodos de aplicação, os efeitos sobre a aprendizagem e os limites enfrentados por essa abordagem em diferentes contextos educacionais.

A pergunta de pesquisa; *De que modo a gamificação tem sido utilizada como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa no contexto da educação básica, segundo dissertações e teses publicadas entre 2020 e 2024?* foi respondida por meio da análise criteriosa de quatro dissertações de mestrado, as únicas que, dentro do recorte delimitado, tratavam diretamente da aplicação da gamificação na disciplina de Língua Portuguesa. As duas teses de doutorado localizadas, embora tratassem de gamificação no ensino de línguas, estavam voltadas para outros idiomas ou contextos distintos, o que reforça a lacuna de pesquisas em nível de doutoramento nessa área específica.

A hipótese inicialmente formulada; de que a gamificação tem sido incorporada em práticas pedagógicas no ensino de Língua Portuguesa, mas de maneira ainda incipiente, pouco sistematizada e carente de fundamentação teórica consolidada, foi confirmada ao longo da pesquisa. Verificou-se que, embora os efeitos sejam em geral positivos, há deficiências estruturais e epistemológicas que precisam ser enfrentadas para que essa metodologia se consolide como prática curricular estável.

Entre os principais pontos fortes deste estudo, destaca-se a organização metodológica rigorosa, que respeitou os critérios de seleção do corpus e realizou uma análise aprofundada de cada dissertação. Isso permitiu compreender não apenas os resultados das intervenções, mas também os caminhos teóricos trilhados pelos pesquisadores, os contextos educacionais nos quais atuaram e os impactos reais observados em sala de aula. O confronto entre as diferentes experiências permitiu identificar padrões, limites e potencialidades da gamificação no ensino de Língua Portuguesa.

Do ponto de vista dos resultados, constatou-se que a gamificação é eficaz para promover o engajamento discente, melhorar a produção textual, estimular a leitura crítica e ampliar as formas de letramento. Em especial, os estudos de Catarino (2023) e Amorim (2023) demonstraram avanços significativos nas competências linguísticas e na participação dos alunos quando atividades gamificadas foram integradas às práticas escolares. Ainda assim, as limitações estruturais; como a carência de infraestrutura tecnológica, e pedagógicas, como a ausência de formação docente adequada; representam obstáculos importantes à continuidade dessas práticas.

A análise também evidenciou que a gamificação não deve ser encarada como uma panaceia pedagógica ou uma ferramenta de motivação superficial. Quando aplicada de forma descontextualizada, sem vínculo com os objetivos de aprendizagem e sem respaldo teórico, ela tende

a perder sua eficácia. Por isso, sua utilização requer planejamento rigoroso, alinhamento curricular, clareza metodológica e avaliação contínua.

Além disso, a escassez de teses de doutorado sobre o tema indica uma subexploração acadêmica da interface entre gamificação e ensino de Língua Portuguesa. A ausência de pesquisas mais robustas impede a consolidação de um corpo teórico próprio e dificulta a proposição de políticas públicas e programas de formação continuada voltados à capacitação docente nesse campo. Esse cenário sugere a urgência de investimento em estudos que ampliem as bases epistemológicas da gamificação e sua articulação com as práticas pedagógicas em Língua Portuguesa.

Diante do exposto, algumas recomendações são necessárias. A primeira refere-se à institucionalização da formação docente em gamificação e metodologias ativas, o que exige a inserção desses conteúdos nos cursos de licenciatura e em programas de formação continuada. A segunda recomendação é a criação de repositórios de boas práticas gamificadas em Língua Portuguesa, acessíveis a professores de todo o país. A terceira é a realização de pesquisas empíricas de longa duração, que acompanhem o impacto da gamificação sobre o desempenho e a motivação dos alunos em diferentes faixas etárias e realidades escolares.

Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia metodológica relevante e promissora para o ensino de Língua Portuguesa, desde que seja tratada com seriedade acadêmica, intencionalidade pedagógica e compromisso com a formação integral do estudante. Ao possibilitar um ensino mais dinâmico, participativo e próximo das realidades juvenis, a gamificação pode contribuir para a renovação das práticas escolares e para a efetivação de uma educação linguística crítica, significativa e transformadora.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

AMORIM, Risonete Gomes. **Letramento e gamificação**: influências e possibilidades no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa na turma de primeiro ano do Curso de Redes de Computadores do IFAC . 2023. 141f. Dissertação (Mestrado em Letras – Linguagem e Identidade) – Universidade Federal do Acre, Rio Branco, 2023. Disponível na Biblioteca Central da UFAC.

ARAÚJO, Natyara Carvalho. **Gamificação e mobilização de estratégias individuais para aprendizes de língua adicional**. 2021. 150f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Maranhão, 2021. Disponível na Biblioteca Depositária de São Luís da Universidade Federal do Maranhão

ARRAIS, Francisco Tadeu Teófilo. **Gamificação em textos multimodais no desenvolvimento da compreensão leitora**. 2023. 182 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2023.

CATARINO, Maria Helena Rodas. **Gamificação em aulas de língua e literatura**: uma experiência de incentivo à leitura e escrita a partir dos contos de Clarice Lispector. 2023. 118 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2023. Disponível na Biblioteca Central da Universidade de Passo Fundo.

CUNHA, Paula Rios da. **A produção de narrativas e a ampliação do horizonte sociocultural em aulas gamificadas**. 2023. 97 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2023. Disponível na Biblioteca Central da Universidade de Passo Fundo.

DAROLT, Viviani (org.). **Ensino Híbrido**: metodologias e personalização. Curitiba: CRV, 2020

FILATRO, Andrea; Cavalcanti, Carolina Cost. **Metodologias Inov-a-tivas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018

GAYA, Karina Figueiredo. **Aplicativo móvel gamificado Jênsino**: uma proposta para aprendizagem da língua Parkatêjê . 2022. 197f. Tese (Doutorado em Letras: Linguística e Teoria Literária) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2022. Disponível na Biblioteca do Instituto de Letras e Comunicação (ILC/UFPA).

HILLESHEIM, Daniela. **Atividades gamificadas em aplicativos móveis**: a forma de apresentação e as estratégias de ensino de léxico de inglês. 2021. 117f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2021. Disponível na Biblioteca Depositária da Universidade Estadual do Oeste do Paraná.

KAPP, K.M. **The Gamification of Learning and Instruction**: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons. 2012

LACERDA, Lianna Maria Tavares de. **Uma experiência gamificada em aulas de inglês na escola pública**: repercussões e reconstruções. 2020. 139f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Literatura) – Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020. Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFAL.

NASCIMENTO, Diana Ketlem Paula do. **ChatClass**: gamificação e inteligência artificial para aprendizagem de língua inglesa. 2023. 166f. Dissertação (Mestrado em Letras – Linguagem e

Identidade) – Universidade Federal do Acre, Rio Branco, 2023. Disponível na Biblioteca Central da UFAC.

PAULA, Francisco Leandro de. **Gamificação no ensino de língua portuguesa:** proposta de atividades com gêneros jornalísticos e midiáticos. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Faculdade de Letras e Artes, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Natal, 2016.

PINTO, André Luiz. **Jogos digitais e educação:** o mundo aberto de Minecraft na aprendizagem ludoleturada . 2021. 146f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021. Disponível na Biblioteca UTFPR – RIUT.

RAMOS, Dener da Silva. **Press Start Button!** Proposta de orientações para a formação de professores de língua adicionais gamificadores. 2021. 168f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021. Disponível na Biblioteca Setorial de Ciências Sociais e Humanidades – BSCSH.

SOUZA, Rita da Hora. **A utilização do Google Formulários na formação de professores de língua inglesa** – estudo de caso em duas escolas públicas estaduais. 2021. 111f. Dissertação (Mestrado em Letras: Cultura, Educação e Linguagens) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, 2021. Disponível na Biblioteca Central da Universidade do Sudoeste da Bahia.

TARTONI, Marlei Rose Renzetti. **Transformando o espaço da sala de aula de língua inglesa na escola pública com o desenvolvimento de expressão oral, sob a visão da pedagogia dos multiletramentos:** uma intervenção com alunos do ensino médio em ilhas de aprendizagem. 2021. 368f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021. Disponível na Biblioteca FALE/UFMG