



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia**  
**Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa**

**MARLÍ RODRIGUES PAIXÃO**

**GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE AS  
POTENCIALIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO ENSINO  
MÉDIO**

**AFRÂNIO-PE**

**2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

P149g

Paixão, Marlí Rodrigues

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA:: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE AS POTENCIALIDADES  
PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO ENSINO MÉDIO / Marlí Rodrigues Paixão. - 2023.  
16 f.

Orientadora: Paloma Pereira Borba .  
Inclui referências e anexo(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,  
Licenciatura em Letras, Recife, 2023.

1. Gamificação. 2. Leitura. 3. Metodologias Ativas. 4. Ensino Médio. I. , Paloma Pereira Borba, orient. II.  
Título

CDD 410

---

**GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE AS  
POTENCIALIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO ENSINO  
MÉDIO**

**MARLÍ RODRIGUES PAIXÃO**

Trabalho apresentado à Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para a conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa da Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia.

**Orientador(a):** Prof.(a) Dr.(a) Paloma Pereira Borba Pedrosa

Afrânio-PE

2023



## ATA DE DEFESA PÚBLICA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – 2023.2

Aos vinte e oito dias do mês de setembro do ano de dois mil e vinte e três, às 10h, na Plataforma *Google Meet*, link <https://meet.google.com/waj-vyvp-fon>, instalou-se a banca examinadora do Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado: Gamificação em sala de aula: Relato de Experiência sobre as Potencialidades para o Desenvolvimento da Leitura no Ensino Médio, do(a) discente Marlí Rodrigues Paixão do Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa- EAD da Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE/UAEADTec. A banca examinadora foi composta pelos(as) professores(as) Paloma Pereira Borba Pedrosa(orientador/a), Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré (membro examinador) e Suzana Ferreira Paulino Domingos (membro examinador). Como síntese dos trabalhos, a Banca emitiu o seguinte parecer: tendo cumprido as exigências do curso de graduação em Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa- EAD da UFRPE/UAEADTec, a pesquisa apresentou pertinência teórica e metodológica, bem como consolidação dos resultados em sintonia com os objetivos propostos, considerando-se o(a) discente aprovado(a) com nota final 9,0. Eu, Paloma Pereira Borba Pedrosa, lavrei a presente ata que segue assinada pelos membros abaixo.

Recife, 28 de setembro de 2023.

**Paloma Pereira Borba Pedrosa**  
Presidente da Banca - orientador(a)

**Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré**  
Membro Examinador

**Suzana Ferreira Paulino Domingos**  
Membro Examinador

**Marlí Rodrigues Paixão**  
Discente

# **GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE AS POTENCIALIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA NO ENSINO MÉDIO**

**Marlí Rodrigues Paixão**

Licenciatura em Letras UAEADTec/UFRPE  
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE  
marlirodrigues1996@gmail.com

**Profa. Dra. Paloma Pereira Borba Pedrosa (orientadora)**

Licenciatura em Letras UAEADTec/UFRPE  
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE  
paloma.borba@ufrpe.br

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como propositiva relatar experiência com gamificação, associada ao processo de engajamento e desenvolvimento da leitura, evidenciando os resultados alcançados e discutindo sobre uma abordagem qualitativa das potencialidades pedagógicas dessa metodologia ativa. Segundo a ótica de Rodrigues et al (2022) e Aguiar (2021) na perspectiva da gamificação, o uso de games torna os conteúdos mais atrativos, gerando interesse e aprendizagem. Neste intuito, este estudo buscou investigar as potencialidades da gamificação no desenvolvimento da leitura, em uma das turmas do 2º ano do Ensino Médio, na Escola Estadual Antônio Cavalcanti Filho, na cidade de Afrânio-PE. Mediante o desenvolvimento das atividades previstas, foi perceptível o envolvimento dos alunos, assim como foi possível reconhecer que os jogos despertam um instinto competitivo e de aprendizagem, levando os alunos a exibirem suas habilidades leitoras. Concluímos, ao fim do estudo em questão, que o uso de novas metodologias para o ensino de leitura na Educação Básica pode ser uma estratégia eficiente para a formação de leitores engajados e autônomos.

**Palavras-chave:** Gamificação; Leitura; Metodologias Ativas; Ensino Médio.

## 1.Introdução

O presente estudo delineou-se a partir de vivências voltadas para o desenvolvimento da metodologia ativa gamificação em uma turma do 2º ano do Ensino Médio, na Escola Estadual Antônio Cavalcanti Filho, no município de Afrânio-PE, em agosto de 2023 durante o Estágio Supervisionado Obrigatório IV. A turma apresentava dificuldades na leitura, na oralidade e na análise linguística.

As metodologias ativas são consideradas estratégias de ensino e aprendizagem que utilizam da experimentação e experiência dos alunos como recursos para incentivar e motivar os estudantes a atuarem com protagonismo, autonomia e participação na solução de problemas, no intuito de desenvolver a aprendizagem e habilidades diversas; além disso, tornam a educação emancipadora, tendo em vista a possibilidade de uma maior motivação nesse processo. Como defende Moran (2018, p.41) “Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida”.

Dentre as metodologias ativas, a gamificação foi selecionada como objeto deste estudo a fim de que pudéssemos entender de que modo, a partir da aplicação dessa estratégia, poderíamos tornar o ensino de leitura mais criativo e inovador, como também promover o engajamento estudantil. O termo gamificação deriva da palavra *gamification*, que foi criada pelo programador e game designer Nick Pelling em 2002, e ganhou popularidade em 2010, após Jane McGonigal realizar uma palestra sobre seu livro “A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo”.

Partindo do pressuposto de que a gamificação pode contribuir no ensino da Leitura, desenvolvendo habilidades por meio do divertimento e engajamento, ajudando na assimilação de novas informações e conceitos. Como Huizinga (2000) afirma, a partir do momento em que o jogo desperta uma necessidade urgente, desenvolvido pelo simples prazer que lhe é provocado, permite uma transformação com base em uma necessidade; sendo assim, o presente relato tratará da

aplicabilidade do jogo Fato ou Fake como estratégia de ensino na proposta de potencializar a prática e o desenvolvimento leitor.

No sentido da inserção de uma sociedade que convive com o digital, e a priori os jovens que constantemente estão imersos na cultura digital; realizando atividades multifacetadas como bater papo com os amigos, acessando aplicativos para fins diversos, ouvindo música de maneira simultânea; é preferível cada vez mais que a educação também não permaneça presa ao ensino tradicional, ainda se enfatiza a repetição e a memorização, assim como não deve estar completamente alheia à norma padrão da Língua e suas nomenclaturas. Isto posto, a BNCC (2018) destaca que “ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes” (BRASIL, 2018, p. 61).

Ao aproximar os alunos de uma atividade que envolva uma certa familiaridade com o mundo digital, ao qual estão habituados, como é o caso dos jogos eletrônicos, memes e outros gêneros midiáticos, paralelamente ao desenvolvimento de habilidades de leitura, pode-se oportunizar um envolvimento com a compreensão da linguagem, despertando nestes a possibilidade de desenvolver competências como a argumentação, o pensamento crítico, a ampliação do repertório, fluência entre tantas outras, ao mesmo tempo em que mantém o aspecto do jogo como a ideia da obtenção de uma recompensa. Para que isto ocorra, faz-se necessário um planejamento com a intenção de promover atividades, com a abordagem da gamificação, que possam contribuir para o processo de desenvolvimento da competência leitora.

Nessa conjuntura, o uso da gamificação como metodologia ativa justifica-se em função da propositura dos estudantes vivenciarem novas potencialidades no que se refere à leitura de forma leve e com um sentido plausível, para que assim possam tornar-se autônomos no seu processo de aprendizagem e reconhecer a importância da interação e do engajamento diante de todo esse desenvolvimento.

Ao tratar do foco de Linguagens e suas tecnologias no Ensino Médio, a BNCC (2018, p. 484) pontua que “a área tem a responsabilidade de propiciar oportunidades para a consolidação e a ampliação das habilidades de uso e de reflexão sobre as linguagens”.

Nesse contexto, a leitura, que é um dos quatro tipos de prática de linguagem estabelecidos na Base Nacional Comum Curricular, juntamente com a análise

linguística, produção de textos e oralidade, é responsável pela sistematização do que foi aprendido desde a alfabetização às reflexões sobre o sistema de escrita. Quanto a isso, a BNCC pontua:

O Eixo Leitura compreende as práticas de linguagem que decorrem da interação ativa do leitor/ouvinte/espectador com os textos escritos, orais e multissemióticos e de sua interpretação, sendo exemplos as leituras para: fruição estética de textos e obras literárias; pesquisa e embasamento de trabalhos escolares e acadêmicos; realização de procedimentos; conhecimento, discussão e debate sobre temas sociais relevantes; sustentar a reivindicação de algo no contexto de atuação da vida pública; ter mais conhecimento que permita o desenvolvimento de projetos pessoais, dentre outras possibilidades. (BRASIL, 2018, p. 71).

Busca-se viabilizar um processo de ensino-aprendizagem contextualizado na perspectiva sociointeracionista da língua, por meio dos eixos da leitura e da produção textual, em que o aluno não é levado a apenas aprender sobre as regras normativas como algo único e em excelência; evidenciando-se, assim, que o ensino da língua deve ter por objetivo promover o letramento, a criticidade, a compreensão nas diferentes estratégias multimodais nas interações comunicativas. Dessa forma, o ensino da Leitura associado às metodologias ativas, como é o caso da gamificação, pode viabilizar aos indivíduos o desenvolvimento de várias práticas de linguagem, seja em textos orais, escritos ou multimodais. Outrossim, a leitura propõe uma reflexão sobre a língua e seus usos no ensino, nos fenômenos gramaticais, textuais e discursivos.

Ao tratar da gamificação, Rodrigues (2002) ressalta que esta “[...] é uma atividade cognitiva ligada ao engajamento, empenho e a participação ativa em exercício proposto por meio de tarefas, desafios e metas a serem alcançadas”. E ainda, segundo Leffa (2014), há duas razões dentre outras para a utilização de jogos (games) no ambiente escolar: a potencialidade que o jogo pode apresentar como recurso de aprendizagem e a contribuição que pode trazer para a motivação do aluno. Para Aguiar (2021), apesar de algumas barreiras, sejam estas tecnológicas ou profissionais, os jogos quando são aplicados de forma correta e com um objetivo específico, apresentam resultados satisfatórios em relação aos conteúdos explanados nos livros didáticos.

Assim, no objetivo de investigar as potencialidades da gamificação no ensino de Leitura no Ensino Médio, buscou-se analisar estratégias que podem tornar sua

aprendizagem prazerosa, dinâmica, interativa, efetiva e significativa, tal qual compreender a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem. Destarte, observou-se como as habilidades do eixo de leitura vivenciadas/demonstradas pelos alunos durante a realização da gamificação seriam potencialidades nesse percurso.

## **2. Contextualização dos percursos metodológicos**

O espaço escolhido para a aplicação da metodologia gamificação nas aulas de Língua Portuguesa foi a Escola Estadual Antônio Cavalcanti Filho, localizada na Avenida Francisco Rodrigues, s/n no Centro da cidade de Afrânio-PE, na qual o público alvo foi uma das classes do 2º ano do Ensino Médio do horário vespertino em agosto de 2023. A seleção desta deve-se ao fato do estágio supervisionado já ter sido realizado nessa turma, sendo assim, já havia uma interação entre a pesquisadora (estagiária), professor titular da disciplina (Língua Portuguesa) e os alunos.

Para embasar esse estudo, foi utilizada uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa com ênfase em uma prática aplicada, no intuito de uma melhor observação para os objetivos propostos inicialmente para este estudo.

A metodologia gamificação consistiu em envolver os alunos para que pudessem reconhecer que é possível estudar, se divertir e aprender ao mesmo tempo. Para isso, a turma do 2º ano, que é composta por alunos entre os 16 aos 18 anos, foi dividida em duas equipes e as regras da atividade gamificada, “Fato ou Fake” foram explicadas. De início, eles deveriam observar, por meio de exibição de slides em um telão, uma notícia que foi divulgada nacionalmente. Era esperado, com essa proposta, que os alunos fizessem uso de suas habilidades leitoras, podendo fazer uso de seu conhecimento prévio, realizar inferências, entre outras aptidões, como propõe a BNCC (2018), ao propor que nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Médio sejam ampliadas as vivências com experiências que sejam significativas envolvendo diferentes mídias com práticas de linguagem.

Assim sendo, sequencialmente, cada equipe tinha a oportunidade de discutir entre seus membros focando na construção da notícia para que tivessem a oportunidade de julgar se sua comunicação era um fato ou uma notícia falsa, uma prática apoiada, mais uma vez, nas orientações da BNCC (2018, p. 489) sobre a importância dos jovens “explorarem as possibilidades expressivas das diversas

linguagens, possam realizar reflexões que envolvam o exercício de análise de elementos discursivos, composicionais e formais de enunciados nas diferentes semioses”

Para isto, foi orientado que escrevessem possíveis apontamentos em uma ficha<sup>1</sup> preparada previamente pela pesquisadora sobre a construção da notícia por meio dos signos apresentados como as imagens, elaboração de hipóteses sobre a mensagem transmitida, ponto de vista sobre o que realmente possa ter acontecido diante da notícia; e concomitantemente aos apontamentos os estudantes eram provocados à interação através da apresentação oral das observações. Simultâneo aos acertos, cada equipe iria pontuando e, no final, um prêmio simbólico foi dividido entre toda a turma como reconhecimento pela cooperação, colaboração e aprendizado. Abaixo, observa-se imagens da metodologia desenvolvida:

**Figura 1 – Desenvolvimento da gamificação**



Fonte: Autora (2023)

A sequência das figuras acima apresenta a dinamicidade da gamificação aplicada: na imagem “A” foi explicado para toda a turma sobre como seria desenvolvida a atividade gamificada; na imagem “B” a organização da sala em duas equipes; na imagem “C” a exibição das notícias em slide para que cada grupo pudesse discutir. Na imagem “D” demonstra momentos em que os alunos eram provocados a exibirem suas observações a respeito das notícias; já na imagem “E” é exibido o momento em que a notícia era revelada por completo, evidenciando o fato ou a *fake News*.

<sup>1</sup> A ficha encontra-se no final do trabalho, como anexo.

Figura 2 – Amostra dos slides exibidos

**Madrinha aparece no casamento da irmã fantasiada de tiranossauro nos EUA**  
Ela afirmou que noiva e convidados encararam bem a brincadeira.

**FATO** **FAKE**

**G** **H**

**Gato é 'preso' suspeito de furto nos EUA**  
Familia chamou polícia da Flórida por suspeitar de tentativa de roubo, mas era apenas um felino perdido.

**FATO** **FAKE**

**I** **J**

Uma madrinha apareceu no casamento de sua irmã fantasiada de dinossauro, no estado americano de Nebraska, e uma foto dela no traje viralizou.  
Christina Meador disse à imprensa local que, quando sua irmã pediu que ela fosse sua madrinha, disse que ela poderia escolher seu traje - e ela levou isso ao pé da letra, ao vestir uma fantasia inflável de tiranossauro.  
Ela postou a foto e disse que não se arrependeu. Também afirmou que a noiva e os convidados não se importaram com a brincadeira.  
A fantasia foi dada como presente à noiva.

Fonte: <https://g1.globo.com/planeta-bizarro/noticia/2019/09/04/madrinha-aparece-no-casamento-da-irma-fantasiada-de-tiranossauro-nos-eua.ghtml>

Policiais foram atender a um chamado por furto no estado americano da Flórida e acabaram "preendendo" o suspeito: um gato.  
O "crime" ocorreu no condado de Collier. Quatro policiais foram atender a um chamado na noite de domingo (19) em uma casa. Barulhos levaram os moradores a achar que um furto estava em andamento.  
Ao chegar, os policiais descobriram que o suspeito era um gatinho.  
Ele foi levado a um abrigo, onde a identificação por microchip revelou que se tratava de Bones, um gato de estimação que tinha fugido. O gato foi devolvido ao dono.

Fonte: <https://g1.globo.com/planeta-bizarro/noticia/2019/09/04/madrinha-aparece-no-casamento-da-irma-fantasiada-de-tiranossauro-nos-eua.ghtml>

Fonte: Autora (2023)

Ademais, as imagens “G”, “F”, “I e J” são fragmentos do slide em PowerPoint exibido na sala, o primeiro para análise da notícia e o segundo como representação da resposta correta, após as discussões nas equipes para a conclusão da metodologia.

O eixo da leitura pode ser contemplado por meio das competências apresentadas pela BNCC e mediante estas alcançar variadas habilidades, como os resultados a serem explanados no próximo tópico.

### 3. Resultados e discussões

No que corresponde à compreensão das práticas de leitura, esta representa uma das dificuldades de uma grande parte dos alunos, o que no Ensino Médio é bastante preocupante, uma vez que é essencial para o processo construtivo da compreensão e produção textual discursiva. Dentre as competências específicas, as habilidades e o campo de atuação social determinados pela BNCC para o eixo de Língua Portuguesa no Ensino Médio que tratam das práticas de leitura, escuta, produção de textos e análise linguística, podemos destacar as que foram desenvolvidas com a metodologia da gamificação desenvolvida:

(EM13LP01) Relacionar o texto, tanto na produção como na recepção, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor previsto, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.).

(EM13LP02) Estabelecer relações entre as partes do texto, tanto na produção como na recepção, considerando a construção composicional e o estilo do gênero, usando/reconhecendo adequadamente elementos e recursos coesivos diversos que contribuam para a coerência, a continuidade do texto e sua progressão temática, e organizando informações, tendo em vista as condições de produção e as relações lógico-discursivas envolvidas (causa/efeito ou consequência; tese/argumentos; problema/solução; definição/exemplos etc.).

(EM13LP06) Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.

(EM13LP09) Fazer curadoria de informações, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.

(EM13LP12) Analisar efeitos de sentido decorrentes de escolhas e formatação das imagens (enquadramento, ângulo/vetor, cor, brilho, contraste) e de sua sequenciação (disposição e transição, movimentos de câmera, remix), das performances (movimentos do corpo, gestos, ocupação do espaço cênico), dos elementos sonoros (entonação, trilha sonora, sampleamento etc.) e das relações desses elementos com o verbal, levando em conta esses efeitos nas produções de imagens e vídeos, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de apreciação.

(EM13LP27) Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.

(EM13LP38) Usar procedimentos de checagem de fatos noticiados e fotos publicadas (verificar/avaliar veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, formatação; comparar diferentes fontes; consultar ferramentas e sites checadores etc.), de forma a combater a proliferação de notícias falsas (fake news).

(EM13LP39) Analisar o fenômeno da pós-verdade – discutindo as condições e os mecanismos de disseminação de fake news e também exemplos, causas e consequências desse fenômeno e da prevalência de crenças e opiniões sobre fatos –, de forma a adotar atitude crítica em relação ao fenômeno e desenvolver uma postura flexível que permita rever crenças e opiniões quando fatos apurados as contradisserem (BRASIL, 2018, p. 497-516).

Durante a realização do jogo, pode-se observar a empolgação, cooperação e colaboração dos alunos em estarem em uma aula de Língua Portuguesa onde poderiam aprender brincando. Na verdade, o objetivo estava implicitamente em poder perceber a potencialidade que os alunos tinham em aplicar suas práticas de leitura, fator esse essencial para que pudessem pontuar em consonância ao desenvolvimento da gamificação. Alves (2021, p. 52) afirma que “a gamificação no ensino de leitura permite que professores e alunos trabalhem de forma integrada e compartilhem experiências.

A disputa entre as equipes tornou-se bem acirrada. Quanto mais o adversário identificava pontos a serem questionados para um possível fato ou fake, mais detalhistas eles pareciam, ressaltando hipóteses sobre a construção e meios de divulgação utilizados para os tipos de mensagem. A argumentação entre as equipes e o mediador da atividade foram o ponto alto desta metodologia.

A gamificação, que antes parecia ser apenas uma motivação para uma aula diferente, tornou-se um momento em que até o professor titular pode perceber a potencialidade que a turma tem em apresentar o que realmente aprendeu com estratégias de leitura.

Enquanto ministrante e intermediadora da gamificação, senti que poderia ter observado mais potencialidades de outros jogos, caso pudessem ter sido inseridos em um tempo específico. Como a gamificação foi aplicada em apenas três aulas cedidas pelo professor titular, não se pode aprofundar ainda mais nas potencialidades que os jogos podem trazer para o ensino de leitura.

A ficha de observação <sup>2</sup>distribuída às equipes pode estimular o conhecimento prévio dos alunos, pois poderiam apontar observações a respeito das notícias que foram veiculadas, para que assim, em um senso comum, decidissem pela resposta.

### Quadro 1 – Ficha de observação

| NOTÍCIA                                                                                           | FATO OU FAKE | OBSERVAÇÕES |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------|
| Humanos conseguem nadar nas artérias do coração de uma baleia azul.                               |              |             |
| A vacina contra a Covid-19 tem chip líquido e inteligência artificial para controle populacional. |              |             |
| DNA de humanos é 50% idêntico ao da banana                                                        |              |             |
| Gato é 'preso' suspeito de furto nos EUA                                                          |              |             |
| Madrinha aparece no casamento da irmã fantasiada de tiranossauro nos EUA                          |              |             |
| Bebê é flagrado cantando antes mesmo de aprender a falar.                                         |              |             |

Fonte: Autora (2023)

Em relação à participação e cooperação com o aprendizado foram ofertadas, de forma simbólica, guloseimas para toda a turma e mediante o desenvolvimento

<sup>2</sup> As fichas de observação preenchidas pelas equipes A e B encontram-se no final do trabalho, como anexo.

percebeu-se de forma prazerosa o envolvimento da turma, juntamente com o acompanhamento do professor titular.

Azevedo (2022, p.21), ao tratar da utilização dos jogos na participação das atividades propostas, enfatiza que:

A gamificação de conteúdo altera parte ou todo o conteúdo de uma aula, curso ou disciplina a fim de proporcionar uma interação mais qualificada entre os estudantes e a construção de novas aprendizagens, por isso as estratégias variam significativamente.

Por conseguinte, a utilização dessa metodologia ativa deve ser planejada tendo a promoção da aprendizagem como escopo, como também os discentes devem reconhecer que é possível brincar, ensinar e aprender em um único momento, que o jogo não é simplesmente uma atividade passatempo.

Para isso, é imprescindível que todo o processo seja organizado diante das necessidades de aprendizagem da turma e que os estudantes, por sua vez, entendam a inter-relação entre o conteúdo e o jogo. Que a metodologia seja planejada, levando em consideração os conhecimentos e experiências leitoras.

A gamificação proposta buscou estimular as competências e as habilidades de leitura, instigou o protagonismo durante o desenvolvimento da elaboração do discurso, incentivou a leitura e o reconhecimento de gêneros (BRASIL, 2018).

A mediação da gamificação aconteceu de forma satisfatória e pode-se analisar que é possível, sim, ensinar e aprender habilidades leitoras e outras especificidades que compõem a Língua Portuguesa. O cenário digital atual abre portas para que possamos unir alunos, professores e escola em um caminho tecnológico e ao mesmo tempo pedagógico, no objetivo da ressignificação da aprendizagem.

Para Lorenzoni (2020, p. 01), a gamificação “na educação, tem um grande potencial, pois ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver a criatividade e autonomia”. Dito isto, é possível buscar formas pertinentes e criativas para o ensino da Leitura e da Língua Portuguesa como num todo.

Ressalto, ainda, que a gamificação é uma metodologia viável, motivadora e estimulante para todas as modalidades de ensino, todavia é válido salientar que assim como as outras metodologias ativas, a gamificação também é eficaz a partir do momento em que o que se é planejado é relevante para quem aprende. Dito isto, os

professores devem considerar os objetivos a serem alcançados, em especial aqui, tratando-se da leitura com textos que sejam significativos para a turma.

#### **4. Considerações Finais**

Que esta vivência, de suma importância, permita, através desse relato, contribuir com novas experiências metodológicas, que outras atividades de gamificação possam ser inseridas e engajadas no intuito de ressaltar e desenvolver a aprendizagem dos alunos, e a priori no ensino de Língua Portuguesa, uma vez que, de forma equivocada, muitos acreditam que os jogos são excepcionalmente do mundo das exatas.

Cotidianamente sabemos que existem barreiras em algumas escolas que inviabilizam a realização de alguns jogos, sejam estes modernos ou não; contudo, para que atividades como a gamificação aconteça nas escolas, basta que professores comprometidos ressignifiquem suas práticas e conseqüentemente estejam dispostos a melhorarem a aprendizagem dos alunos e se disponham a favor de uma aprendizagem lúdica.

É essencial que os professores busquem metodologias que possam contribuir com as especificidades de seus alunos, que permitam aprofundar e aprimorar seus conhecimentos, apresentando-lhes um estudo e aprendizagem significativa.

Para isso, as habilidades e as competências a serem alcançadas devem ser bem planejadas; nenhuma metodologia ativa e em especial a gamificação alcança seu objetivo sem planejamento e mediação. É preciso envolver o aluno no seu próprio processo de aprendizagem e nem sempre isso é fácil, pois em cada turma há um sujeito que apresenta uma necessidade específica. Evidencia-se ainda que nem todas as habilidades de leitura são possíveis de serem desenvolvidas por uma proposta gamificada, é necessário um planejamento pedagógico e análise do que possa ser realizável.

Isto posto, para cada proposta de gamificação a ser desenvolvida, seja para o ensino de leitura ou não, sendo que são completamente viáveis, deve-se levar em conta o objetivo, a comunicação, a condução e a mediação, para que desse modo a motivação, a reciprocidade e o engajamento permitam de forma mais satisfatória, em

um processo de interações, um maior desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

## Referências

AGUIAR, A. S.; VALIANTE, L. F. O uso da gamificação como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino aprendizagem de discentes do Ensino Médio. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 18, 18 de maio de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/18/o-uso-da-gamificacao-como-ferramenta-didatico-pedagogica-no-processo-de-ensino-aprendizagem-de-discentes-do-ensino-medio>. Acesso em 03 de set. de 2023

ALVES, C. C. **A gamificação no ensino de leitura: desafios e contribuições**. Dissertação de mestrado profissional. Universidade Estadual de Montes Claros. Montes Claros – MG, 114p. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.posgraduacao.unimontes.br/uploads/sites/14/2021/08/DISSERTACAO\\_FINAL\\_CHRISTIANE\\_C\\_ALVES-1.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.posgraduacao.unimontes.br/uploads/sites/14/2021/08/DISSERTACAO_FINAL_CHRISTIANE_C_ALVES-1.pdf). Acesso em: 21 set. 2023.

AZEVEDO, I. C. M. et al. **Gamificação e jogos nas práticas de leitura e análise linguística** / organização Isabel Cristina Michelan de Azevedo ... [et al.]. - 1. ed. - São Paulo: Pá de Palavra, 2022.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit) e.pdf. Acesso em: 04 de set. de 2023

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LEFFA, V. J. **Gamificação adaptativa para o ensino de línguas**. In: Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1-12. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao\\_Adaptativa\\_Leffa.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf). Acesso em 31 de ago. de 2023.

MORAN, J; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora – uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod\\_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf). Acesso em: 19 set. 2023

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

RODRIGUES, K.L.; PINTO, S.B. C.; GOMES, A. C. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa**. p. 1-33. Vitória – ES, 2022.

Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/1648/TCC\_Gamifica%C3%A7%C3%A3o\_Ensino\_Aprendizagem\_L%C3%ADngua\_Portuguesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 01 de set. de 2023.

RODRIGUES, L.P; MORAIS, M. E.G. **Análise linguística na aula de Língua Portuguesa**: caminhos possíveis. Encontros de Vista, p.86-100, 2021.

## Anexos

### Anexo 1 – Ficha de observação entre as equipes

| NOTÍCIA                                                                                           | FATO OU FAKE | OBSERVAÇÕES |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------|
| Humanos conseguem nadar nas artérias do coração de uma baleia azul.                               |              |             |
| A vacina contra a Covid-19 tem chip líquido e inteligência artificial para controle populacional. |              |             |
| DNA de humanos é 50% idêntico ao da banana                                                        |              |             |
| Gato é 'preso' suspeito de furto nos EUA                                                          |              |             |
| Madrinha aparece no casamento da irmã fantasiada de tiranossauro nos EUA                          |              |             |
| Bebê é flagrado cantando antes mesmo de aprender a falar.                                         |              |             |

Autora (2023)

### Anexo 2 – Ficha de observação preenchida pela equipe A

| NOTÍCIA                                                                                           | FATO OU FAKE | OBSERVAÇÕES                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Humanos conseguem nadar nas artérias do coração de uma baleia azul.                               | Fake         | <i>"Isso é uma mentira, professora!!" Não tem lógica uma pessoa nadar nas artérias do coração."</i>                                              |
| A vacina contra a Covid-19 tem chip líquido e inteligência artificial para controle populacional. | Fake         | <i>"Apesar de estamos num mundo bem avançado tecnologicamente não chega a isso. E outra coisa a vacina é transparente e não há nenhum chip."</i> |
| DNA de humanos é 50% idêntico ao da banana                                                        | Fake         | <i>"Isso não tem lógica. Um absurdo."</i>                                                                                                        |
| Gato é 'preso' suspeito de furto nos EUA                                                          | Fato         | <i>"Fato, porque isso quer dizer que ele foi capitulado pelos policiais querendo entrar em alguma casa."</i>                                     |
| Madrinha aparece no casamento da irmã fantasiada de tiranossauro nos EUA                          | Fake         | <i>"A madrinha não iria fazer isso, logo, no dia do casamento. E ainda com uma fantasia feia de um bicho."</i>                                   |

|                                                           |      |                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Bebê é flagrado cantando antes mesmo de aprender a falar. | Fake | <i>“Como pode um bebê cantar se nem sabe falar. Sem dúvida é uma fake News.”</i> |
|-----------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------|

*Autora (2023)*

### Anexo 3 – Ficha de observação preenchida pela equipe B

| <b>NOTÍCIA</b>                                                                                    | <b>FATO OU FAKE</b> | <b>OBSERVAÇÕES</b>                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Humanos conseguem nadar nas artérias do coração de uma baleia azul.                               | Fake.               | <i>“Isso só se for nos filmes ou no mundo imaginário. O ser humano é quase do tamanho de uma baleia como vai nadar nas artérias do coração de uma baleia.”</i> |
| A vacina contra a Covid-19 tem chip líquido e inteligência artificial para controle populacional. | Fake                | <i>“Não tem como caber um chip numa seringa. Isso é uma fake News para as pessoas não tomarem a vacina”</i>                                                    |
| DNA de humanos é 50% idêntico ao da banana                                                        | Fake                | <i>“É uma notícia mentirosa. Não tem lógica, o ser humano possui DNA igual a uma fruta.”</i>                                                                   |
| Gato é ‘preso’ suspeito de furto nos EUA                                                          | Fake                | <i>“Isso é uma fake News, pois não tem como polícias prender gato por furto.”</i>                                                                              |
| Madrinha aparece no casamento da irmã fantasiada de tiranossauro nos EUA                          | Fato                | <i>“Não podemos dúvida da criatividade humana, apesar de ser estranho. Achamos que ela quis fazer uma surpresa para a irmã.”</i>                               |
| Bebê é flagrado cantando antes mesmo de aprender a falar.                                         | Fake                | <i>“ Não tem como cantar se antes não aprender a falar. É processo biológico e natural.”</i>                                                                   |

*Autora (2023)*