

## GUIA DE ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: PROPOSTAS COM MODELAGENS GAMIFICADAS, PLATAFORMAS VIRTUAIS E APLICATIVOS DIGITAIS

PEDAGOGICAL GUIDANCE GUIDE FOR TEACHING PORTUGUESE IN BASIC EDUCATION: PROPOSALS WITH GAMIFIED MODELS, VIRTUAL PLATFORMS AND DIGITAL APPLICATIONS

GUÍA DE ORIENTACIÓN PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL PORTUGUÉS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA: PROPUESTAS CON MODELOS GAMIFICADOS, PLATAFORMAS VIRTUALES Y APLICACIONES DIGITALES

Adriana Lúcia Oliveira Ramos <sup>1</sup>  
Renata Ferreira Rios <sup>2</sup>  
Geam Karlo-Gomes <sup>3</sup>

**Manuscrito recebido em:** 11 de maio de 2022.

**Aprovado em:** 10 de junho de 2022.

**Publicado em:** 11 de julho de 2022.

### Resumo

O presente trabalho apresenta um guia de orientação pedagógica para o ensino da Língua Portuguesa a partir de soluções gamificadas, plataformas virtuais e aplicativos digitais. Tal documento está vinculado à pesquisa desenvolvida no curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu de Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares (PPGFPPI) da Universidade de Pernambuco (UPE) Campus Petrolina. O objetivo é contribuir com a formação pedagógica dos docentes no que tange às metodologias ativas, que neste material se compõe de jogos digitais e de estratégias de gamificação. Este produto educacional se configura como um *E-book* construído a partir das necessidades apresentadas por professores de Língua Portuguesa no lócus de nossa pesquisa, como forma de sugerir o uso de jogos e suas estratégias em processos de aprendizagem mais engajados e significativos. Destaca-se que essas propostas não devem ser seguidas à risca pelos professores, mas precisam ser avaliadas a partir de suas necessidades didáticas.

**Palavras-chave:** Jogos digitais; Gamificação; Língua Portuguesa.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares e graduada em Letras pela Universidade de Pernambuco. Professora na Rede na Municipal de Petrolina. Integrante do grupo de pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário, Linguagens e Culturas.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7193-3017> Contato: [adrianalramos@hotmail.com](mailto:adrianalramos@hotmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Goiás. Professora no Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS Rede Nacional) da Universidade de Pernambuco. Lidera o Grupo de Estudo e Pesquisa em Ensino de Língua.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4160-6140> Contato: [renata.rios@upe.br](mailto:renata.rios@upe.br)

<sup>3</sup> Doutor em Literatura e Interculturalidade pela Universidade Estadual da Paraíba. Professor no no Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS Rede Nacional) e no Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares da Universidade de Pernambuco. Líder do grupo de pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário, Linguagens e Culturas.

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-9569-1497> Contato: [geam.k@upe.br](mailto:geam.k@upe.br)

## Abstract

This work presents a pedagogical orientation guide for the teaching of the Portuguese language from gamified solutions, virtual platforms and digital applications. This document is linked to research developed in the Master's course of the *Stricto Sensu* Graduate Program for Teacher Training and Interdisciplinary Practices (PPGFPI) at the University of Pernambuco (UPE) Campus Petrolina. The objective is to contribute to the pedagogical training of teachers regarding active methodologies, which in this material are composed of digital games and gamification strategies. This educational product is configured as an E-book built from the needs presented by Portuguese Language teachers in the locus of our research, as a way of suggesting the use of games and their strategies in more engaged and meaningful learning processes. It is noteworthy that these proposals should not be strictly followed by teachers, but need to be evaluated based on their didactic needs.

**Keywords:** Digital games; Gamification; Portuguese language.

## Resumen

Este trabajo presenta una guía de orientación pedagógica para la enseñanza de la lengua portuguesa a partir de soluciones gamificadas, plataformas virtuales y aplicaciones digitales. Este documento está vinculado a una investigación desarrollada en el curso de Maestría Programa de Posgrado *Stricto Sensu* en Formación de Profesores y Prácticas Interdisciplinarias (PPGFPI) de la Universidad de Pernambuco (UPE) Campus Petrolina. El objetivo es contribuir a la formación pedagógica de los docentes respecto a metodologías activas, que en este material se componen de juegos digitales y estrategias de gamificación. Este producto educativo se configura como un libro electrónico construido a partir de las necesidades presentadas por los profesores de lengua portuguesa en el lugar de nuestra investigación, como una forma de sugerir el uso de juegos y sus estrategias en procesos de aprendizaje más comprometidos y significativos. Cabe señalar que estas propuestas no deben ser seguidas estrictamente por los docentes, sino que deben ser evaluadas en función de sus necesidades didácticas.

**Palabras llave:** Juegos digitales; gamificación; Lengua portuguesa.

## Apresentação

O produto educacional “Guia de orientação pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa na educação básica: propostas com modelagens gamificadas, plataformas virtuais e aplicativos digitais”, foi desenvolvido a partir dos relatos dos docentes de Língua Portuguesa dos Anos Finais do Ensino Fundamental, da Rede Municipal de Ensino de Petrolina. Tal documento está vinculado à pesquisa desenvolvida no curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* de Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares (PPGFPI) da Universidade de Pernambuco (UPE) *Campus* Petrolina.

O Guia objetiva contribuir para a formação pedagógica dos docentes no que tange às metodologias ativas, que nesse material se compõe de jogos digitais e de estratégias de gamificação. Assim, para a concretização do produto educacional, apoiou-se nas técnicas utilizadas na pesquisa, que foram a aplicação de questionários e entrevistas com os professores de Língua Portuguesa da rede municipal de ensino, observando a partir destes, a necessidade apontar sugestões pedagógicas com o uso de jogos e suas estratégias nos processos de aprendizagem, uma vez que, essas temáticas relacionadas à ludicidade não são objetos de estudos específicos para esses educadores durante seus processos formativos.

É importante destacar ao leitor que estas propostas não possuem o intuito de caracterizar um passo a passo a ser seguido à risca pelo professor, mas como possibilidades para o desenvolvimento de aprendizagens mais engajadoras, que precisam ser avaliadas a partir dos objetivos didáticos de cada projeto de classe: faixa etária, etapa de escolaridade, modalidades etc. Nesse sentido, as modelagens e outras possibilidades didáticas apresentadas neste e-book, caracterizam-se como aberturas para adaptações conforme as intenções materializadas no planejamento docente.

Por isso, através deste Guia, buscou-se tecer orientações de como desenvolver e construir estratégias gamificadas, bem como apontar sugestões de plataformas e jogos digitais que possam ser utilizados no processo de ensino aprendizagem de Língua Portuguesa.

Portanto, uma das principais motivações deste produto é fomentar empírica e teoricamente a cultura da gamificação no contexto escolar, possibilitando aos docentes o conhecimento de novas estratégias de aprendizagem, que, apoiadas às suas vivências educacionais, possam enriquecer seu trabalho pedagógico, bem como sua identidade docente.

Para construção de tal material educativo, foi utilizado como referencial teórico autores como Alves (2015); Burke (2015); Moran, Masetto e Behrens (2000), entre outros que serviram como pilares para construção de conhecimentos sobre a temática de gamificação na prática docente.

## Bases Teórico-Metodológicas

A globalização e as constantes alterações e inovações tecnológicas impulsionam cada vez mais demandas sociais que são refletidas no ambiente escolar. Dessa forma, gera-se a necessidade de processos educativos que se aproximem cada vez mais do cotidiano dos estudantes e lhes assegure uma formação mais integral, a qual seja capaz de preparar sujeitos mais engajados, críticos e que se posicionem nas diferentes situações impostas pela sociedade contemporânea.

Para Perrenoud (2000, p. 125), “a escola não pode ignorar o que se passa no mundo”. Tal negação afasta do ambiente escolar a condição de cumprir plenamente sua função social, a qual deve privilegiar o pensar, o desenvolvimento de uma consciência crítica que emerge de práticas libertadoras.

Nesse contexto, inserem-se os jogos digitais e a gamificação, tão presentes nas vivências dos estudantes, os quais pertencem a uma geração que está imersa no universo tecnológico e acostumados a estarem sempre conectados. Segundo Prensky (2001), esses jovens interagem no ciberespaço, em ambientes híbridos (computador/televisor/telefone ligados) com naturalidade, descontração e, ao mesmo tempo, com autodidatismo, familiaridade e facilidade de manuseio.

Portanto, a utilização dos jogos ou de suas estratégias podem aproximar o processo de aprendizagem dos docentes da sua própria realidade. Assim, a organização deste Guia apoia-se nas considerações teóricas e práticas que permeiam os jogos e a gamificação.

O material está dividido em quatro capítulos que versam sobre mediação pedagógica, gamificação, plataforma digitais, Webquest e Apps de *games*. A versão inicial se configura como um E-book, mas é pretendido, posteriormente, estender esta versão para construção de um site educativo. Por esse motivo, o Guia foi construído com uma linguagem acessível a um público mais abrangente, com o intuito de facilitar a compreensão e aplicação por parte dos docentes.

## Roteiro/diretrizes para aplicação

### 1ª Etapa: Gamificação

Nesta proposição, considerou-se o “Guia” para além de um material sugestivo de metodologias inovadoras, como uma leitura complementar para reflexão sobre a mediação pedagógica e as bases constitutivas da gamificação. Nesse sentido, destacou-se a importância da mudança de postura do professor diante de uma proposta metodológica diferenciada, numa perspectiva colaborativa e de interação, embasado teoricamente por Moran, Masetto e Behrens (2000).

Da mesma forma, foram apresentados os conceitos e os elementos que compõem uma solução gamificada, clarificando para o docente suas etapas de construção e sugestões para o desenvolvimento em sala de aula. Para estabelecer este modelo de atividade, seguiram-se as orientações de Burke (2015) e Alves (2015), que detalham os passos dessa constituição.

Inicialmente, para a construção das modelagens foram elencadas etapas de ensino diferentes, bem como habilidades distintas, privilegiando práticas de leitura, escrita e análise linguística, a fim de possibilitar estratégias de gamificação sob os diferentes aspectos de ensino da língua. Então, a BNCC – Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) foi o material utilizado para definição das habilidades e séries, as quais seriam a base para as soluções gamificadas.

A primeira modelagem, voltada para o 6º ano, tem como objetivo estimular a produção textual no campo Artístico-literário, de forma que os discentes, a partir da construção de novas histórias, possam se expressar cada vez mais por meio da linguagem escrita. Essa solução gamificada apoiou suas narrativas nas lendas do Velho Chico (do Rio São Francisco brasileiro).

A segunda modelagem tem sua aplicação definida para o Ensino Médio e objetiva desenvolver a compreensão sobre a importância da leitura e como isso se reverbera no campo social. Nessa dinâmica, os estudantes são convidados a incorporarem a leitura no seu cotidiano, a fim de ampliarem seu repertório vocabular, sua escrita, além de desenvolverem a capacidade de refletir e agir de forma adequada nas diferentes situações.

A terceira modelagem sugere sua aplicação para o 9º ano e constrói uma narrativa a partir da temática das *fakes news*. Dessa forma, estimula os estudantes a desenvolverem uma leitura crítica de materiais noticiosos e se posicionarem diante dos mesmos, ou seja, coloca em pauta um tema bastante atual que repercute principalmente nas redes sociais. A partir dessa proposição, espera-se que os estudantes aprendam a se posicionar diante as notícias falsas, utilizando-se de estratégias de checagem e refletindo sobre as consequências da divulgação dessas informações.

Todas as modelagens se constituíram de elementos propostos para uma solução gamificada, tais como: a mecânica, dinâmica e componentes. Vale ressaltar que além desta estrutura, preocupou-se também em especificar as metas pretendidas e as necessidades pedagógicas a serem sanadas com o desenvolvimento da atividade, de forma a torná-la ainda mais didática e de fácil compreensão para os educadores aplicarem em sala de aula. É importante destacar a contextualização das modelagens a partir da *Storytelling*, ou seja, da narrativa elaborada com o intuito de envolver os estudantes para a realização das atividades. Assim, essa estrutura consegue unir os elementos da solução gamificada aplicando um sentido de coerência ao conjunto.

Logo, observa-se dentro do corpo das modelagens diversas características dos *games*, dentre elas as regras, as pontuações, o *feedback*, que aplicadas ao ensino da Língua Portuguesa, favorece assim uma aprendizagem mais lúdica e significativa para os discentes, ao passo que se espera que sua participação e interação sejam mais eficazes nesse tipo de atividade.

### 2ª Etapa: Plataformas virtuais de aprendizagem e *Webquest*

Na sequência da proposta, voltou-se para a pesquisa de plataformas virtuais de aprendizagem a fim de que se ampliasse o leque de possibilidades para construção de atividades digitais pelo professor de Língua Portuguesa. Esses ambientes tecnológicos são favorecidos porque dispõem de uma variedade de recursos que podem ser utilizados pelos discentes, além de ferramentas de autoria, nas quais os docentes podem elaborar e construir seus jogos e atividades a partir das suas necessidades pedagógicas.

Nessa perspectiva, foram selecionados os aplicativos Genially e Kahoot, que dentre seus diversos recursos, disponibilizam ferramentas para criação de jogos e atividades interativas.

No caso do Genially, a plataforma possui um recurso chamado *gamification*, o qual transforma as atividades elaboradas pelos professores em jogos, a partir de um *design* fácil e já popularizado entre os educadores que são os *slides*. O Guia sugere aproveitar essa ferramenta para a prática da leitura, a partir da criação de um jogo, no qual o principal desafio seria a leitura e interpretação dentro de uma sequência de narrativas.

Já o Kahoot possui a possibilidade de criação de *quiz* ou *jumble*, os quais também possuem elementos de gamificação, tais como *feedback*, *ranking* e pontuações. Dentre as estratégias para o trabalho com a Língua Portuguesa, sugere-se estimular os estudantes a serem produtores dos seus próprios *quizzes*, bem como compartilharem o material produzido com os outros colegas da turma.

Ademais, foram feitas pesquisas e, posteriormente, leituras de resenhas e fóruns sobre essas ferramentas para se verificar os padrões de qualidade interna e externa, por meio das quais se observou que na sua maioria os comentários são positivos, apesar de haver indicação de algumas fragilidades dos recursos. Essas informações são importantes para os organizadores do sistema, pois permite, a partir da opinião do usuário, o aprimoramento tecnológico da plataforma.



Outro ponto relevante dentro do Guia são as sugestões de atividades para aplicação dessas plataformas no ensino da língua, desmistificando-as para o uso no ambiente escolar.

Em seguida, apresentou-se a Webquest, que é uma ferramenta de livre autoria, na qual os professores direcionam as atividades a serem realizadas através das suas seções: introdução, tarefa, processo, recursos, avaliação e conclusão.

Neste espaço os docentes podem inserir diversos materiais midiáticos, tais como textos, vídeos, áudios, jogos, criar desafios, entre outros. A Webquest tem como premissa a utilização da *web* para realização das atividades propostas, sendo possível a aplicação da gamificação no *corpus* de sua construção.

No produto educacional também é disponibilizado um modelo construído dessa ferramenta. Os padrões de qualidade desse recurso foram avaliados a partir de fóruns contidos no Portal do Professor, por meio dos quais foi possível observar a necessidade de divulgar de forma mais efetiva essa plataforma entre os docentes como uma possibilidade de construção para soluções gamificadas.

### 3ª Etapa: Apps de *games*

Buscando diversificar as possibilidades digitais desse Guia de orientação, foi acrescido sugestões de Apps de *games* que se configuram na criação de jogos e estratégias de gamificação, favorecendo os docentes na construção de recursos digitais de fácil manipulação e compartilhamento com os estudantes.

Os Apps selecionados para compor o Guia foram o Quizlet, o Quizizz, o Wordwall e o Jamboard. Para a avaliação dos padrões de qualidade dessas ferramentas, foi feita uma consulta principalmente nas resenhas disponíveis no Play Store, que é um serviço para distribuição e *download* de material digital. Nesta etapa também foram apresentadas sugestões de estratégias pedagógicas para o ensino de Língua Portuguesa com a utilização desses *games*.



Nessa perspectiva, o aplicativo Quizlet permite a criação de jogos interativos por meio de *flashcards* e o Quizizz que dispõe de questionários, *slides* interativos e elementos de gamificação. Da mesma forma, com Wordwall, é possível a criação de jogos com Caça-palavras, Verdadeiro ou falso, Roda aleatória, Pares correspondentes, Perseguição do labirinto, Combinação, entre outras. Já o Jamboard trabalha com a criação de gêneros textuais, bem como a produção de *flashcards* e jogos interativos.

Assim, algumas sugestões de trabalho para o ensino de Língua Portuguesa são apontados, dentre elas estão: o uso dos *flashcards* do Quizlet para construção de histórias narrativas a partir da associação da imagem e do texto; com o Quizizz pode-se trabalhar a interpretação de textos, uma vez que a resolução pode ser feita simultaneamente pelos estudantes e de forma interativa; no Wordwall o uso da roda aleatória pressupõe dinamizar um debate sobre um tema específico, a partir da imagem ou texto que for selecionado. A combinação também é uma ferramenta interessante para se trabalhar com a associação de imagens e textos e, a partir disso, construir conceitos, ordenar textos e construir histórias. Da mesma forma, com o uso do Jamboard, é possível estimular a discussão, o debate e a construção coletiva de conceitos e textos. O uso do quadro virtual é ideal para essas práticas, pois permite diversificar o trabalho com os gêneros textuais a partir de mapa mentais, *post-it*, *flashcards*, quadro de dúvidas, espaço de ideias, quiz digital, ordenação e organização de textos e *storyboards* colaborativos, *braisntorming*, entre outros.

Portanto, os professores podem utilizar esses aplicativos de jogos para potencializar novas aprendizagens e promover um ensino da língua de forma mais lúdica, participativa e dialógica.

### **Considerações críticas-reflexivas sobre a aplicação**

Considerando a importância de fomentar o conhecimento de metodologias inovadoras, no que tange o uso de jogos digitais e de gamificação para o ensino de Língua Portuguesa, constituiu-se este instrumento de referência, apresentando sugestões e direcionamento para implementação de soluções gamificadas no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando a consolidação de conhecimentos e ações acerca de uma temática ainda em processo de discussão no contexto escolar.

Os jogos exercem verdadeiro fascínio sobre as pessoas, como afirma Huizinga (2000) nas suas reflexões sobre as práticas dos jogos na história da civilização. Assim, seus benefícios já são conhecidos no desenvolvimento de diversas habilidades, seja no campo sensorial, motor ou cognitivo. Suas estratégias versam sobre alguns princípios de aprendizagem, tais como: identidade, interação, produção, riscos, problemas, desafios e consolidação. Além disso, a prática de jogos também contribui de maneira significativa na formação social do sujeito. Na atualidade, são expressivos os números da indústria de jogos digitais, o que impacta a sociedade em termos econômicos relacionados não apenas a geração de emprego, mas também na promoção de inovações tecnológicas.

Da mesma maneira, a gamificação, que se utiliza da estratégia de jogos, se apresenta como uma ferramenta que busca engajar e motivar pessoas a realizarem diversas atividades. Muito utilizada no setor corporativo surge no contexto educacional como mais uma possibilidade para experienciar o ensino da língua numa perspectiva mais dialógica e interacional, bem como potencializar o trabalho docente. Isso não significa dizer que essa metodologia seja uma solução para problemas educacionais, mas apenas se configura como mais um artifício que pode ser implementado a fim de proporcionar a aprendizagem. Assim, conclui-se que apesar da gamificação ser uma proposta relativamente nova, os contextos que fazem uso dessas estratégias tornam-se mais instigantes e estrategistas, favorecendo o engajamento, a participação, motivação, e interação contribuindo também na melhoria do processo de aprendizagem.

Portanto, é imprescindível que seja ofertado aos docentes diferentes subsídios para que desenvolvam seu trabalho de forma mais condizente com o cenário atual, apoiado, principalmente, em tecnologias digitais e em estratégias lúdicas que permitam uma participação mais ativa e colaborativa dos discentes na construção de seu conhecimento, ao mesmo passo que a prática docente seja fortalecida com o aprimoramento de novos saberes.

## Referências

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo – do conceito à prática. 2. ed., rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora. 2015. 172 p.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 28 fev. 2022.

BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015. 166 p. Título original: Gamify: how gamification motives people to do extraordinary things.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000. 162 p. Título original: Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel. Digital Source.

MORAN, José Manuel, MASETTO Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, 2000. 175 p - (Coleção Papirus Educação).

PERRENOUD, Philippe. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. 181 p.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Tradução: Roberta de Moraes Jesus de Souza. Acesso em: Ago/2014 Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/55575941/Nativos-Digitais-Imigrantes-Digitais-Prensky>>