



IV Congresso Nacional em Educação

## GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Uma breve revisão da literatura

Adriana Bodolay  
UFVJM  
Diamantina - Brasil  
adriana.bodolay@ufvjm.edu.br

Yanna Karlla Cunha  
Colégio Municipal  
Pelotense  
Pelotas - Brasil  
yannakarlla1@hotmail.com

### RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo fazer um primeiro levantamento no sentido de se construir uma revisão de literatura sobre gamificação e formação de leitores. O momento atual propiciou um aumento na demanda de trabalhos que exploram o uso de metodologias mais adequadas ao contexto remoto, sobretudo no que se refere à ludicidade na sala de aula. Dentre as práticas que se relacionam com esse aspecto, encontra-se a gamificação. Consideramos relevante fazer, portanto, um levantamento de trabalhos acadêmicos, no que se refere aos gêneros artigos, dissertações e teses que tratem do tema relacionando-o à formação de leitores. Notadamente, pesquisas de revisão da literatura não são muito comuns na área de Letras, não nos fornecendo um panorama do que vem sendo publicado na área. Para tanto, foram consultadas três bases de dados, a saber, o Portal de Periódicos da CAPES e o Google Acadêmico, para a constituição do corpus de artigos, e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, para o corpus de teses e dissertações, selecionando-se os trabalhos dos últimos cinco anos. Embora tenham sido encontrados 22 artigos e 6 dissertações sobre gamificação e ensino de Língua Portuguesa, apenas duas dissertações e três artigos se enquadram em todos os critérios de inclusão desta pesquisa. Esse resultado aponta que a temática é abordada na área, mas ainda com uma produção pouco significativa.

**Palavras-chave:** Gamificação, Ensino de Língua Portuguesa, Revisão de literatura.

### INTRODUÇÃO

A democratização do ensino no Brasil, a partir dos anos 1960, colocou em evidência a necessidade de discussão sobre o papel do ensino de Língua Portuguesa (LP) em um país marcado pela desigualdade, mas que ainda mantinha um ensino de língua pautado na homogeneidade e na ideia de Língua Nacional. Essa metodologia tradicional foi alvo de várias críticas elaboradas nos estudos desenvolvidos por Luís Carlos Travaglia, Luiz Antônio Marcuschi, Maria Helena de Moura Neves, Sírio Possenti, Marcos Bagno, Irandé Antunes, Ingedore Koch, João Wanderlei Geraldi etc, os quais apontaram a ineficácia do paradigma normativo e propuseram, cada um à sua maneira, uma abordagem pensando a linguagem a partir do contexto e da sua função.

Nos anos 2010, por sua vez, as discussões sobre a gamificação surgem em um contexto no qual a redefinição da função da linguagem e do ensino de língua no sistema educacional já estão consolidados no plano teórico. No entanto, a incorporação dessas reflexões enquanto campo de pesquisa e nas práticas pedagógicas ainda é uma preocupação, visto que é notória a dificuldade na formação de sujeitos críticos e engajados com a realidade social.

A partir dessa observação, este trabalho tem como objetivo verificar se há uma produção consistente sobre o uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa. Para isso, sistematizamos a pesquisa em formato de revisão de literatura, buscando mapear teses, dissertações e artigos científicos produzidos nos últimos cinco anos e disponíveis em três bases de dados (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, Periódicos CAPES e Google Acadêmico). Futuramente, pretendemos avaliar se esses estudos estão contribuindo para uma mudança significativa na prática de ensino.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O ensino de Língua Portuguesa é calcado no desenvolvimento de habilidades e competências, cujo ponto de partida é o texto, perspectiva que ficou conhecida devido as reflexões suscitadas na Linguística Textual, a partir dos anos de 1980. Isso equivale dizer que cabe à escola propor atividades no âmbito da leitura e da produção de gêneros diversos nas modalidades oral e escrita. Os documentos consultivo (PCN, 1998) e normativo (BNCC, 2016) apontam para essa direção de ruptura de um ensino de língua descontextualizado.

Contudo, é possível notar que as práticas adotadas nas aulas para os conteúdos elencados têm obtido parcial sucesso, pois lidar com as novas gerações exige do professor uma adequação à sua linguagem e um dos caminhos propostos pelos documentos citados é a ludicidade. Com o avanço do estudante no seu percurso formativo escolar, os jogos são alijados do processo de aprendizagem, como se fosse uma prerrogativa apenas dos anos iniciais.

O interesse pelo modelo de gamificação vem apresentando um crescimento exponencial, visto que seus elementos mobilizam tanto aspectos cognitivos quanto sociais, sendo importante deixar em destaque elementos como desafio, definição de

objetivos, sistema de feedback, premiação, cooperação, resolução de conflitos etc (ZICHERMANN & CUNNINGHAM citados por BUSARELLO, ULBRICHT e FADEL, 2014). Essas características contribuem para analisarmos a distância ainda existente entre a estrutura mecânica presente nas escolas, bem como a persistência da hierarquia entre professor e aluno, pautada pela transmissão de informações, prática que tem sido associada ao fracasso do sistema de ensino brasileira.

## **METODOLOGIA**

Foi feita a pesquisa automática por quinze dias, durante o mês de setembro de 2020, em três bases de dados: o Portal Periódicos da CAPES e o Google Acadêmico, para o levantamento de artigos científicos, e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDBTD), para dissertações e teses. Foram considerados para esta revisão os trabalhos publicados nos últimos 5 anos. Os descritores selecionados para as três bases foram *gamificação* e *ensino de língua portuguesa*.

Para os artigos, foram considerados os estratos de classificação usados pela CAPES, que segmenta os periódicos de acordo com seu fator de impacto, no espectro que vai de A1 a B2. Como somente esses estratos têm algum fator de impacto, foram selecionados para este trabalho apenas os artigos publicados com essa classificação nas áreas de Educação, Linguística e Ensino, sendo considerada a maior classificação do periódico em quaisquer uma dessas áreas, no quadriênio de 2013-2016.

A seleção do corpus final descrito passou pelos seguintes critérios de exclusão: a) serem trabalhos de outra área, que não o ensino de língua; b) textos de divulgação de resultados de pesquisa, que não artigos, dissertações e teses; c) *qualis* inferior a B2, para artigos; d) textos que aparecessem mais de uma base de dados; e) textos aos quais não foi possível acesso *on line*. Foram considerados os títulos, as palavras-chave e resumo dos trabalhos, os quais deveriam fazer referência a *gamificação* e seus cognatos ou a *jogo* para a aplicação desse protocolo. Para dissertações e teses, foram consideradas todas as produções em língua portuguesa disponíveis na base dados consultada e às quais pudemos ter acesso ao resumo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado retornado pela BDBTD foi de 195 teses e dissertações. Aplicando-se os critérios de inclusão e exclusão, chegamos a um total de 25 trabalhos, produzidos entre 2017 e setembro de 2020, sendo 5 teses e 20 dissertações. Desses, 15 foram produzidos dentro das áreas Letras (9 no total, sendo 2 teses e 7 dissertações), Linguística e Língua Portuguesa (2 dissertações), Letras Línguas Estrangeiras (2 dissertações) ou em interface da Letras com Educação (1 dissertação) e ainda com a Ciência da Computação (1 dissertação). As demais pesquisas foram desenvolvidas em áreas diversas, como Ciência da Informação, Engenharia, Gestão e Organização do Conhecimento, Engenharia/ Tecnologia da Inteligência e Design Digital e Mídias Digitais.

Observamos que 50% dos trabalhos foram feitos em 2018 e que metade das dissertações (3) foi produzida na região Sudeste. Notamos que os assuntos tratados nesses trabalhos abrangem subtemas e conteúdos diversos para o ensino de Língua Portuguesa, indo desde a Leitura à Produção Textual. Chamou-nos atenção o fato de nenhuma das dissertações vincularem o conteúdo de Gramática à gamificação.

A pesquisa na base de dados do Google Acadêmico mostrou-se complexa, pois essa oferece como critério de busca o período de tempo em que os textos foram publicados e as palavras-chave para a busca. Assim, aos 156 textos dessa base foram aplicados os critérios de exclusão, conforme apresentado na Metodologia, dentre os quais foram selecionados 36 artigos sobre gamificação e ensino de línguas. Aplicando-se o protocolo, quanto à temática, desses 36 artigos, identificamos que 13 (36,1%) são sobre Língua Portuguesa, enquanto 11 (30,6%) são sobre outras línguas e 12 (33,3%) sobre outros temas em Ensino.

Como uma das questões que trazemos é o impacto das publicações, fizemos um levantamento no que diz respeito à qualificação dos periódicos, conforme descrito anteriormente, em que esses textos foram publicados. Notamos que o maior volume de publicações que abrange o tema segundo os descritores que selecionamos está concentrado em revistas de 2,499 a 0,001, equivalente aos estratos B1 e B2 (69% dos artigos). Esse resultado pode ser um indício de que as revistas e jornais de maior fator de impacto (estratos A1 e A2) ainda não propõem a discussão sobre o assunto.

Outro levantamento que fizemos diz respeito à temporalidade, de modo a saber de que forma a produção sobre o tema selecionado se distribui nos últimos cinco anos. O ano que apresenta maior produção sobre os assuntos que selecionamos para esta pesquisa foi o ano de 2019, com 19 artigos sobre gamificação e ensino de línguas. É importante ressaltar que nossa pesquisa foi feita em setembro de 2020 e que boa parte dos periódicos se viram sobrecarregados de pareceres a serem produzidos para manter o fluxo de publicação nesse ano, devido à pandemia do coronavírus.

Quanto à distribuição dos artigos em relação à localização geográfica, nossos resultados demonstram que, juntas, as regiões Sul e Sudeste agregam o maior volume de pesquisas publicadas sobre o tema gamificação e ensino de línguas (75%). Isso demonstra uma concentração de grupos de pesquisa que investiga esses assuntos ainda nesse eixo, embora a região Nordeste apresente um número considerável de trabalhos. Pensar sobre onde as pesquisas vêm sendo desenvolvidas nos leva a considerar se o tema se coloca como relevante para os pesquisadores dessas regiões ou mesmo se há condições para o desenvolvimento de trabalhos, como, por exemplo, formação de profissionais qualificados para pesquisas de impacto nessas regiões.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Apresentamos neste trabalho uma revisão de literatura sobre gamificação e ensino de Língua Portuguesa, considerando três gêneros textuais acadêmicos (teses, dissertações e artigos científicos), coletados em três bases de dados diferentes, durante a segunda quinzena do mês de setembro de 2020. A relevância desse tipo de pesquisa encontra-se no fato de podermos identificar como se encontra o fluxo de produção científica em uma área específica do conhecimento.

Nossos resultados apontaram para uma produção difusa entre Letras, Educação e Tecnologia, em que se abordam diferentes conteúdos do ensino de Língua Portuguesa, quanto às dissertações. No que tange aos artigos, observamos uma produção concentrada em duas regiões do país, com um maior volume de trabalhos no ano de 2019 e difundida em periódicos de médio impacto. Esse último dado pode nos indicar que a temática ainda é incipiente, mas indica uma área de interesse de grupos de pesquisadores em todo o país.

Observamos também que a gamificação é tratada em todos os textos de modo vinculado às tecnologias digitais. Tal aspecto pode ser revelador de uma tendência que dialoga com o surgimento do termo gamificação, ainda no início da segunda década do século XXI. Essa averiguação foi fundamental para redirecionarmos nosso olhar em relação à temática e serviu como motivação para continuarmos trilhando o caminho em busca de práticas que abordem contextos diversos da gamificação no ensino de Língua Portuguesa e que tenham como foco a formação do leitor.

Para esse fim, propomos como possibilidade de estudos futuros, ainda na perspectiva de revisão de literatura, mapear as produções apresentadas em eventos científicos, pois acreditamos ser um espaço em que possam surgir relatos de experiência acerca do tema. Esse tipo de levantamento pode nos oferecer um panorama relevante para identificarmos os cenários das pesquisas produzidas pelo Brasil e, conseqüentemente, (re)conhecermos as dificuldades subjacentes na construção de estratégias para formação de leitores críticos. E, para isso, é inevitável compreendermos as correlações que há entre as teorias e suas aplicações, principalmente quando estamos diante de novas possibilidades pedagógicas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Língua Portuguesa – vol. 2.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Base nacional comum curricular.** Brasília: MEC/SEF, 2016.

BUSARELLO, Raul I., ULBRICHT, Vânia R., FADEL, Luciane M. A gamificação e a sistemática do jogo: conceitos sobre gamificação e recurso motivacional. In: In FADEL, L. M. et al. (Org.). **Gamificação na Educação.** (pp. 11-37). São Paulo, Pimenta Cultural.

FADEL, Luciane M., ULBRICHT, Vânia R., BATISTA, Cláudia R., VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na Educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GLASGOW, N. A. Ensino e aprendizagem hoje. In: LOPES, Renato M., SILVA FILHO, Moacélio V., ALVES, Neila G. **Aprendizagem baseada em problemas: fundamentos para a aplicação no ensino médio e formação de professores.** Rio de Janeiro: Publiki, 2019.