



UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO 1º ANO DO INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS – CAMPUS BENEDITO BENTES

SOUZA, Mejores de Omena Tenório¹
MERCADO, Luís Paulo Leopoldo²

GT 7 – Educação e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC)

RESUMO

Este relato de experiência analisa a gamificação e seu uso como estratégia de ensino no componente curricular de Língua Portuguesa oferecido para os alunos do 1º ano do Curso Técnico em Logística do Instituto Federal de Alagoas (IFAL) – Campus Benedito Bentes. A metodologia utilizada envolveu abordagem inovadora com uso dos elementos lúdicos, jogos e desafios, com objetivo de engajar os alunos, promover aprendizagem ativa com a melhoria da assimilação de conteúdos. O plano de ensino gamificado foi estruturado em atividades semanais, com jogos que incentivavam a competição saudável entre grupos, além de oferecer feedbacks constantes com recompensas e premiações. Tendo como referência Werbach e Hunter (2012) e Alves (2015), este estudo analisa as dinâmicas, mecânicas e componentes da gamificação, destacando o impacto positivo na interação social e na construção de competências essenciais, como o pensamento crítico e autonomia.

Palavras-chave: Metodologias Ativas. Gamificação. Ensino básico

CONTEXTUALIZAÇÃO EXPERIÊNCIA REALIZADA

A experiência do componente curricular de Língua Portuguesa foi realizada no Instituto Federal de Alagoas (IFAL) - Campus Benedito Bentes, junto ao 1º ano do Curso Técnico Integrado em Logística, turmas A, B, C e D, totalizando 127 alunos matriculados e cursando regularmente as aulas.

Diante da carência em criar e inovar os ensinamentos da Língua Portuguesa, aumentando por conseguinte o envolvimento dos alunos em assuntos como substantivos, verbos, adjetivos e pronomes, fez-se a opção por executar um plano de ensino gamificado, cujo modelo caracteriza-se pelo uso de jogos, fazendo parte das metodologias ativas. Considerando para tanto um ensino motivador com uso de metodologias ativas para transformar o ambiente de aula numa ação mais dinâmica, colaborativa e significativa. A elaboração do presente plano buscou compreender e atender ao objetivo em que os alunos pudessem expressar suas ideias e compreender melhor o mundo ao seu redor. Desta forma, a integração de estratégias inovadoras com a gamificação é uma alternativa promissora ao utilizar elementos lúdicos para engajar os discentes e transformar seus aprendizados em uma experiência mais interativa e motivadora.

¹ Universidade Federal de Alagoas. mejores.tenorio@ifal.edu.br

² Universidade Federal de Alagoas. luispaulomercado@gmail.com





Buscou-se, através do uso das metodologias ativas, compreender como a gamificação pode ser otimizada para criar um ambiente educacional dinâmico e eficaz preparando os alunos para os desafios do século XXI. Respeitando o Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado em Logística (IFAL, 2020), os alunos terão a oportunidade de uma formação social e uma qualificação para o mercado de trabalho ao término do Ensino Médio, além da formação qualificada como técnicos em Logística.

De acordo com o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - CNCT (2020), o objetivo desta formação consiste em desenvolver competências atuais que promovam a cidadania e a preparação para o trabalho, enfatizando a formação ética, o pensamento crítico e a autonomia intelectual, além de compreender a transformação, a leitura e interpretação de diferentes linguagens e códigos que estão inseridos na prática, isto com uso das tecnologias para qualificar e otimizar essa eficiência e a qualidade nos processos produtivos. Dentro deste perfil profissional a discussão será crítico-reflexiva no sentido da utilização dos jogos para aprendizagem dentro do ensino de Língua Portuguesa. De acordo com Busarello *et al.*, 2014) dinâmicas baseadas em mecânicas de jogos tornam a experiência mais envolvente e estimulante para os usuários.

O relato foi baseado no plano de ensino do componente curricular de Língua Portuguesa, contando com registro fotográfico das atividades realizadas em sala de aula. Toda a vivência foi feita com os 127 alunos das turmas 1º A, B, C e D do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Logística do IFAL no qual foram trabalhadas ações de gamificação e de metodologias ativas, como defende Huizinga (2010), os jogos são elementos importantes para inúmeros ensinamentos de aprendizagem.

OBJETIVOS DA AÇÃO EDUCATIVA

O cumprimento do objetivo principal consiste em otimizar o engajamento na aprendizagem dos alunos de modo lúdico com reflexão e atitude em relação aos conteúdos gramaticais, além da ajuda entre pares, perfaz uma reflexão crítica acerca de como resolver as questões de cunho de conhecimento da Língua Portuguesa, assim como questões sociais, auxiliando sobremaneira o discente em reconhecer e lidar com emoções.





DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Ao longo de sete encontros semanais o plano do 1º bimestre do componente curricular de Língua Portuguesa consistiu em gamificar os assuntos nos quais as sequências de jogos eram feitas por encontro com sete jogos diferentes: “Perguntas e Respostas”, “Guerra dos Balões”, “Roda Viva”, “Quiz Clássico”, “Quiz Acerte se Quiser”, “Corrida das Respostas” e o “Quiz Final com Premiação”. Na primeira aula, os alunos foram divididos em grupos certos ou fixos em que cada um escolhia um nome simbólico para seu grupo (“nomes de guerra”).

Desta forma, cada equipe formada se tornava única na formulação de questões ou respostas a desafios, através de competição leve e desportista. Cada jogo tem pontuações baseadas em parâmetros pedagógicos: acertos, colaborações, regras e criatividade.

Cada atividade foi planejada em tópicos dentro do componente curricular, com conteúdos gramaticais como substantivos, adjetivos, advérbios e verbos, em harmonia e concomitante a uma trilha didática na usabilidade de retornos constantes, com pódios e prêmios aos finalistas. O Quadro 1 sintetiza as atividades e jogos utilizados nas aulas.

Quadro 1 - Plano de Ensino de Língua Portuguesa do 1º bimestre/2025

Data	Atividade/ Jogo	Descrição
1º encontro	Início das aulas e ambientação	Introdução ao curso e ambientação dos alunos.
2º encontro	Formação dos grupos e divulgação das regras	Divisão dos grupos, escolha dos componentes e nomes de guerra.
3º encontro	Jogo 1: "Perguntas e Respostas"	Elaboração de perguntas e respostas em 5 rodadas.
4º encontro	Jogo 2: "Guerra dos Balões"	Estouro de balões baseado em perguntas respondidas corretamente.





5º encontro	Jogo 3: "Roda Viva"	Acerto de perguntas relacionadas aos assuntos dados em círculo.
6º encontro	Jogo 4: "Quiz Clássico"	Quiz com regras semelhantes ao 1º jogo.
7º encontro	Jogo 5: "Quiz Acerte Se Quiser"	Quiz com penalização de pontos por respostas erradas.
8º encontro	Jogo 6: "Corrida das Respostas"	Corrida para ver qual grupo acerta mais e ganha ponto extra.
9º encontro	Jogo 7: "Quiz Final e Premiação"	Quiz final com premiação para o grupo vencedor.

Fonte: Plano de Ensino – Língua Portuguesa 1º ano do IFAL Benedito Bentes

As aulas foram organizadas em tópicos e as regras do jogo foram assim:

Formação dos grupos: os grupos foram formados no início do bimestre permanecem até o final. Cada grupo deve ter um nome de guerra criativo.

Elaboração de perguntas: todas as perguntas eram formuladas pelos alunos de cada grupo. As perguntas deviam ser revisadas pelo professor antes dos jogos.

Pontuação: a participação em cada jogo gerava uma pontuação acumulativa para a nota mensal. O grupo vencedor de cada jogo acumulava pontos extras e sobe no ranking.

Disciplina e atenção: comportamento inadequado resultava na perda de pontos para o grupo.

Penalizações e bonificações: respostas erradas no "Quiz Acerte Se Quiser" resultavam na perda de pontos. Acertos consecutivos na "Corrida das Respostas" garantiam pontos extras.

Premiação: o grupo com maior pontuação ao final do bimestre recebia uma premiação especial. Diante do que foi exposto, o plano de ensino buscou engajar os alunos de maneira divertida e educativa, incentivando a colaboração, a competição saudável e o aprofundamento nos conteúdos de Língua Portuguesa.





O planejamento das aulas gamificadas ocorreu de forma pedagógica e tomou como base as Teorias de Werbach e Hunter (2012), os quais fundamentam a estratégia da gamificação em três premissas básicas: a primeira sendo dinâmica com emoção, narrativa e progressão; em segundo as mecânicas com desafios, competições e respostas; e em terceiro os elementos como equipes, pontuação e placares. Para Fardo (2013) o entendimento de gamificação é visto como um “sistema de ferramentas” o qual pode ser adaptado a uma realidade criativa. Para Mattar (2017) a gamificação está inclusa nas metodologias ativas e o aluno se torna o principal jogador e personagem trazendo uma metodologia ativa que rompe com o tradicional.

Alves e Coutinho (2016) e Huizinga (2014) valorizam e dão importância à função dos jogos na aprendizagem de forma reflexiva e que contribua para o aprendizado.

RESULTADOS

Foi observado um aumento significativo no engajamento dos alunos, na interação social e na motivação para aprender conteúdos essenciais do componente curricular Língua Portuguesa, como substantivos, verbos e adjetivos. A condução e posicionamento gamificado proporcionam um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e colaborativo, promovendo a autonomia, o pensamento crítico e a cooperação entre os grupos. A utilização de *feedbacks* constantes, *rankings* e premiações reforçou a competitividade saudável e a dedicação dos alunos. O posicionamento positivo da gamificação também se refletiu no desenvolvimento de competências socioemocionais e na preparação dos alunos para os desafios do mercado de trabalho e da vida cotidiana.

Figura 1 – Jogos como "Guerra dos Balões" e "Roda Viva"



Fonte: dados da pesquisa



Constatou-se que a gamificação torna o aprendizado mais atrativo e contribui para uma formação integral e significativa dos alunos. A questão da autonomia dada pela professora durante a elaboração e execução dos jogos em que a participação coletiva elevou o comprometimento e preparação através dos estudos contínuos dos integrantes dos grupos no qual foram registradas poucas faltas para não comprometer a diminuição de componentes nos grupos. O alto engajamento e o domínio do assunto e o jogo para vencer elevou o desempenho e a autonomia. (Figura 1).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta experiência pedagógica, destaca-se a eficiência da gamificação como estratégia pedagógica inovadora no ensino de Língua Portuguesa para os alunos do 1º ano do Curso Técnico em Logística do IFAL, mediante a aplicação de dinâmicas, mecânicas e componentes gamificados.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem:** fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification:** princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, p. 1–10, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.
- WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win:** how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

