



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

RELATO DE EXPERIÊNCIA: Como A Gamificação, Como Uma Metodologia Ativa, Pode Auxiliar No Processo De Construção De Aprendizagem No Ensino De Língua Portuguesa Para Os Alunos Do Ensino Fundamental II

STEFANY VIANA ALMEIDA¹

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA/ UESB

Resumo

Diante da sociedade contemporânea, marcada pelo acesso ilimitado à informação e pelo avanço tecnológico, o processo de aprendizagem tem se tornado cada vez mais desafiador, sobretudo quando sustentado pelo ensino tradicional. Essa realidade exige a reavaliação das práticas pedagógicas, especialmente em escolas públicas. Nesse contexto, as metodologias ativas, em especial a gamificação, configuram-se como alternativas que colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem (FARDO, 2018). Desse modo, este artigo relata a experiência desenvolvida na disciplina de Estágio Extensão, tendo como objeto de pesquisa o uso da gamificação como metodologia ativa no ensino de Língua Portuguesa. O objetivo geral do estudo foi analisar como a gamificação pode auxiliar na construção da aprendizagem em Língua Portuguesa com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública do Sudoeste baiano. Como objetivos específicos, buscou-se identificar a aplicação de metodologias ativas, descrever o funcionamento da gamificação, aplicar atividades gamificadas relacionadas ao conteúdo e avaliar a participação e interação dos estudantes. A pesquisa, inserida no campo da Linguística Aplicada, seguiu uma abordagem qualitativa e de cunho etnográfico, utilizando como instrumentos a observação participante, diário de campo e produção de atividades gamificadas. Os resultados evidenciaram que a gamificação tornou as aulas mais atrativas, promovendo motivação, engajamento, senso colaborativo e autonomia. Além disso, os relatos dos educandos indicaram prazer e interesse no processo de aprendizagem. Constatou-se, portanto, que a gamificação constitui uma alternativa pedagógica eficaz tanto para professores quanto para alunos, contribuindo para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Metodologias. Gameficação. Ensino..

Introdução

Após observar aulas de Língua Portuguesa do 9º ano-Ensino Fundamental em uma escola pública, percebemos que a utilização de métodos tradicionais não mostra-se mais eficaz e prático para a sala de aula. Os alunos demonstram pouca paciência para métodos tradicionais e analógicos, marcados pelo uso de tecnologias digitais, eles preferem estar no controle da situação e demonstram dificuldade em ouvir e compreender as explicações do professor.

Diante desse cenário, surge a necessidade da utilização de novas metodologias com as quais o aluno se identifica, auxiliando-o no seu desenvolvimento, tornando-o parte ativa desse processo e aprimorando seu pensamento crítico. Segundo Mota (2018) a utilização de metodologias ativas para a construção de novas práticas pedagógicas mostram-se uma alternativa para a construção de aprendizagem de forma eficaz.

Dentre as metodologias ativas, a gamificação surge como uma alternativa para tornar o aluno o centro do processo de aprendizagem. Fadel (2014), aponta que a gamificação consiste

1. Graduanda em Letras Modernas pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB. Departamento de Estudos Linguístico e Literários - DELL. E-mail: 202210679@uesb.edu.br



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

em pensar-se como em um jogo, em que as sistemáticas e mecânicas de um jogo são aplicadas em um contexto fora do jogo, ou seja, no processo de gamificação utilizamos somente os elementos mais eficientes do jogo em um contexto diferente. Apesar de ser aplicada a muito tempo, a gamificação mostra-se como um recurso alternativo para o ensino e aprendizagem dos alunos.

Nesse ínterim, instigadas pela proposta metodológica de uma disciplina ofertada no VI Semestre do curso de Letras Modernas na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, a presente pesquisa foi desenvolvida durante o período letivo vigente da disciplina de Estágio Extensão, com o auxílio da professora Claudia Vivien Carvalho de Oliveira Soares. Assim, ao observarmos as aulas de Língua Portuguesa em uma escola pública com alunos do Ensino Fundamental II, surgiu-se o seguinte questionamento geral: Como a gamificação, como uma metodologia ativa, pode auxiliar no processo de construção de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa, de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II?

A partir desse questionamento, essa pesquisa tem como objetivo geral analisar como a gamificação, como uma metodologia ativa, pode auxiliar no processo de construção de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa, de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, e, como objetivos específicos, buscamos identificar a aplicação de metodologias ativas em sala de aula; descrever o funcionamento da gamificação como metodologia ativa; aplicar atividades gamificadas relacionados ao conteúdo escolhido; analisar o uso da gamificação, como metodologia ativa, e avaliar a participação e interação dos alunos com as atividades propostas.

A pesquisa insere-se na área da Linguística Aplicada, com uma abordagem qualitativa do tipo etnográfico, especificamente como a gamificação pode auxiliar no processo de construção de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa. O estudo foi conduzido em uma cidade do Sudoeste baiano, em uma escola estadual da rede pública, localizada no centro urbano da cidade, com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, onde foram observados e registrados as aulas de Português e produzidas atividades gamificadas focadas na produção de minicontos.

O motivo para a realização desta pesquisa é que, ao analisarmos o atual cenário da educação no Brasil, conseguimos observar algumas modificações no perfil e interesse dos estudantes na escola pública. Moldados pelas rápidas transformações sociais, tecnológicas e culturais que caracterizam o século XXI, os alunos apresentam cada vez mais dificuldade em conseguirem se adaptar com métodos antigos e tradicionais. A possibilidade de acesso ilimitado e quase instantâneo à informação altera, em parte, o processo de construção de aprendizagem dos alunos. Nesse contexto atual, de acordo com Santos e Castaman (2022), é evidente a necessidade



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

de mudança e/ou adaptação dos métodos de ensino, diante das alterações no contexto atual com as novas tecnologias. Assim, emerge a necessidade de utilizar métodos com os quais o aluno se identifica, auxiliando-o no seu desenvolvimento, tornando-o parte ativa desse processo e aprimorando seu pensamento crítico, capacidade de resolução de problemas e autonomia. Em suma, esse relato de experiência visa abordar os desafios encontrados em sala de aula, destacando a gamificação como uma resposta eficaz e prática para promover um ensino mais envolvente, no qual o aluno torna-se o protagonista do seu próprio processo de aprendizagem.

Metodologia

Essa pesquisa integra-se na área da Linguística Aplicada, um campo interdisciplinar que se dedica ao estudo e aplicação da linguagem em contextos práticos. Especificamente, como a gamificação, como uma metodologia ativa, pode auxiliar no processo de construção de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa. Refere-se a uma abordagem qualitativa do tipo etnográfica, um método de pesquisa que busca compreender os comportamentos, crenças, culturas e práticas de um grupo de pessoas, observando-as em seu ambiente natural e interagindo diretamente com elas. Assim, a pesquisa visa observar e analisar as práticas de ensino recorrentes entre docentes e discentes em sala de aula durante as aulas de Língua Portuguesa, observando também o funcionamento da relação professor-aluno (Freire, 1970). O estudo foi conduzido em uma cidade do Sudoeste baiano, em uma escola estadual da rede pública, localizada no centro urbano da cidade, com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, onde foram observados e registrados as aulas de Português e produzidas atividades gamificadas focadas no gênero textual miniconto.

Os sujeitos da pesquisa incluem tantos professores quanto alunos envolvidos nas aulas de Português, com foco especificamente nos métodos utilizados para construção de aprendizagem dos alunos. Como instrumento de geração de dados, foram utilizadas a observação participante das aulas, diário de campo, identificação de metodologias ativas utilizadas em sala de aula e produção de atividades gamificadas sobre o assunto ministrado em sala para a análise. A partir dos dados gerados em sala de aula, buscamos identificar e analisar o uso da gamificação como metodologia ativa e como ocorre a participação e interação dos alunos com as atividades propostas.

Inicialmente, após as aulas teóricas nas dependências da universidade, partimos para as observações dentro do ambiente escolar. As observações foram feitas não somente em sala de aula, mas também pelas dependências da escola, com o intuito de construir um quadro



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

etnográfico desse ambiente, para compreendê-lo da melhor forma possível e aprender o contexto no qual os alunos estavam inseridos, bem como os seus principais interesses. Após observar algumas turmas durante as aulas de Língua Portuguesa, optamos por realizar a pesquisa na turma do 9º ano do Ensino Fundamental II, por se mostrarem mais abertos e interessados em participar da pesquisa. Ao todo, foram observados 12 aulas, durante as quais tivemos 2 encontros semanais com duração de 2 horas/aula, os dados gerados foram registrados através de um diário de campo. Sendo assim, depois das observações e discussões com o professor da turma, partimos para a aplicação de uma atividade de intervenção que despertasse interesse nos alunos e que, ao mesmo tempo, alcançasse as metas da matéria de Língua Portuguesa naquele momento: compreensão e produção textual do gênero textual miniconto. A partir disso, notamos que era necessário um trabalho conduzido por etapas que tivessem como centro a gamificação e, para isso, buscamos utilizar a sistemática da sequência didática para organizar as aulas ministradas e analisadas.

Sequência didática.

De acordo com os estudos de Dolz e Scheuwly (2004, p.82) a sequência didática é “um conjunto de atividade escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”. Assim, ao levarmos em consideração que a construção de conhecimentos é feita de forma progressiva, para que as novas competências adquiridas sejam consolidadas e que as novas habilidades sejam plenamente aprendidas, trabalhar com a sequência didática, através de variadas atividade como, leitura de contos, análise textual, debates ordenados etc, nos permite aprofundar no tema abordado durante a aula. Para Dolz e Scheuwly (2004), trabalhar com a sequência didática possibilita preparar os alunos para dominar sua língua nas situações mais diversas da vida cotidiana, oferecendo-lhes instrumentos necessários para melhorar suas capacidades de escrita e fala em situações complexas.

Diante desse pressuposto, foi elaborada uma atividade com uma turma do 9º ano. A atividade foi baseada no gênero textual miniconto, sugerido pelo livro didático e escolhida por contemplar questões metalinguísticas, literárias e produção de texto da matéria de Língua Portuguesa. Ademais, a organização das atividades foram baseadas em pesquisas anteriores sobre as demandas dos estudantes e de teorias sobre a prática docente.

A sequência didática foi dividida em 4 aulas, com uma duração de 50 minutos cada aula, e teve como componente a Literatura, com foco no gênero textual “miniconto”. Ao desenvolver



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

a sequência, estabelecemos os seguintes objetivos: Compreender o miniconto como uma variação do gênero conto; Identificar a diferença entre um miniconto e o conto; Reconhecer as características estruturais de um miniconto; Produzir um miniconto de acordo com o estilo do gênero conto e utilizar metodologias ativas para a compreensão do miniconto. Como o objetivo da pesquisa é analisar e compreender como o uso de metodologias ativas, principalmente a gamificação, podem auxiliar de maneira positiva no processo de aprendizagem, optamos por fazer diversas atividades gamificadas durante a aula e criar uma espécie de competição em sala de aula, em que após a conclusão da atividade cada equipe ganhava pontos. Desse modo, com base nos pressupostos Dolz e Scheuwly (2004), dividimos as aulas da seguinte forma:

Apresentação da situação e Produção Inicial- Aula 1-Gênero Conto e sua variação Miniconto (50 min):

Inicialmente, conversamos sobre os gêneros textuais, o que os alunos compreendiam do assunto e qual era o conhecimento prévio deles sobre o miniconto. Em seguida, lemos o texto *Lá do quarto eu ouvi a voz da minha vó*, presente no livro didático de Língua Portuguesa e comentamos sobre o miniconto. Após a leitura, os alunos realizaram uma atividade gamificada, em que a turma foi dividida em quatro equipes e cada grupo recebeu trechos de um miniconto embaralhado em que eles precisavam encontrar a sequência certa da história, a equipe que conseguir resolver primeiro ganhava pontos. Por fim, solicitamos que os alunos produzissem um miniconto de acordo com características sorteadas em sala de aula, como por exemplo cenário, personagens etc, para uma produção guiada.

Módulo 1: Aula 2 (Tempo 50 min):

Logo depois da produção guiada, apresentamos as características principais do miniconto, como o que é um miniconto, quais são suas características, qual a diferença entre conto e miniconto, e questionamos quais eram as dúvidas dos alunos em relação ao tema. Em sequência, apresentamos os recursos linguísticos mais utilizados no gênero miniconto, como figuras de linguagem, narrativa, enredo, economia linguística etc. Por último, os estudantes receberam o miniconto “O bilhete” em que eles tinham que mudar o final do texto.

Módulo 2-Aula 3 (Tempo 50 min):

Após corrigirmos a produção guiada dos alunos e esclarecer o que é o miniconto, na aula 3 discutimos sobre os erros presentes na produção inicial e esclarecemos dúvidas persistentes dos



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

alunos. Em seguida, explicamos sobre a estrutura narrativa de uma história, como, por exemplo, enredo, personagens, espaço, tempo, narrador. Por fim, os alunos realizaram um quiz interativo sobre o tema abordado em sala de aula, quem respondesse corretamente primeiro ganhava pontos.

Produção final-Aula 4 (50 min):

Em nossa última aula, solicitamos que cada equipe produzisse um miniconto, agora, de forma livre, porém em um tempo limitado, cerca de 20 minutos. Diferente das aulas anteriores, desta vez não ganharia pontos quem terminasse primeiro, mas sim quem conseguisse criar o melhor miniconto utilizando os recursos apresentados e discutidos em sala de aula dentro de um tempo limitado. Após a criação dos minicontos, os alunos apresentaram suas histórias e socializamos em sala de aula. Por fim, escolhemos o miniconto que se enquadra em todos os aspectos trabalhados em sala de aula, como criação de cenário, personagens, enredo etc. Ao final da sequência, discutimos sobre cada texto apresentado.

Discussão De Dados

Primeiras impressões em campo

Esta pesquisa foi conduzida em uma cidade do Sudoeste baiano, em uma escola estadual da rede pública, localizada no centro urbano da cidade, com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, onde foram observados e registrados as aulas de Português. Inicialmente, foram observadas 10 aulas de Língua Portuguesa (50 minutos cada), durante três semanas, para conhecer a realidade da escola e como os alunos interagem com o professor e a matéria. Em seguida, optamos por continuar a observação somente em uma sala do 9º ano, na qual realizamos a pesquisa. Foram observadas oito aulas (50 min), no período de duas semanas. De modo geral, os alunos se mostraram muito receptivos a pesquisa, apesar de ter uma pessoa desconhecida em sala de aula, em nenhum momento eles mostraram-se contrários ou receosos com a presença de alguém externo à escola. Em relação ao professor da disciplina, desde o início ele mostrou-se muito receptivo e interessado com a pesquisa, não demonstrou estar desconfortável com a observação e nos auxiliou com a geração de dados para a realização desta pesquisa.

Durante o período de observação, observamos que o professor sempre optava por utilizar materiais metodológicos como aula expositiva, livro didático ou o módulo Aprova Brasil, disponibilizados pela Secretaria de Educação do estado da Bahia. Tanto o livro didático quanto o



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

módulo são interativos e sempre trazem propostas de assuntos pertinentes e atividades que façam o aluno praticar a escrita em diferentes gêneros textuais. Apesar de serem um material metodológico fértil e válido, os alunos demonstraram pouco interesse em realizar as atividades solicitadas, muitos passavam a aula sem fazer, outros optaram por conversar com o colega ao lado e alguns alunos esperavam o colega terminar para copiar a atividade e, posteriormente, levar para o professor corrigir a atividade. Ademais, durante o período de observação não conseguimos identificar o uso de metodologias ativas em sala de aula. Em uma sala com quase 35 alunos, somente cerca de 10% dos alunos demonstraram real interesse em realizar as atividades solicitadas.

O ensino tradicional, baseado na transmissão de informação, tem-se mostrado pouco eficiente para a construção de aprendizagem dos alunos atualmente, por ser, muitas vezes, um ensino descontextualizado da realidade, não estimular a subjetividade dos alunos e desconsiderar diferentes estilos de aprendizagem. Contudo, o ensino a partir de metodologias ativas, em que o aluno deixa de assumir um papel passivo em sala de aula e passa a ter um papel ativo no seu processo de aprendizagem, surge como uma alternativa multidisciplinar a diversos fatores que dificultam o processo de aprendizagem. Segundo Mota (2018), o processo de aprendizagem não consiste somente na aquisição de novos conteúdos, mas, sim, na interação entre o novo conhecimento e o conhecimento que já existia anteriormente.

A Gamificação Como Metodologia Ativa

Diante das implicações apresentadas, surgiu-se o intuito de propor a gamificação, como metodologia ativa, como uma possibilidade de um ensino que seja mais atraente para grande parte dos alunos. Segundo Valente (2018), ao aplicarmos metodologias ativas que fogem do ensino tradicional, tornamos o aluno o fator principal de processo, assim, constrói-se um aluno autônomo, reflexivo, criativo e protagonista da sua aprendizagem. Assim, a gamificação surge como uma escolha alternativa para tornar o estudante o centro do seu processo de aprendizagem. Como posto anteriormente, o conceito de gamificação consiste em pensar-se como um jogo, utilizando sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo, ou seja, utilizamos os elementos mais eficientes de um jogo para reproduzir os mesmos benefícios produzidos com o ato de jogar.

A partir desse aporte teórico, e tendo como objetivo identificar como a gamificação, como uma metodologia ativa, pode auxiliar no processo de construção de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa, optamos por realizar uma atividade de intervenção com os alunos.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

Para realizar a atividade, realizamos uma sequência didática gamificada, de modo a favorecer o aprendizado, além de desmistificar que o ensino através do livro didático pode ser enfadonho e chato. Assim, para contemplar os assuntos sugeridos pelo livro didático, escolhemos o gênero textual miniconto, por conseguir trabalhar com os alunos vários aspectos linguísticos, como gêneros textuais, figuras de linguagens, características do miniconto, como personagem, enredo, cenário etc. Com o tema definido, decidimos inserir atividades gamificadas para tornar a aula mais dinâmica e interativa, desse modo, foram escolhidas quatro atividades gamificadas para a realização dessa pesquisa: quebra cabeça, ficção alternativa, quiz interativo e fiction dash (traço de ficção em inglês).

Portanto, para a aplicação da sequência didática utilizamos quatro aulas, focadas no gênero textual miniconto e levando em consideração o conceito de sequência didática elaborado por Dolz e Scheuwly (2004). Inicialmente, após definirmos um breve conceito sobre miniconto e lermos o miniconto presente no livro didático “Lá do quarto eu ouvi a voz da minha vó” (autor desconhecido) solicitamos que os alunos se dividissem em 4 grupos e que cada time escolhesse um nome para o seu grupo. Desse modo, montamos uma espécie de campeonato em sala de aula, no qual a equipe que mais tivesse pontos no final ganharia o jogo. Após isso, entregamos o conto ‘Urbanesca’ de Alvaro Posselt, totalmente embaralhado e solicitamos que os alunos montassem o conto novamente, de modo que a história fizesse sentido igual em um jogo que quebra cabeça.

Os alunos mostraram-se empolgados e muito competitivos, visto que, quem terminasse primeiro ganharia o primeiro. Diferente das outras atividades solicitadas em sala de aula, grande parte da sala demonstrou estar muito interessada em jogar junto com os colegas e participar da dinâmica. Diante disto, para Zichermann e Cunningham (2011), os mecanismos encontrados nos jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o seu engajamento em variados ambientes.

Figura 1: Texto utilizado para a dinâmica ‘quebra cabeça’

Urbanesca

Saiu cedo com o pai. A velha sinfonia urbana. Passaram por um parque. Pipoca, sorvete e algodão-doce viraram lembranças. Debaixo da árvore parecia um piquenique. Subidas e descidas, o menino se cansou. Precisou andar mais um pouco. Desta vez, o carrinho do pai estava cheio de papelão.

Alvaro Posselt

Fonte: www.minicontos.com.br



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

Após esse primeiro jogo, na segunda aula, a próxima atividade gamificada foi a criação de um miniconto a partir de características sorteadas em sala de aula, como cenários específicos, personagens e enredos. Dentre as opções tínhamos personagens como ‘a menina’, “a idosa”, em cenários tínhamos ‘espaço’, ‘fazendo’, “parque” etc, características gerais e simples para que os alunos pudessem usar a criatividade e elaborar o miniconto como quisessem. Os alunos tiveram cerca de 25 minutos para elaborar a atividade e todos os grupos estavam empenhados em produzir um bom miniconto. Como afirma Zichermann e Cunningham (2011), aspectos como competitividade, exploração de um universo e o envolvimento com outros jogadores estimulam o jogador a continuar jogando. Desse modo, ao jogar com os colegas e poderem explorar possibilidades, como na criação de um miniconto, os alunos são estimulados a se envolverem de forma ativa em sala de aula, além de reforçar os conteúdos vistos anteriormente.

Após isso, ainda na segunda aula, o próximo jogo foi ficção alternativa, baseado em jogos digitais que são uma reescrita de um conto clássico e o jogador tem que alterar o final da história. Os alunos tiveram que reescrever o final do conto “O bilhete esquecido” de Márcia H. M. Pereira, e a equipe que entregasse primeiro marcaria pontos.

Figura 2: Texto utilizando para a atividade ficção alternativa

“O bilhete esquecido”

“No final da tarde, Marina correu até o café da esquina. Entrou apressada, olhou em volta e, sobre a mesa dos fundos, viu um pequeno papel amassado. Sorriu. Sabia que ele cumpriria a promessa: 'Se eu não puder estar, deixo palavras para você me encontrar'. Abriu o bilhete, sentindo o coração disparar. Mas o que leu era apenas uma lista de compras esquecida: pão, leite, café. Decepcionada, guardou o papel no bolso e saiu, sem perceber que, no verso, havia algo escrito: 'Te espero onde o sol se despede'.”

(Texto elaborado por Márcia H. M. Pereira)

Fonte: Márcia H. M. Pereira

Em nossa terceira aula, após discutirmos sobre os problemas apresentados na primeira produção e esclarecimento de dúvidas, realizamos um quiz interativo com os alunos, em que cada resposta certa valia um ponto. O tema das perguntas era o próprio miniconto e suas características, como o que é miniconto, qual diferença entre enredo e personagem etc. O intuito do jogo consistia em avaliar se os conteúdos expostos nas aulas haviam sido memorizados pelos alunos e se eles ainda apresentavam dúvidas em relação a determinado conceito. Pelo fato de ganhar pontos aquele que respondia primeiro, os alunos ficaram agitados e bastante eufóricos, todos com esperanças de ganhar a competição. Ademais, o quiz interativo mostrou-se uma forma



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

divertida e interativa de realizar uma atividade diagnóstica com os alunos, visto que, conseguimos identificar qual conteúdo não ficou claro para o aluno.

Por fim, na nossa última aula e como jogo final da competição, os alunos tiveram que colocar em prática todos os conhecimentos adquiridos durante as aulas anteriores. Baseado no jogo Fiction dash, solicitamos que cada equipe produzisse um miniconto de forma livre, eles poderiam usar a criatividade e elaborar a história como quisessem, no entanto, eles tiveram um tempo limitado para a produção, cerca de 20 minutos. A equipe ganhadora foi a que produziu o melhor miniconto, levando em consideração todos os aspectos linguísticos que vimos em sala de aula. Como todo jogo possui um sistema de recompensa, fator crucial para manter os jogadores motivados e satisfeitos, ao fim da competição, todos os alunos ganharão doces pela participação.

De modo geral, a utilização de atividades gamificadas no cotidiano em sala de aula revelou-se extremamente útil e necessária. Como aponta Fardo (2013), a gamificação pode promover a aprendizagem porque permite a criação de novas oportunidades de compartilhar diversas formas de aprendizado, viabilizando o processo de construção de conhecimento. Ao combinar algumas características do ensino tradicional, como, por exemplo, a aula expositiva e aspectos da gamificação, como a competitividade e a diversão durante o ato de jogar, essa metodologia pode auxiliar, de forma significativa, no processo de construção de aprendizagem do indivíduo. Ao proporcionar contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, são capazes de favorecer o processo de aprendizagem, permitindo que o indivíduo possa experimentar um fragmento de espaço tempo característico da vida real em um contexto ficcional e controlado.

Como resultado das aulas observadas e da atividade de intervenção, conseguimos inferir a necessidade de metodologias ativas no cotidiano da sala de aula, não somente na disciplina de Língua Portuguesa, mas em todas as outras disciplinas. Ao contrário das primeiras aulas observadas, em que muitos alunos pareciam estar entediados, cansados ou até mesmo desinteressados pelo conteúdo explicado pelo professor, com a divisão de equipes e o fato de estarem competindo um entre os outros, os alunos revelaram-se mais motivados e interessados no conteúdo apresentado e em participar da aula.

Considerações Finais

Este relato de experiência buscou apresentar, baseado em pressupostos teóricos, observações em sala de aula e uma atividade de intervenção, a relevância da gamificação como



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

ferramenta pedagógica no ensino e aprendizagem na disciplina de língua portuguesa. As metodologias ativas de ensino, nesse caso, a gamificação, quando bem planejadas e executadas, ampliam as possibilidades de ensino ao promover uma abordagem ativa e reflexiva. Desse modo, os estudantes se tornam protagonistas do processo de construção de aprendizagem, apropriando-se do conhecimento por meio da problematização, da contextualização e da construção coletiva. Utilizar estratégias inovadoras de ensino, contribui não apenas para o domínio dos conteúdos curriculares, mas também para a formação de indivíduos críticos e participativos na sociedade.

Nesse sentido, a partir dos dados gerados na turma do 9º ano, conseguimos concluir que durante as aulas observadas com o professor regente, não conseguimos identificar o uso de metodologias ativas durante suas aulas. Desse modo, a utilização de métodos que fogem do tradicional causou um certo estranhamento e empolgação nos alunos. Desse modo, ao aplicar atividades gamificadas relacionadas ao conteúdo escolhido; gênero textual miniconto, os alunos revelaram-se receptivos e alegres com as atividades propostas. Além de fugir da rotina em que eles estavam habituados, as características da gamificação como o prazer de jogar, a competição, a colaboração em equipe e contato livre com os outros jogadores/colegas permitiu que os alunos ficassem mais interessados pelo tema abordado, permitindo a ampliação de novos métodos de aprendizagem e transformando o aluno no protagonista do seu processo de construção de aprendizagem.

Portanto, incorporar metodologias ativas como a gamificação ao cotidiano escolar pode proporcionar inúmeros benefícios tanto para os alunos quanto para os professores. Isso porque os estudantes tendem a se mostrar mais engajados, motivados e participativos nas disciplinas, especialmente quando envolvidos em atividades gamificadas que despertam o interesse e tornam o aprendizado mais dinâmico e significativo.

Referências

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Seqüências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: **SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim; e col. Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.

FADEL, Luciane Maria et al (org.). **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra, 1970.

Minicontos.com.br - **Miniconto e Microconto em língua portuguesa** - literatura contemporânea - literatura de Brasil e Portugal. Disponível em: <<http://www.minicontos.com.br>>. Acesso em: 17 out. 2025.

MOTA, A.; WERNER, R. C. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 25, n. 2, p. 261-276, 28 maio 2018. Disponível em: <<https://attena.ufpe.br/handle/123456789/39778>>. Acesso em: 08 de nov 2024.

PEREIRA, Márcia Helena. **O bilhete esquecido.** Local: Vitória da Conquista, [s.d].

SANTOS, Danielle Fernandes Amaro dos; CASTAMAN, Ana Sara. Metodologias ativas: uma breve apresentação conceitual e de seus métodos. **Revista Linhas**. Florianópolis, v. 23, n. 51, p. 334-357, jan./abr. 2022.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: BACICH, Lilian de; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.** Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011