A GAMIFICAÇÃO COMO POTENCIALIZADORA DO ENSINO DE VERBOS NAS TURMAS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II

CARLOS JOSÉ SABINO NASCIMENTO

RESUMO

O ensino de gramática na Educação Básica ainda é frequentemente desenvolvido por meio de práticas tradicionais centradas na memorização de regras, o que pode comprometer o interesse e a participação dos estudantes no processo de aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como uma estratégia pedagógica capaz de promover maior engajamento, colaboração e protagonismo discente. Este trabalho teve como objetivo investigar como a gamificação pode potencializar o ensino da classe gramatical dos verbos em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II, colocando o estudante como protagonista do processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de um relato de experiência desenvolvido a partir de uma pesquisa-ação realizada em uma escola da rede privada de Natal, Rio Grande do Norte, envolvendo 99 estudantes distribuídos em três turmas do 6º ano. A intervenção consistiu na aplicação de uma sequência didática gamificada, estruturada em desafios inspirados na obra *Malala: a menina que queria ir para a escola*, contemplando atividades relacionadas ao reconhecimento, emprego e conjugação de verbos em diferentes tempos e modos verbais. A análise fundamentou-se na observação participante, nas produções elaboradas pelos grupos e nos relatos escritos pelos estudantes ao final da atividade. Os resultados evidenciaram elevado nível de engajamento, participação e cooperação entre os estudantes, além do desenvolvimento da argumentação, da criatividade e da construção coletiva do conhecimento. Observou-se que a utilização de elementos próprios dos jogos favoreceu uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e contextualizada, aproximando os conteúdos gramaticais da realidade dos estudantes e fortalecendo sua participação nas atividades propostas. Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica promissora para o ensino de Língua Portuguesa, contribuindo para tornar o estudo da gramática mais significativo e motivador. Embora os resultados estejam restritos ao contexto investigado, a experiência demonstra o potencial dessa abordagem para subsidiar práticas inovadoras e incentivar novas pesquisas sobre sua aplicação em diferentes conteúdos e níveis de ensino.

Palavras-chave: metodologias ativas; aprendizagem significativa; protagonismo estudantil.

1 INTRODUÇÃO

As transformações promovidas pela cultura digital têm provocado mudanças significativas nos processos de ensino e aprendizagem, exigindo da escola a adoção de estratégias pedagógicas capazes de responder às novas demandas educacionais. Nesse contexto, as metodologias ativas ganham destaque por favorecerem uma aprendizagem mais participativa, colaborativa e centrada no estudante, promovendo o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do pensamento crítico.

No ensino de Língua Portuguesa, especialmente no estudo da gramática, ainda predominam práticas baseadas na memorização de regras e na realização de exercícios descontextualizados, o que frequentemente contribui para a desmotivação dos estudantes. Embora a gramática represente o conjunto das estruturas e regras que organizam a língua (Larousse, 2001), seu ensino tem sido alvo de discussões que defendem uma abordagem mais contextualizada e vinculada aos usos reais da linguagem. Nessa perspectiva, Possenti (1996) ressalta que conhecer uma língua difere de conhecer sua gramática, enquanto Travaglia (1995) afirma que o ensino gramatical deve possibilitar ao estudante ampliar seus conhecimentos linguísticos e utilizá-los em diferentes situações comunicativas. De modo semelhante, Marcuschi (2007) defende que são os usos da língua que fundamentam sua aprendizagem, e não apenas o domínio das normas gramaticais.

Diante desse cenário, torna-se necessário adotar estratégias pedagógicas que aproximem os conteúdos escolares da realidade dos estudantes. Entre essas estratégias, a gamificação destaca-se pela utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios, missões, cooperação, recompensas e feedbacks, com o propósito de aumentar a motivação e o engajamento dos alunos durante o processo de aprendizagem (Kapp, 2012; Burke, 2015). Quando inserida no contexto escolar, essa metodologia favorece a participação ativa dos estudantes, fortalece o trabalho colaborativo e contribui para a construção de aprendizagens mais significativas.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo investigar como a gamificação pode potencializar o ensino da classe gramatical verbos nas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II, colocando o estudante como protagonista do processo de ensino e aprendizagem. Para atingir esse objetivo, buscou-se superar práticas tradicionais por meio de uma metodologia centrada no aluno, promover maior engajamento nas aulas de Língua Portuguesa, estimular a cooperação entre os estudantes durante as atividades propostas e analisar os impactos dessa abordagem nos resultados da aprendizagem

2 MATERIAL E MÉTODOS

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência desenvolvido a partir de uma pesquisa-ação em uma instituição privada de ensino localizada na cidade de Natal, Rio Grande do Norte. Participaram da intervenção pedagógica 99 estudantes distribuídos em três turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II: 6º A (30 alunos), 6º B (32 alunos) e 6º C (37 alunos).

A experiência foi realizada durante o segundo trimestre letivo, com carga horária de quatro aulas, distribuídas em dois encontros. A proposta consistiu na aplicação de uma sequência didática gamificada para revisão da classe gramatical dos verbos, utilizando como contexto narrativo a obra *Malala: a menina que queria ir para a escola*, cuja leitura havia sido previamente realizada pelos estudantes. Como recursos didáticos, foram utilizados folhas de papel ofício, post-its, canetas hidrográficas, canetas coloridas e fita adesiva.

Como estratégia inicial, buscou-se despertar a curiosidade dos estudantes por meio da criação de expectativas sobre a atividade que seria desenvolvida na aula seguinte. Durante a intervenção, os alunos foram organizados em grupos heterogêneos e inseridos em uma

narrativa inspirada na trajetória de Malala Yousafzai. A sequência didática foi estruturada em fases sucessivas, nas quais os estudantes deveriam superar desafios relacionados ao reconhecimento, emprego e conjugação de verbos em diferentes tempos e modos verbais para avançarem na atividade.

Os desafios envolveram a escolha de avatares representativos, a resolução de situações-problema e atividades colaborativas contextualizadas na narrativa proposta. Na etapa final, todos os grupos participaram da construção coletiva da conjugação do verbo *estudar* em diferentes tempos e modos verbais, reforçando os conteúdos trabalhados e estimulando a cooperação entre os participantes.

A análise da experiência foi realizada por meio da observação participante durante o desenvolvimento das atividades, das produções elaboradas pelos grupos e dos relatos escritos pelos estudantes ao término da intervenção, possibilitando identificar aspectos relacionados ao engajamento, à cooperação e à aprendizagem dos conteúdos gramaticais.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da sequência didática evidenciou elevado nível de participação e envolvimento dos estudantes ao longo de todas as etapas da atividade. A utilização de uma narrativa, aliada aos desafios progressivos, despertou o interesse dos alunos e favoreceu uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, corroborando os estudos de Kapp (2012) e Burke (2015), que destacam a gamificação como estratégia capaz de ampliar a motivação e o engajamento dos estudantes.

Um dos momentos mais significativos ocorreu durante a escolha dos avatares, quando cada grupo selecionou uma personalidade feminina de destaque e apresentou argumentos para justificar sua escolha. Essa etapa estimulou a pesquisa, a argumentação e o trabalho colaborativo, conforme ilustrado na **Figura 1**.

Figura 1 – Avatares produzidos pelos estudantes durante a atividade gamificada.

Outro aspecto relevante foi observado durante os desafios envolvendo os verbos. Em uma das atividades, um grupo sugeriu o verbo *afogue-se* para enfrentar o crocodilo presente na narrativa. A proposta gerou discussão entre os participantes, que passaram a debater se um animal aquático poderia se afogar. Esse momento favoreceu a construção coletiva do conhecimento, a mobilização dos conhecimentos prévios e o desenvolvimento da argumentação, aspectos defendidos por Travaglia (1995) e Marcuschi (2007), ao enfatizarem que a aprendizagem da gramática deve ocorrer em contextos significativos de uso da linguagem.

Também foi possível observar que, espontaneamente, diversos grupos produziram desenhos, diálogos e pequenas narrativas para representar as situações propostas, embora essa produção não tivesse sido solicitada pela professora. Esse comportamento demonstra que a gamificação favoreceu não apenas a aprendizagem dos conteúdos gramaticais, mas também o desenvolvimento da criatividade, da comunicação e da expressão dos estudantes.

A produção dos verbos durante os desafios evidenciou a participação ativa dos grupos e a cooperação entre os estudantes, conforme apresentado na **Figura 2**.

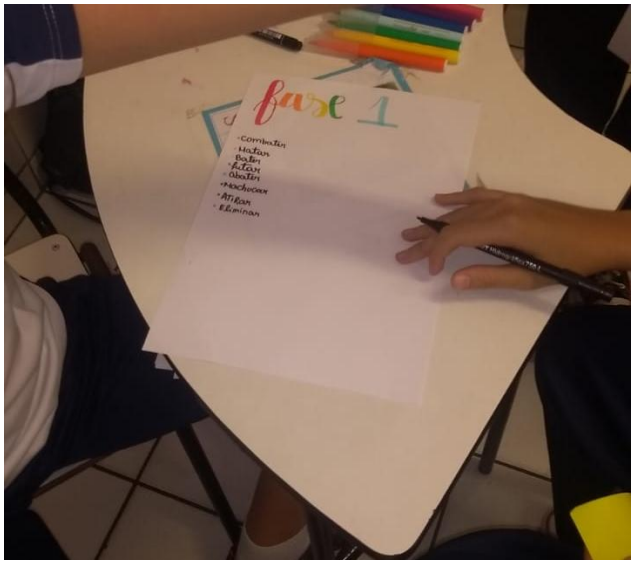

Figura 2 – Produção coletiva de verbos realizada pelos estudantes durante um dos desafios da sequência didática.

Os relatos escritos ao final da atividade revelaram elevada aceitação da metodologia, sendo frequentes comentários que associavam a experiência a um jogo. Esses registros demonstram que a proposta favoreceu um ambiente de aprendizagem mais prazeroso e participativo, fortalecendo o protagonismo discente e estimulando a cooperação entre os grupos.

Embora a experiência tenha sido desenvolvida em uma única instituição de ensino e não permita generalizações, os resultados indicam que a gamificação constitui uma estratégia promissora para o ensino de Língua Portuguesa, especialmente no estudo da gramática, ao promover maior engajamento, interação e aprendizagem significativa.

4 CONCLUSÃO

Os resultados desta experiência permitiram constatar que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica capaz de potencializar o ensino da classe gramatical dos verbos no 6º ano do Ensino Fundamental II. A utilização de elementos característicos dos jogos favoreceu o engajamento, a participação ativa e a cooperação entre os estudantes, contribuindo para que assumissem um papel mais protagonista no processo de ensino e aprendizagem.

Além de favorecer a compreensão dos conteúdos gramaticais, a sequência didática estimulou o desenvolvimento da argumentação, da criatividade, da comunicação e do trabalho colaborativo, evidenciando que o ensino da gramática pode ocorrer de forma contextualizada, significativa e articulada às práticas de uso da língua.

Como limitação, destaca-se que a experiência foi desenvolvida em uma única instituição de ensino e com um número restrito de turmas, o que não permite generalizações dos resultados. Contudo, os achados demonstram o potencial da gamificação como estratégia complementar às práticas pedagógicas tradicionais no ensino de Língua Portuguesa.

Espera-se que este estudo incentive novas investigações sobre o uso da gamificação em diferentes conteúdos da Língua Portuguesa e em outros níveis de ensino, contribuindo para a ampliação de práticas pedagógicas inovadoras que promovam maior engajamento e aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática*. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ANTUNES, Irandé. *Aula de português: encontro & interação*. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BURKE, Brian. *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*. São Paulo: DVS Editora, 2015.

FARDO, Marcelo Luís. *A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem*. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MORAN, José. *Mudando a educação com metodologias ativas*. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: UEPG, 2015.

POSSENTI, Sírio. *Por que (não) ensinar gramática na escola*. Campinas: Mercado de Letras, 1996.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2009.