



Gamificação e Língua Portuguesa no Amazonas: pressupostos e desafios nas práticas pedagógicas à luz da BNCC e da PCP/AM

Gamification and Portuguese Language teaching in Amazonas: assumptions and challenges in pedagogical practices considering the BNCC and the PCP/AM

Dalcífran Taveira de Oliveira

Secretaria de Estado de Educação do Amazonas (SEDUC)
Codajás/AM-Brasil

Cledes Antonio Casagrande

Universidade La Salle (UNILASALLE)
Canoas/RS-Brasil

Resumo

Este artigo, decorrente de pesquisa no campo da educação, versa sobre o uso da gamificação em aulas de Língua Portuguesa, caracterizando-se como um estudo documental, de natureza qualitativa. Seu objetivo consiste em analisar os pressupostos para o uso da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa no Estado do Amazonas, especialmente aqueles ligados à educação integral, ao desenvolvimento das habilidades do século XXI e à promoção de práticas pedagógicas ativas. A análise dos dados foi fundamentada em Cellard (2014) e dialogou com produções acadêmicas sobre o tema. Os resultados evidenciaram que a gamificação, no ensino de Língua Portuguesa, contribui para práticas pedagógicas mais ativas e significativas, alinhadas à educação integral, às necessárias habilidades do século XXI e às demandas contemporâneas. Essa estratégia mostra-se eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo, favorecendo o desenvolvimento das competências previstas na BNCC.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de Língua Portuguesa; Práticas pedagógicas.

Abstract

This article, resulting from research in the field of education, deals with the use of gamification in Portuguese classes, and it is described as a documentary study of a qualitative nature. It aims to analyze the assumptions for the use of gamification as a pedagogical strategy in Portuguese language teaching in the State of Amazonas, Brazil, especially those related to comprehensive education, the development of 21st-century skills, and the promotion of active pedagogical practices. Data analysis is based on Cellard (2014) and refers to academic productions on the subject. The results showed that gamification in Portuguese classes contributes to more active and meaningful pedagogical practices, in line with integral education, the necessary 21st-century skills and contemporary demands. This strategy is effective to make the learning process more dynamic and interactive, favoring the development of the competencies specified in the BNCC.

Keywords: Gamification; Portuguese language teaching; Pedagogical practices.

Introdução

A educação no Brasil tem passado por mudanças significativas, que trouxeram transformações importantes para o ambiente escolar. Um exemplo disso é que o estudante agora é compreendido como protagonista no processo de construção do conhecimento, enquanto o educador atua como mediador. A sociedade atual exige criatividade e ousadia para inovar, formando estudantes que não apenas repetem atividades, mas que assumem uma postura investigativa, capazes de resolver problemas do cotidiano. Como agentes ativos da sua própria aprendizagem, os educandos devem desenvolver a capacidade de pensar criticamente, criar, estabelecer conexões, argumentar e construir conhecimento de forma autônoma.

Diante dessas transformações na educação, o professor assume um papel crucial na formação dos educandos. A necessidade de reflexão acerca das práticas pedagógicas e a busca por inovação metodológica exigem que o educador inspire e motive os estudantes a explorarem, questionarem e criarem novos modos de aprender e de ensinar. Ao mesmo tempo, pressupõe que o educador revise criticamente o modo como atua e as práticas pedagógicas que desenvolve. Neste sentido, o professor é convidado a atuar como mediador, guiando os estudantes na construção de habilidades e competências essenciais para o século XXI. A postura investigativa do estudante deve ser incentivada, e o professor precisa desafiar-se a construir pontes entre o currículo e as demandas contemporâneas, formando os alunos para resolver desafios do mundo real, com autonomia, pensamento crítico e argumentação sólida.

A pesquisa que originou este texto nasceu da inquietação diante das práticas pedagógicas ainda muito centradas em metodologias tradicionais, pouco atrativas para os estudantes da Educação Básica, percebidas na atuação concreta em uma escola do interior do estado do Amazonas. Do ponto de vista acadêmico, este estudo contribui para o aprofundamento das discussões sobre metodologias inovadoras no ensino de Língua Portuguesa, ampliando o debate teórico acerca da gamificação como estratégia de aprendizagem. Do ponto de vista social, a pesquisa se justifica por dialogar com necessidades concretas das escolas amazônicas, oferecendo caminhos para práticas mais motivadoras, equitativas e alinhadas às demandas educacionais da região.

A pesquisa buscou refletir sobre o ensino da Língua Portuguesa a partir do uso da gamificação como uma alternativa didática capaz de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e contextualizado, especialmente no contexto amazônico, onde os desafios educacionais são ainda mais complexos, e a adoção de estratégias inovadoras pode fortalecer o envolvimento dos alunos, estimulando o pensamento crítico e ampliando suas possibilidades de interação com o conhecimento. Por isso, seu objetivo geral consiste em analisar os pressupostos para o uso da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa no Amazonas, especialmente aqueles ligados à educação integral, ao desenvolvimento das habilidades do século XXI e à promoção de práticas pedagógicas ativas.

Esta pesquisa, do ponto de vista do seu delineamento metodológico, caracteriza-se por sua natureza qualitativa, do tipo teórica, com análise documental e bibliográfica, que focaliza as práticas pedagógicas em Língua Portuguesa, fazendo um recorte sobre a gamificação, enquanto estratégia de ensino. Os dois documentos centrais na análise foram a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018) e a Proposta Curricular e Pedagógica do Ensino Fundamental – PCP (Amazonas, 2021), da Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Estado do Amazonas (SEDUC-AM). A análise documental foi fundamentada em Cellard (2014) e dialogou com produções acadêmicas sobre tema, selecionadas a partir do Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).

No ambiente educacional, a gamificação envolve a utilização de elementos de jogos para estimular e envolver os alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e participativo. Com atividades gamificadas, cria-se um cenário mais atrativo, em que os estudantes se sentem mais interessados e ativos no processo de ensino, promovendo maior interação e engajamento com os conteúdos abordados. Fardo (2013) relata que, no contexto atual, a gamificação está encontrando um terreno fértil para sua aplicação na educação formal. Isso se deve ao fato de que nessa área, há indivíduos que já acumularam uma série de aprendizados por meio de suas interações com jogos. Além disso, a educação formal busca novas estratégias para envolver alunos que estão cada vez mais imersos no mundo das mídias e tecnologias digitais, e que demonstram falta de interesse pelos métodos tradicionais e passivos de ensino, postura comum na maioria das escolas.

Na sequência, o artigo está estruturado em quatro tópicos: os procedimentos metodológicos e a caracterização da pesquisa realizada; o referencial teórico, com alguns dos fundamentos acerca da gamificação que embasaram a pesquisa; a análise dos dados da pesquisa, com um olhar sobre a BNCC, a PCP/AM e os pressupostos sobre a gamificação e o ensino da Língua Portuguesa; e as considerações finais sobre o estudo, com os avanços e desafios atinentes ao uso da gamificação nas práticas pedagógicas de Língua Portuguesa.

Procedimentos Metodológicos

Esta pesquisa caracteriza-se por ser qualitativa, teórica, do tipo documental, com fins exploratórios. Em uma pesquisa qualitativa busca-se compreender e interpretar os fenômenos a partir dos sentidos atribuídos pelos sujeitos envolvidos, conforme apontam Moreira e Menegat (2021). Neste sentido, este artigo ocupa-se de algumas produções teóricas de alguns autores selecionados acerca do conceito de gamificação.

Para Gerhardt e Silveira (2009), os pesquisadores que optam por métodos qualitativos buscam entender as razões por trás das coisas, expressando o que é apropriado fazer, mas sem atribuir números aos valores e às trocas simbólicas. Eles não se sujeitam a comprovar os fatos, já que lidam com informações que não podem ser medidas de forma tradicional, geradas por estímulos e por interações, assumindo diferentes abordagens de análise.

Quanto aos procedimentos adotados neste estudo, correspondem a uma pesquisa documental, visto que o corpus investigativo foi formado pelos seguintes documentos: a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a Proposta Curricular e Pedagógica do Ensino Fundamental (PCP), da Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC-AM). Gil (2002, p. 46) menciona uma série de vantagens a respeito da pesquisa documental, entre elas está a consideração que “os documentos constituem fonte rica e estável de dados. Como os documentos subsistem ao longo do tempo, tornam-se a mais importante fonte de dados em qualquer pesquisa da natureza histórica”.

Em relação ao seu objetivo, refere-se a uma pesquisa exploratória pois, de acordo com Gil (2002, p. 41), “estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. Acrescenta-se que ela é conduzida com um planejamento maleável, o que permite examinar o tópico por diversas óticas e abordagens. Geralmente, engloba levantamento de informações em fontes bibliográficas, conversas com pessoas que têm experiência prática com o problema

pesquisado e análise de exemplos que ajudam a compreender melhor o assunto (Prodanov; Freitas, 2013).

Para Cellard (2014), a análise documental possui algumas vantagens notáveis, pois é um método de coleta de dados que reduz, pelo menos em certa medida, a possibilidade de qualquer influência decorrente da presença ou interferência do pesquisador. Neste artigo, a análise dos dados seguiu as diretrizes de Cellard (2014), fundamentando-se nas cinco dimensões da análise documental – o contexto, a autoria, a autenticidade e confiabilidade dos textos, a natureza dos documentos e os conceitos-chave, – permitindo uma compreensão mais ampla sobre os fundamentos que amparam a gamificação no contexto educacional brasileiro. Além da análise documental, foi realizada uma revisão de literatura, contemplando dissertações e artigos publicados em periódicos correntes. Isso nos possibilitou realizarmos um diálogo com os autores dessas produções acerca dos fundamentos teóricos a serem considerados nas práticas pedagógicas em Língua Portuguesa, utilizando a gamificação enquanto uma estratégia de ensino, como será mencionado na sequência.

Referencial teórico: um diálogo sobre os fundamentos do uso da gamificação nas práticas pedagógicas direcionadas ao ensino de Língua Portuguesa

Refletir sobre os fundamentos que sustentam o uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa implica ir além da dimensão técnica dessa abordagem. É necessário compreender o ambiente educacional em que ela se insere e os sentidos que assume dentro desse contexto. A gamificação propõe uma nova lógica no processo de ensino e de aprendizagem ao substituir práticas mecânicas por experiências mais participativas, engajadoras e significativas. Não se trata apenas de aplicar jogos, mas de criar situações em que o estudante se envolva ativamente na construção do conhecimento, desenvolvendo habilidades e competências de maneira lúdica e desafiadora.

Nesse sentido, para compreender melhor a proposta da gamificação no processo educativo, é necessário revisitarmos sua concepção teórica. Alves, Minho e Diniz (2014, p. 77) destacam que “o termo gamificação foi cunhado pela primeira vez pelo pesquisador britânico Nick Pelling”, e explicam que essa abordagem consiste na incorporação de elementos de jogos em contextos que não estão intimamente relacionados a jogos. A gamificação significa criar sistemas, métodos ou ambientes de trabalho que se concentram nas pessoas, inspirados

na dinâmica dos jogos. Esses modelos levam em conta a motivação, as emoções e a participação das pessoas envolvidas no processo (Alves; Minho; Diniz, 2014).

Fardo (2013) expressa que a gamificação é um conceito em crescimento, que está diretamente relacionado à popularização e ao sucesso dos videogames, fundamentando-se na capacidade intrínseca desses jogos de motivar ações, solucionar problemas e melhorar a aprendizagem em diversas áreas do conhecimento e na vida das pessoas. É possível também mencionar que a “gamificação tem como base a ação de pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014, p. 15).

Pensar a gamificação no âmbito da educação pressupõe ir muito além de simplesmente incluir jogos nas atividades escolares. Essa proposta implica uma mudança significativa na maneira de ensinar e aprender, ao integrar elementos lúdicos capazes de despertar o interesse dos estudantes, incentivar a autonomia, promover o protagonismo e desenvolver competências como o pensamento crítico e a cooperação. Como estratégia metodológica, a gamificação amplia o repertório do docente, tornando as práticas pedagógicas mais atrativas, dinâmicas e alinhadas às demandas e aos perfis das novas gerações.

É importante salientar que a gamificação vem se destacando como uma abordagem pedagógica criativa e eficiente, especialmente no Ensino Fundamental. Estudos têm mostrado seu impacto positivo ao tornar as aulas mais dinâmicas e estimulantes, promovendo maior engajamento dos alunos. Essa estratégia incentiva uma participação ativa no processo de aprendizagem, oferecendo experiências educacionais mais interativas e imersivas, o que contribui para um ambiente escolar mais atrativo e produtivo.

Cunha (2023) explora o uso da gamificação como uma forma de expandir as perspectivas socioculturais dos alunos, considerando as particularidades de cada turma. De forma semelhante, Ramos (2022) demonstra como a gamificação pode facilitar a adaptação dos conteúdos de Língua Portuguesa às necessidades dos alunos, tornando o processo mais flexível. Barbosa (2021) ressalta como a gamificação pode fortalecer habilidades argumentativas e o uso da norma-padrão na produção textual. Silva (2021), por sua vez, enfatiza sua eficácia para abordar questões gramaticais, como processos fonológicos e ortográficos.

Amorim, Silva, Aragão e Andrade (2023) destacam que a gamificação fomenta a colaboração e a comunicação entre os estudantes, promovendo habilidades como o pensamento crítico e a resolução de problemas. Santos, Santos Júnior, Lucena e Costa (2020) observam o papel da gamificação em engajar os alunos por meio de elementos de jogos digitais e analógicos, potencializando o desenvolvimento de várias habilidades.

Frutuoso (2020) aduz contribuição interessante ao mostrar a gamificação como uma ferramenta de avaliação formativa, com a capacidade de personalizar e tornar o aprendizado mais significativo. Além disso, Benvindo (2019) e Cruz (2017) destacam a importância dessa abordagem como parte de um conjunto de ferramentas tecnológicas que auxiliam no desenvolvimento de multiletramentos e nas habilidades de leitura.

Para auxiliar na compreensão dos aportes teóricos que contribuíram com a estruturação da pesquisa, foi construído o quadro teórico abaixo, que inclui autores, conceitos e contribuições da gamificação ao campo educacional, especialmente à Língua Portuguesa, foco desta pesquisa.

Quadro 1 – Autores e suas contribuições sobre o conceito de gamificação.

Autor(a)	Conceito/contribuição da gamificação
Alves, Minho e Diniz (2014)	Incorporação de elementos de jogos em outros contextos.
Fardo (2013)	Capacidade dos jogos de motivar ações, solucionar problemas e melhorar a aprendizagem.
Busarello, Ulbricht e Fadel (2014)	Ação de pensar como em um jogo.
Cunha (2023)	Forma de expandir as perspectivas socioculturais dos alunos.
Ramos (2022)	Facilita a adaptação dos conteúdos de Língua Portuguesa às necessidades dos alunos, tornando o processo mais flexível.
Barbosa (2021)	Fortalece habilidades argumentativas e o uso da norma-padrão na produção textual.
Silva (2021)	Eficácia para abordar questões gramaticais
Amorim, Silva, Aragão e Andrade (2023)	Fomenta a colaboração, a comunicação, o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Gamificação e Língua Portuguesa no Amazonas: pressupostos e desafios nas práticas pedagógicas à luz da BNCC e da PCP/AM

Santos, Santos Júnior, Lucena e Costa (2020)	Engajar os alunos por meio de elementos de jogos.
Frutuoso (2020)	Ferramenta de avaliação formativa, com a capacidade de personalizar e tornar o aprendizado mais significativo.
Benvindo (2019)	Ferramenta tecnológica para o multiletramento
Cruz (2017)	Auxilia no desenvolvimento de multiletramentos e nas habilidades de leitura.

Fonte: Autoria própria. Com base no referencial teórico que fundamenta a pesquisa.

De modo geral, esses autores destacam o valor da gamificação como uma estratégia pedagógica adaptável, com potencial para atender às diversas demandas educacionais dos alunos do Ensino Fundamental, referendando a gamificação enquanto estratégia de ensino e de aprendizagem.

Análise dos dados: um olhar sobre a BNCC, a PCP/AM e os pressupostos sobre a gamificação e o ensino da Língua Portuguesa

Ao examinar as diretrizes que orientam a educação básica no estado do Amazonas, contidas na BNCC (Brasil, 2018) e na Proposta Curricular e Pedagógica do Amazonas (Amazonas, 2021), percebe-se a presença de pressupostos que fundamentam o uso de metodologias inovadoras que promovem o protagonismo dos estudantes e o desenvolvimento integral. Nesse cenário, a gamificação surge como uma ferramenta pedagógica promissora, por permitir a articulação entre diferentes saberes e fomentar competências essenciais para o século XXI, como a criatividade, a capacidade de resolver problemas, a comunicação e o pensamento crítico. Tais documentos sinalizam, ainda que de forma indireta, que práticas como essa são coerentes com os objetivos da educação contemporânea.

Dessa forma, promover um diálogo entre os princípios curriculares e as metodologias ativas, como a gamificação, é essencial para ressignificar o ensino da Língua Portuguesa. A leitura, a escrita e a análise linguística ganham novos contornos quando mediadas por estratégias que valorizam o interesse e a participação do estudante. Mais do que um recurso didático, a gamificação pode contribuir para minimizar desafios recorrentes na educação, como o desinteresse e a evasão escolar, tornando o processo de aprendizagem mais significativo, inclusivo e conectado com as demandas da sociedade atual.

A construção da BNCC teve início em 2015, após a promulgação da Lei nº 13.005/2014, que estabeleceu o Plano Nacional de Educação - PNE (Brasil, 2014). Entre as metas do plano, estava a criação de uma Base Nacional Comum para a Educação Básica até 2016. Esse objetivo impulsionou a criação de um currículo unificado, destinado a orientar as escolas brasileiras sobre as habilidades, as competências e os conhecimentos fundamentais que os estudantes devem adquirir ao longo de sua trajetória educacional.

Gut (2022, p. 14) complementa que

A promulgação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no final de 2018, pressupõe a reestruturação curricular da Educação Básica brasileira. O documento baliza as aprendizagens essenciais a serem contempladas no ensino e na aprendizagem desta etapa educacional.

Vale ressaltar que a BNCC surgiu em um contexto de necessidade de alinhamento curricular entre as diferentes unidades federativas do Brasil, visando garantir uma base comum de aprendizagens essenciais para todos os estudantes. Esse alinhamento era crucial para promover a equidade educacional, reduzindo disparidades regionais e garantindo oportunidades iguais de aprendizado para todos, pois “a aprendizagem de qualidade é uma meta que o País deve perseguir incansavelmente, e a BNCC é uma peça central nessa direção” (Brasil, 2018, p. 5).

A BNCC é amplamente reconhecida por sua autenticidade e pela confiabilidade, sustentadas pelo respaldo legal e institucional do Ministério da Educação, órgão responsável por regular e por normatizar a educação no Brasil.

Referência nacional para a formulação dos currículos dos sistemas e das redes escolares dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios e das propostas pedagógicas das instituições escolares, a BNCC integra a política nacional da Educação Básica e vai contribuir para o alinhamento de outras políticas e ações, em âmbito federal, estadual e municipal, referentes à formação de professores, à avaliação, à elaboração de conteúdos educacionais e aos critérios para a oferta de infraestrutura adequada para o pleno desenvolvimento da educação (Brasil, 2018, p. 08).

A Base Nacional Comum Curricular apresenta uma estrutura organizada por áreas do conhecimento e componentes curriculares especificando as competências e habilidades que devem ser desenvolvidas em cada etapa de ensino, oferecendo orientações claras na construção dos currículos escolares. Com isso, a BNCC serve como base para o desenvolvimento de políticas educacionais, direcionando a gestão e a prática pedagógica em

todo o país, além de garantir a equidade e a qualidade da educação para promover uma educação integral dos estudantes.

A educação integral, conforme apresentada na BNCC, envolve a construção de processos educativos intencionais que promovem aprendizagens adaptadas às necessidades, interesses e possibilidades dos estudantes. Além disso, busca preparar os alunos para os desafios da sociedade contemporânea, integrando o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais, com o objetivo de formar cidadãos mais completos e preparados para a vida em diferentes contextos (Brasil, 2018).

A BNCC explicita seu compromisso com a educação integral e a gamificação, como estratégia pedagógica inovadora, que pode ser vista como uma resposta às demandas da educação integral ao engajar os estudantes de maneira lúdica e significativa, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais de forma interativa e motivadora. Essas competências, mencionadas na BNCC, demonstram a relevância da gamificação para promover uma aprendizagem ativa, integral e equitativa, estimulando a curiosidade, o uso das tecnologias digitais e a valorização dos conhecimentos culturais e históricos, alinhando-se com os objetivos pedagógicos da BNCC.

Inserida no contexto do ensino de Língua Portuguesa, a gamificação pode potencializar o processo de ensino e de aprendizagem ao favorecer a autonomia, o protagonismo estudantil e a cooperação entre os alunos. Por meio de jogos e dinâmicas, os estudantes têm a oportunidade de tomar decisões, lidar com desafios e interagir em grupo, o que torna o ambiente de aprendizagem mais participativo, criativo e alinhado às exigências da educação contemporânea. Nesse sentido,

A gamificação é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos *games*, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos (Fardo, 2013, p. 2).

Chinaglia (2020, p. 60) ressalta que “a gamificação é uma das tendências atuais para incorporação das chamadas metodologias ativas em sala, que buscam o protagonismo do aluno, colocando-o em posição daquele que aprende a aprender”. Os pressupostos encontrados na BNCC, incluem o desenvolvimento integral dos estudantes, que visa promover competências cognitivas, sociais, emocionais e culturais. A aprendizagem ativa e

participativa é incentivada, estimulando a participação ativa dos alunos no processo educativo. Nessa direção, a BNCC também foca no desenvolvimento de competências e habilidades dos discentes, reconhecendo a importância de estratégias pedagógicas inovadoras e motivadoras para promover uma aprendizagem significativa e, além do mais, enfatiza a equidade e qualidade da educação para todos os alunos, independente da sua localização geográfica ou contexto socioeconômico.

A BNCC serve como referência para a elaboração dos currículos escolares, permitindo uma maior unidade e qualidade no ensino. Ela se tornou um instrumento norteador para a elaboração dos currículos das escolas de todo o país, orientando as redes de ensino na construção de suas propostas pedagógicas e na definição dos objetivos de aprendizagem e competências que todos os estudantes devem desenvolver ao longo da trajetória escolar.

Com base nesses pressupostos, o Conselho Estadual de Educação do Amazonas – CEE/AM, elaborou a Proposta Curricular e Pedagógica do Ensino Fundamental (PCP/AM), publicada com a Resolução Nº 005/2021 – CEE/AM, datada no dia 26 de fevereiro de 2021 (Amazonas, 2021). A PCP/AM reúne os princípios e os conceitos que fundamentam a atual mudança nos programas de estudo da educação no estado do Amazonas. O objetivo foi criar um documento que não só orientasse os professores em suas atividades diárias, mas também contribuísse para a elaboração de um novo currículo escolar, adaptado aos desafios atuais enfrentados pelas escolas. Esse texto convida à reflexão sobre o Ensino Fundamental, levando a repensar toda a educação básica e sugerindo práticas inovadoras que considerem tanto os professores quanto os alunos, atendendo às demandas atuais da educação pública (Amazonas, 2021).

No que diz respeito aos pressupostos mencionados na PCP/AM (2021), que fundamentam o uso da gamificação no ensino da Língua Portuguesa do Ensino Fundamental, esta proposta reconhece a importância de metodologias ativas e participativas, como a gamificação, que transformam o aprendizado em uma experiência interativa, atendendo às necessidades individuais e coletivas dos estudantes. Também valoriza a Educação Integral, incluindo aspectos cognitivos, socioemocionais, culturais e físicos, o que se alinha ao caráter lúdico e motivacional dos jogos. O documento também incentiva práticas pedagógicas inclusivas que respeitem a diversidade social e cultural. A gamificação permite personalizar o ensino, tornando a aprendizagem mais acessível, inclusiva e equitativa.

Gamificação e Língua Portuguesa no Amazonas: pressupostos e desafios nas práticas pedagógicas à luz da BNCC e da PCP/AM

Outro ponto relevante é o estímulo ao desenvolvimento de habilidades do século XXI, como criatividade, colaboração e pensamento crítico, que podem ser desenvolvidas por meio dos jogos e dos desafios gamificados. A PCP/AM reforça o uso das tecnologias digitais e o desenvolvimento das competências socioemocionais, como resolução de problemas e tomada de decisões, aspectos contemplados na gamificação.

Destaca-se ainda a necessidade de práticas que incentivem a aprendizagem ativa e participativa. A gamificação contribui para que os estudantes assumam papel de protagonistas: “é preciso ter em mente a intencionalidade pedagógica, tendo sempre como ponto de partida os objetivos e resultados que se quer alcançar” (Amazonas, 2021, p.47).

Diante dos fundamentos teóricos e pedagógicos evidenciados na BNCC (Brasil, 2018) e na PCP/AM (Amazonas, 2021), que respaldam o uso da gamificação como estratégia no ensino de Língua Portuguesa, torna-se pertinente avançar na análise dos resultados práticos dessa abordagem. Compreender os avanços alcançados, bem como os desafios ainda existentes na implementação da gamificação nas práticas pedagógicas, é essencial para refletir sobre seus reais impactos na aprendizagem dos estudantes e sobre os desafios que ainda precisam ser superados no contexto educacional.

Quadro 2 – Avanços, desafios e perspectivas da gamificação no ensino de Língua Portuguesa segundo a BNCC e a PCP/AM

Avanços	Desafios	Perspectivas
Ampliação do engajamento e da motivação dos estudantes.	Formação docente insuficiente para uso adequado da gamificação.	Fortalecimento da formação contínua de professores.
Contribuição para o desenvolvimento das habilidades do século XXI (criatividade, comunicação, colaboração e pensamento crítico).	Limitações de infraestrutura e acesso às tecnologias digitais.	Expansão de recursos tecnológicos e maior apoio institucional.
Alinhamento à educação integral, valorizada pela BNCC e pela PCP/AM.	Dificuldade de integrar a gamificação de forma planejada e intencional às práticas pedagógicas.	Integração mais efetiva entre diretrizes curriculares e metodologias ativas.
Estímulo à aprendizagem ativa e participativa.	Adaptação da gamificação às diferentes realidades socioculturais do Amazonas.	Aproximação da gamificação às práticas de linguagem da Língua Portuguesa.

Fonte: Autoria própria, 2025.

O quadro anterior demonstra que, embora existam desafios a enfrentar, a gamificação possui potencial para fortalecer o ensino de Língua Portuguesa, tornando a aprendizagem mais participativa e alinhada às diretrizes da BNCC e da PCP/AM. No contexto amazônico,

destaca-se a necessidade de investir em formação docente e em práticas inovadoras que consolidem esse avanço.

Considerações finais: um olhar sobre os avanços e os desafios atinentes ao uso da gamificação nas práticas pedagógicas de Língua Portuguesa

O uso da gamificação nas práticas pedagógicas de Língua Portuguesa tem revelado avanços importantes, mas também evidenciado alguns desafios que merecem atenção. Por um lado, observa-se um aumento do interesse e da participação dos estudantes nas atividades escolares, especialmente no que diz respeito ao engajamento e ao estímulo de habilidades como criatividade, pensamento crítico e trabalho colaborativo. Por outro, persistem desafios relacionados à formação docente, à carência de recursos tecnológicos adequados e à compreensão profunda dos elementos da gamificação, enquanto estratégia pedagógica de ensino.

A abordagem da gamificação no ensino de Língua Portuguesa reflete o objetivo de promover uma educação integral, desenvolvendo competências e habilidades essenciais para o século XXI. Essas competências incluem a criatividade, o pensamento crítico, a comunicação, a colaboração, além do domínio das tecnologias digitais. Essas habilidades são cruciais devido à rápida evolução tecnológica e à necessidade de preparar os alunos para resolver problemas complexos, trabalhar em equipe e se adaptar às mudanças constantes. Diante disso, vemos que a educação integral para este século visa formar cidadãos responsáveis, que, além do conhecimento acadêmico, desenvolvam competências socioemocionais e éticas, preparando-os para atuar de forma crítica e colaborativa em diferentes contextos da vida.

Autores como Cunha (2023) e Ramos (2022) argumentam que o uso de tecnologias e elementos de jogos em sala de aula pode incentivar a participação ativa dos alunos, favorecendo o aprendizado interativo e significativo. Os jogos digitais, inseridos nesse contexto, facilitam o engajamento e estimulam habilidades como criatividade, pensamento crítico e autonomia no processo de aprendizado.

Essa visão se alinha ao que Frutuoso (2020) sugere sobre a importância de a escola adaptar-se à cultura digital contemporânea, integrando-a de forma eficaz nas práticas pedagógicas. O uso de ferramentas digitais cotidianas, como celulares e tablets, possibilita uma conexão entre a vida real dos alunos e os letramentos desenvolvidos em sala de aula,

aspecto que Ramos (2022) também aborda em seu estudo, ao destacar a relevância da inserção tecnológica para tornar o ensino mais atrativo e relevante.

No entanto, Silva (2021) e Amorim, Silva, Aragão e Andrade (2023) apontam alguns desafios nesse processo, como a falta de recursos e a insuficiência de formação dos professores para utilizar as ferramentas digitais de maneira eficaz. Além disso, a adaptação de conteúdos tradicionais para uma abordagem gamificada, muitas vezes, requer um conhecimento especializado ainda não disponível para todos os docentes, revelando uma lacuna importante a ser preenchida.

Embora a gamificação ofereça novas possibilidades para transformar o ensino de Língua Portuguesa, seu sucesso depende de uma melhor infraestrutura, maior formação docente e alinhamento entre os currículos escolares e as demandas tecnológicas contemporâneas. A educação integral, com foco no desenvolvimento de habilidades e competências, exige uma reavaliação contínua das práticas pedagógicas, para que a gamificação se consolide como uma ferramenta eficaz no ambiente educacional. E isso se dá, de acordo com Cruz (2017), pela busca por melhor formação dos professores e, ao mesmo tempo, com a adaptação da escola, no sentido de proporcionar, aos alunos, acesso e qualidade no processo de ensino e de aprendizagem, com a utilização da gamificação nas salas de aula.

A Base Nacional Comum Curricular (2018) define que o ensino de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental deve focar no desenvolvimento de competências relacionadas à leitura, escrita, oralidade e análise linguística. Para isso, são utilizados eixos de ensino que incluem oralidade, leitura/escuta, produção de texto e análise linguística/semiótica, que abrange desde a gramática até a organização textual e discursiva. Esses mesmos eixos são refletidos nos objetos de conhecimento abordados pela Proposta Curricular do Amazonas (2021), que correlaciona esses conteúdos às práticas pedagógicas de Língua Portuguesa.

Os eixos acima mencionados estão presentes em pesquisas recentes. Cunha (2023), por exemplo, destaca que a utilização da gamificação na produção de narrativas durante as aulas de Língua Portuguesa enriquece o repertório cultural dos alunos e, ao mesmo tempo, incentiva expressivamente a criatividade deles, oferecendo um ambiente mais dinâmico para explorar ideias e novas formas de expressão. Ramos (2022) também corrobora com isso, mencionando que, ao incluir a gamificação nas práticas pedagógicas, observa-se um avanço

considerável nas habilidades de leitura e produção textual, aproximando-se das práticas pedagógicas preconizadas pela PCP/AM.

Barbosa (2021), por sua vez, reforça que o uso de atividades gamificadas, especialmente na produção de textos argumentativos, estimula a solução de problemas de forma colaborativa, favorecendo o trabalho em equipe e o engajamento dos alunos. No entanto, ainda há desafios a serem superados, como aponta Silva (2021), referindo-se ao Eixo da Análise linguística/semiótica, que possui como um dos Objetos de Conhecimento a parte ortográfica das palavras. A escrita é uma parte essencial nas aulas de Língua Portuguesa, mas, muitas vezes, questões linguísticas e ortográficas não são completamente resolvidas nos primeiros anos de ensino, persistindo nos Anos Finais do Ensino Fundamental. A combinação entre o ensino dos aspectos fonéticos e ortográficos com a gamificação pode criar um ambiente de aprendizagem estimulante e envolvente que, apesar de durar apenas o tempo de aula, torna possível a aprendizagem a partir de uma nova estratégia de ensino, que envolve mais os estudantes.

No eixo da Leitura, Cruz (2017) expõe que essa prática de linguagem envolve muito mais do que apenas reconhecer palavras e suas estruturas, exigindo que o leitor utilize seus conhecimentos prévios e estabeleça objetivos e expectativas para formar um sentido completo. Assim, a inserção da gamificação no ensino tem mostrado um avanço no desenvolvimento de novas estratégias para aprimorar a capacidade de leitura de gêneros textuais, como contos e crônicas, entre alunos do Ensino Fundamental, promovendo um processo mais dinâmico e engajador no aprendizado.

A implementação de atividades gamificadas enfrenta algumas barreiras como a falta de recursos tecnológicos adequados e a necessidade de formação docente contínua. Isso indica que, apesar do potencial transformador da gamificação, sua efetividade depende de infraestrutura e de um planejamento pedagógico bem estruturado. Benvindo (2019) ressalta que o uso de ferramentas tecnológicas pode, de fato, favorecer a aprendizagem e a interação dos alunos; contudo, ainda que esses recursos favoreçam, eles não são uma garantia de aprendizagem, visto que há outros fatores intervenientes, tais como o contexto sócio-histórico dos estudantes, o nível de desenvolvimento deles, a estrutura escolar, a formação dos educadores, as estratégias de ensino colocadas em prática e o currículo estabelecido. Ou

seja, a aprendizagem não depende da gamificação, mas ela pode consistir em uma pertinente estratégia de ensino a ser colocada em prática nas escolas.

Os estudos de Amorim, Silva, Aragão e Andrade (2023), bem como os de Santos, Santos Júnior, Lucena e Costa (2020), destacam a gamificação como uma ferramenta poderosa para desenvolver habilidades de comunicação e colaboração. No entanto, Santos, Santos Júnior, Lucena e Costa (2020, p. 635) relatam que “ao trabalhar a produção textual nas aulas de Língua Portuguesa, os professores da educação básica têm se deparado cada vez mais com inúmeros desafios”, pois observam que muitos alunos ainda têm dificuldades com a produção textual, fruto da falta de motivação e dos estímulos adequados nas práticas tradicionais.

Desse modo, é essencial que as atividades gamificadas sejam bem planejadas para que possam, de fato, promover o desenvolvimento das competências em Língua Portuguesa. Ou seja, embora a gamificação ofereça grande potencial para o ensino de Língua Portuguesa, há desafios consideráveis que precisam ser enfrentados. A capacitação dos professores e a adaptação das práticas pedagógicas são fatores críticos, já que muitos ainda carecem de formação específica sobre o uso de ferramentas digitais e métodos gamificados. Além disso, as escolas enfrentam dificuldades relacionadas à infraestrutura tecnológica, que muitas vezes é insuficiente ou até inexistente, dificultando a aplicação efetiva dessas inovações. Portanto, um planejamento rigoroso é necessário para garantir resultados positivos nesse cenário.

No contexto das práticas pedagógicas, com foco em aprendizagens ativas e participativas, é possível observar a convergência entre os pressupostos da BNCC (2018) e da PCP (2021), os quais promovem uma abordagem de ensino voltada para a centralidade do aluno no processo de aprendizagem. Ramos (2022) destaca que a gamificação, como uma metodologia ativa, oferece uma versatilidade que a coloca como uma ferramenta inovadora nas salas de aula, superando modelos tradicionais. A autora sublinha que, ao lidar com erros como parte do processo de aprendizagem, a gamificação promove maior engajamento e autonomia dos alunos. Assim, essas metodologias reposicionam os alunos como protagonistas, aspecto também discutido por Barbosa (2021), que enxerga a necessidade de reformulação das práticas pedagógicas para incluir tais metodologias estimuladoras da construção ativa do conhecimento.

Cruz (2017) acrescenta que, por meio da gamificação, os alunos conseguem não apenas melhorar a leitura e compreensão de textos, mas também se envolver de forma mais significativa no processo de aprendizagem. A competição saudável e o entretenimento aumentam a motivação dos alunos, tornando a assimilação de conteúdos mais reflexiva e colaborativa. Essa interação reforça o papel das práticas pedagógicas participativas, em que o trabalho em equipe e a interatividade são fundamentais para o sucesso das atividades propostas. Santos, Santos Júnior, Lucena e Costa (2020) ressaltam que a gamificação promove um espaço imersivo em que os alunos tomam decisões baseadas em reflexões, o que reforça a ressignificação das práticas pedagógicas.

Amorim, Silva, Aragão e Andrade (2023) complementam essa visão ao salientar que a gamificação, em conjunto com outras metodologias ativas, prepara os alunos para os desafios do mundo digital. Essas práticas buscam estimular o letramento digital e desenvolver competências autônomas, promovendo a colaboração entre pares e a aprendizagem baseada em projetos.

Frutuoso (2020), por sua vez, traz uma perspectiva inovadora ao discutir a gamificação no contexto do processo avaliativo. Segundo a autora, o uso de games como ferramenta de avaliação formativa foi bem aceito pelos alunos e professores, destacando o potencial da gamificação para tornar as avaliações mais atrativas e menos ansiosas. Todavia, ela também aponta para desafios na implementação dessa estratégia, especialmente em contextos onde a infraestrutura tecnológica é deficiente ou quando os professores não estão devidamente capacitados para incorporar essas inovações em suas práticas pedagógicas. A ressignificação da avaliação, com o auxílio da gamificação, surge como um caminho promissor para ampliar a compreensão dos conteúdos trabalhados, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficiente.

No contexto educacional, a implementação de práticas pedagógicas voltadas para aprendizagem ativas e participativas apresenta tanto desafios quanto possibilidades. Um dos principais obstáculos é a relutância de alguns professores em adotar novas metodologias, além da falta de capacitação necessária para o uso eficaz de estratégias como a gamificação. As limitações tecnológicas também dificultam esse processo. Todavia, o uso da gamificação, enquanto estratégia de ensino aumenta o envolvimento e a autonomia dos alunos,

promovendo uma aprendizagem mais colaborativa e significativa, com o poder de impactar positivamente o cenário educacional.

Assim, ao estabelecer esse diálogo entre os documentos normativos e as pesquisas acadêmicas, fica claro que a gamificação não apenas atende aos pressupostos da BNCC e da PCP/AM, mas também se mostra uma estratégia pedagógica eficaz e adaptável, capaz de responder às diversas necessidades educacionais dos Anos Finais do Ensino.

De modo geral, esta pesquisa, centrada no uso da gamificação no ensino de Língua Portuguesa no Amazonas, destaca a relevância do diálogo entre os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a Proposta Curricular e Pedagógica (PCP/AM) do Amazonas, com estudos acadêmicos que embasam a gamificação como prática educativa inovadora. O estudo aponta como a gamificação pode contribuir para aprimorar o engajamento e a aprendizagem dos alunos, promovendo uma educação mais dinâmica e interativa no ensino de Língua Portuguesa.

Os dados da pesquisa permitiram evidenciar que os pressupostos para o uso da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Língua Portuguesa no Amazonas, especialmente aqueles ligados à educação integral, ao desenvolvimento das habilidades do século XXI e à promoção de práticas pedagógicas ativas, apontam a efetividade desta estratégia para o aprimoramento dos processos de ensino e de aprendizagem. Neste sentido, a gamificação pode contribuir significativamente para a construção de práticas pedagógicas mais envolventes, dinâmicas e contextualizadas no ensino de Língua Portuguesa. Contudo, embora a gamificação apresente avanços importantes, ainda há desafios a serem superados, como a formação docente e a adequação dos recursos pedagógicos. Ou seja, o uso da gamificação representa um caminho promissor para potencializar o processo de ensino e de aprendizagem, promovendo o protagonismo estudantil e a efetivação das competências previstas nos documentos orientadores da educação no estado do Amazonas.

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/667/1/gamificacao%20di%C3%A1logos%20c.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2024.

AMAZONAS. **Proposta Curricular e Pedagógica do Ensino Fundamental**. Manaus: SEDUC, 2021. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1_UITlYuHoh2jn4alDoiNpKHnKnul_pnv/view. Acesso em: 16 fev. 2024.

AMAZONAS. **Referencial Curricular Amazonense: Ensino Fundamental Anos Iniciais**. Manaus: SEDUC, 2019. Disponível em: <http://www.cee.am.gov.br/wp-content/uploads/2021/08/RCA-Fundamental-II.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2024.

AMORIM, Risonete Gomes; SILVA, Ana Meire Alves da; ARAGÃO, Maria do Socorro Sousa; ANDRADE, Emmanuely Helueny Aguiar de. Letramento digital: a gamificação como estratégia lúdica para o ensino e aprendizagem. **Revista Foco**, [S. l.], v. 16, n. 11, p. e3386-e3386, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/3386/2499>. Acesso em: 02 fev. 2024.

BARBOSA, Rita de Cássia Damasceno. **Gamificação e escrita: experiência de aprendizagem gamificada para produção textual**. 2021. 89 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Pará, Belém, PA, 2021. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/13884>. Acesso em: 11 set. 2023.

BENVINDO, Luciana Lopes. **O uso de ferramentas tecnológicas em aulas de língua portuguesa: cultura maker, gamificação e multiletramentos**. 2019. 122 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho, Araraquara, SP, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/50aboe9c-fccb-4f31-813d-6e4500a64f16>. Acesso em: 11 set. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 ago. 2023.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação**. Brasília: Presidência da República, 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 10 ago. 2023.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/667/1/gamificacao%20di%C3%A1logos%20c.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2024.

CELLARD, André. A análise documental. In: POUPART, Jean et al. (org.). **A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos**. 4.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. p. 295-316.

CHINAGLIA, Juliana Vegas. **Um percurso gamer para o ensino de escrita**. 2020. 320 f. Tese (Doutorado em Lingüística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1157706>. Acesso em: 11 set. 2023.

CRUZ, Tatiane Gonçalves. **Gamificação: contribuições para o desenvolvimento de habilidade de leitura**. 2017. 130 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual de Montes Claros, Natal, RN, 2017. Disponível em: <https://repositorio.unimontes.br/handle/1/529>. Acesso em: 11 set. 2023.

CUNHA, Paula Rios da. **A produção de narrativas em aulas gamificadas**. 2023. 94 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2023. Disponível em: <http://tede.upf.br:8080/jspui/handle/tede/2506> . Acesso em: 11 set. 2023.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>. Acesso em: 22 dez. 2023.

FRUTUOSO, Norelei Rodrigues. **A gamificação e o game como instrumento de avaliação formativa**. 2020. 101 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão e Práticas Educacionais) - Programa de Pós-Graduação em Gestão e práticas Educacionais, Universidade Nove de Julho, São Paulo, SP, 2020. Disponível em: <https://bibliotecatede.uninove.br/handle/tede/2247>. Acesso em: 11 set. 2023.

GERHARDT, Tatiana Engle; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUT, Marlete Teresinha. **Educação e tecnologias digitais: desafios da BNCC para a prática pedagógica no Ensino Médio do Colégio La Salle Medianeira**. 2022. 172 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade La Salle, Canoas, RS, 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11690/3500>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MOREIRA, Lúcia Vaz de Campos; MENEGAT, Jardelino (org.). **Métodos e técnicas de pesquisas científicas**. São Paulo: Editora Dialética, 2021.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, Adriana Lúcia Oliveira. **Gamificação no ensino de Língua Portuguesa: Estudo da prática pedagógica de professores dos Anos Finais do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Petrolina**. 2022. 148 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares) - Programa de Pós-Graduação em Formação de

Professores e Práticas Interdisciplinares, Universidade de Pernambuco, Petrolina, PE, 2022. Disponível em: https://w2files.solucaoatrio.net.br/atrio/upe-ppgfppl/THESIS/158/adriana_lcia_dissertao_atualizada_verso_final_corretor_gramatical_20220513171540688.pdf. Acesso em: 11 set. 2023.

SANTOS, Sandra Virgínia Correia de Andrade; SANTOS JÚNIOR, Gilson Pereira dos; LUCENA, Simone; COSTA, Rafaela Virgínia Correia da Silva. Gamificação e tecnologias digitais: inovando as aulas de Língua Portuguesa. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 12, n. 27, p. 634–648, 2020. DOI: 10.28998/2175-6600.2020v12n27p634-648. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/8960>. Acesso em: 02 fev. 2024.

SILVA, Elizabeth dos Santos. **Processos fonológicos e erros ortográficos**: proposta de intervenção – gamificação no ensino de língua portuguesa. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Alagoas, Natal, 2021. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/123456789/8472>. Acesso em: 11 set. 2023.

Sobre os autores

Dalcifran Taveira de Oliveira

Mestra em Educação pela Universidade La Salle Canoas e professora de Língua Portuguesa na Secretaria de Estado de Educação do Amazonas.

E-mail: dalcifran260580@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-9487-1160>

Cledes Antonio Casagrande

Doutor em Educação pela PUCRS. Professor do PPG em Educação e Reitor da Universidade La Salle Canoas.

E-mail: cledes.casagrande@unilasalle.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1499-1661>

Recebido em: 17/10/2025

Aceito para publicação em: 02/11/2025