



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE SANTANA  
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LETRAS/PORTUGUÊS**

**CARMEN KEILA CARDOSO DE ALMEIDA**

**“BINGO REGIONAL” COMO PROPOSTA DE ATIVIDADE GAMIFICADA PARA O  
ENSINO-APRENDIZAGEM DE ORTOGRAFIA E ACENTUAÇÃO DA LÍNGUA  
PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Santana/AP  
2026

**CARMEN KEILA CARDOSO DE ALMEIDA**

**“BINGO REGIONAL” COMO PROPOSTA DE ATIVIDADE GAMIFICADA PARA O  
ENSINO-APRENDIZAGEM DE ORTOGRAFIA E ACENTUAÇÃO DA LÍNGUA  
PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Artigo apresentado como requisito parcial para  
conclusão do curso de Graduação em Letras  
Português, da Universidade Federal do Amapá,  
Campus Universitário de Santana.

Orientador: Prof. Dr. Romário Duarte Sanches

# **“BINGO REGIONAL” COMO PROPOSTA DE ATIVIDADE GAMIFICADA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE ORTOGRAFIA E ACENTUAÇÃO DA LÍNGUA PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Carmen Keila Cardoso de Almeida

Orientador: Prof. Dr. Romário Duarte Sanches

**RESUMO:** Este trabalho tem como objetivo analisar uma proposta de atividade gamificada para o ensino-aprendizagem de ortografia e acentuação da língua portuguesa a partir da prática pedagógica aplicada especificamente para turmas do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais. Esta é uma pesquisa de natureza qualitativa de cunho interpretativa, ancorada nos documentos oficiais de Educação, como a BNCC (Base Comum Curricular), dentro desse contexto, estabelece o domínio dos elementos notacionais como exigência curricular. A pesquisa dialoga com autores como Antunes (2007), que critica a gramática tradicional defendendo a gramática contextualizada; Libâneo (2013), que concebe a prática pedagógica como um processo de mediação que articula os objetivos educacionais, os conteúdos científicos e as condições reais de aprendizagem dos sujeitos; Kapp (2012), que compreende a gamificação como aplicação de elementos de design de jogos em contextos de aprendizagem para gerar engajamento e motivação. A pesquisa contou com a participação dos acadêmicos do curso de Letras-Português, da Universidade Federal do Amapá, do município de Santana-AP, que planejaram e executaram o jogo “bingo regional” na Escola Rodoval Borges Silva também localizada no mesmo município. Para ajudar na conclusão desta pesquisa, foi aplicado questionário para ver como foi a experiência desses acadêmicos na escola-campo e avaliar suas percepções quanto ao desenvolvimento dos alunos durante a atividade, com isso mostrou-se que a proposta de intervenção, “Bingo Regional”, ajudou no engajamento e promoveu o protagonismo do aluno da educação básica no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que os acadêmicos realizaram a transposição do conteúdo escolar, elementos notacionais da escrita, para o formato de jogo interativo. Conclui-se que a integração entre lúdico, gramática e contexto social trabalhado através da intervenção “Bingo Regional” é uma estratégia viável para o aprimoramento da competência comunicativa, visto que a atividade mostrou a importância de integrar teoria, prática e realidade, valorizando o contexto sociocultural dos alunos e tornando o processo educativo mais humanizado, inclusivo e motivador.

**PALAVRAS-CHAVE:** Língua Portuguesa. Gamificação. Ortografia. Acentuação.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>5</b>
<b>2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>6</b>
2.1 Prática Pedagógica	6
2.2 O Ensino da Língua Portuguesa e sua relação com os elementos notacionais	7
2.3 O lúdico, a gamificação e o protagonismo na aprendizagem	9
<b>3. METODOLOGIA</b>	<b>11</b>
3.1 Prática Pedagógica realizada na Escola Rodoval Borges	12
3.2 Instrumentos e participantes da pesquisa	16
<b>4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b>	<b>17</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>21</b>
<b>6. REFERÊNCIAS</b>	<b>23</b>
<b>7. APÊNDICES</b>	<b>25</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>38</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O domínio dos elementos notacionais da escrita (ortografia, acentuação e pontuação) auxilia no desenvolvimento de competências comunicativas e para o sucesso acadêmico e social do indivíduo. No contexto do Ensino Fundamental Anos finais, especialmente no 6º ano, observa-se que o aprendizado desses elementos é desafiador, marcado pela desmotivação dos estudantes e pela persistência de metodologias de ensino descontextualizadas. Tal cenário compromete a compreensão da Língua Portuguesa como um sistema vivo e em uso, limitando a capacidade dos alunos de analisar criticamente o funcionamento da linguagem.

Nesse panorama, a busca por práticas pedagógicas inovadoras no ensino de língua portuguesa, especialmente no que tange aos elementos notacionais da escrita (acentuação e ortografia) torna-se uma necessidade urgente. A intervenção de atividade gamificada, que será apresentada posteriormente, se insere na perspectiva de que o aprendizado contextualizado, a partir do uso real da linguagem, estimula o pensamento e a comunicação, permitindo uma análise mais crítica do sistema linguístico e, conseqüentemente, uma maior compreensão da língua. A Gamificação surge como uma abordagem capaz de romper com a passividade e promover o engajamento e o protagonismo do aluno através de elementos lúdicos e interativos.

A partir desse contexto, o trabalho busca responder à seguinte questão norteadora: Como a atividade gamificada “Bingo Regional” pode contribuir para o ensino-aprendizagem de ortografia e acentuação para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais?

Com isso, o objetivo deste trabalho, é analisar a contribuição da proposta de uma atividade gamificada voltada para o ensino-aprendizagem de ortografia e acentuação da língua portuguesa a partir de uma prática pedagógica aplicada na Escola Estadual Rodoval Borges, localizada no município de Santana-AP.

A atividade denominada “Bingo Regional” reside na sua contextualização local, pois foram utilizados para sua realização, materiais simples como caroços de açaí, referências e vocabulário extraídos da literatura e da cultura da Região Norte, notadamente do Amapá.

Tendo como objetivos específicos, a pesquisa tende a discutir o uso da gamificação e do lúdico no ensino de Língua Portuguesa; descrever como foi a proposta de intervenção pedagógica “Bingo Regional” para as turmas de 6º ano, incluindo o uso de referências regionais; e refletir sobre o uso de atividades gamificadas e o ensino de português contextualizado para a aprendizagem de recursos linguísticos na escrita.

Este artigo está estruturado em cinco seções. A primeira seção, de introdução, apresenta o tema, uma breve contextualização a proposta de atividade gamificada para o ensino

aprendizagem de ortografia e acentuação da língua portuguesa, a problemática, a justificativa e os objetivos. A segunda seção apresenta uma revisão bibliográfica; e, em seguida, a terceira seção expõe a metodologia, especificando a pesquisa, dando foco em como o trabalho foi realizado. A quarta seção apresenta os resultados, com análise de dados sobre a prática aplicada na escola. E para finalizar, a quinta seção, aponta as considerações finais sobre a temática, indicando como este trabalho pode servir de exemplo para pesquisas futuras na área.

## **2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Esta pesquisa está fundamentada na compreensão da prática pedagógica sob a perspectiva de teóricos como: Freire (1996), Libâneo (2013), Tardif (2014), além das contribuições de Pimenta (2012). Dentro desse contexto será trabalhado o ensino da língua portuguesa e sua relação com os elementos notacionais da escrita, primeiramente, apresentando as concepções de linguagem, na visão de Geraldi (1997). Será refletido também, sobre o uso de atividades gamificadas e o ensino de português contextualizado como forma de aprendizagem de recursos linguísticos na escrita por meio do lúdico, da gamificação e auxiliando no protagonismo dos aprendizes.

### **2.1 A prática pedagógica**

A compreensão da prática pedagógica no cenário educacional exige uma análise que vai além da execução técnica de conteúdos em sala de aula, definindo-se, primordialmente, como uma ação social e política. Segundo Libâneo (2013), a prática pedagógica constitui-se como um processo de mediação que articula os objetivos educacionais, os conteúdos científicos e as condições reais de aprendizagem dos sujeitos. Nesse sentido, ela não se reduz ao “fazer” mecânico, mas configura-se como uma práxis, termo que, na perspectiva de Paulo Freire (1996), representa a unidade dialética entre a ação e a reflexão crítica sobre essa mesma ação. Para Freire (1996), a prática docente desvinculada da reflexão torna-se ativismo, enquanto a teoria isolada da prática converte-se em verbalismo, logo, a legitimidade da prática pedagógica reside na capacidade do educador de reconstruir constantemente seus saberes a partir da experiência vivida e do referencial teórico que a sustenta.

Sob essa ótica, a prática pedagógica é permeada por múltiplos saberes que influenciam o cotidiano escolar. Conforme aponta Tardif (2014), o saber docente não é unificado, mas sim uma mistura de conhecimentos provenientes da formação profissional, dos currículos, das ciências da educação e, sobretudo, da experiência prática. Essa sabedoria da prática permite que

o professor gerencie a complexidade e a incerteza inerente ao ato educativo, adaptando estratégias e metodologias às necessidades singulares de cada turma. Portanto, a prática pedagógica configura-se como um campo de experimentação e investigação, no qual o docente assume o papel de professor reflexivo, capaz de analisar suas próprias decisões instrucionais para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem (Pimenta, 2012).

A prática pedagógica demanda uma constante renovação das mediações didáticas, integrando novas abordagens que favoreçam a autonomia do estudante. Como observa Pimenta (2012), o exercício da docência exige que a prática seja compreendida como um objeto de estudo, onde o planejamento e a avaliação deixam de ser burocráticos para se tornarem instrumentos de regulação da aprendizagem. Assim, o professor pode incorporar estratégias mais efetivas como as atividades gamificadas, conforme apresentam-se na seção 2.3

## **2.2 O ensino da língua portuguesa e sua relação com os elementos notacionais**

A fundamentação da prática pedagógica no ensino de línguas está intrinsecamente ligada às concepções de linguagem que norteiam a ação docente. Em geral, há três concepções: a primeira foi historicamente definida como *expressão do pensamento*, a segunda como *instrumento de comunicação* e a terceira *interação social*.

A primeira dessas concepções define a língua como expressão do pensamento. Sob essa vertente, a linguagem é vista como uma tradução fiel de processos mentais internos. Como aponta Geraldi (1997), nesta visão, a língua é um “ato individual” e sua exteriorização depende de um pensamento organizado. Essa visão sustenta um ensino prescritivo, onde o erro gramatical é interpretado como uma falha lógica, priorizando-se a norma culta como padrão único de correção.

A segunda, sob a influência do estruturalismo, emerge a concepção de língua como instrumento de comunicação. Nesse sentido, a língua é compreendida como um código sistematizado, conforme Geraldi (1984), aqui a “linguagem como instrumento de comunicação”, signos que se combinam segundo regras. Trazendo para o campo da didática, essa perspectiva na análise das estruturas internas e na classificação das funções sintáticas, muitas vezes de forma descontextualizada, colocam o estudante como um decodificador de mensagens.

Já a terceira preconiza a língua como interação. Nesta concepção a linguagem é uma atividade social constitutiva: “a língua vive e evolui historicamente na comunicação verbal concreta, não no sistema linguístico abstrato das formas da língua” (Bakhtin, 2011, p. 124).

Sendo assim, pode-se dizer que é impossível compreendê-la sem elevar os aspectos sociais e ideológicos que a constituem.

Assumindo essa última concepção de linguagem, a prática pedagógica, portanto, deixa de ser uma simples aplicação técnica e assume o caráter de práxis reflexiva, onde o ensino de língua parte do texto e dos gêneros discursivos.

A assimilação do conceito de língua como interação social reconfigura o ensino de gramática, ou seja, pode ser adaptado a novos contextos, podendo ser abordado sob uma perspectiva funcional. As normas deixam de ser um fim em si mesmas e tornam-se meios para a potencialização da competência linguística. Nesse cenário, o estudo dos elementos notacionais, como os sinais diacríticos, pontuação e convenções ortográficas, ganha novo significado. Conforme defende Magda Soares (2003), o domínio das convenções da escrita é parte essencial do letramento, permitindo que o sujeito circule socialmente com autonomia.

Esses elementos não são meros adereços, mas recursos semânticos que orientam a construção de sentidos. Ao tratar os elementos notacionais como ferramentas de interação, a prática pedagógica supera o ensino tradicional. O aluno compreende que a precisão ortográfica é um requisito para que sua intenção comunicativa seja alcançada, validando a gramática como um recurso essencial para a autoria e a cidadania plena.

O domínio dos elementos notacionais da escrita (ortografia, acentuação e pontuação) é uma exigência curricular, sendo um recurso indispensável para a competência comunicativa dos estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais (Brasil, 2018). No que se refere a organização do componente de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental Anos Finais, a BNCC explicita três habilidades que correspondem a esses elementos notacionais, são eles: os códigos EF67LP32, EF67LP33 e EF06LP11. A primeira habilidade objetiva fornecer ao aluno a habilidade de “escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita” (Brasil, 2018, p.171). A segunda corresponde “pontuar textos adequadamente” (Brasil, 2018, p. 171). E a terceira visa utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: “tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação etc.” (Brasil, 2018, p. 171).

Vale ressaltar que mesmo com as orientações da BNCC, o ensino desses elementos ainda enfrenta problemas metodológicos, considerando que sempre esteve presente em sala de aula, como aponta Geraldini (1991, p. 57):

O ensino de gramática que privilegia a terminologia em detrimento da reflexão sobre o uso da língua, e que se baseia na memorização de regras descontextualizadas, gera na maioria dos alunos uma postura de passividade e um desinteresse que dificultam a aquisição efetiva da norma-padrão.

A superação dessa prática exige que o ensino da Língua Portuguesa se volte para o uso real da linguagem e para a reflexão funcional (Antunes, 2007). O desenvolvimento da consciência metalinguística dos alunos é potencializado quando eles compreendem a língua como um sistema social e em constante uso, e não apenas como um conjunto de regras abstratas. Neste sentido, a inserção de propostas de atividades gamificadas ao ensino de português pode se configurar com uma alternativa metodológica com objetivo de promover o pensamento crítico a partir de situações reais da língua.

### **2.3 O lúdico, a gamificação e o protagonismo na aprendizagem**

O lúdico no ambiente escolar surge como uma necessidade pedagógica, especialmente no que tange quadro de desmotivação em conteúdos tradicionalmente considerados improdutivos. O jogo é reconhecido como um mediador cognitivo poderoso: “O brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. Ao brincar, a criança comporta-se como se fosse mais velha do que realmente é, atuando para além de seu comportamento habitual diário” (Vygotsky, 2007, p. 117).

Neste sentido a gamificação como estratégia de engajamento pode ser definida como a aplicação de elementos de design de jogos (como pontuação, regras, retorno imediato, colaboração e recompensas) em contextos não lúdicos, não apenas para entretenimento, mas com o objetivo de despertar a motivação intrínseca, fazer com que o estudante tenha autonomia própria (Kapp, 2012).

A gamificação, no contexto educacional, deve ser compreendida como uma arquitetura pedagógica que transcende a mera utilização de elementos lúdicos, configurando-se como o uso estratégico do design de jogos em ambientes de não-jogo para fomentar o engajamento e a persistência do participante. Conforme argumentam Lee e Hammer (2011), essa perspectiva metodológica atua como uma ferramenta de intervenção em três esferas do desenvolvimento do sujeito: a cognitiva, a emocional e a social, permitindo que o processo de aprendizagem seja ressignificado por meio de dinâmicas de interação sistêmicas.

A gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para intervenção, em três áreas: cognitiva, emocional e social, cada uma dessas áreas pode ser abordada por meio do uso inteligente de mecânica de jogo para produzir efeitos psicológicos e comportamentais, (Lee; Hammer, 2011, p. 74, tradução nossa)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Gamification can be a powerful tool for intervention in three areas: cognitive, emotional, and social. Each of these areas can be addressed through the clever use of game mechanics to produce psychological and behavioral effects (Lee; Hammer, 2011, p. 74).

Ainda sob essa perspectiva, Kapp (2012) estabelece uma distinção essencial entre a gamificação estrutural e a gamificação de conteúdo. Enquanto a primeira organiza o ambiente de aprendizagem, a segunda altera a própria natureza da entrega da informação. Um exemplo de atividade fundamentada nessa perspectiva é o uso de narrativas ramificadas, em que o conteúdo programático é estruturado em cenários de tomada de decisão.

De modo complementar, a organização de tais atividades encontra suporte no *framework* proposto por Werbach e Hunter (2012, p. 78), “aqui estão as três categorias de elementos de jogos relevantes para a gamificação Dinâmicas, Mecânicas e Componentes (D-M-C)”<sup>2</sup>. A aplicação prática deste modelo manifesta-se, frequentemente, na reestruturação dos sistemas avaliativos tradicionais através da lógica dos Pontos de Experiência (XP). O discente inicia a jornada em um estado de domínio zero e acumula competências ao longo do processo, transformando a atividade acadêmica em uma busca contínua pelo aprendizado e pelo desenvolvimento de habilidades específicas (Werbach; Hunter, 2012).

Ademais, a dimensão social da gamificação permite o fortalecimento de comunidades de aprendizagem, através da experimentação de novas identidades Lee e Hammer (2011), destacam que a gamificação possibilita a criação de ambientes seguros para a exploração de papéis sociais, isto é, uma atividade exemplar nesse sentido é a atribuição de perfis ou papéis (*roles*) em tarefas colaborativas. Ao designar funções interdependentes para os membros de um grupo, como o pesquisador, o mediador ou o analista, a dinâmica emula a cooperação presente em sistemas complexos de jogos, promovendo uma responsabilidade compartilhada e aumentando o valor social da tarefa realizada.

Os jogos permitem que os jogadores experimentem novas identidades e papéis, pedindo que façam escolhas e enfrentem consequências no espaço seguro do jogo. Esses papéis podem proporcionar aos jogadores uma sensação de agência e uma nova perspectiva sobre suas próprias vidas o mundo social ao seu redor. (Lee; Hammer, 2011, p. 74, tradução nossa).<sup>3</sup>

Por fim, no cenário brasileiro, Flora Alves (2014) associa o design da gamificação à Teoria do Fluxo (Flow), defendendo que a eficácia pedagógica reside no equilíbrio preciso entre

---

<sup>2</sup> “Here are there categories of game elements that relevant to gamification” (Werbach; Hunter, 2012, p. 78).

<sup>3</sup> “Games allow players to try on new identities and roles, asking them to make choices and face consequences in the safe space of play. These roles can provide players with a sense of agency and a new perspective on their own lives and the social world around then” (Lee; Hammer, 2011, p. 74).

o nível de desafio proposto e a habilidade atual do aluno. A transposição dessa teoria para a prática docente ocorre por meio da estruturação do currículo em formato de Missões (Quests). Diferente de exercícios isolados, as missões são desenhadas como problemas contextualizados que exigem a aplicação prática da teoria para serem superados. O êxito no cumprimento dessas etapas libera o acesso a níveis superiores de complexidade, garantindo que o estudante permaneça motivado durante o processo de aprendizagem, visto que a gamificação busca esse ponto de equilíbrio no processo de aprender.

Em suma, esta revisão bibliográfica demonstra que a gamificação, quando fundamentada por esses autores, consolida-se como uma estratégia de design instrucional capaz de transformar a dinâmica de ensino em uma experiência ativas, centrada na autonomia e na evolução do estudante.

### **3 METODOLOGIA**

Apresentam-se a seguir os procedimentos metodológicos desta pesquisa, bem como a proposta de intervenção pedagógica executada na Escola Estadual Professor Rodoval Borges Silva, situada no município de Santana-AP. A atividade foi realizada como requisito avaliativo da disciplina de Prática Pedagógica IV, do curso de Licenciatura em Letras, da Universidade Federal do Amapá, Campus Universitário de Santana.

Esta pesquisa adotou uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, por meio de coleta de dados envolvendo perguntas e respostas através de questionário, tendo como objetivo, compreender as percepções de quatro participantes/alunos de graduação, sobre a experiência desses acadêmicos na escola-campo durante a realização da atividade gamificada denominada de “Bingo Regional”, bem como relacionar essa experiência com a formação inicial docente.

Para compreender a fundamentação das ciências e a produção do conhecimento científico, é preciso distinguir as abordagens metodológicas que orientam o olhar do pesquisador. Segundo Gil (2022), a escolha de uma abordagem não é apenas uma decisão técnica, mas uma escolha epistemológica que define como o fenômeno será interpretado.

Assim, a pesquisa qualitativa afasta-se da medição numérica para focar na profundidade das relações, processos e fenômenos que não podem ser reduzidos a variáveis estatísticas. De acordo com Minayo (2016), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações humanas, sendo o pesquisador o instrumento chave, pois ele busca compreender o

fenômeno a partir da perspectiva dos participantes, inserindo-se no contexto para realizar observações ou entrevistas abertas.

Neste estudo, não se busca a generalização numérica, mas a compreensão das particularidades e das subjetividades dos participantes da pesquisa. Como reforçam Creswell e Creswell (2021), a pesquisa qualitativa é essencialmente interpretativa, valorizando o contexto e a descrição detalhada para explicar as complexidades da experiência humana.

Portanto, pode-se compreender que a pesquisa qualitativa fornece a compreensão dos processos internos que os números, isoladamente, não conseguem captar. A eficácia da investigação científica reside, portanto, na adequação da abordagem aos objetivos propostos e à natureza do problema de pesquisa formulado. Com isso, esta pesquisa assume o caráter qualitativo na intenção de entender as contribuições das atividades gamificadas voltadas para o ensino-aprendizagem de ortografia e acentuação da língua portuguesa.

### **3.1 Prática Pedagógica realizada na Escola Rodoval Borges Silva**

Como parte metodológica desta pesquisa, é importante ressaltar que os acadêmicos entrevistados aplicaram uma atividade gamificada na Estadual Professor Rodoval Borges Silva, situada no município de Santana-AP, no dia 6 de setembro de 2025. A atividade foi denominada de "Bingo regional" e foi planejada de acordo com os documentos oficiais para a educação brasileira, BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e RCA (Referencial Curricular Amapaense), este último serviu de base para o planejamento das atividades adequadas às realidades dos estudantes do estado do Amapá, pautado na valorização dos aspectos culturais e linguísticos locais. Isso tornou o processo de ensino-aprendizagem próximo às experiências/vivências dos alunos como estipulado nas competências específicas I e II de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental do próprio Referencial:

I - Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.

II - Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social (RCA, 2022, p. 114).

Tais competências serviram para nortear o planejamento da atividade que foi posteriormente aplicada na escola supracitada. Sobre a escola-campo, ela oferece o Ensino Fundamental Anos Finais e Ensino Médio, com turmas nos períodos diurno e noturno. A escola

conta com espaço amplo, salas de aula climatizadas, uma biblioteca com espaço de leitura e refeitório, possui quadra poliesportiva e auditório. A escola tem uma boa infraestrutura com acesso adequado aos alunos que necessitam de atendimento especializado, como mostra a Figura 1:

**Figura 1:** Estrutura da escola



**Fonte:** acervo da autora.

A atividade gamificada foi planejada por cinco discentes de Licenciaturas em Letras Português da Universidade Federal do Amapá e direcionada a turmas do 6º ano, ao total participaram desta atividade 34 alunos. Esta prática teve como finalidade utilizar a gamificação como recurso diádico a fim de promover o aprendizado na língua portuguesa utilizando elementos do contexto regional de maneira lúdica, tornando o processo de ensino mais dinâmico e significativo.

Para isto, foi desenvolvido um jogo similar ao bingo tradicional, em vez de números foram utilizadas palavras e frases (sendo primeira rodada utilizando apenas palavras e a segunda rodada utilizando sentenças) de cunho regional, focalizando em contos e lendas da Região Norte, sobretudo do estado do Amapá.

No que diz respeito à realização da atividade na escola-campo, esta teve início com uma apresentação e explicação sobre o conteúdo: elementos notacionais de escrita. Em seguida, realizou-se a divisão dos alunos da escola em equipes, com quantidade de dois a três alunos, dependendo da quantidade de cada turma. Cada equipe recebeu cartelas com palavras grafadas

de forma adequadas e inadequadas. O objetivo era fazer com que os alunos identificassem as grafias adequadas, para isto desenvolveu-se uma rodada teste (ver Figura 2) para verificar o conhecimento dos estudantes e o grau de dificuldade quanto ao objeto do conhecimento aplicado, isto é, elementos notacionais da escrita. Esta rodada foi realizada com uma cartela extra, contendo outros exemplos relacionados ao conteúdo.

**Figura 2:** demonstração da cartela da rodada teste

Tema: RODADA TESTE			
xícara	bruxa	pais	chícara
ameixa	peixe	chapéu	feliz
xapêu	exercício	peixe	caixa
herói	azul	baixo	asul

**Fonte:** Acervo da autora.

Após a rodada teste, as equipes receberam as cartelas com palavras do “Bingo Regional” e logo em seguida, também receberam um “crachá avatar”, uma espécie de símbolo que representava o “poder da ajuda” e era uma forma de identificar cada equipe. Cada crachá recebeu o nome de uma lenda/conto da Região Norte. Esse recurso permitia que, em momentos de dúvida, os alunos solicitassem o auxílio dos acadêmicos que estavam aplicando a atividade. A atividade foi dividida em duas fases, a primeira rodada com palavras e a segunda rodada com frases. Para cada fase as equipes marcavam nas suas cartelas de bingo, se houvesse a palavra ou frase a equipe marcava com um caroço de açaí e assim sucessivamente.

Como de costume, durante o bingo têm-se os leilões, neste jogo, o leilão se deu da seguinte forma, no final do jogo tinha a frase bônus e se houvesse empate as equipes disputavam a pedra de maior valor para “comprar” o direito de responder à frase bônus<sup>4</sup>, conforme a (Figura 3) do “Bingo Regional”.

**Figura 3:** Demonstração da cartela da segunda rodada com a exposição da frase bônus. “Sofia, cobra gigante que habita as profundezas Rio Amazonas”

<sup>4</sup> A frase bônus continha desvios de acentuação e ortográficos, o aluno teria que identificar.



Fonte: Acervo da autora.

Para pontuação, determinava-se a equipe vencedora com base no padrão alcançado tendo como vencedora a equipe que “bingasse” primeiro ao preencher a coluna que continha palavras ou frases acentuadas e ortografadas de acordo com as normas da Língua Portuguesa.

Desse modo, tem-se a Gamificação por (engajamento e motivação) com a presença dos elementos utilizados durante o jogo como, o uso de avatares e a organização em equipes aumentando o envolvimento do aluno, transformando a correção ortográfica em um desafio interativo e não em uma tarefa monótona. Como propõe (Deterding et al., 2011, p. 10). “Gamificação” é o uso de elementos de design de jogos fora do jogo, contexto”<sup>5</sup>. O (protagonismo e colaboração) também aparecem na dinâmica do jogo, pois exigiu que os alunos trabalhassem em conjunto, estimulando a aprendizagem colaborativa dentro da equipe.

### 3.2 Instrumentos e participantes da pesquisa

<sup>5</sup> “We propose the definition: ‘gamification’ is the use of game design elements in non-game context” (Deterding et al., 2011, p. 10)

A atividade gamificada constituiu-se de um trabalho avaliativo da disciplina de Prática Pedagógica IV, a intervenção foi orientada pelo professor da disciplina, como já exposto na seção anterior, na Escola Estadual Professor Rodoval Borges Silva, situada no município de Santana-AP. O grupo de discentes do curso de Letras que aplicou a atividade gamificada foi composto por cinco participantes<sup>6</sup>, sendo quatro mulheres e um homem. Para realização da atividade, foi organizado um jogo “Bingo Regional”, focalizando a aprendizagem interativa com base no conteúdo proposto, isto é, elementos notacionais da escrita, para promover a compreensão e a aplicação adequada desses recursos linguísticos.

Com intuito de compreender as percepções dos acadêmicos que participaram do planejamento e execução da atividade gamificada, sobretudo como foi a vivência na escola-campo, foi formulado um questionário (Apêndice 1) composto por sete questões e aplicado apenas a quatro participantes nomeados como P1, P2, P3 e P4.

De acordo com Gil (2011, p. 24):

O questionário pode ser compreendido como “a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.

Dessa forma o questionário proposto aos participantes serviu como base para compreensão de suas experiências durante a prática, e de certo modo sua ligação com a formação docente. Após o recolhimento do questionário, respondido pelos participantes (P1, P2, P3 e P4), passou-se para leitura e análise interpretativa das respostas, como será descrito na seção seguinte.

#### **4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Dentro do contexto de prática pedagógica, identificou-se que o trabalho a partir da gamificação pode ser uma estratégia eficaz no ensino da Língua Portuguesa, pois promove aprendizagem de qualidade. Retornando ao pensamento de Libâneo (2013), a prática

---

<sup>6</sup> Vale ressaltar que a autora deste artigo também integrou o grupo de estudantes, por este motivo, a pesquisa foi realizada apenas com os demais membros, totalizando quatro alunos de Letras.

pedagógica constitui-se como um processo de mediação que articula os objetivos educacionais, os conteúdos científicos e as condições reais de aprendizagem dos sujeitos. Compreende-se que a prática pedagógica cumpre seu papel de promover um engajamento crítico e significativo.

Nesse sentido, a atividade gamificada realizada na Escola Rodoval Borges, evidenciou a importância de integrar teoria, prática e realidade, valorizando o contexto sociocultural dos alunos e tornando o processo educativo mais humano, inclusivo e motivador.

A partir das informações da seção 3.1, foi possível depreender que o jogo “Bingo Regional”, concebeu uma proposta de aprendizagem por meio da interação, com a finalidade de que o aluno pudesse se desenvolver integralmente em suas múltiplas dimensões, o distanciando das práticas educativas alinhadas às tendências pedagógicas mais tradicionais, por uma abordagem diversificada que aproxima o ensino da realidade dos estudantes, através de uma metodologia ativa.

Para compreender os resultados expressos nesta seção, apresentam-se os dados a partir de duas dimensões principais, ligadas diretamente aos objetivos da pesquisa: a validação da proposta (intervenção) efetivada pelos participantes (P1, P2, P3 e P4) e o engajamento dos alunos analisados de acordo com as respostas desses participantes.

Quanto à validação da proposta de gamificação (intervenção), foi aplicado um questionário com perguntas voltadas a avaliação dos participantes (P1, P2, P3 e P4) em relação à vivência na escola-campo durante a realização da atividade “Bingo Regional”, bem como possíveis relações dessa experiência com a formação docente.

Com isso, identificou-se que, em relação à experiência no contexto escolar com atividades gamificadas, os participantes manifestaram satisfação pela prática pedagógica realizada. Através dos relatos, é possível compreender que essa abordagem aproximou o ensino da realidade dos estudantes, e que essa prática estimulou os participantes de forma bastante positiva trazendo um retorno significativo tanto para o aluno da escola-campo quanto para os acadêmicos de Letras, como mostram os trechos das respostas abaixo, quando perguntado sobre como foi a experiência da atividade realizada na escola:

P1 - “Necessárias. Atividades que tornam a sala de aula mais participativa e menos tradicional...”.

P2 - “Ao trabalhar palavras no contexto amazônico, a atividade aproxima o conteúdo escolar da realidade dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo e contribuindo para identidade linguística e cultural”.

P3 - “Desenvolver o “Bingo Regional” foi uma experiência significativa e enriquecedora. Percebi que é possível promover aprendizagem de forma dinâmica, participativa e mais contextualizada para além dos métodos tradicionais”.

No caso da participante 4, foi a única que descreveu que foi “desafiadora” e ao mesmo tempo satisfatória, ela também menciona que foi uma experiência “encantadora”.

Em relação à interatividade da atividade, perguntou-se o seguinte: “durante a realização da atividade, como você percebeu a interação entre você e os estudantes?”. Com base nas respostas, não foi possível identificar de forma direta essa interação, os participantes falaram de diálogo e participação dos alunos, porém, não fica perceptível se houve interação entre os alunos da escola-campo e os discentes do curso de Letras, mas, é possível identificar que a dinâmica utilizada pelos participantes deteve a atenção dos alunos, favorecendo algo muito importante durante o jogo, a criticidade. Segue abaixo os trechos relatados pelos participantes.

P1 - “A participação dos estudantes foi ocorrendo de forma progressiva, o que é normal e esperado”.

P2 - “Foi possível observar que os alunos mobilizavam conhecimentos prévios levantavam hipóteses sobre a escrita das palavras e discutiam entre si antes de marcar as respostas, o que favoreceu a aprendizagem ativa”.

A resposta do participante 2, que menciona a mobilização de conhecimentos prévios, reforça o pensamento de Freire, (2011) de que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra, e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele”. A estratégia de utilizar o vocabulário e referências regionais, valorizou o repertório e o conhecimento prévio dos estudantes, como mostram os trechos abaixo:

P3 - “Sim, percebi uma interação muito positiva marcada pelo diálogo, participação e o entusiasmo dos alunos. O jogo aproximou a relação professor aluno, tornando o momento mais envolvente e colaborativo”.

P4 - “A interação foi dada durante o jogo, com a interação, conversas sobre as curiosidades do jogo”.

De certa forma, o(a) participante estabeleceu uma relação de pertencimento e facilitou a transferência do aprendizado, fazendo com que o aluno alcançasse os objetivos traçados pelos professores em sala. Assim, pode-se perceber que o lúdico, quando bem planejado e com metas estabelecidas, tem eficácia no ensino-aprendizagem. Nesse sentido, é notável que a atividade gamificada, utilizada pelos participantes se tornou instrumento de regulação da aprendizagem e foi compreendida pelos alunos da escola-campo.

Também se questionou a relação da prática com a formação docente. Assim, todas as respostas foram positivas e indicavam que a atividade realizada propiciou um olhar mais voltado a essa metodologia de ensino. Esse método amplia a visão dos estudantes de Letras ao compreender como a gamificação é uma boa estratégia pedagógica, conforme apresentam os trechos abaixo:

P1 - (sim) “O professor na formação precisa expor mais formas distintas de ministrar aula e de transpor o conteúdo da maneira mais significativa o possível para um aprendizado afetivo”.

P2 - (sim) “contribui diretamente para o processo de formação docente ao possibilitar a articulação entre teoria e prática pedagógica”.

P3 - (sim) “...A experiência contribuiu para minha formação docente ao me aproximar da gamificação como estratégia pedagógica e fortalecer minha compreensão sobre novas possibilidades de ensinar”.

P4 - (sim) “Porque me ajudou a ter um olhar mais atento ao que os alunos se interessavam...”.

Quanto à contribuição dessa atividade para a formação docente, todos os participantes apresentaram uma resposta favorável. É possível perceber que os participantes conseguem relacionar a experiência da prática pedagógica com o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades ou atitudes ligadas à docência. É possível retornar a um ponto muito importante estabelecido na seção 2.2, que trata do saber docente mencionado por Tardif (2014), dos múltiplos conhecimentos adquiridos, aqui pode-se dizer durante a ação pedagógica realizada pelos estudantes que os permitiu adaptações de estratégias metodológicas de acordo com cada turma assistida. Isso implica mencionar que através desse tipo de atividade o acadêmico adquire conhecimentos, vive experiências, toma atitudes, cria habilidades que servirão para sua formação e que estão diretamente ligadas à docência. Essa concepção está explícita nas respostas dos participantes da pesquisa, como seguem os trechos abaixo:

P1 - “...Na prática é possível o ajuste de todos esses processos e somente a realização permite tais adequações, essa dinâmica é que vai moldar a identidade do professor”.

P2 - “...Fortaleceu competências profissionais essenciais a atuação docente e ampliou a compreensão sobre o papel do professor como planejador, mediador e pesquisador da sua própria prática”.

P3 - “A experiência contribuiu para meus conhecimentos sobre planejamento e estratégia de atividade...”.

P4 - “Tiveram muitos conhecimentos adquiridos...”

Durante a atividade é válido que o participante, mesmo ainda em formação inicial, se sinta como professor, pois ele está em ação, isto é, ensinando outros sujeitos. Em relação à percepção sobre o papel docente, o sentimento de ser professor, foi visivelmente percebido por todos. Para os participantes, é envolvente e ao mesmo tempo já se destacam com muita responsabilidade ao compreender a importância do trabalho docente, como mostram as respostas abaixo:

P1 - “...A experiência na sala de aula só fortalece essa decisão...”

P2 - “Como um professor em formação contínua, que aprende enquanto ensina que planeja, observa, intervém e reflete sobre sua prática para tornar o aprendizado mais participativo, contextualizado e significativo”.

P3 - “Compreendi que é possível ensinar língua portuguesa de forma prazerosa, sem perder a intencionalidade pedagógica”

P4 - “Comecei a me ver com mais capacidade de dar aula...”.

Pode-se compreender através da prática pedagógica que os participantes percebem os desafios e a responsabilidade que um professor precisa ter em sala de aula, conforme trechos abaixo. É através da troca de conhecimento com os alunos que se aprende novos métodos de ensino e que se entende que, ensinar também é aprender.

P1 - “Como desafio, ministrar, conduzir e manter a ordem na sala. Como aprendizado, saber ter segundo plano, um plano B...”

P2 - “A prática evidenciou que ensinar envolve constante tomada de decisão sensibilidade pedagógica e reflexão sobre a própria atuação transformando a atividade em um momento de aprendizagem tanto para o aluno quanto para o professor”.

P3 - “Entre os desafios, destaco a agitação dos alunos (...) exigindo maior mediação e controle da turma. Como aprendizagem, percebi que a ludicidade quando bem direcionada, potencializa o interesse e aprendizagem do aluno”.

Destaca-se a resposta da participante P4 que evidenciou somente os desafios, para ela “foi desafiador levar conhecimento e cultura através de jogos, manter o aluno focado na dinâmica sem que ele se enjoasse”. De modo geral, entende-se que trabalhar a gamificação em sala de aula, demonstra ser uma metodologia eficaz, por envolver a participação ativa de todos os alunos e ajuda de forma prazerosa a estabelecer a aprendizagem. De acordo com as respostas dos participantes, pode-se compreender de forma geral como foi a experiência de realizar uma atividade gamificada:

P1 - “Destaco a influência dessa atividade para minha formação como enriquecedora, não somente do ponto de vista curricular e profissional, mas também humano...”.

P2 - “As estratégias gamificadas favorecem a atenção, a concentração e a permanência dos alunos na tarefa, além de promover cooperação e autonomia...”.

P3 - “Descrevo como transformadora para minha formação. A realização da atividade gamificada me permitiu articular teoria e prática, compreender melhor o papel do professor...”.

P4 - “Uma experiência enriquecedora ter esse olhar para os jogos gamificados com intuito de levar conhecimento”.

De acordo com a percepção dos participantes, constata-se e que, trabalhar atividades gamificadas dentro de sala de aula, por meio de elementos lúdicos, ajuda a promover o pensamento crítico-reflexivo do aluno, permitindo compreender a língua, não como um conjunto de regras, mas como um sistema social que se estabelece conforme os contextos de uso, como defende Antunes (2007). Assim, a superação de modelos tradicionais exige que o ensino da Língua Portuguesa se volte para o uso real e reflexão sobre a linguagem.

Quanto ao engajamento dos alunos, foi possível observar, pelas respostas dos participantes que, durante a atividade gamificada, baseada em situações reais da língua, despertou o interesse dos estudantes, nesse sentido destaca-se como aspectos positivos, o trabalho em equipe, que estimulou a criticidade, a interatividade e a socialização. A dinâmica por meio das palavras e frases utilizadas no jogo, inspiradas na cultura e no cotidiano amazônico, proporcionaram uma aprendizagem significativa, aproximando o conteúdo escolar da realidade vivida pelos estudantes.

As intervenções durante o jogo ajudaram na compreensão do conteúdo de forma mais clara; a correção imediata ao final de cada rodada, favoreceram a fixação do conteúdo; e os elementos lúdicos, que mantiveram o engajamento e a motivação da turma.

Em uma perspectiva sociointeracionista, a interação social é essencial para o desenvolvimento da criança, pelo processo de metodologias ativas, as atividades em grupos possibilitaram uma prática pedagógica mais produtiva. Vygotsky (1989), defende que o processo de aprendizagem e o desenvolvimento do indivíduo, se dá por meio da interação com outras pessoas, e com o ambiente ao redor.

De modo geral, a experiência com a atividade gamificada realizada durante a disciplina de Prática Pedagógica IV demonstrou que a gamificação é uma estratégia pedagógica eficaz no ensino da Língua Portuguesa, pois promove aprendizagem ativa e reflexiva. A prática evidenciou a importância de integrar teoria, prática e realidade, valorizando o contexto sociocultural dos alunos e tornando o processo educativo mais humanizado, inclusivo e motivador.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa buscou responder à seguinte questão: de que forma a atividade gamificada “Bingo Regional” pode contribuir para o ensino-aprendizagem de ortografia e acentuação para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental Anos Finais?

Com base nos dados apresentados, constatou-se que a partir de uma metodologia de ensino baseada no aprendizado contextualizado, e que leva em consideração o uso real da linguagem, foram estimulados o pensamento reflexivo e a comunicação dos alunos, permitindo uma análise crítica do funcionamento da língua.

A pesquisa apresentou como foi a experiência, de acadêmicos de Letras em formação inicial, com a aplicação de uma prática pedagógica gamificada, voltada especificamente para

alunos de turmas do 6º ano do ensino fundamental Anos Finais realizada na Escola Estadual Rodoval Borges Silva, localizada no município de Santana-AP.

Com base no questionário aplicado, as respostas dos participantes, mostraram que a proposta de intervenção, “Bingo Regional”, ajudou no engajamento e promoveu o protagonismo do aluno no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que os acadêmicos realizaram a transposição do conteúdo escolar, elementos notacionais da escrita, para o formato de jogo interativo, dinâmico e colaborativo.

Assim, ratifica-se que o trabalho com a gamificação promove um retorno imediato quando envolve atividades baseadas em desafio e recompensa, contribuindo para que os “erros” sejam vistos como parte natural da construção do conhecimento, e não como falhas punitivas (Lira, 2016).

A atividade aplicada na Escola Rodoval Borges possui relevância social, pois atende diretamente ao princípio de que o ensino de língua deve partir do uso real e do contexto sociocultural do estudante. Ao incorporar referências da literatura e cultura da Região Norte, especialmente do Amapá, utilizando materiais regionais como os caroços de açaí. Deste modo, consideramos que a proposta estabelece uma conexão entre o conhecimento institucionalizado e a vivência dos alunos da escola pública.

Do ponto de vista científico, este artigo contribui para o campo de estudos da Educação e das Ciências da Linguagem ao propor e analisar uma metodologia de intervenção que integra de forma positiva, a teoria da Gamificação, o ensino de Língua Portuguesa e o ambiente sociocultural em que os alunos estão inseridos.

Por fim, este artigo pode servir como modelo para futuras práticas de professores de Língua Portuguesa, demonstrando que a integração entre lúdico, gramática e contexto sociocultural é uma alternativa possível e pode contribuir para o currículo das escolas, promovendo assim uma melhor qualidade de ensino para os profissionais dedicados ao ensino de línguas.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. **Muito Além da Gramática:** Por um Ensino de Língua Materna sem Segredos. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

ALVES, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2014.

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: MEC, 2018.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- CRESWELL, John W.; CRESWELL, J. David. **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto**. Porto Alegre: Penso, 2021.
- DETERDING, Sebastian et al. **From Game Design Elements to Gamefulness: defining "gamification"**. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems. ACM, p. 9-15, 2011.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GERALDI, João Wanderley. **O texto na sala de aula**. São Paulo: Ática, 1997.
- GERALDI, J W. (org.). **O texto na sala de aula: leitura e produção**. Cascavel: Assoeste, 1984.
- GERALDI, João Wanderley. **Portos de passagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Fontes, 2007.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2022.
- Gil, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. Gamification in education: what, how, why bother? **Academic Exchange Quarterly**, New York, v. 15, n. 2, p. 1-5, 2011.
- LIRA, Bruno Carneiro. **Práticas pedagógicas para o século XXI: A sociointeração digital e o humanismo ético**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2016.
- KAPP, Karl M. **A gamificação do aprendizado e instrução: métodos baseados em jogos e estratégias para treinamento e educação**. São Francisco: Wiley, 2012.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2016.
- PIMENTA, Selma Garrido. **O pedagogo na escola pública**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2012.
- TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win**: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

## APÊNDICE 1 PARTICIPANTE-1 (P1)

### QUESTIONÁRIO SOBRE A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NA ESCOLA

Este questionário tem como objetivo compreender as percepções dos participantes sobre a experiência vivenciada na escola durante a realização da atividade gamificada "Bingo Regional", bem como possíveis relações dessa experiência com a formação docente. As respostas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos.

Nome (opcional): \_\_\_\_\_

Curso: Letras Português Período: 2019 2

#### 1. Experiência no contexto escolar

Como você descreve a experiência de desenvolver a atividade gamificada "Bingo Regional" no contexto da escola?

Resposta:

Notamos a importância que temos a sala de aula mais participativa e menos tradicional que nos traz mais interesse e interesse dos estudantes.

#### 2. Interação com os estudantes

Durante a realização da atividade, como você percebeu a interação entre você e os estudantes?

Resposta:

A participação dos estudantes foi crescente de forma progressiva, o que é muito bom.

#### 3. Relação da prática com a formação docente

Na sua percepção, a experiência vivenciada com essa atividade teve alguma relação com o seu processo de formação docente?

Sim  Não  Parcialmente

Explique sua resposta.

Resposta:

O professor na formação precisa por pontos, fazer atividades de aula e de tempo, o conteúdo da matéria mais significativa e possível para um aprendizado efetivo.

#### 4. Formas de contribuição para a formação docente

Caso considere que houve contribuição, de que maneira essa experiência se relacionou com o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades ou atitudes ligadas à docência?

Resposta:

durante as trocas ocasionais (pós aula) com a vivência

deixando as atividades acadêmicas e incentivando a desenvolver habilidades, competências, habilidades e metodologias que sejam adequadas ao ambiente escolar e que tenham em consideração a realidade em que se encontra os professores. Na prática é possível o ajuste de todos os professores e permitir a realidade permitir suas adequações. Essa experiência é que vai moldar a identidade do professor.

### 5. Percepção sobre o papel docente

Após a realização da atividade na escola, como você passou a se perceber enquanto professor(a) de Língua Portuguesa?

Resposta:

A profissão docente sempre foi uma escolha e a experiência com a sala de aula não ofereceu para mim. Mas uso alguns recursos e com intenção para educar.

### 6. Desafios e aprendizagens

Quais desafios e aprendizagens você identificou a partir da realização dessa prática pedagógica no ambiente escolar?

Resposta:

Como desafio: administrar / controlar e manter em ordem a sala.  
Como aprendizagem: sempre estar em constante plano com plano B por que o plano de aula, na prática, pode por alguma razão, não fluir como planejado.

### 7. Avaliação geral da experiência

De modo geral, como você descreve a experiência de realizar uma atividade gamificada em uma escola durante sua formação inicial?

Resposta:

De modo geral, minha experiência, ao realizar uma atividade de gamificação, abrange a complexidade dessa atividade para minha formação como educadora não somente do ponto de vista teórico e profissional, mas também humana e emocionalmente necessária em ambiente mais leve com o estudante e sempre chego durante a formação inicial e isso possível com prática como essa.

## PARTICIPANTE (2)

### QUESTIONÁRIO SOBRE A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NA ESCOLA

Este questionário tem como objetivo compreender as percepções dos participantes sobre a experiência vivenciada na escola durante a realização da atividade gamificada "Bingo Regional", bem como possíveis relações dessa experiência com a formação docente. As respostas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos.

Curso: \_\_\_\_\_ Período: \_\_\_\_\_

#### 1. Experiência no contexto escolar

Como você descreve a experiência de desenvolver a atividade gamificada "Bingo Regional" no contexto da escola?

Resposta:

As trabalhar palavras de contexto amazônico a atividade aproximou o conteúdo escolar da realidade dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo e contribuindo para a construção da identidade linguística e cultural.

#### 2. Interação com os estudantes

Durante a realização da atividade, como você percebeu a interação entre você e os estudantes?

Resposta:

Foi possível observar que os alunos mobilizaram conhecimentos prévios, levantaram hipóteses sobre a escrita das palavras e discutiam entre si antes de marcar os respostas, o que favoreceu a aprendizagem ativa.

#### 3. Relação da prática com a formação docente

Na sua percepção, a experiência vivenciada com essa atividade teve alguma relação com o seu processo de formação docente?

Sim  Não  Parcialmente

Explique sua resposta.

Resposta:

Contribuiu diretamente para o processo de formação docente ao possibilitar a articulação entre teoria e prática pedagógica.

#### 4. Formas de contribuição para a formação docente

Caso considere que houve contribuição, de que maneira essa experiência se relacionou com o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades ou atitudes ligadas à docência?

Resposta:

Envolveu planejamento, mediação e reflexão pedagógica.

Fortalecem competências profissionais essenciais à atuação docente e cor-  
põem a compreensão sobre o papel do professor como planejador, mediador e  
pesquisador de sua própria prática.

### 5. Percepção sobre o papel docente

Após a realização da atividade na escola, como você passou a se perceber enquanto professor(a) de Língua Portuguesa?

Resposta:

Como um professor em formação contínua que aprende enquanto  
ensina, que planeja, observa, interveio e reflete sobre sua prática para  
tornar o aprendizado mais participativo, contextualizado e significativo

### 6. Desafios e aprendizagens

Quais desafios e aprendizagens você identificou a partir da realização dessa prática pedagógica no ambiente escolar?

Resposta:

A prática evidenciou que ensinar envolve constante tomada de deci-  
são, sensibilidade pedagógica e reflexão sobre a própria atuação, trans-  
formando a atividade em um momento de aprendizagem tanto para o  
aluno quanto para o professor.

### 7. Avaliação geral da experiência

De modo geral, como você descreve a experiência de realizar uma atividade gamificada em uma escola durante sua formação inicial?

Resposta:

As estratégias gamificadas favoreceram a atenção, a concentração e a perse-  
nência dos alunos na tarefa, além de promoverem cooperação e autonomia.  
Assim, o Bingo Regional demonstrou ser uma metodologia eficaz para o  
ensino de ortografia, aliando ludicidade, cultura regional e aprendizagem  
ativa no ambiente escolar.

## PARTICIPANTE 3 (P3)

## QUESTIONÁRIO SOBRE A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NA ESCOLA

Este questionário tem como objetivo compreender as percepções dos participantes sobre a experiência vivenciada na escola durante a realização da atividade gamificada "Bingo Regional", bem como possíveis relações dessa experiência com a formação docente. As respostas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos.

Nome (opcional): \_\_\_\_\_

Curso: Letras - Português

Período: \_\_\_\_\_

## 1. Experiência no contexto escolar

Como você descreve a experiência de desenvolver a atividade gamificada "Bingo Regional" no contexto da escola?

Resposta:

Desenvolver o Bingo Regional foi uma experiência significativa e enriquecedora. Percebi que é possível promover aprendizagem de forma dinâmica, participativa e mais contextualizada, para além dos métodos tradicionais.

## 2. Interação com os estudantes

Durante a realização da atividade, como você percebeu a interação entre você e os estudantes?

Resposta:

Sim, percebi uma interação muito positiva, marcada pelo diálogo, participação e entusiasmo dos alunos. O jogo aproximou a relação professor-aluno, tornando o momento mais envolvente e colaborativo.

## 3. Relação da prática com a formação docente

Na sua percepção, a experiência vivenciada com essa atividade teve alguma relação com o seu processo de formação docente?

Sim     Não     Parcialmente

Explique sua resposta.

Resposta:

Diversificar essa prática ampliou minha visão sobre metodologias mais envolventes e eficazes de ensino. A experiência contribuiu para a minha formação docente ao me aproximar da gamificação como estratégia pedagógica e fortalecer minha compreensão sobre novas possibilidades de ensinar.

## 4. Formas de contribuição para a formação docente

Caso considere que houve contribuição, de que maneira essa experiência se relacionou com o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades ou atitudes ligadas à docência?

Resposta:

A experiência contribuiu para meus conhecimentos sobre

planejamento e estratégias de atividades, considerando o aluno como sujeito ativo na constituição do conhecimento.

### 5. Percepção sobre o papel docente

Após a realização da atividade na escola, como você passou a se perceber enquanto professor(a) de Língua Portuguesa?

Resposta:

Deixei de me perceber como uma professora mais reflexiva e aberta a novas metodologias. Compreendi que é possível ensinar língua portuguesa de forma prazerosa, sem perder a intencionalidade pedagógica.

### 6. Desafios e aprendizagens

Quais desafios e aprendizagens você identificou a partir da realização dessa prática pedagógica no ambiente escolar?

Resposta:

Entre os desafios, destaco a agitação dos alunos devido à competitividade da cidade, exigindo maior mediação e controle da turma. Como aprendizagem, percebi que a ludicidade quando bem direcionada, potencializa o interesse e a aprendizagem do aluno.

### 7. Avaliação geral da experiência

De modo geral, como você descreve a experiência de realizar uma atividade gamificada em uma escola durante sua formação inicial?

Resposta:

Descrevo a experiência como transformadora para a minha formação. A realização da atividade gamificada me permitiu articular teoria e prática, compreender melhor o papel do professor e perceber que é possível construir uma aprendizagem mais envolvente, significativa e centrada no aluno.

## PARTICIPANTE-4 (P4)

## QUESTIONÁRIO SOBRE A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NA ESCOLA

Este questionário tem como objetivo compreender as percepções dos participantes sobre a experiência vivenciada na escola durante a realização da atividade gamificada "Bingo Regional", bem como possíveis relações dessa experiência com a formação docente. As respostas serão utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos.

Nome (opcional): \_\_\_\_\_

Curso: Língua Portuguesa

Período: \_\_\_\_\_

## 1. Experiência no contexto escolar

Como você descreve a experiência de desenvolver a atividade gamificada "Bingo Regional" no contexto da escola?

Resposta:

Desenvolver o Bingo Regional foi uma experiência significativa e enriquecedora. Percebi que é possível promover a aprendizagem de forma dinâmica, participativa e mais contextualizada, para além dos métodos tradicionais.

## 2. Interação com os estudantes

Durante a realização da atividade, como você percebeu a interação entre você e os estudantes?

Resposta:

Sim, percebi uma interação muito positiva marcada pelo diálogo, participação e o entusiasmo dos alunos. O jogo aproximou a relação professor-aluno, tornando o momento mais envolvente e colaborativo.

## 3. Relação da prática com a formação docente

Na sua percepção, a experiência vivenciada com essa atividade teve alguma relação com o seu processo de formação docente?

Sim  Não  Parcialmente

Explique sua resposta.

Resposta:

Vivenciar essa prática ampliou minha visão sobre metodologias mais inovadoras e eficazes de ensino. A experiência contribuiu para a minha formação docente ao me aproximar da gamificação como estratégia pedagógica e fortalecer minha compreensão sobre novas possibilidades de ensinar.

## 4. Formas de contribuição para a formação docente

Caso considere que houve contribuição, de que maneira essa experiência se relacionou com o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades ou atitudes ligadas à docência?

Resposta:

A experiência contribuiu para meus conhecimentos sobre

mente com o trabalho em equipe dos alunos, ter aulas mais diferenciadas criativas, que estimule o aluno a participar

### 5. Percepção sobre o papel docente

Após a realização da atividade na escola, como você passou a se perceber enquanto professor(a) de Língua Portuguesa?

Resposta:

tornei a perceber com mais capacidade de dar aulas saindo do tradicional, mas buscando sempre de qualidade.

### 6. Desafios e aprendizagens

Quais desafios e aprendizagens você identificou a partir da realização dessa prática pedagógica no ambiente escolar?

Resposta:

sei desafiados com conhecimentos e cultura através de jogos, mas a escola focado na dinâmica sem que de se engaste.

### 7. Avaliação geral da experiência

De modo geral, como você descreve a experiência de realizar uma atividade gamificada em uma escola durante sua formação inicial?

Resposta:

uma experiência incrível, ter esse olhar por jogos gamificados com intuito de trazer conhecimentos

## APÊNDICE 2: MATERIAIS UTILIZADOS NA ATIVIDADE

TABELA DAS PALAVRAS TESTE

BRUXA	1
FELIZ	2
PAÍS	3
AMEIXA	4
AZUL	5
CHAPÉU	6
XICARA	7
HERÓI	8
EXERCÍCIO	9
CAIXA	10
BAIXO	11
PEIXE	12

TABELA DAS PALAVRAS

Carapanã	1
Brocada	2
Igarapé	3
Caribé	4
Tucunaré	5
Amazônia	6
Açaí	7
Farinha	8
Tacacá	9
Pirarucu	10
Rabiola	11
Curumim	12
Chibé	13

TABELA DAS FRASES

Você quer açaí com charque?	1
Amapá, terra de gente bonita.	2
Você conhece a Amazônia?	3
Eu vou tomar um tacacá	4
Você gosta de comer farinha de bagude?	5
Oh tucunaré gostoso!	6

## CARTELAS DAS PALAVRAS DA RODADA TESTE

BINGO  
Tema: RODADA TESTE

bruxa	peixe	feliz	pais
ameixa	azul	azul	chapéu
xapéu	chicara	xicara	herói
exercício	caixa	baixo	peixe

BINGO  
Tema: RODADA TESTE

pais	azul	peixe	azul
feliz	caixa	chapéu	xapéu
ameixa	chicara	bruxa	baixo
xicara	herói	exercício	peixe

BINGO  
Tema: RODADA TESTE

xicara	bruxa	pais	chicara
ameixa	peixe	chapéu	feliz
xapéu	exercício	peixe	caixa
herói	azul	baixo	azul

BINGO  
Tema: RODADA TESTE

exercício	caixa	herói	xicara
azul	ameixa	azul	peixe
pais	chicara	xapéu	bruxa
feliz	baixo	chapéu	peixe

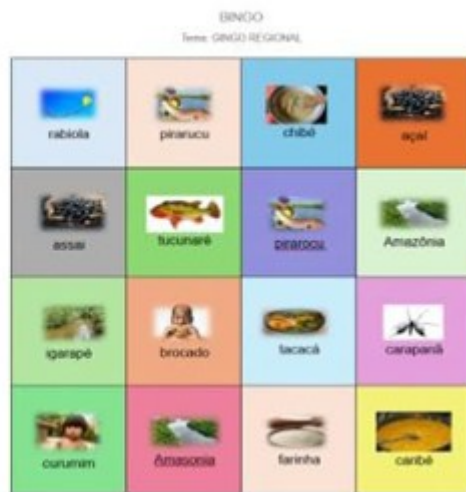
BINGO  
Tema: RODADA TESTE

exercício	chicara	azul	caixa
herói	feliz	peixe	bruxa
peixe	chapéu	xapéu	pais
ameixa	xicara	baixo	azul

BINGO  
Tema: RODADA TESTE

ameixa	xicara	azul	bruxa
peixe	chapéu	herói	feliz
chicara	azul	peixe	baixo
caixa	xapéu	exercício	pais

## CARTELAS DA PRIMEIRA RODADA



## CARTELAS DA SEGUNDA RODADA

BINGO  
Tema: BINGO REGIONAL

Você quer <b>asaí</b> com churrasco?	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Eu vou tomar um tacacá!	Oh, fucunari gostoso!
<b>Estátua de São José, um legado do Amapá</b>	Amapá, terra de gente bonita.	Você gosta de comer farinha de bagada?

"Sofia, cobra gigante que habita as profundezas do Rio Amazonas."

BINGO  
Tema: BINGO REGIONAL

Amapá, terra de gente bonita.	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
<b>Estátua de São José, um legado do Amapá</b>	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Oh, fucunari gostoso!
Você quer <b>asaí</b> com churrasco?	Você gosta de comer farinha de bagada?	Eu vou tomar um tacacá!

"Sofia, cobra gigante que habita as profundezas do Rio Amazonas."

BINGO  
Tema: BINGO REGIONAL

Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Amapá, terra de gente bonita.	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
<b>Estátua de São José, um legado do Amapá</b>	Oh, fucunari gostoso!	Você gosta de comer farinha de bagada?
Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?	Eu vou tomar um tacacá!

"Sofia, cobra gigante que habita as profundezas do Rio Amazonas."

BINGO  
Tema: BINGO REGIONAL

Amapá, terra de gente bonita.	Oh, fucunari gostoso!	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
Eu vou tomar um tacacá!	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	<b>Estátua de São José, um legado do Amapá</b>	Você gosta de comer farinha de bagada?

"Sofia, cobra gigante que habita as profundezas do Rio Amazonas."

BINGO  
Tema: BINGO REGIONAL

Amapá, terra de gente bonita.	Oh, fucunari gostoso!	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
Eu vou tomar um tacacá!	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
<b>Estátua de São José, um legado do Amapá</b>	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você gosta de comer farinha de bagada?

D 1  
"Sofia, cobra gigante que habita as profundezas do Rio Amazonas."

BINGO  
Tema: BINGO REGIONAL

Amapá, terra de gente bonita.	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Você quer <b>asaí</b> com churrasco?
Oh, fucunari gostoso!	Você conhece a <b>Amazônia</b> ?	Eu vou tomar um tacacá!
Você quer <b>asaí</b> com churrasco?	Você gosta de comer farinha de bagada?	<b>Estátua de São José, um legado do Amapá</b>

"Sofia, cobra gigante que habita as profundezas do Rio Amazonas."

**AVATARES DE IDENTIFICAÇÃO E ALTO-AJUDA**

## ANEXO

### DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA) NA ESCRITA DE DOCUMENTOS CIENTÍFICOS

Declaro que este artigo foi inteiramente elaborado por Carmen Keila Cardoso de Almeida. No entanto, contou com o auxílio de ferramenta de inteligência artificial generativa, neste caso cita-se o Google/ Google Tradutor. A ferramenta foi utilizada da seguinte maneira:

- como ferramenta de busca semântica para encontrar materiais específicos sobre a temática em estudo;
- para a exploração e organização das ideias;
- traduzir textos

Após o uso desta ferramenta, a autora revisou e editou o conteúdo em conformidade com o método científico, sob supervisão do orientador. Sendo assim, tanto a autora como o orientador assumem total responsabilidade com as políticas de transparência e integridade acadêmica do artigo.

Santana 22 de abril de 2026

  
Assinatura da Acadêmica