



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO TOCANTINS/CAMETÁ
FACULDADE DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

CAROLINA ARAUJO DE ARAUJO

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APOIO AO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Cametá-PA
2026

CAROLINA ARAUJO DE ARAUJO

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APOIO AO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas de Informação, Faculdade de Sistemas de Informação, Campus Universitário do Tocantins/Cametá, Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Dr. Carlos dos Santos Portela
Coorientador: Profa. Elizângela da Silva Araujo

**Cametá-PA
2026**

CAROLINA ARAUJO DE ARAUJO

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APOIO AO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Data da Defesa: Cametá-PA, 15 de julho de 2026.

Membros da Banca Examinadora:

Professor e orientador Carlos dos Santos Portela, Dr. (Presidente)

Universidade Federal do Pará

Profa. Elizângela da Silva Araujo, Esp. (Membro externo)

Universidade Federal do Pará

Prof. Josué Viana Ferreira, Me. (Membro externo)

Universidade Federal do Pará

Prof. Elton Sarmanho Siqueira, Dr. (Membro interno)

Universidade Federal do Pará

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD Sistema de
Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A658g Araújo de Araújo, Carolina.

Gamificação como estratégia de apoio ao processo de
ensino-aprendizagem de língua portuguesa / Carolina Araújo
de Araújo. — 2026.

45 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Carlos dos Santos
Portela Coorientador(a): Prof^a. Elizângela da
Silva Araújo

Trabalho de Curso (Graduação) - Universidade Federal do
Pará, Campus Universitário de Cametá, Curso de Sistemas de
Informação, Cametá, 2026.

1. Gamificação como estratégia . 2. de Apoio ao
processo de. 3. ensino-aprendizagem de. 4. Língua
Portuguesa. 5. Carolina Araújo. I. Título.

CDD 004

Agradeço à Deus, especialmente, aos meus Pais, Irmãos, pelo apoio, ajuda e incentivo que me deram durante minha vida acadêmica e na execução e finalização desse Trabalho de Conclusão de Curso.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por Sua misericórdia sobre a minha vida e por me conceder força, sabedoria, saúde e perseverança para superar os desafios enfrentados ao longo desta caminhada acadêmica e alcançar mais esta importante etapa. Agradeço especialmente aos meus pais, irmãos, avós, tias, ao meu tio Ivail Araújo, à minha tia Elizângela Araújo, aos meus amigos e às minhas amigas, que estiveram ao meu lado durante essa trajetória. Em especial, agradeço à Dalvina Freitas por estar ao meu lado, me apoiando e me dando forças nos momentos mais desafiadores desta caminhada. Sou grata por todo o apoio, ajuda, carinho e incentivo que me ofereceu durante minha vida acadêmica e na elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso. Ao Prof. Dr. Carlos Portela, expresso minha sincera gratidão por acreditar em meu potencial e por me orientar nesta fase final da minha trajetória acadêmica. Aos demais professores, agradeço profundamente pelos ensinamentos e conhecimentos compartilhados, pois, sem eles, não teria sido possível chegar até aqui. Por fim, agradeço a todos os meus colegas que fizeram parte desta jornada e contribuíram, de alguma forma, para a realização deste sonho. Cada apoio recebido foi fundamental para a concretização desta conquista.

“Pois o Senhor é quem dá sabedoria; de sua boca
procedem o conhecimento e o
discernimento”
Provérbios 2:6

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo analisar a gamificação como estratégia de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, buscando compreender suas contribuições para o desenvolvimento das habilidades de leitura, interpretação textual, participação estudantil e motivação no contexto escolar. A pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e com objetivos exploratório-descritivos, fundamentado em revisão bibliográfica sobre gamificação, metodologias ativas e ensino de Língua Portuguesa. Com base nos referenciais teóricos analisados, foi elaborada a proposta pedagógica intitulada “Missão Detetives da Leitura”, estruturada a partir de elementos característicos da gamificação, como narrativa, desafios, pistas, cooperação, progressão por etapas e recompensas simbólicas. A atividade foi aplicada com estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental, organizados em equipes, permitindo a observação de aspectos relacionados ao engajamento, à interação social e ao desenvolvimento das competências linguísticas. Os resultados indicaram que a utilização de estratégias gamificadas favoreceu a participação ativa dos alunos, estimulou o interesse pela leitura e interpretação textual, fortaleceu o trabalho colaborativo e contribuiu para a construção de uma aprendizagem mais significativa. Além disso, observou-se o desenvolvimento de competências socioemocionais, como comunicação, autonomia, cooperação e resolução de problemas. Conclui-se que a gamificação apresenta potencial para tornar o ensino de Língua Portuguesa mais dinâmico, motivador e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino de Língua Portuguesa. Metodologias Ativas. Leitura. Interpretação Textual.

ABSTRACT

This Final Course Paper (TCC) aims to analyze gamification as a strategy to support the teaching and learning process of Portuguese Language, seeking to understand its contributions to the development of reading skills, text interpretation, student participation, and motivation in the school context. The research is characterized as a qualitative study, applied in nature, with exploratory and descriptive objectives, based on a literature review on gamification, active learning methodologies, and Portuguese Language teaching. Based on the theoretical references analyzed, the pedagogical proposal entitled “Reading Detectives Mission” was developed, structured around characteristic elements of gamification, such as narrative, challenges, clues, cooperation, progression through stages, and symbolic rewards. The activity was conducted with 3rd-grade elementary school students, organized into teams, allowing the observation of aspects related to engagement, social interaction, and the development of language skills. The results indicated that the use of gamified strategies promoted active student participation, stimulated interest in reading and text interpretation, strengthened collaborative work, and contributed to the development of more meaningful learning. In addition, the development of socio-emotional skills, such as communication, autonomy, cooperation, and problem-solving, was observed. It is concluded that gamification has the potential to make Portuguese Language teaching more dynamic, motivating, and aligned with contemporary educational demands.

Keywords: Gamification. Portuguese Language Teaching. Active Methodologies. Reading. Text Interpretation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabuleiro da atividade gamificada	30
Figura 2 - Dado pedagógico utilizado na atividade	31
Figura 3 - Participação dos alunos durante a missão.....	34
Figura 4 - Trabalho em equipe durante a resolução dos desafios.....	36

LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Resultados observados durante a aplicação da atividade	37
---	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 CONTEXTO	12
1.2 JUSTIFICATIVA	13
1.3 MOTIVAÇÃO	13
1.4 OBJETIVOS	15
1.4.1 Objetivo Geral	15
1.4.1 Objetivos Específicos	15
1.5 METODOLOGIA	16
1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO	16
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
2.1 CONCEITO E FUNDAMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO	18
2.2 METODOLOGIAS ATIVAS E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA	20
2.3 O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: DESAFIOS, LEITURA, ESCRITA E INTERPRETAÇÃO TEXTUAL	22
2.4 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	24
2.5 GAMIFICAÇÃO, EVASÃO ESCOLAR E IMPACTO SOCIAL	25
3. PROPOSTA PEDAGÓGICA: “MISSÃO DETETIVES DA LEITURA”	28
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA	28
3.2 NARRATIVA DA ATIVIDADE	29
3.3 CONSTRUÇÃO DO TABULEIRO	29
3.3.1 Materiais Utilizados	29
3.3.2 Organização do Tabuleiro	30
3.4 CONSTRUÇÃO DO DADO PEDAGÓGICO	31
3.5 DESAFIOS APLICADOS	31
3.6 APLICAÇÃO DA ATIVIDADE	32
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	33
4.1 PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES	33
4.2 DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADE DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO TEXTUAL	34
4.3 TRABALHO COLABORATIVO E DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL	36
4.4 MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA	37
4.5 RESULTADOS OBSERVADOS	37
5. CONCLUSÃO	40
REFERÊNCIAS	44
APÊNDICE A – PROMPTS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL UTILIZADOS NA ELABORAÇÃO DAS IMAGENS	46

1. INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTO

A evasão escolar representa um dos principais desafios enfrentados pela educação brasileira, especialmente no Ensino Fundamental. Entre os fatores que contribuem para esse problema destacam-se a desmotivação dos estudantes, a dificuldade de aprendizagem, a ausência de metodologias atrativas e o distanciamento entre os conteúdos escolares e a realidade dos alunos e as mudanças tecnológicas, levando as escolas a adoção de metodologias que discutem a realidade dos estudantes e promovem provocações maiores sobre o engajamento no processo de ensino-aprendizagem (RAMOS e GONÇALVES, 2024).

Diversos estudos apontam que a gamificação surge como uma alternativa às metodologias tradicionais de ensino, frequentemente associadas à passividade discente e ao desinteresse pelos conteúdos escolares. Segundo Japiassu e Rached (2020), o uso de práticas gamificadas no processo educacional favorece o engajamento dos estudantes, tornando o aprendizado mais lúdico, prazeroso e acessível. De modo complementar, Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) destacam que a gamificação contribui para a melhoria da interação professor-aluno, para a assimilação dos conteúdos e para o desenvolvimento do pensamento complexo, embora ressaltem a necessidade de planejamento pedagógico para evitar impactos negativos.

No ensino de Língua Portuguesa, especialmente nas atividades relacionadas à leitura, escrita e interpretação textual, torna-se relevante buscar estratégias que estimulem o interesse e a participação ativa dos estudantes. A gamificação, quando aplicada de forma planejada, permite integrar desafios, atividades de interpretação, produção textual e práticas colaborativas, apresentando os conteúdos de maneira mais dinâmica. Conforme Miranda et al. (2019), a utilização de elementos de gamificação no contexto educacional pode contribuir para o aumento do engajamento e do comprometimento dos alunos, além de favorecer a aprendizagem gradativa dos conteúdos propostos.

Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como uma estratégia pedagógica que utiliza elementos como desafios, pontuações, metas, *feedbacks* e recompensas, buscando tornar a aprendizagem mais motivadora e participativa (MIRANDA et al., 2019). A partir dessa perspectiva, este trabalho desenvolveu a proposta “Missão Detetives da Leitura”, aplicada com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, com foco no desenvolvimento de habilidades de

leitura e interpretação textual por meio de uma atividade gamificada em formato de jogo de tabuleiro.

Dessa forma, a gamificação ultrapassa a função de simples recurso pedagógico, tornando-se uma importante ferramenta de transformação educacional e social, capaz de contribuir para a redução da evasão escolar, para o fortalecimento da aprendizagem significativa e para a formação integral dos estudantes.

1.2 JUSTIFICATIVA

A busca por metodologias que promovam maior engajamento dos estudantes tem se tornado uma necessidade cada vez mais presente no contexto educacional. No ensino de língua portuguesa, observa-se que muitos alunos apresentam dificuldades relacionadas à leitura, interpretação textual e produção escrita, fatores que podem comprometer o desempenho escolar e reduzir o interesse pelas atividades propostas em sala de aula (silva; valério, 2024).

Nesse cenário, a gamificação surge como uma alternativa pedagógica capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo (pereira; gomes, 2022). Ao incorporar elementos característicos dos jogos, como desafios, missões, recompensas e narrativas, essa metodologia favorece a motivação dos estudantes e estimula sua participação ativa na construção do conhecimento.

A relevância desta pesquisa está na possibilidade de contribuir para a compreensão das potencialidades da gamificação no ensino de língua portuguesa, especialmente no desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação textual (nunes, 2024). Além disso, o estudo apresenta uma proposta pedagógica prática que pode servir como referência para educadores interessados em utilizar estratégias inovadoras em suas práticas docentes.

A escolha do **3º ano do ensino fundamental** como público da proposta está relacionada à importância de fortalecer, nessa etapa escolar, as habilidades de leitura, compreensão e interpretação de textos. Nesse sentido, torna-se relevante desenvolver atividades que possibilitem aos estudantes participar de forma mais ativa do processo de aprendizagem, utilizando diferentes recursos e estratégias pedagógicas. A gamificação apresenta-se, nesse contexto, como uma possibilidade de organizar essas atividades de maneira lúdica e planejada, sem deixar de considerar os objetivos de aprendizagem previstos para a etapa escolar.

A pesquisa também se justifica pela elaboração da proposta **“missão detetives da leitura”**, desenvolvida especificamente para trabalhar conteúdos relacionados à leitura e à interpretação textual por meio de uma dinâmica de jogo de tabuleiro. A atividade articula elementos como narrativa, desafios, pistas, progressão por etapas, cooperação e recompensas

simbólicas, buscando criar uma experiência na qual os estudantes possam mobilizar seus conhecimentos para solucionar situações propostas durante a missão. Dessa forma, o jogo não é utilizado apenas como entretenimento, mas como recurso de apoio às atividades pedagógicas.

Outro aspecto que reforça a relevância do estudo é a possibilidade de aproximar os conteúdos escolares de experiências que despertem maior envolvimento dos estudantes. Ao participar de uma missão, resolver desafios e colaborar com os colegas, o aluno assume uma posição mais ativa diante da atividade, podendo desenvolver não somente habilidades relacionadas à língua portuguesa, mas também aspectos como comunicação, cooperação, autonomia e resolução de problemas.

Além disso, a proposta apresenta potencial para ser adaptada a diferentes realidades educacionais. Embora a aplicação realizada nesta pesquisa tenha ocorrido em um contexto específico, os materiais e as atividades podem ser modificados de acordo com a faixa etária, os conteúdos trabalhados, o número de estudantes e as condições disponíveis em cada escola. Essa possibilidade é particularmente relevante para contextos escolares que necessitam de recursos pedagógicos de baixo custo, uma vez que atividades de tabuleiro podem ser produzidas e adaptadas com materiais acessíveis.

Dessa maneira, a pesquisa justifica-se tanto pela relevância acadêmica de discutir as possibilidades da gamificação no ensino de língua portuguesa quanto pela contribuição prática proporcionada pela elaboração e aplicação de uma proposta pedagógica voltada aos estudantes do **3º ano do ensino fundamental**. Ao relacionar os elementos de gamificação aos objetivos de aprendizagem, o estudo busca contribuir para a reflexão sobre práticas pedagógicas que favoreçam maior participação dos estudantes e tornem as atividades de leitura e interpretação mais dinâmicas e significativas.

Por fim, a pesquisa pode servir como ponto de partida para estudos futuros que ampliem a aplicação da proposta para outras turmas, escolas e contextos educacionais, inclusive escolas públicas, bem como para pesquisas que utilizem instrumentos mais sistemáticos de coleta e avaliação dos resultados. Assim, pretende-se não apresentar a gamificação como solução única para os desafios do ensino de língua portuguesa, mas como uma possibilidade metodológica que pode ser planejada, adaptada e avaliada de acordo com os objetivos educacionais e as características dos estudantes.

1.3 MOTIVAÇÃO

A motivação para a realização desta pesquisa surgiu da observação das dificuldades enfrentadas por muitos estudantes no processo de aprendizagem de Língua Portuguesa,

principalmente em atividades relacionadas à leitura e à interpretação textual. Em diversos contextos educacionais, percebe-se que metodologias tradicionais nem sempre conseguem despertar o interesse dos alunos ou promover sua participação efetiva nas atividades propostas.

Diante dessa realidade, tornou-se relevante investigar estratégias capazes de aproximar os conteúdos escolares do universo dos estudantes, tornando a aprendizagem mais atrativa e significativa. A gamificação foi escolhida por apresentar características que estimulam o engajamento, a cooperação e a resolução de problemas, aspectos importantes para o desenvolvimento das competências previstas para a educação básica.

Além disso, a elaboração da atividade “Missão Detetives da Leitura” representou uma oportunidade de aplicar, na prática, os conhecimentos relacionados às metodologias ativas e à inovação pedagógica, contribuindo para a reflexão sobre novas possibilidades de ensino.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

Analisar a gamificação como estratégia de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, identificando suas contribuições para o desenvolvimento das habilidades de leitura, interpretação textual, participação e motivação dos estudantes.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Compreender os fundamentos teóricos da gamificação e sua aplicação no contexto educacional;
- Investigar a relação entre gamificação, metodologias ativas e o ensino de Língua Portuguesa;
- Desenvolver uma proposta pedagógica gamificada denominada “Missão Detetives da Leitura”;
- Aplicar a atividade gamificada em contexto educacional;
- Analisar os resultados observados quanto ao engajamento, participação e aprendizagem dos estudantes;
- Identificar as contribuições da gamificação para o desenvolvimento de competências linguísticas e socioemocionais.

1.5 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e com objetivos exploratório-descritivos. Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre gamificação, metodologias ativas, ensino de Língua Portuguesa e desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação textual, utilizando artigos científicos, dissertações, teses e documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Com base nos referenciais teóricos analisados, foi elaborada a proposta pedagógica denominada “Missão Detetives da Leitura”, estruturada a partir de elementos característicos da gamificação, como narrativa, desafios, pistas, trabalho colaborativo, progressão por etapas e recompensas simbólicas.

Como ferramenta de apoio ao desenvolvimento da proposta, foi utilizada a Inteligência Artificial ChatGPT, da empresa OpenAI, auxiliando na elaboração da narrativa da atividade, na construção dos materiais pedagógicos, incluindo o tabuleiro e o dado utilizados na dinâmica, bem como no apoio à organização e análise dos textos produzidos durante a pesquisa. A utilização da ferramenta ocorreu como recurso complementar, cabendo à autora a seleção, adaptação, validação e adequação de todo o conteúdo ao contexto educacional e aos objetivos da investigação.

A atividade foi aplicada com seis estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental, organizados em equipes. Durante a realização da proposta, foram observados aspectos relacionados à participação, ao engajamento, à interação entre os estudantes e ao desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação textual.

Os dados foram analisados de forma descritiva, considerando as observações realizadas durante a aplicação da atividade e os resultados obtidos pelos participantes ao longo da proposta.

1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho está organizado em cinco capítulos. Este primeiro capítulo apresenta a introdução, contemplando o contexto da pesquisa, a justificativa, a motivação, os objetivos e a metodologia adotada.

O segundo capítulo aborda a fundamentação teórica, discutindo os conceitos de gamificação, metodologias ativas, ensino de Língua Portuguesa e a relação entre gamificação e aprendizagem.

O terceiro capítulo apresenta a proposta pedagógica “Missão Detetives da Leitura”, descrevendo sua construção, os materiais utilizados, a narrativa, os desafios e a aplicação da atividade.

O quarto capítulo apresenta os resultados e discussões, analisando aspectos relacionados ao engajamento, à participação, ao desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação textual, ao trabalho colaborativo e à motivação dos estudantes.

Por fim, o quinto capítulo apresenta as considerações finais da pesquisa, destacando as principais contribuições do estudo, suas limitações e sugestões para futuras investigações.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 CONCEITO E FUNDAMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO

A educação tem sido marcada pela busca constante de estratégias pedagógicas capazes de promover maior envolvimento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação tem ganhado destaque como uma metodologia inovadora que utiliza elementos presentes nos jogos para estimular a participação, a motivação e o desenvolvimento de competências educacionais. O crescimento do uso das tecnologias digitais e a necessidade de aproximar as práticas pedagógicas da realidade dos estudantes contribuíram para aumento dessa abordagem em diferentes níveis de ensino.

O termo gamificação deriva da palavra inglesa *gamification* e refere-se à aplicação de elementos, mecânicas e dinâmicas típicas dos jogos em contextos que não possuem finalidade exclusividade lúdica. Seu principal objetivo consiste em incentivar determinados comportamentos, aumentar o engajamento dos participantes e promove experiências mais significativas de aprendizagem. Segundo Pereira e Gomes (2022), a gamificação tem sido amplamente utilizada em ambiente educacionais devido à sua capacidade de transformar atividades tradicionais em experiências mais interativas e motivadoras.

A gamificação não se limita ao uso só de recursos tecnológicos, embora seja associado aos jogos digitais, sua aplicação pode ocorrer por meio de atividades analógicas, utilizando desafios, missões, recompensas, sistemas de pontuação, narrativas, *rankings* e *feedbacks* como estratégias para estimular a participação dos estudantes. O foco da gamificação não está necessariamente no jogo em si, mas na utilização de seus elementos para potencializar o processo de aprendizagem.

A literatura educacional destaca que a motivação constitui um dos principais fatores relacionados ao sucesso escolar. Estudantes motivados tendem a demonstrar maior interesse pelas atividades propostas, apresentam melhor desempenho acadêmico e participam mais ativamente das experiências de aprendizagem. Nesse sentido, a gamificação surge como alternativa capaz de estimular tanto os fatores internos de motivação quanto os fatores externos que influenciam o envolvimento dos alunos.

Os fatores internos de motivação estão relacionados ao interesse, à satisfação pessoal e ao envolvimento do aluno com a própria atividade de aprendizagem, enquanto os fatores externos dizem respeito aos incentivos provenientes do ambiente, como recompensas, reconhecimento e desafios, que podem influenciar positivamente a participação e o desempenho

dos estudantes. A gamificação utiliza ambos os tipos de motivação, criando ambientes que favorecem o envolvimento dos estudantes e a permanência nas atividades educacionais.

Segundo Azevedo e Marengo (2022), a utilização de práticas gamificadas pode favorecer o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, uma vez que eles passam a assumir papel mais ativo na construção do conhecimento. Ao participarem de desafios e missões, os alunos são incentivados a investigar informações, elaborar estratégias, resolver problemas e tomar decisões, tornando-se protagonista do processo educativo.

Outro aspecto relevante refere-se à aprendizagem significativa. De acordo com as metodologias ativas, o conhecimento é constituído de forma mais eficiente quando o aluno participa ativamente do processo de aprendizagem. A gamificação possibilita a criação de experiências contextualizadas, nas quais os conteúdos escolares são trabalhados por meio de situações práticas, desafios e problemas que fazem sentido para os alunos.

A utilização de narrativas também representa um elemento importante da gamificação. Histórias envolventes ajudam a criar significado para as atividades desenvolvidas, despertando a curiosidade e favorecendo a participação dos alunos. Em contextos educacionais, a narrativa pode funcionar como elemento articulador das tarefas propostas, contribuindo para manter o interesse dos participantes durante toda a atividade.

Além dos aspectos relacionados à motivação e à aprendizagem, a gamificação favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais para a formação integral dos estudantes. Durante atividades gamificadas, os alunos frequentemente trabalham em equipe, negociam soluções, compartilham conhecimentos e aprendem a lidar com desafios e frustrações. Essas experiências fortalece a habilidade de cooperação, empatia, comunicação, criatividade e pensamento crítico.

A BNCC destaca a importância do desenvolvimento de competências relacionadas à autonomia, à cultura digital, à comunicação e à resolução de problemas (BRASIL, 2018). Nesse sentido, a gamificação apresenta grande potencial para contribuir com a formação dos alunos, uma vez que promove interesse de aprendizagem alinhadas às demandas educacionais contemporâneas.

No ensino de Língua Portuguesa, a gamificação tem sido utilizada como estratégia para estimular a leitura, a interpretação textual, a produção escrita e a oralidade. Estudos recentes demonstram que atividades gamificadas podem aumentar significativamente o interesse dos estudantes pelas práticas de linguagem, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo (NUNES, 2024). Além disso, a utilização de elementos lúdicos favorece a

participação dos alunos e contribui para a redução da resistência frequentemente observada em atividades relacionadas à leitura e à escrita.

Portanto, a gamificação constitui uma importante ferramenta pedagógica para a educação contemporânea. Ao integrar elementos dos jogos aos processos de ensino-aprendizagem, essa metodologia promover engajamento dos estudantes, favorece a construção significativa do conhecimento e contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais fundamentais para a formação cidadã.

2.2 METODOLOGIAS ATIVAS E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

O avanço das tecnologias e as mudanças ocorridas na sociedade têm influenciado diretamente a forma de ensinar e aprender. Em razão disso, as escolas vêm adotando novas práticas pedagógicas que tornem as aulas mais envolvente e adequadas à realidade dos alunos. Nesse cenário, a metodologia ativa surge como uma importante alternativa, pois estimula a participação dos estudantes e favorece a construção do conhecimento de maneira mais significativa.

As metodologias ativas constituem abordagens pedagógicas que colocam o estudante como protagonista do processo educativo. Diferente dos modelos tradicionais de ensino, nos quais o professor assume o papel principal como transmissor de informações, as metodologias ativas incentivam a participação dos alunos por meio da investigação, da reflexão, da resolução de problemas e da colaboração. Dessa maneira, o estudante deixa de ser um receptor passivo de conteúdo para assumir uma postura ativa diante da aprendizagem.

Segundo Silva e Oliveira (2023), as metodologias ativas favorecem o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e da capacidade de tomada de decisões. Ao participar ativamente das atividades propostas, o estudante passa a construir conhecimentos a partir de suas experiências, interações e reflexões, tornando a aprendizagem mais significativa e duradoura.

Entre as principais metodologias ativas utilizadas no contexto educacional destacam-se a Aprendizagem Baseada em Problemas (Problem Based Learning – PBL), a Aprendizagem Baseada em Projetos, a Sala de Aula Invertida, a Aprendizagem Colaborativa e a Gamificação. Todas essas estratégias possuem em comum o objetivo de promover a maior participação dos estudantes e estimular o desenvolvimento de competências necessárias para a vida acadêmica, profissional e social.

A Aprendizagem Baseada em Problemas consiste na utilização de situações-problema como ponto de partida para a construção do conhecimento. Nessa abordagem, os estudantes são desafiados a investigar, pesquisar e propor soluções para problemas reais ou simulados. Essa metodologia favorece o desenvolvimento da autonomia intelectual e da capacidade de análise crítica, além de aproximar os conteúdos escolares de situações concretas do cotidiano.

A Aprendizagem Baseada em Projetos, por sua vez, propõe a realização de atividade que envolvem planejamento, pesquisa, execução e apresentação de resultados. Por meio dessa metodologia, os estudantes desenvolvem habilidades relacionadas à organização, ao trabalho em equipe e à resolução de problemas, ao mesmo tempo em que constroem conhecimentos de maneira contextualizada e significativa.

Outra estratégia amplamente utilizada é a Sala de Aula Invertida. Nesse modelo, os estudantes têm acesso prévio aos conteúdos por meio de vídeos, textos ou outros recursos disponibilizados pelo professor. O tempo de aula é utilizado para discussões, esclarecimentos de dúvidas, realização de atividades práticas e aprofundamento dos temas estudados. Essa metodologia contribui para tornar o processo educativo mais participativo e centrado nas necessidades dos alunos.

A Aprendizagem Colaborativa também se destaca entre as metodologias ativas por valorizar a interação entre os estudantes. Nessa abordagem, o conhecimento é constituído coletivamente por meio da troca de experiências, do diálogo e da cooperação. O trabalho em grupo possibilita o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, comunicação, respeito às diferenças e capacidade de negociação.

Dentro desse conjunto de metodologias, a gamificação apresenta características que favorecem significativamente o engajamento estudantil. Ao incorporar elementos dos jogos às atividades educacionais, essa estratégia estimula a participação dos estudantes por meio de desafios, missões, recompensas e *feedbacks* constantes. Segundo Pereira e Gomes (2022), a gamificação promove ambientes de aprendizagem mais motivadoras, contribuindo para o aumento da participação e do interesse dos alunos pelas atividades escolares.

A relação entre gamificação e metodologias ativas torna-se evidente pelo fato de ambas valorizarem a participação ativa do estudante. Em vez de apenas receber informações, o aluno é convidado a investigar, resolver desafios, tomar decisões e construir conhecimentos por meio da experiência. Essa característica favorece a aprendizagem significativa e fortalece o protagonismo estudantil.

A BNCC, reforça a importância de práticas pedagógicas que promovam a autonomia, a criatividade, a argumentação e a resolução de problemas. Entre as competências gerais da educação básica, destacam-se aquelas relacionadas ao pensamento crítico, à cultura digital, à comunicação e à responsabilidade social (BRASIL, 2018). As metodologias ativas, especialmente a gamificação, apresentam grande potencial para contribuir com o desenvolvimento dessas competências.

No ensino de Língua Portuguesa, a utilização de metodologias ativas possibilita a realização de atividades mais significativas e contextualizadas. A leitura, a produção textual e a interpretação de textos podem ser trabalhadas por meio de desafios, projetos, jogos educativos e atividades colaborativas, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo para os alunos. Além disso, as metodologias favorecem a participação dos estudantes e estimula o desenvolvimento da autonomia e da criatividade.

Os benefícios das metodologias ativas fortalecem a relação entre teoria e prática. Ao participar de situações que exigem aplicação dos conhecimentos adquiridos, os alunos conseguem compreender melhor a utilidade dos conteúdos estudados e estabelecer conexões com sua realidade. Essa aproximação entre escola e cotidiano para tornar a aprendizagem mais relevante e significativa.

Portanto, as metodologias ativas representam uma inovação pedagógica para a educação contemporânea. Ao promover o protagonismo estudantil, estimular a participação ativa e favorecer o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, essas abordagens contribuem para a construção de uma educação mais dinâmica, inclusiva e alinhada às demandas da sociedade atual. Nesse contexto, a gamificação destaca-se como uma estratégia capaz de potencializar os benefícios das metodologias ativas, tornando o ensino de Língua Portuguesa mais atrativo, participativo e eficaz.

2.3 O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: DESAFIOS, LEITURA, ESCRITA E INTERPRETAÇÃO TEXTUAL

A Língua Portuguesa ocupa papel central na formação dos estudantes, uma vez que constitui o principal instrumento de comunicação, expressão e construção do conhecimento. Por meio da linguagem, os indivíduos interpretam o mundo, estabelecem relações sociais, produzem significados e exercem sua cidadania. Dessa forma, o ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica ultrapassa a simples transmissão de conteúdos gramaticais, assumindo a

responsabilidade de desenvolver competências relacionadas à leitura, à escrita, à oralidade e à análise linguística.

De acordo com a BNCC, o ensino de Língua Portuguesa deve promover práticas de linguagem que possibilitem aos estudantes atuar de forma crítica e reflexiva nos diferentes contextos sociais. Nesse sentido, a aprendizagem da língua está diretamente relacionada à capacidade de compreender, interpretar e produzir textos em diferentes situações comunicativas (BRASIL, 2018).

Entretanto, apesar de sua importância, o ensino de Língua Portuguesa ainda enfrenta inúmeros desafios no contexto educacional brasileiro. Entre eles destacam-se as dificuldades de leitura, interpretação textual e produção escrita apresentadas por grande parte dos estudantes. Tais dificuldades impactam não apenas o desempenho na disciplina, mas também a aprendizagem em outras áreas do conhecimento, uma vez que a compreensão de textos é fundamental para o sucesso escolar.

A leitura é uma das competências mais importantes trabalhadas no ensino de Língua Portuguesa. Ela não se restringe à simples decodificação de palavras, mas envolve processos complexos de compreensão, interpretação e atribuição de sentidos aos textos. O leitor é capaz de identificar informações explícitas e implícitas, estabelecer relações entre ideias, inferir significados e posicionar-se criticamente diante das informações apresentadas.

Segundo Silva e Valerio (2024), a formação de leitores exige práticas pedagógicas que incentivem o contato frequente com diferentes gêneros textuais e promovam experiências de leitura significativa. Nesse sentido, o professor desempenha o papel fundamental como mediador do processo de aprendizagem, criando situações que favoreçam a interação dos alunos com os textos e estimulem o desenvolvimento do pensamento crítico.

Além da leitura, a escrita constitui outro importante eixo do ensino de Língua Portuguesa. Produzir textos exige que o aluno mobilize conhecimentos relacionados à linguagem, à organização das ideias, à estrutura textual e aos objetivos comunicativos. Trata-se de uma atividade complexa que demanda planejamento, revisão e reescrita, exigindo do aluno habilidades cognitivas e linguísticas diversificadas.

No entanto, muitos estudantes apresentam dificuldades na produção textual, especialmente no que diz respeito à organização das ideias, à coerência, à coesão e ao domínio das normas da língua escrita. Essas dificuldades estão frequentemente associadas à falta de incentivo às práticas da escrita e à adoção de metodologias que privilegiam a reprodução de conteúdo, em vez de estimular a produção criativa e autoral.

Outro componente essencial do ensino de Língua Portuguesa é a oralidade. Embora muitas vezes receba menos atenção que a leitura e a escrita, a oralidade é uma importante ferramenta de interação social e construção do conhecimento. O desenvolvimento da capacidade de argumentar, expor opiniões e participar de discussões contribui para a formação de indivíduos mais autônomos e preparados para atuar na sociedade.

Diante desses desafios, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas utilizadas no ensino da Língua Portuguesa. A utilização de metodologias inovadoras pode contribuir para tornar as aulas mais atrativas, favorecendo a participação dos estudantes e estimulando o desenvolvimento das competências linguísticas previstas pela BNCC. Nesse contexto, a gamificação surge como estratégia capaz de aproximar os conteúdos escolares dos interesses dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais significativos.

A utilização de elementos gamificados no ensino de Língua Portuguesa possibilita trabalhar leitura, interpretação textual, escrita e oralidade de forma integrada. Por meio de desafios, missões, enigmas, jogos educativos e atividades colaborativas, os estudantes são incentivados a participar ativamente da construção do conhecimento. Desta forma, a gamificação favorece o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da capacidade de resolução de problemas.

Pesquisas recentes demonstram que a utilização de estratégias gamificação pode aumentar o interesse dos estudantes pelas atividades relacionadas à linguagem, promovendo maior envolvimento com a leitura e a escrita (NUNES, 2024). Ao transformar conteúdos escolares em experiências mais dinâmicas e interativas, a gamificação contribui para a superação de dificuldades de aprendizagem e para a construção de ambientes educacionais mais motivadores.

Portanto, o ensino de Língua Portuguesa enfrenta desafios que exigem constante reflexão e inovação por parte dos educadores. A adoção de metodologias ativas, especialmente a gamificação, representa uma oportunidade para fortalecer o desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes e tornar o processo educativo mais significativo, participativo e alinhado às demandas da educação.

2.4 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A busca por estratégias pedagógicas capazes de torna o ensino mais atrativo tem impulsionado a utilização da gamificação em diferentes áreas do conhecimento. No ensino de Língua Portuguesa, essa metodologia tem se destacado por integrar aprendizagem, motivação

e participação dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento da leitura, escrita, oralidade e interpretação textual.

A gamificação consiste na utilização de elementos dos jogos, como desafios, missões, recompensas e narrativas, em contextos educacionais. Esses recursos tornam as atividades mais dinâmicas e estimulam o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem.

No ensino de Língua Portuguesa, a gamificação apresenta potencial para transformar atividades de leitura e interpretação textual em experiências mais envolventes. Por meio de desafios e situações-problema, os estudantes são incentivados a analisar informações, realizar inferências e construir conhecimentos de forma ativa.

Nesse contexto, foi desenvolvida a atividade “Missão Detetive da Leitura”, composta por tabuleiro, dado e cartas com a história voltados à leitura, oralidade e interpretação textual. A proposta utilizou uma narrativa investigativa na qual os alunos assumiram o papel de detetives responsáveis por solucionar desafios relacionados a história.

Os fundamentos teóricos apresentados nesta seção serviram de base para a elaboração e aplicação da atividade gamificada “Missão Detetive da Leitura”. Durante a realização da proposta em uma escola particular de reforço escolar, observou-se que os estudantes demonstraram interesse, participação e envolvimento nas atividades desenvolvidas. A utilização de desafios, pistas e elementos lúdicos favoreceu a interação entre os participantes e contribuiu para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo.

Dessa forma, a gamificação apresenta-se como uma importante estratégia pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa, tornando as aulas mais dinâmicas, motivadoras e significativas para os alunos.

2.5 GAMIFICAÇÃO, EVASÃO ESCOLAR E IMPACTO SOCIAL

A educação brasileira enfrenta diversos desafios relacionados à permanência dos alunos nas escolas e à garantia de uma aprendizagem significativa desde os anos iniciais. Entre esses desafios, destacam-se a desmotivação, o baixo rendimento escolar, a falta de interesse pelos conteúdos trabalhados e, em situações mais graves que se desdobram ao longo da vida escolar, o risco de evasão. Nesse contexto, torna-se fundamental a adoção de estratégias pedagógicas que contribuam para aumentar o engajamento dos alunos e fortalecer sua relação com o ambiente escolar desde a infância. A gamificação apresenta-se como uma alternativa promissora para enfrentar parte desses desafios, ao tornar o processo educativo mais dinâmico, participativo e significativo.

A evasão escolar é um fenômeno complexo que envolve fatores sociais, econômicos, familiares e educacionais, cujas raízes muitas vezes se manifestam no início da escolarização através do desinteresse e do sentimento de incapacidade. Embora não exista uma única causa para o abandono dos estudantes, a falta de motivação e o desinteresse pelas atividades escolares surgem na literatura como fatores que fragilizam o vínculo da criança com a instituição. Nesse sentido, metodologias ativas como a gamificação atuam diretamente como ferramentas de prevenção e estímulo à permanência escolar, pois possibilitam a criação de experiências de aprendizagem mais atrativas, ressignificando o espaço da sala de aula. Segundo Marcondes et al. (2022), a utilização de elementos de jogos em contextos educacionais contribui para aumentar o envolvimento dos estudantes e fortalecer seu interesse pelos conteúdos trabalhados, transformando a rotina pedagógica em um fator de atração e acolhimento.

Outro aspecto relevante refere-se ao desenvolvimento das competências socioemocionais no Ensino Fundamental. A BNCC estabelece que a educação básica deve promover a formação integral dos estudantes, contemplando não apenas conhecimento acadêmicos, mas também habilidades relacionadas à empatia, à responsabilidade, à autonomia, à comunicação e à cooperação. Ao detalhar o papel da escola nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o documento sinaliza que:

Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, a progressão do conhecimento ocorre pela consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças, considerando suas formas de se relacionar com o outro e com o mundo. [...] Torna-se, portanto, necessário articular as experiências vividas na Educação Infantil com as novas propostas, de modo que a transição ocorra sem rupturas e que as culturas infantis, as brincadeiras e a ludicidade também tenham espaço garantido no cotidiano escolar (BRASIL, 2018, p. 129).

Durante as atividades gamificadas, os alunos do 3º ano são incentivados a resolver problemas, tomar decisões, trabalhar em grupo e superar desafios de forma lúdica, materializando exatamente a continuidade das culturas infantis e a dinâmica ativas pela base nacional. Dessa forma, a gamificação amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece a construção de sujeitos mais participativos e preparados para atuar em diferentes contextos sociais.

No ensino de Língua Portuguesa para o 3º ano do ensino fundamental, etapa importante para o desenvolvimento e a consolidação das habilidades de leitura e escrita, é necessário promover práticas que possibilitem aos estudantes ampliar sua autonomia, fluência e compreensão leitora. A BNCC estabelece, para os anos iniciais do Ensino Fundamental,

habilidades relacionadas à leitura, à compreensão global dos textos e ao desenvolvimento da autonomia e da fluência leitora, como as habilidades EF35LP01 e EF35LP03 (BRASIL, 2018). Nesse contexto, a gamificação pode constituir uma estratégia de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, especialmente quando utiliza narrativas, desafios, regras e elementos lúdicos articulados aos objetivos pedagógicos. Campos e Benedito (2018) destacam que elementos do universo dos games podem ser utilizados no ensino de Língua Portuguesa para favorecer o desenvolvimento da competência leitora e proporcionar uma aprendizagem mais significativa. De forma semelhante, Sussa e Borges (2025), ao analisarem estudos sobre gamificação no Ensino Fundamental com foco em Língua Portuguesa, identificaram possibilidades relacionadas ao envolvimento, à motivação, à cooperação e à interação dos estudantes, ressaltando, contudo, que o uso de jogos não garante, por si só, a aprendizagem. Assim, a gamificação pode ser compreendida como uma estratégia metodológica complementar, desde que planejada de acordo com as habilidades e os objetivos de aprendizagem previstos para os estudantes.

A atividade “Missão Detetive da Leitura”, desenvolvida nesta pesquisa, evidenciou esse potencial ao promover o engajamento dos participantes dessa faixa etária, estimula a colaboração entre os grupos e fortalece habilidades relacionadas à leitura e à interpretação textual.

3. PROPOSTA PEDAGÓGICA: “MISSÃO DETETIVES DA LEITURA”

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA

A proposta pedagógica denominada “Missão Detetives da Leitura” foi desenvolvida com o objetivo de estimular habilidades de leitura, interpretação textual, comunicação, cooperação e resolução de problemas por meio da utilização da gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem.

A atividade foi planejada para proporcionar aos alunos uma experiência dinâmica e significativa, transformando a sala de aula em um ambiente investigativo no qual os participantes assumiram o papel de detetives responsáveis por solucionar um mistério. A proposta buscou romper com práticas tradicionais de ensino, promovendo maior protagonismo estudantil e incentivando a participação ativa dos alunos durante todo o processo de aprendizagem.

A construção da atividade teve como base os princípios das metodologias ativas e da gamificação, incorporando elementos como narrativa, desafios, pistas, cooperação, progressão por etapas e recompensas simbólicas.

3.1.1 ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO UTILIZADOS NA PROPOSTA

A proposta “missão detetives da leitura” foi organizada a partir de elementos de gamificação selecionados de acordo com os objetivos da atividade. A narrativa foi utilizada para contextualizar a missão e colocar os estudantes no papel de detetives. Os desafios constituíram as tarefas de leitura, interpretação, identificação de informações, enigmas e produção de respostas. As pistas orientaram a investigação e permitiram a progressão da narrativa.

a cooperação foi trabalhada por meio da organização dos seis estudantes em duas equipes de três integrantes, incentivando a discussão das respostas e a construção coletiva das soluções. A progressão por etapas ocorreu por meio do percurso do tabuleiro, composto por casa inicial, pistas, perguntas, desafios e chegada. O dado pedagógico introduziu sorte e surpresa na movimentação. Como recompensa simbólica, foi utilizado um certificado ao final da atividade, conforme registrado nos resultados da pesquisa. Não foram utilizados, na proposta descrita, sistemas de ranking, medalhas ou pontuação competitiva.

dessa forma, cada elemento teve uma função específica: a narrativa deu sentido à missão; os desafios trabalharam os conteúdos; as pistas orientaram a resolução; a cooperação favoreceu o trabalho em equipe; a progressão organizou o percurso; o dado acrescentou

imprevisibilidade; e a recompensa simbólica marcou a conclusão da experiência. A gamificação, portanto, esteve articulada aos objetivos pedagógicos e não apenas à dimensão lúdica da atividade.

3.2 NARRATIVA DA ATIVIDADE

A narrativa constitui um dos elementos centrais da gamificação, pois possibilita criar significado para as ações realizadas pelos participantes. Nesse sentido, foi elaborada a história intitulada “O Mistério da Biblioteca Silenciosa”, utilizada como ponto de partida para a missão proposta aos estudantes.

O Mistério da Biblioteca Silenciosa

Era uma tarde tranquila na Escola da Professora Lili. Os alunos da turma do 3º ano estavam ansiosos para começar a aula de Língua Portuguesa, pois naquele dia fariam uma atividade diferente na escolinha.

Quando chegaram lá, perceberam algo estranho: a biblioteca, que normalmente era cheia de livros organizados nas prateleiras, estava diferente. Alguns livros estavam fora do lugar e havia um pequeno bilhete sobre a mesa da bibliotecária.

Curiosos, os alunos se aproximaram para ler o bilhete. Nele estava escrito: "Se vocês querem descobrir o segredo da biblioteca, precisam observar bem as pistas escondidas nos livros."

A turma ficou intrigada. Quem teria deixado aquela mensagem?

Enquanto procuravam pistas, um dos alunos encontrou um livro aberto sobre a mesa.

Dentro dele havia outra mensagem:

"O verdadeiro tesouro da biblioteca não é ouro nem prata. Está escondido nas páginas dos livros."

A professora então explicou que aquele era um desafio: para descobrir o mistério, eles precisariam ler, interpretar e resolver perguntas sobre a história.

Os alunos começaram a investigar. Leram os livros, procuraram pistas e responderam aos desafios propostos. A cada descoberta, ficavam mais próximos da solução do mistério.

No final da investigação, os alunos perceberam que o verdadeiro segredo da biblioteca era simples: o conhecimento que os livros oferecem para quem gosta de ler e aprender.

Todos ficaram felizes com a descoberta e entenderam que cada livro guarda um tesouro especial: novas histórias, aprendizagens e aventuras.

E assim, a turma da Escola da LILI aprendeu que a leitura é uma das maiores riquezas que alguém pode encontrar.

3.3 CONSTRUÇÃO DO TABULEIRO

O tabuleiro foi elaborado com um percurso investigativo composto por diferentes espaços que representavam as etapas da missão. Cada casa continha desafios criativos, perguntas e pistas que deveriam ser cumpridas pelos participantes.

3.3.1 Materiais Utilizados

- Cartolina;
- Impressões coloridas;
- Cola;
- Tesoura.

3.3.2 Organização do Tabuleiro

O percurso foi estruturado com:

- Casa inicial;
- Pista;
- Perguntas;
- Desafios;
- Chegada.

O design visual buscou remeter ao universo investigativo, utilizando elementos como lupas, livros, pistas e símbolos relacionados ao trabalho de detetive e a biblioteca. A Figura 1 apresenta o tabuleiro da atividade gamificada.

Figura 1 – Tabuleiro da atividade gamificada

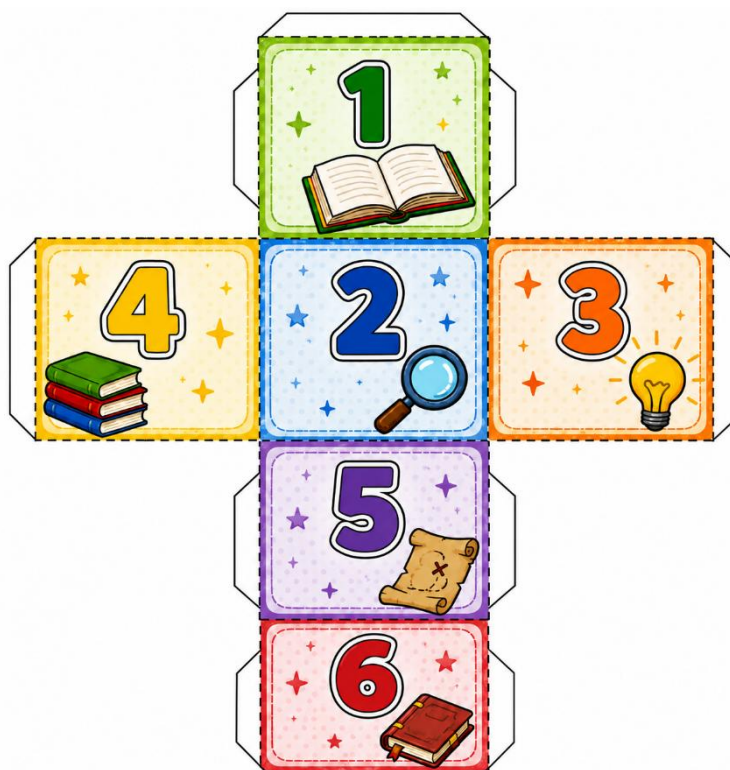


Fonte: Elaboração da autora, com apoio da ferramenta ChatGPT (OpenAI, 2026).

3.4 CONSTRUÇÃO DO DADO PEDAGÓGICO

O dado pedagógico foi desenvolvido para tornar a atividade mais dinâmica e imprevisível. Seu uso permitiu a introdução de elementos de sorte e surpresa durante a execução da atividade. A Figura 2 apresenta o dado confeccionado para a atividade gamificada.

Figura 2 - Dado pedagógico utilizado na atividade



Fonte: Elaboração própria da autora, com apoio da ferramenta de inteligência artificial ChatGPT (OpenAI, 2026).

3.5 DESAFIOS APLICADOS

Os desafios foram elaborados com foco no desenvolvimento das habilidades previstas para o ensino de Língua Portuguesa.

Entre as atividades desenvolvidas destacam-se:

- Leitura da História;
- Interpretação;
- Identificação de informações da história;
- Resolução de enigmas;
- Produção de resposta escritas;

- Discussão coletiva das soluções.

Os desafios foram organizados de forma progressiva, respeitando o nível de complexidade adequado aos alunos que participaram.

3.6 APLICAÇÃO DA ATIVIDADE

A aplicação ocorreu em uma escola de reforço particular, durante uma única aula com duração total de 4 horas, com seis alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, sendo três meninas e três meninos. Os estudantes foram organizados em duas equipes de três integrantes. A aplicação foi conduzida pessoalmente pela autora da pesquisa, que apresentou a proposta, explicou as regras, apresentou a narrativa investigativa, acompanhou o percurso pelo tabuleiro e orientou os participantes durante os desafios. Em seguida, os estudantes iniciaram o percurso, realizando as atividades e coletando pistas que permitiam avançar na investigação. A professora responsável pela turma acompanhou a experiência como mediadora, contribuindo para a organização e para o acompanhamento dos estudantes.

Durante a atividade, observou-se envolvimento dos estudantes, com participação nas tarefas, discussão de soluções em equipe e interesse pela resolução dos desafios. A professora responsável relatou uma experiência muito positiva com a dinâmica, destacando o envolvimento dos alunos durante a realização da atividade. Como a pesquisa não coletou informações sistemáticas sobre a experiência profissional anterior da professora com metodologias ativas ou gamificação, esse aspecto não é apresentado como variável do estudo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES

A realização da atividade gamificada “Missão Detetives da Leitura” possibilitou a observação de diferentes aspectos relacionados ao envolvimento, à participação e ao comportamento dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem. Desde o início da proposta, os participantes demonstraram interesse pela narrativa apresentada, evidenciando curiosidade e entusiasmo em relação ao mistério que deveria ser solucionado ao longo das etapas da atividade.

A utilização de uma história investigativa mostrou-se um recurso eficaz para despertar a atenção dos alunos, favorecendo sua atenção na experiência pedagógica. Durante a realização dos desafios, observou-se que os estudantes permaneceram motivados e concentrados nas tarefas, demonstrando iniciativa para interpretar informações, resolver problemas e descobrir novas pistas que contribuíssem para o avanço da missão proposta.

Esse resultado pode ser compreendido à luz dos estudos de Azevedo e Marengo (2022), que destacam a capacidade da gamificação de promover maior engajamento dos elementos lúdicos e motivadores ao contexto educacional. Segundo os autores, a presença de objetivos bem definidos, desafios progressivos, recompensas simbólicas e *feedback* constante favorece o interesse dos alunos pelas atividades escolares e fortalece sua participação no processo de aprendizagem.

Além disso, a participação observada durante a execução da proposta evidencia o potencial da gamificação para tornar o estudante protagonista de sua própria aprendizagem. Diferente das metodologias centradas exclusivamente na transmissão de conteúdos, a atividade exigiu que os participantes tomassem decisões, analisassem as informações, formulassem hipóteses e construíssem soluções de forma colaborativa, estimulando a autonomia e o pensamento crítico.

Os resultados observados indicam que a utilização de estratégias gamificadas pode contribuir significativamente para a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e motivadores. Dessa forma, a experiência desenvolvida reforça a importância da adoção de metodologias ativas capazes de promover maior envolvimento dos alunos e favorecer o desenvolvimento de competências essenciais para sua formação acadêmica e social.

A Figura 3 mostra uma foto dos alunos participando ativamente das atividades investigativas propostas pela Missão Detetives da Leitura.

Figura 3 - Participação dos alunos durante a missão



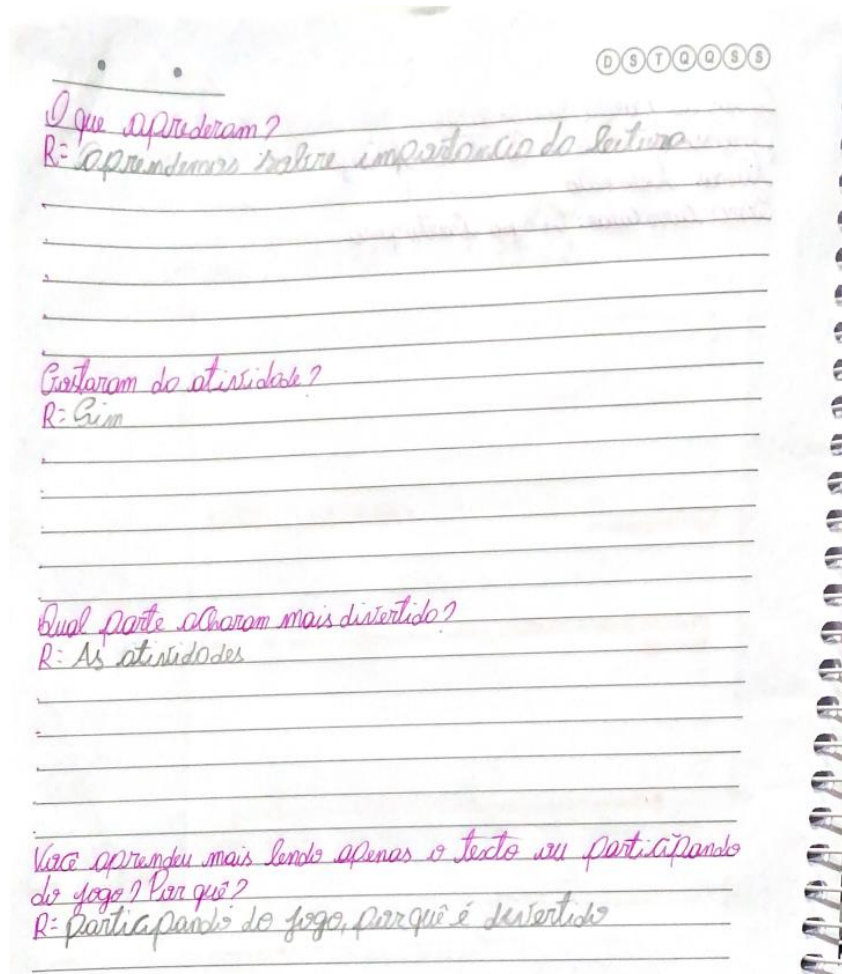
Fonte: Acervo da pesquisa (2026).

4.2 DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADE DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO TEXTUAL

Um dos principais objetivos da proposta foi estimular habilidades relacionadas à leitura e à interpretação textual. Durante a execução dos desafios, os estudantes precisaram realizar leituras atentas para identificar informações importantes, compreender pistas e solucionar os problemas apresentados.

Observou-se que os participantes demonstraram interesse em compreender os textos para avançar nas etapas da investigação. A necessidade de encontrar respostas para os desafios fez com que a leitura assumisse uma função prática dentro da narrativa, tornando-se um instrumento necessário para o sucesso da missão. A Figura 4 mostra uma foto das respostas de um dos participantes da atividade.

Figura 4 - Exemplo de resposta de um dos participantes



Fonte: Acervo da pesquisa (2026).

Esse aspecto é particularmente relevante, pois muitos estudantes costumam perceber a leitura apenas como uma atividade obrigatória. Na proposta desenvolvida, a leitura passou a ser compreendida como ferramenta para solucionar problemas e alcançar objetivos, favorecendo uma relação mais significativa com o texto.

Os resultados observados reforçam as conclusões de Nunes (2024), que identificou contribuições positivas da gamificação para o desenvolvimento das habilidades linguísticas nos anos finais do Ensino Fundamental. Segundo o autor, atividades gamificadas favorecem a participação ativa dos alunos e ampliam as possibilidades de aprendizagem relacionadas à leitura e à interpretação.

A proposta estimulou processo cognitivos importantes, como inferência, análise, comparação e interpretação de informações internos e externos presentes nos textos utilizados durante a atividade.

4.3 TRABALHO COLABORATIVO E DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL

Outro aspecto relevante identificado durante a aplicação da atividade foi o fortalecimento das relações colaborativas entre os estudantes. A organização da turma em equipes de 3 alunos favoreceu a interação entre os participantes, estimulando a troca de conhecimentos, o diálogo e a construção coletiva das respostas propostas ao longo da dinâmica.

Durante a realização dos desafios, os alunos discutiram estratégias, dividiram responsabilidades e colaboraram para alcançar os objetivos estabelecidos pela missão. Esse comportamento evidencia a importância da interação social no processo de aprendizagem.

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), a escola deve contribuir para o desenvolvimento de competências relacionadas à cooperação, à empatia, à comunicação e à responsabilidade. Nesse sentido, a atividade gamificada proporcionou situações concretas que favoreceram a construção dessas habilidades.

A convivência entre os participantes também possibilitou o desenvolvimento de atitudes relacionadas ao respeito às opiniões dos colegas, à escuta ativa e à tomada de decisões coletivas. Essas competências são fundamentais para a formação integral dos estudantes e para sua atuação em diferentes contextos sociais.

A Figura 5 mostra uma foto dos estudantes colaborando na análise das pistas e na resolução dos desafios propostos.

Figura 5 - Trabalho em equipe durante a resolução dos desafios



Fonte: Acervo da pesquisa (2026).

4.4 MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A motivação foi um dos aspectos mais evidentes durante a aplicação da proposta. Os alunos demonstraram entusiasmo ao participar da missão, permanecendo envolvidos nas atividades até a conclusão dos desafios.

A utilização de elementos característicos da gamificação, como narrativa, pistas, desafios e progressão por etapas, contribuiu para manter o interesse dos participantes ao longo de toda a atividade. A expectativa em descobrir novas informações e avançar na investigação funcionou como fator motivador para a continuidade da participação.

De acordo com Pereira e Gomes (2022), a gamificação favorece a motivação dos estudantes ao criar experiências de aprendizagem mais envolventes e significativas. Quando os conteúdos são apresentados de forma contextualizada e desafiadora, os alunos tendem a demonstrar maior interesse pelas atividades propostas.

Sobre a aprendizagem significativa, os desafios foram construídos de forma a relacionar os conteúdos da Língua Portuguesa com situações práticas presentes na narrativa da missão. Dessa forma, os estudantes não apenas memorizaram informações, mas utilizaram os conhecimentos adquiridos para resolver problemas e tomar decisões. Essa característica está alinhada aos princípios das metodologias ativas, que defendem a participação efetiva dos estudantes na construção do conhecimento.

4.5 RESULTADOS OBSERVADOS

Com base nas observações realizadas durante a aplicação da atividade, foi possível identificar diferentes contribuições da proposta para o ensino de Língua Portuguesa. Além da Tabela 1, que apresenta os resultados observados, o Quadro 1 relaciona as habilidades da BNCC trabalhadas, os elementos de gamificação e sua concretização no jogo de tabuleiro.

Habilidade BNCC	Objetivo na atividade	Elemento de gamificação	Aplicação no jogo
EF03LP08	Localizar informações explícitas em textos.	Pistas e desafios	Os alunos localizaram informações da história para responder perguntas e avançar na investigação.
EF03LP10	Inferir informações implícitas de fácil identificação em textos.	Desafios investigativos	Os desafios exigiram interpretação de informações para

			chegar às respostas e solucionar pistas.
EF03LP12	Inferir tema e assunto com base na compreensão do texto.	Narrativa e desafios	A compreensão da história foi necessária para identificar o sentido geral da investigação.
EF03LP13	Inferir o sentido de palavras ou expressões pelo contexto.	Pistas e perguntas	As atividades puderam mobilizar a compreensão contextual de palavras presentes na narrativa e nos desafios.
EF35LP01	Ler e compreender textos com autonomia e fluência.	Progressão por etapas	A leitura da história e das pistas constituiu parte necessária do percurso.
EF35LP03	Identificar a ideia central do texto e demonstrar compreensão global.	Desafios e progressão	A compreensão global da narrativa foi mobilizada para solucionar os desafios e concluir a missão.
EF35LP04	Inferir informações implícitas nos textos lidos.	Pistas e investigação	A busca por pistas incentivou a elaboração de inferências a partir das informações da história.
EF35LP05	Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas pelo contexto.	Desafios de interpretação	Os estudantes puderam utilizar o contexto das atividades para compreender palavras e expressões durante a leitura.

Quadro 1 – Correlação entre habilidades da BNCC, elementos de gamificação e jogo de tabuleiro

Fonte: Elaborado pela autora (2026), com base em Brasil (2018) e nos elementos efetivamente utilizados na “Missão Detetives da Leitura”.

Tabela 1 - Resultados observados durante a aplicação da atividade

ASPECTO ANALISADO	RESULTADOS OBSERVADOS
Participação	Elevado envolvimento dos estudantes durante toda a atividade
Leitura	Interesse na busca e interpretação das informações presentes nas pistas
Interpretação textual	Desenvolvimento da compreensão e análise do texto utilizado
Trabalho em equipe	Cooperação constante entre os participantes
Comunicação	Compartilhamento de ideias e estratégias para resolução dos desafios
Motivação	Entusiasmo e interesse pela realização das atividades
Resolução de problemas	Construção coletiva de soluções para os desafios apresentados
Aprendizagem	Participação ativa na construção do conhecimento

Fonte: Dados da pesquisa (2026).

A correlação apresentada no Quadro 1 evidencia que a BNCC e a gamificação cumprem funções diferentes e complementares. A BNCC define aprendizagens e habilidades a serem desenvolvidas, enquanto a gamificação oferece uma possibilidade metodológica para organizar experiências de aprendizagem. Na “Missão Detetives da Leitura”, as habilidades de leitura e compreensão foram trabalhadas por meio da narrativa, das pistas e dos desafios, mantendo o foco pedagógico da atividade.

A escolha do jogo de tabuleiro também contribuiu para materializar essa relação. O percurso físico tornou visível a progressão da missão, enquanto as tarefas de leitura e interpretação eram utilizadas como condição para o avanço. Dessa forma, o jogo funcionou como suporte da experiência gamificada, e não como objetivo independente dos conteúdos de Língua Portuguesa.

É importante destacar que a presença de uma habilidade no quadro representa sua relação com as tarefas desenvolvidas, e não uma comprovação de domínio integral da habilidade pelos estudantes. A aplicação ocorreu em uma única aula de quatro horas, com seis alunos, e a análise foi predominantemente observacional. Assim, os resultados devem ser

interpretados como evidências da experiência realizada e não como generalização sobre todos os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental.

Os resultados apresentados indicam que a gamificação constitui uma estratégia capaz de favorecer o desenvolvimento das competências previstas para o ensino de Língua Portuguesa, contribuindo para tornar o processo educativo mais participativo, significativo e motivador. A Figura 6 mostra o certificado entregue aos alunos no final da atividade.

Figura 6 - Exemplo de Certificado



Fonte: Acervo da pesquisa (2026).

Além dos benefícios relacionados à aprendizagem dos conteúdos curriculares, a proposta também favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais importantes para a formação integral dos estudantes.

Dessa forma, os resultados obtidos confirmam o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa, evidenciando sua capacidade de promover maior engajamento, participação e aprendizagem.

4.6 POSSIBILIDADES DE EXPANSÃO PARA ESCOLAS PÚBLICAS

A expansão para escolas públicas deve considerar as características de cada instituição, o tamanho das turmas, o tempo disponível, os recursos existentes e o planejamento

docente. Como a presente pesquisa foi realizada em uma única aula de quatro horas, com seis alunos e em um contexto específico, não é possível afirmar que os mesmos resultados ocorrerão em outras escolas. A aplicação em escolas públicas deverá, portanto, ser acompanhada de novas pesquisas e instrumentos de avaliação que permitam analisar de forma mais sistemática o engajamento, a aprendizagem e a percepção dos estudantes e professores.

Outra possibilidade consiste na utilização de materiais reutilizáveis, reduzindo os custos de preparação e permitindo que o mesmo conjunto de recursos seja utilizado em diferentes turmas. A proposta também pode ser aplicada sem depender de computadores ou acesso contínuo à internet, ampliando sua possibilidade de utilização em contextos escolares com diferentes condições de infraestrutura. Nesse sentido, o jogo de tabuleiro funciona como suporte físico para a experiência gamificada, enquanto os objetivos de aprendizagem permanecem no centro da atividade.

Para a expansão da proposta, o tabuleiro pode ser reproduzido em tamanho maior ou em versões simplificadas, enquanto as pistas, perguntas e desafios podem ser impressos em quantidade suficiente para diferentes equipes. Em escolas com maior número de estudantes, a organização em grupos pode permitir que várias equipes realizem simultaneamente os desafios. A narrativa e as atividades também podem ser adaptadas aos conteúdos previstos no planejamento do professor e às habilidades de Língua Portuguesa trabalhadas em cada turma.

Embora a “Missão Detetives da Leitura” tenha sido aplicada em uma escola particular de reforço escolar, a proposta apresenta possibilidades de adaptação para escolas públicas, especialmente por utilizar materiais físicos de baixo custo, como cartolina, impressões, cola e tesoura. A literatura sobre jogos educativos também apresenta experiências em escolas públicas e mostra que jogos podem ser utilizados como recursos de intervenção e aprendizagem quando articulados a objetivos pedagógicos. Carvalho e Oliveira (2014), por exemplo, analisaram um jogo de regras em uma escola estadual e discutiram suas possibilidades de intervenção pedagógica.

5. CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a gamificação como estratégia de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa, buscando compreender suas contribuições para o desenvolvimento das habilidades de leitura, interpretação textual, participação estudantil e motivação no contexto escolar. A escolha dessa temática partiu da necessidade de investigar metodologias inovadoras capazes de tornar o ensino mais significativo e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.

A revisão bibliográfica evidenciou que a gamificação constitui uma importante estratégia pedagógica, pois utiliza elementos dos jogos para promover maior engajamento, participação e protagonismo dos estudantes. Nesse sentido, os resultados obtidos por meio da aplicação da atividade gamificada “Missão Detetives da Leitura” demonstraram contribuições relevantes para o ensino de Língua Portuguesa.

Durante a realização da atividade, os estudantes apresentaram interesse, participação ativa e envolvimento com os desafios propostos. A proposta favoreceu o desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação textual, estimulando a análise de informações, a resolução de problemas e a construção de estratégias para alcançar os objetivos da missão.

Além das competências linguísticas, observou-se o fortalecimento de competências socioemocionais, como cooperação, comunicação, autonomia, criatividade e trabalho em equipe. A utilização de elementos gamificados também contribuiu para aumentar a motivação dos estudantes e tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo.

A experiência proporcionada pela atividade “Missão Detetives da Leitura” evidenciou o potencial da gamificação como estratégia pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa. A utilização de elementos lúdicos e investigativos favoreceu a participação dos alunos, estimulou a leitura e a interpretação textual e contribuiu para o desenvolvimento de competências socioemocionais relacionadas à cooperação, comunicação e resolução de problemas.

Além disso, a proposta demonstrou que atividades gamificadas podem transformar o ambiente escolar em um espaço mais motivador e significativo, fortalecendo o protagonismo estudantil e tornando o processo de aprendizagem mais atrativo.

Embora a gamificação não represente uma solução isolada para os desafios educacionais, a experiência evidenciou possibilidades de utilização de seus elementos no ensino de Língua Portuguesa. Como limitações da pesquisa, destacam-se a realização de uma única aula de quatro horas, o número reduzido de participantes (seis alunos), o contexto específico de

uma escola particular de reforço e a ausência de um instrumento formal e validado para mensurar a experiência de gamificação.

Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica relevante para o ensino de Língua Portuguesa, contribuindo, no contexto observado, para o engajamento, a participação e a realização de atividades de leitura e interpretação. A relação estabelecida entre BNCC, elementos de gamificação e jogo de tabuleiro reforça que a proposta foi organizada com intencionalidade pedagógica, tendo como público-alvo alunos do 3º ano do Ensino Fundamental.

Como trabalhos futuros, recomenda-se a realização de novas pesquisas com maior número de participantes e em diferentes contextos educacionais, incluindo escolas públicas, bem como a utilização de instrumentos formais de coleta e avaliação, como questionários ou escalas validadas de engajamento, satisfação e percepção dos estudantes. Estudos comparativos entre turmas com e sem a intervenção gamificada também poderão contribuir para uma avaliação mais sistemática dos efeitos da proposta (OGAWA; KLOCK; GASPARINI, 2016). Recomenda-se ainda aprimorar o design visual do tabuleiro e adaptar os desafios para diferentes níveis de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, M. L.; MARENGO, R. S. Gamificação e desenvolvimento da autonomia discente no processo de aprendizagem. 2022. (Literatura de educação aplicada em metodologias ativas).
- BALDO, Sandro; CONCEIÇÃO, Gabriel Luís da. Gamificação como prática pedagógica e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. *Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica*, v. 3, n. 24, e15330, 2024. DOI: <https://doi.org/10.15628/rbept.2024.15330>.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.
- JAPIASSU, R.; RACHED, C. Gamificação na educação: estratégias e contribuições para o ensino-aprendizagem. 2020.
- MIRANDA, L. et al. Gamificação como estratégia pedagógica. 2019.
- NOVAES, Rosemeire Pereira de; OLIVEIRA, Alessandra Marta de; SILVA, Rodrigo Luis de Souza da. O uso da gamificação como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa através do GCompris. *Revista LYNX, UFJF*, 2022. DOI: <https://doi.org/10.34019/2675-4126.2022.v2.40137>.
- NUNES, F. A. Gamificação no ensino de Língua Portuguesa: contribuições para leitura e interpretação textual. 2024. (Estudos recentes sobre linguagem e gamificação).
- OPENAI. ChatGPT. Disponível em: OpenAI ChatGPT. Acesso em: 23 jun. 2026.
- PEREIRA, Alda; GOMES, Cláudia. Estudos de gamificação publicados em língua portuguesa. *Educação Online*, v. 17, n. 41, p. 108–127, 2022. DOI: <https://doi.org/10.36556/eol.v17i41.1244>. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/>.
- PEREIRA, L. S.; GOMES, T. R. Gamificação como estratégia pedagógica: potencialidades e desafios. 2022. (Revisão sobre metodologias ativas e gamificação).
- RAMOS, A. C.; GONÇALVES JUNIOR, O. Abandono e evasão escolar sob a ótica dos sujeitos envolvidos. *Educação E Pesquisa*, 50, 2024.
- RAPOSO NETO, J.; PENTEADO, R.; CARVALHO, M. Gamificação e aprendizagem: contribuições e desafios. 2023.
- SILVA, A. R.; OLIVEIRA, D. S. Metodologias ativas e inovação pedagógica no ensino contemporâneo. 2023.
- SILVA, J. M.; VALÉRIO, P. A. Formação de leitores e práticas de leitura no ensino fundamental. 2024.
- SOUZA, Jeferson de Menezes; FERREIRA-SILVA, Alice. O uso da gamificação no processo avaliativo no ensino remoto de Química. *Revista Prática Docente*, v. 7, n. 1, e013, 2022. DOI: <https://doi.org/10.23926/RPD.2022.v7.n1.e013.id1372>.
- STUDART, Nelson. A gamificação como design instrucional. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 44, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-rbef-2021-0362>. Disponível em: <https://www.scielo.br/>.

CAMPOS, Karlene do Socorro da Rocha; BENEDITO, Daniela Carnaúba. Gamificação no processo de ensino e aprendizagem de leitura em Língua Portuguesa. *Intercâmbio*, v. 38, 2018.

SUSSA, Adriana; BORGES, Danilo Vaz. Gamificação como meio de apropriação da aprendizagem: ensino fundamental no componente de língua portuguesa. *Revista Brasileira de Educação, Cultura e Linguagem*, v. 9, n. 18, 2025.

APÊNDICE A – PROMPTS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL UTILIZADOS NA ELABORAÇÃO DAS IMAGENS

Os materiais visuais utilizados na proposta, especialmente o tabuleiro e o dado pedagógico, foram elaborados com apoio da ferramenta ChatGPT (OpenAI), conforme indicado nas fontes das Figuras 1 e 2. Os prompts originais não estão registrados no arquivo desta pesquisa. Por isso, para preservar a fidelidade metodológica, os comandos abaixo são apresentados como modelos reconstruídos a partir das finalidades registradas no trabalho e não como transcrições literais dos prompts originais. Caso a autora possua os comandos originais, eles devem substituir estes modelos na versão final.

Prompt para elaboração do tabuleiro

Elabore uma proposta visual de um jogo de tabuleiro pedagógico chamado “Missão Detetives da Leitura”, destinado a alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, com temática de investigação e biblioteca. O tabuleiro deve conter percurso com casa inicial, pistas, perguntas, desafios e chegada, utilizando elementos visuais relacionados a livros, lupas e investigação.

Finalidade: Apoiar a elaboração visual do tabuleiro utilizado na atividade.

Prompt para elaboração do dado pedagógico

Elabore um modelo visual de dado pedagógico para uma atividade gamificada de Língua Portuguesa destinada a alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, relacionado à proposta “Missão Detetives da Leitura”, com aparência lúdica e adequada ao universo de investigação e leitura.

Finalidade: Apoiar a elaboração visual do dado utilizado durante a dinâmica.

Prompt para elementos visuais da atividade

Crie elementos visuais infantis e educativos relacionados ao tema “Missão Detetives da Leitura”, envolvendo livros, biblioteca, pistas, lupa e investigação, adequados para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental e para utilização em uma atividade pedagógica de Língua Portuguesa.

Finalidade: Apoiar a elaboração de elementos gráficos complementares da proposta.

Fonte: Elaborado pela autora (2026), com apoio do ChatGPT (OpenAI).

Observação: os prompts apresentados correspondem aos comandos informados pela autora como utilizados durante o desenvolvimento da proposta. As imagens e materiais gerados foram posteriormente selecionados, avaliados e adaptados de acordo com os objetivos da atividade.