
GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE REVISÃO EM AULAS DE FONÉTICA E FONOLOGIA DO PORTUGUÊS: O JOGO BETFONÉTICA

Renato Goulart de Souza Junior¹, Welton Pereira e Silva²

Resumo:

O objetivo deste trabalho é apresentar o desenvolvimento do jogo BetFonética, empregado em aulas ministradas no âmbito do Projeto de Monitoria GLCA0007 em 2024. Partimos do conceito de gamificação (Ulbricht; Fadel, 2014; Leffa, 2014), entendido como um tipo de metodologia ativa, e realizamos uma reflexão orientada pela abordagem da Zona de Desenvolvimento Proximal (Vygotsky, 1984 apud Alves, 2005). O jogo foi pensado como uma estratégia lúdica e dinâmica para a revisão do conteúdo de Fonética e Fonologia da língua portuguesa. Neste texto, apresentaremos uma reflexão crítica acerca de como a gamificação pode contribuir para a revisão de conteúdos, visto que as equipes se empenharam para responder às questões, visando a avançar nas casas do jogo e vencer a partida.

Palavras-chave: jogo de tabuleiro; fonética; fonologia.



Recebido em:11/02/2025

Aceito em:17/03/2026

Publicado em:15/06/2026

¹ Monitor do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas do Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense. E-mail:renatogoulart@id.uff.br

² Professor Orientador do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas do Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense. E-mail:weltonpereira@id.uff.br

Introdução

A disciplina de Fonética e Fonologia é tida, por muitos alunos, como uma disciplina difícil, visto que apresenta conteúdos gramaticais pouco ou nada trabalhados no ensino básico. A disciplina apresenta a forma de descrever e analisar os sons empregados no português brasileiro, tendo de ser trabalhados conceitos, por vezes, muito abstratos, além de ser apresentado aos discente um grande número de termos técnicos, de modo que possam ler e compreender adequadamente os textos presentes na literatura obrigatória.

Pensando em como o conteúdo da disciplina se mostra desafiador, no âmbito do projeto GLCA0007 – Fonética e Fonologia do Português: da teoria à prática docente, tivemos o objetivo de realizar não um trabalho voltado para um conteúdo específico, mas para a revisão de parte do que foi trabalhado tanto na primeira parte da disciplina, focada na Fonética, quanto na segunda parte do curso, destinada à Fonologia. Para garantir a captação dos alunos, foi elaborado um jogo de tabuleiro nomeado como BetFonética, baseado em um jogo existente. Notamos que houve grande interesse por parte dos alunos, visto que a competição sadia entre as equipes acabava por levá-los a tentar responder às perguntas da melhor forma possível.

A ideia principal foi desenvolvida pelo monitor que assina este trabalho, visto que sua própria experiência como aluno foi marcada pela positiva resposta que teve em relação a projetos de gamificação empregados por sua professora da graduação.

Desenvolvimento

As metodologias ativas são estratégias que colocam o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, exigindo sua participação direta e reflexiva como o protagonista de seu aprendizado (Lovato *et al.*, 2018). Dentre elas, se destaca a gamificação, integrando elementos de jogos como desafios, competição e recompensas para tornar o aprendizado mais atraente e significativo ao aluno (Ulbricht; Fadel, 2014).

A aplicação desses jogos na educação favorece a interação entre os alunos e estimula a aprendizagem colaborativa, proporcionando um ambiente descontraído e motivador. Conforme Machado et al. (2023), a gamificação não apenas reforça o aprendizado, tornando esse processo mais significativo, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Assim, a gamificação é compreendida como uma metodologia para o ensino e aprendizado de diferentes conteúdos para os diversos níveis de escolaridade. De acordo com Leffa (2014, p. 1):

A capacidade dos games em desenvolver a aprendizagem tem despertado o interesse dos pesquisadores (...), a ponto de proporem a gamificação do ensino, trazendo para o ambiente da escola o que

tem sido feito no mundo corporativo: assim como as empresas têm usado os games para motivar e fidelizar os clientes, também as escolas poderiam usar esses mesmos recursos para aumentar o interesse dos alunos na aprendizagem.

A descoberta de novos métodos de ensino e os avanços tecnológicos têm exigido a adoção de abordagens inovadoras que tornem o aprendizado mais dinâmico e interativo. Dentro desse contexto, a gamificação, sendo uma metodologia ativa, surge como uma alternativa viável para promover a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Por isso, a gamificação, que consiste na utilização de elementos de jogos em contextos educacionais, tem sido amplamente estudada como um recurso capaz de aumentar a motivação e melhorar a retenção do conhecimento.

Pensando no aspecto interacionista da gamificação, a teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), proposta por Vygotsky, conforme assevera Alves (2005), destaca um importante aspecto dessa metodologia, que é o da interação social no aprendizado. Segundo essa teoria, o desenvolvimento ocorre quando o aluno recebe apoio de um mediador, seja um professor, seja um colega, alcançando um potencial maior e interagindo com o próximo de forma mais produtiva do que conseguiria sozinho. A gamificação se encaixa nesse contexto quando promove o aprendizado colaborativo e a resolução de desafios em grupo, permitindo que os estudantes avancem em sua compreensão a partir da interação com seus pares.

Partindo dessas reflexões, foi feita a elaboração do jogo "BetFonética", baseado no tradicional "Master" da Grow, sendo adaptado para o ensino de Fonética e Fonologia. O jogo consiste de um tabuleiro, em que os jogadores competem ao responder questões dentro das categorias de Fonética e Fonologia. As regras principais se caracterizam desse modo:

Cada jogador ou equipe recebe fichas numeradas de 1 a 5, utilizadas para realizar as apostas antes de responder as perguntas. Há, ainda, um jogador que será tido como o mediador, responsável pela leitura das questões das fichas – que devem ser embaralhadas.

O professor pode exercer o papel de mediador. Em nosso caso, o monitor foi o mediador do jogo, visto que ministrou a aula. Caso joguem em times, a cada rodada um aluno será responsável pela resposta. Os alunos, então, escolhem quanto querem apostar, de 1 a 5, sendo esse número o equivalente ao número de casas percorridas.

Trata-se de uma abordagem estratégia, pois é pela aposta que eles avançam no jogo e escolhem se querem responder questões de Fonética, voltadas à descrição articulatória dos sons da língua portuguesa, ou de Fonologia, que se dedica à descrição e explicação linguística acerca dos sons pertencentes ao sistema da língua portuguesa.

Ao apostar, o peão é movido até a casa correspondente ao número apostado. O

mediador lê a pergunta para o jogador ou para o grupo. Se a resposta estiver correta, o jogador ou equipe avança no tabuleiro de acordo com a ficha apostada; caso erre, permanece na mesma posição e perde a ficha apostada.

O jogo continua até que um jogador ou equipe alcance a última casa do tabuleiro. Devido aos recursos escassos, o jogo foi projetado em um monitor de televisão e as peças empregadas foram elaboradas e movimentadas digitalmente. Caso o jogo seja aplicado a um número menor de alunos, e haja recursos suficientes, o tabuleiro e as peças podem ser impressos e distribuídos entre os participantes. A seguir, apresentamos o tabuleiro elaborado pelo monitor do projeto. Os recursos digitais empregados foram o programa Canvas, para a criação do material, e o PowerPoint, para a aplicação em turma:

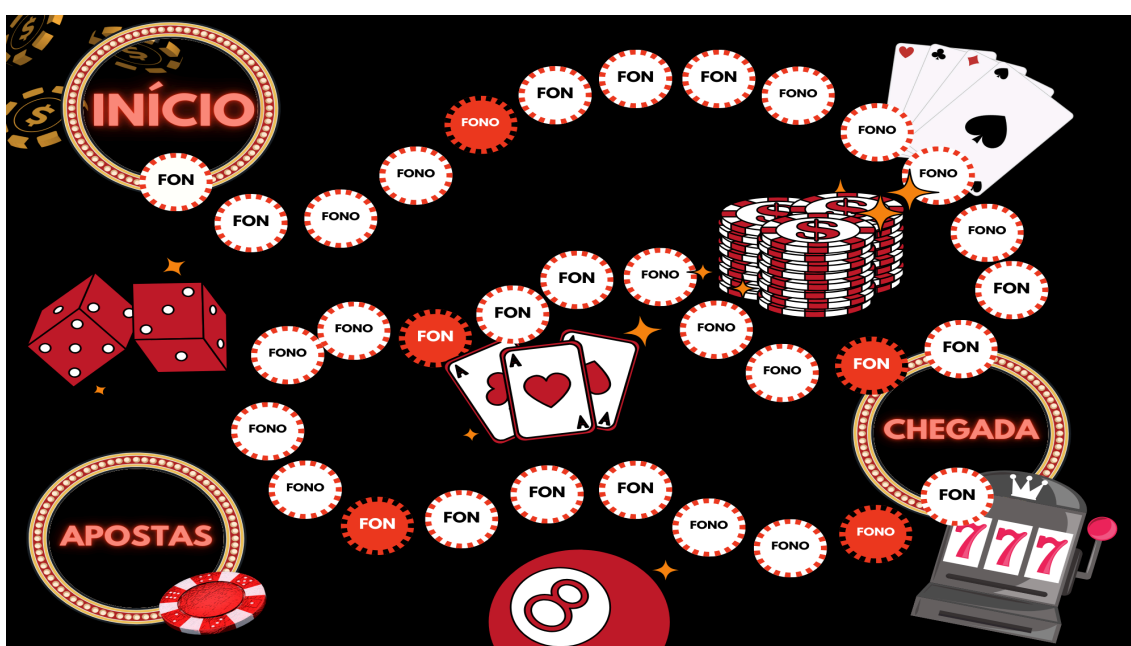


Figura 1 - Tabuleiro do jogo BetFonética usado em sala de aula

Por se tratar de um jogo dinâmico, o BetFonética promove não apenas a revisão dos conteúdos, mas também a estratégia para vencer e a interação social, elementos fundamentais para uma aprendizagem ativa e colaborativa.

Resultados e discussão

A aplicação do jogo BetFonética em sala de aula evidenciou um aumento significativo no engajamento dos alunos. Durante a atividade, foi possível observar um maior interesse na resolução das questões e uma participação ativa nas discussões sobre o tema. Os alunos demonstraram entusiasmo e motivaram-se uns aos outros, corroborando a hipótese de que a gamificação facilita a aprendizagem e a fixação do conteúdo. O jogo foi aplicado a duas turmas distintas de Português II – Fonética e Fonologia do Português.

Notamos que a maior parte dos alunos preferiu responder às questões sobre Fonologia, conteúdo costumeiramente tido como mais complexo em relação ao conteúdo trabalhado em Fonética. Uma explicação dada por eles é que o conteúdo de Fonética é trabalhado logo no início do curso; portanto, o conteúdo de Fonologia estava mais acessível na memória.

Além disso, a competição amigável estimulou a interação e a cooperação entre os participantes, demonstrando a importância da Zona de Desenvolvimento Proximal na educação mediada por jogos. Os feedbacks indicaram que o jogo proporcionou um espaço dinâmico e divertido para a aprendizagem, favorecendo tanto os alunos com mais facilidade no conteúdo quanto aqueles que antes encontravam dificuldades.

Por fim, é válido salientar que o monitor teve seu desenvolvimento como docente de língua portuguesa amadurecido durante os atendimentos, elaboração e aplicação de sua aula. Mostrou-se empenhado quanto aos estudos teóricos e muito interessado em relação aos atendimentos, inclusive, recebendo muitos elogios por parte dos alunos.

Conclusões

O uso da gamificação no ensino de Fonética e Fonologia demonstrou ser uma estratégia eficaz para o ensino superior. O BetFonética se revelou um recurso pedagógico valioso a ser empregado em aulas de revisão do conteúdo, sendo capaz de estimular o interesse dos alunos, reforçar conceitos e promover a interação social, desmistificando o conceito da disciplina como sendo de difícil aprendizado. Por isso, é essencial que as instituições de ensino incentivem a aplicação de metodologias ativas como alternativas válidas, visto que elas proporcionam um ambiente de aprendizagem igualmente significativo e eficaz para a educação. Esses recursos devem ser empregados ao lado das aulas ditas tradicionais, ampliando a motivação e engajamento dos estudantes. Com isso, entendemos que a gamificação não apenas favorece a compreensão de conteúdos complexos, mas também prepara os alunos para os desafios do mundo acadêmico e profissional, dado seu caráter de competição saudável.

Referências

- ALVES, J. M. As formulações de Vygotsky sobre a zona de desenvolvimento proximal. **Revista de Educação em Ciências e Matemáticas**, v. 1, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/revistaamazonia/article/view/1466/0>. Acesso em 07 fev. 2025.
- LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: Congresso Ibero-Americano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. **Anais...**, 2014, p. 1-12. Disponível em https://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf. Acesso em 07 fev. 2025.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; DA SILVA, C. B.; LORETTO, E. L. S. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Revista de ensino de Ciências e Matemática**, v. 20, n. 2, 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3690>. Acesso em 07 fev. 2025.

MACHADO, A. P.; ROSTAS, G. R.; CABREIRA, T. M. Gamificação na Educação Básica: uma revisão sistemática do cenário nacional. **Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**. 2023. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/26708>. Acesso em 07 fev. 2025.

ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; VANZIN, T. (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.