



ATIVIDADE BASEADA NA GAMIFICAÇÃO COM O USO DO CHATGPT PARA O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Felipe Joabe Mota Miranda ¹

José Henrique Costa Paulo ²

Linkon de Lima ³

Thiêgo Maciel Nunes ⁴

Hilton Prado de Castro Junior ⁵

RESUMO

O presente relato de experiência descreve uma proposta pedagógica que integra gamificação e inteligência artificial no ensino da Língua Portuguesa, com foco nos conteúdos de elementos da comunicação e funções da linguagem. O trabalho foi desenvolvido no âmbito do PIBID, com alunos do 1º ano do Ensino Médio do curso técnico em Mineração do IFAP, Campus Macapá, e teve como objetivo tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e motivador para os estudantes. O referencial teórico fundamenta-se em Jakobson, Shannon e Weaver, e Vygotsky, articulando conceitos sobre funções da linguagem, modelo de comunicação e interação no processo de aprendizagem. A metodologia adotada foi a pesquisa-ação, contemplando observação em sala de aula, planejamento e aplicação de um tabuleiro virtual elaborado na plataforma Genially, aliado ao uso do ChatGPT como recurso de apoio para correção e esclarecimento de dúvidas. A atividade foi estruturada em duas aulas: a primeira voltada à revisão teórica e apresentação das regras, e a segunda destinada à realização do jogo, no qual grupos competiram respondendo a perguntas e avançando no tabuleiro, com possibilidade de consultar a inteligência artificial. O jogo foi conduzido com mediação docente, buscando promover a colaboração e a aplicação prática dos conceitos estudados. Os resultados evidenciaram elevado engajamento, participação ativa e compreensão dos conteúdos, ainda que algumas limitações tenham sido observadas, como a repetição de perguntas e o uso restrito do ChatGPT durante a intervenção. O feedback dos alunos foi positivo, com destaque para o caráter dinâmico e lúdico da proposta, além de sugestões para aumentar o nível de dificuldade e diversificar as questões. Conclui-se que a integração entre práticas lúdicas, recursos digitais e metodologias ativas favorece o desenvolvimento de competências linguísticas e aproxima o ensino da realidade tecnológica dos estudantes, configurando-se como estratégia viável e adaptável a diferentes contextos e disciplinas.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino da Linguagem, Funções da linguagem, comunicação, ChatGPT.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês do Instituto Federal do Amapá - IFAP, joabefelipe942@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês do Instituto Federal do Amapá - IFAP, josehenrique.costapaulo@gmail.com;

³ Graduando do Curso de de Licenciatura em Redes de Computadores do Instituto Federal do Amapá do - IFAP, linkonlimasilva12@gmail.com;

⁴ Professor coordenador de área do PIBID-IFAP, thiego.nunes@ifap.edu.br;

⁵ Professor supervisor do subprojeto do PIBID-IFAP, hilton.castro@ifap.edu.br.



INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a sociedade tem vivenciado transformações profundas impulsionadas pelas tecnologias digitais, que remodelam não apenas as formas de comunicação, mas também as práticas de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, a escola é desafiada a adaptar continuamente suas metodologias para atender a um público cada vez mais imerso no universo digital e exposto a um fluxo constante de informações. De acordo com Castells (2007), a avalanche informacional característica da sociedade em rede exige que a educação vá além da transmissão de conteúdos, buscando promover estratégias que motivem e engajem os estudantes de forma crítica e significativa.

No contexto do ensino de Língua Portuguesa, tais desafios tornam-se ainda mais evidentes quando os conteúdos são trabalhados de maneira excessivamente tradicional, priorizando a memorização em detrimento da aplicação prática e da interação. A distância entre as experiências escolares e a realidade digital dos alunos pode gerar desinteresse, baixa participação e dificuldades de aprendizagem (KENSKI, 2012). Assim, torna-se necessário integrar metodologias ativas e recursos inovadores que aproximem o currículo da vivência cotidiana dos estudantes.

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, apresenta-se como uma estratégia potente para esse objetivo. Conforme Kapp (2012), jogos educacionais bem planejados promovem maior envolvimento, pois mobilizam desafios, recompensas e narrativas que favorecem a motivação intrínseca e o aprendizado ativo. Associada a essa abordagem, a Inteligência Artificial (IA) desponta como ferramenta capaz de ampliar as possibilidades de personalização, interação e mediação pedagógica. Recursos como o ChatGPT, por exemplo, permitem criar experiências dinâmicas, oferecer feedback imediato e adaptar conteúdos conforme as necessidades e ritmos de aprendizagem (MONTEIRO, 2023).

Ao articular gamificação e inteligência artificial, o professor pode desenvolver propostas mais interativas, contextualizadas e alinhadas ao perfil de estudantes da cultura digital. Essa integração favorece não apenas a assimilação de conceitos linguísticos, mas também o desenvolvimento de competências comunicativas, pensamento crítico e colaboração, em consonância com as diretrizes de inovação educacional preconizadas por Moran (2015) e pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018).

Diante desse cenário, este relato tem como objetivo apresentar a experiência de elaboração e aplicação de uma atividade gamificada para o ensino de elementos da



comunicação e funções da linguagem, explorando o potencial do ChatGPT como recurso pedagógico para tornar a aprendizagem mais dinâmica, colaborativa e próxima da realidade tecnológica dos estudantes.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com duração prevista de dois anos, entre novembro de 2024 e outubro de 2026. A ação foi realizada no Campus Macapá do Instituto Federal do Amapá (IFAP), tendo como escola-campo a turma do 1º ano do Ensino Médio do curso Técnico em Mineração, sob a orientação da professora Chrissie Castro do Carmo. O grupo executor foi composto por dois licenciandos em Informática e dois licenciandos em Letras-Inglês, sob orientação do professor Hilton Prado de Castro Junior e coordenação de Thiêgo Maciel Nunes.

A metodologia adotada foi a pesquisa-ação, que, segundo Tripp (2005), possibilita investigar e intervir simultaneamente, permitindo ao pesquisador refletir criticamente sobre a própria prática e promover melhorias contínuas. Para operacionalizar a proposta, utilizou-se o plano de aula como ferramenta de sistematização, integrando teoria e prática em uma abordagem ativa de ensino-aprendizagem. Conforme Cipriano (2011), o plano de aula traduz a ação concreta do professor, servindo como guia para a execução das atividades e materialização dos conteúdos.

O processo de pesquisa foi iniciado em fevereiro de 2025, com a finalidade de criar um tabuleiro virtual que integrasse o uso do ChatGPT para a correção de perguntas em tempo real. O planejamento e a criação do subprojeto foram acompanhados pelo supervisor em reuniões presenciais. O tabuleiro foi elaborado na plataforma *Genially*, escolhida por sua versatilidade e pela possibilidade de criar jogos interativos adaptáveis a diferentes conteúdos e contextos educacionais.

Para a correção das perguntas, foi desenvolvido um prompt no ChatGPT, configurado de forma personalizada para responder de acordo com comandos específicos, garantindo clareza e objetividade. A fase inicial envolveu pesquisas e testes para identificar a melhor configuração de um tabuleiro aplicável a qualquer assunto e compatível com a integração da IA para correção instantânea. Após essa análise, definiu-se o uso do Genially como base e do ChatGPT como recurso pedagógico de apoio.





Antes da intervenção, foram realizadas observações em sala de aula e reuniões com a professora titular. Com base no calendário acadêmico do IFAP e no perfil da turma, os conteúdos escolhidos foram *elementos da comunicação* e *funções da linguagem*. Após a definição do tema, o tabuleiro foi ajustado e o prompt no ChatGPT configurado considerando as limitações da versão gratuita. Foram também definidas as regras do jogo, o prêmio e o plano de aula, visando à sistematização de todo o processo de intervenção.

Devido à limitação de tempo, o plano de aula foi estruturado em dois encontros de 50 minutos cada, conforme descrito a seguir:

Primeira aula

1. **Preparação e acolhimento (5 min):** cumprimento da turma, apresentação dos objetivos e breve contextualização do conteúdo.
2. **Exposição dialogada (25 min):** explicação sobre os elementos da comunicação (emissor, receptor, mensagem, canal, código e referente) e as funções da linguagem (referencial, emotiva, conativa, fática, metalingüística e poética), com exemplos práticos e trechos de textos curtos para ilustrar cada função.
3. **Dinâmica de fixação (10 min):** jogo rápido em duplas, no qual cada dupla recebia um cartão com um trecho de texto e identificava a função da linguagem predominante. Correção coletiva mediada com apoio do ChatGPT.
4. **Apresentação das regras (10 min):** exibição do tabuleiro virtual, divisão da turma em quatro grupos, distribuição dos avatares e sorteio da ordem de jogada.

Segunda aula

1. **Retomada das regras e posicionamento (5 min):** revisão rápida das instruções e posicionamento dos grupos no tabuleiro. Explicação adicional sobre o uso do ChatGPT como “ajudante virtual”, limitado a uma consulta por rodada.
2. **Execução do “Jogo da Trilha” (40 min):** os grupos respondiam perguntas sorteadas para avançar no tabuleiro. As questões envolviam interpretação e aplicação prática dos conteúdos, com mediação do professor.
3. **Encerramento e feedback (5 min):** anúncio do grupo vencedor, entrega do prêmio e registro das impressões dos estudantes sobre a experiência.

REFERENCIAL TEÓRICO

Elementos e Funções da Comunicação: Fundamentos para um Ensino Significativo





A compreensão dos elementos da comunicação é essencial para analisar de forma crítica o processo comunicativo em diferentes contextos. No modelo proposto por Shannon e Weaver (1949), o emissor, receptor, mensagem, canal, código e contexto interagem de maneira estruturada, mas estão sujeitos a interferências — ou “ruídos” — que podem comprometer a eficácia da comunicação. Tal abordagem, embora originalmente desenvolvida para sistemas de telecomunicação, foi adaptada para a linguística e a educação por diversos autores, servindo como base para a análise de práticas comunicativas em sala de aula (CAMPOS, 2018).

Roman Jakobson (1960), ao ampliar essa perspectiva, propôs as seis funções da linguagem — referencial, emotiva, conativa, fática, metalingüística e poética — relacionando-as diretamente aos elementos do processo comunicativo. No ensino, essa classificação oferece ao aluno uma lente para compreender não apenas “o que” é dito, mas “como” e “para quê” a mensagem é construída, favorecendo o desenvolvimento da competência comunicativa.

Contudo, o ensino desses conceitos frequentemente se limita a definições e exemplos descontextualizados, o que reduz o potencial de aprendizagem. Vygotsky (2001) argumenta que a linguagem é uma ferramenta mediadora do pensamento e que seu ensino deve envolver a aplicação prática em interações sociais reais. Assim, práticas pedagógicas que integrem atividades colaborativas, resolução de problemas e análise de situações comunicativas reais contribuem para uma aprendizagem mais profunda e significativa.

Gamificação no Ensino: Estratégias Para Tornar a Aprendizagem Mais Motivadora e Eficiente

A gamificação, definida por Deterding et al. (2011) como “o uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos”, ganhou destaque na educação por sua capacidade de promover motivação intrínseca, engajamento e persistência na aprendizagem. Essa abordagem baseia-se em princípios de psicologia cognitiva e motivacional, como a teoria da autodeterminação de Deci e Ryan (1985), que identifica a autonomia, a competência e a relação social como fatores centrais para a motivação.

No contexto escolar, Kapp (2012) destaca que a gamificação não se limita a “jogar em sala de aula”, mas envolve criar experiências de aprendizagem nas quais desafios, feedback imediato e recompensas estejam integrados ao conteúdo curricular. Pesquisas como a de Domínguez et al. (2013) mostram que estudantes expostos a ambientes gamificados



apresentam maior participação e retenção do conteúdo, especialmente quando os jogos são contextualizados com a realidade dos aprendizes.

IX Seminário Nacional do PIBID

Aplicada ao ensino de Língua Portuguesa, a gamificação possibilita que conceitos tradicionalmente abordados de forma expositiva — como funções da linguagem e elementos da comunicação — sejam vivenciados ativamente. Ao transformar a análise textual e a interpretação em desafios interativos, a aprendizagem torna-se mais concreta e envolvente. Além disso, o caráter lúdico favorece o trabalho colaborativo, desenvolvendo também competências socioemocionais.

ChatGPT na Educação: Potencial Pedagógico e Desafios Éticos

O ChatGPT é um modelo de linguagem natural baseado em redes neurais profundas, capaz de compreender e gerar textos com alto nível de coerência e contextualização (BROWN et al., 2020). No ambiente educacional, seu uso pode ampliar as possibilidades de ensino ao oferecer suporte personalizado, gerar atividades, fornecer feedback instantâneo e estimular a autonomia do estudante (MONTEIRO, 2023).

A integração do ChatGPT à gamificação potencializa a experiência de aprendizagem. Segundo Melo (2024), a IA pode criar perguntas dinâmicas, adaptar o nível de dificuldade em tempo real e atuar como “mediador virtual” durante atividades em grupo, oferecendo respostas contextualizadas que mantêm a fluidez da dinâmica. Essa aplicação é especialmente relevante em conteúdos que exigem interpretação e aplicação conceitual, como no estudo das funções da linguagem.

No entanto, o uso pedagógico do ChatGPT demanda planejamento criterioso. É necessário considerar aspectos éticos, como a proteção de dados, a mitigação de vieses e a validação das respostas geradas (REIS; TEIXEIRA, 2024). Ademais, é fundamental que o papel do professor não seja reduzido: a IA deve complementar — e não substituir — a mediação humana. A ação do docente continua sendo indispensável para contextualizar o conhecimento, adaptar estratégias e promover a reflexão crítica.

Portanto, a associação entre gamificação e ChatGPT, quando conduzida de forma planejada, ética e alinhada a objetivos pedagógicos claros, pode transformar a aprendizagem de Língua Portuguesa, tornando-a mais interativa, personalizada e próxima da realidade digital dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



A intervenção foi iniciada com uma breve apresentação e agradecimento pelo acolhimento da turma, seguida de uma retomada sucinta dos conteúdos já trabalhados pela professora titular. Essa etapa inicial funcionou como ativação de conhecimentos prévios, aspecto essencial para contextualizar a proposta e criar um elo entre o que os alunos já sabiam e o que seria explorado na atividade, conforme defendido por Ausubel (2000) em sua teoria da aprendizagem significativa.

Em seguida, apresentou-se o produto pedagógico desenvolvido: um jogo gamificado em formato de tabuleiro virtual, criado na plataforma Genially, no qual as perguntas eram mediadas com apoio do ChatGPT. O início da atividade foi marcado por alta receptividade, evidenciada pelo entusiasmo dos estudantes na escolha dos avatares e na organização das equipes. A Figura 1 ilustra esse momento inicial de explicação e demonstração do jogo pelos bolsistas do PIBID.



Figura 01. Intervenção sendo realizada com base na explicação feita por José Henrique e Linkon de Lima, contando com a participação da professora titular Chrissie Castro Nunes.

Durante a execução, observou-se que a maioria dos grupos respondeu corretamente às questões, demonstrando compreensão dos conteúdos abordados. Essa participação ativa e colaborativa reforça a visão de Vygotsky (2001) sobre a importância da interação social no



desenvolvimento cognitivo. O caráter lúdico e competitivo do jogo promoveu um ambiente de engajamento coletivo, no qual os alunos se ajudavam mutuamente para alcançar os objetivos propostos. Esse momento de interação e concentração dos estudantes pode ser visto na **Figura 2**.



Figura 02. Turma do 1º ano de Mineração do Ensino Médio do IFAP, atenta e entusiasmada com o tabuleiro.

Entretanto, algumas limitações foram identificadas. A repetição de perguntas quando diferentes equipes caíam na mesma casa reduziu o dinamismo em alguns momentos, o que está alinhado à advertência de Deterding et al. (2011) sobre a necessidade de variedade e imprevisibilidade em atividades gamificadas. Além disso, o uso do ChatGPT durante a intervenção foi restrito, em parte devido ao tempo limitado para a execução, o que impossibilitou explorar plenamente o potencial de feedback imediato da ferramenta.

Apesar dessas limitações, o impacto positivo foi evidente. Os estudantes relataram que a atividade tornou o conteúdo mais acessível e interessante, destacando a clareza das perguntas e o formato interativo. Esse retorno reforça estudos como o de Domínguez et al. (2013), que apontam para o aumento da motivação e da retenção de conteúdo em contextos de aprendizagem gamificada.





Um aspecto relevante observado foi a **cooperação entre os membros das equipes**, que extrapolou a simples busca **pela vitória no jogo**. Essa postura colaborativa, associada ao uso de uma ferramenta digital, corrobora a perspectiva de Moran (2015), que defende a integração de tecnologias educacionais como meio para promover aprendizagens mais ativas e participativas. A **Figura 3** retrata a turma, a professora titular e os bolsistas reunidos ao final da atividade, simbolizando o caráter coletivo e integrador da experiência.



Figura 03. Alunos, professora e a turma ao final da atividade.

De modo geral, a experiência demonstrou que a combinação entre gamificação e inteligência artificial, quando bem planejada, pode não apenas reforçar a aprendizagem de conteúdos específicos — neste caso, elementos da comunicação e funções da linguagem —, mas também desenvolver competências socioemocionais e digitais, cada vez mais demandadas no contexto educacional contemporâneo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento e a aplicação desta proposta evidenciaram o potencial da gamificação, associada ao uso de ferramentas de inteligência artificial, como estratégia para



tornar o ensino da Língua Portuguesa mais dinâmico, participativo e significativo. A experiência demonstrou que a combinação de recursos digitais e metodologias ativas favorece o engajamento dos estudantes, estimula a cooperação e promove a aprendizagem de forma contextualizada, aproximando o ensino da realidade tecnológica vivenciada pelos alunos.

A utilização do tabuleiro virtual na plataforma Genially, aliada ao suporte do ChatGPT, possibilitou transformar conteúdos tradicionalmente abordados de maneira expositiva — como elementos da comunicação e funções da linguagem — em desafios interativos e colaborativos. Os resultados observados confirmam que o formato lúdico e competitivo contribuiu para a fixação dos conceitos e para a participação ativa dos alunos, em consonância com o que apontam Kapp (2012) e Vygotsky (2001) sobre motivação e interação social no processo de aprendizagem.

As limitações identificadas, como a repetição de perguntas e o uso restrito do ChatGPT durante a intervenção, não comprometeram os objetivos propostos, mas indicam caminhos para aprimoramento. Sugere-se, em futuras aplicações, ampliar o banco de questões, explorar mais funcionalidades da inteligência artificial e diversificar os níveis de dificuldade das atividades, garantindo maior imprevisibilidade e engajamento contínuo.

Dessa forma, considera-se que a integração entre práticas lúdicas, recursos digitais e metodologias ativas representa não apenas uma estratégia viável, mas também um modelo replicável em diferentes contextos e disciplinas. Ao fomentar a motivação intrínseca, desenvolver competências linguísticas e digitais e promover a aprendizagem colaborativa, iniciativas como esta contribuem para um ensino mais inovador, inclusivo e alinhado às demandas da educação contemporânea.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à **Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)** pelo financiamento e apoio ao projeto por meio do **Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)**, cuja contribuição tem sido fundamental para a integração entre formação inicial docente e práticas inovadoras no contexto escolar.

REFERÊNCIAS



ANTUNES, Irandé. *Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedantismo*. 3. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

AUSUBEL, David P. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2000.

BROWN, Tom et al. Language models are few-shot learners. *Advances in Neural Information Processing Systems*, v. 33, p. 1877-1901, 2020.

CASTRO, P. A.; SOUSA ALVES, C. O. Formação docente e práticas pedagógicas inclusivas. *E-Mosaicos*, v. 7, p. 3-25, 2019.

CATALDI, S. A. *Linguagem e comunicação*. São Paulo: Moderna, 2003.

CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochard. *Português: linguagens*. 8. ed. reform. São Paulo: Atual, 2013.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2000.

CRYSTAL, David. *A dictionary of linguistics and phonetics*. 6th ed. Oxford: Blackwell, 2008.

DA SILVA MONTEIRO, Jean Carlos. Assistente ChatGPT na educação: possibilidades e desafios. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 9, n. 6, p. 2899-2906, 2023.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Springer, 1985.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. New York: ACM, 2011. p. 9-15.

DOMÍNGUEZ, Adrián et al. Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes. *Computers & Education*, v. 63, p. 380-392, 2013.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

JAKOBSON, Roman. Linguística e comunicação. In: SEARLE, John (Org.). *Comunicação e linguagem*. São Paulo: Cultrix, 1976. p. 85-99.

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

MELO, Lafayette B. Gamificação auxiliada por inteligência artificial: uso do ChatGPT para produção de atividades didáticas e interação nas aulas de metodologia científica. In: *Workshop em Estratégias Transformadoras e Inovação na Educação* (WETIE), 2024. p. 89-98.



MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Pense, 2015. p. 2-25.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

OLIVEIRA, Manoel Cipriano. Plano de aula: ferramenta pedagógica da prática docente. *Pergaminho*, n. 2, p. 121-129, 2011.

REIS, João Paulo; TEIXEIRA, Camila. Inteligência artificial e educação: perspectivas e desafios éticos. *Revista Educação e Sociedade*, v. 45, p. 1-20, 2024.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2007.

SHANNON, Claude E.; WEAVER, Warren. *The mathematical theory of communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1949.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus*. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, v. 31, p. 443-466, 2005.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.