

Proposta de *Escape Room* Digital para o Ensino de Transitividade Verbal no Ensino Fundamental II

Proposal for a Digital Escape Room for Teaching Verbal Transitivity in Middle School

Yasmim Neri da Silva¹, Lyndon Johnson Lopes de Oliveira Júnior¹, Paulo André Ignacio Pontes¹, Flávio Moura²

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – campus Ananindeua
Estrada do Icuí-Guajará S/Nº – Ananindeua – PA – 67125-000

²Universidade Federal do Pará – campus Belém
Rua Augusto Corrêa, 01 – Belém – PA – 66075-110

{ yasmimmeridasilva@gmail.com, johnsonjunior922@gmail.com,
paulo.pontes@ifpa.edu.br, flavio.moura@itec.ufpa.br }

Abstract. Introduction: Grammar teaching in middle school still faces challenges related to the traditional approach, which is often decontextualized and not very meaningful for students. In this scenario, gamification emerges as a promising strategy to promote greater engagement and active participation. **Objective:** This work aims to investigate how gamification has been used in grammar teaching, focusing on identifying the content covered and gaps in the literature, with the goal of proposing a digital escape room for teaching verbal transitivity. **Methodology or Stages:** The ongoing research adopts a Systematic Literature Review (SLR) as a methodological procedure considering publications from the last ten years focused on grammar teaching in the context of middle school. **Expected Results:** It is expected that the Systematic Literature Review will contribute to mapping the use of gamification in grammar teaching, highlighting gaps, especially regarding specific content, and that the proposal will favor a more contextualized and meaningful approach to grammar, aligned with the guidelines of the National Common Core Curriculum and Linguistic Functionalism. **Keywords:** Digital Escape Room, Grammar Teaching, Elementary School II, Gamification, Verbal Transitivity.

Resumo. Introdução: O ensino de gramática no Ensino Fundamental II ainda enfrenta desafios relacionados à abordagem tradicional, frequentemente descontextualizada e pouco significativa para os estudantes. Nesse cenário, a gamificação surge como uma estratégia promissora para promover maior engajamento e participação ativa. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo investigar como a gamificação vem sendo utilizada no ensino de gramática, com foco na identificação de conteúdos abordados e lacunas na literatura, visando à proposição de um

*escape room digital para o ensino de transitividade verbal. **Metodologia ou Etapas:** A pesquisa, em andamento, utiliza-se como procedimento metodológico a Revisão Sistemática da Literatura (RSL) considerando publicações dos últimos dez anos voltadas ao ensino de gramática no contexto do Ensino Fundamental II. **Resultados Esperados:** Espera-se que a Revisão Sistemática da Literatura contribua para o mapeamento do uso da gamificação no ensino de gramática, evidenciando lacunas, especialmente quanto a conteúdos específicos, além que a proposta favoreça uma abordagem mais contextualizada e significativa da gramática, alinhada às orientações da Base Nacional Comum Curricular e ao Funcionalismo Linguístico.*

***Palavras-Chave:** Escape Room Digital, Ensino de Gramática, Ensino Fundamental II, Gamificação, Transitividade Verbal.*

1. Introdução

O ensino de gramática tem sido historicamente marcado por práticas centradas na memorização de regras, classificações e nomenclaturas, em detrimento da reflexão sobre os usos da língua. Em contraposição a essa perspectiva, Antunes (2007) defende que os conhecimentos gramaticais devem estar articulados às práticas de leitura, escrita e análise linguística, possibilitando aos estudantes compreenderem o funcionamento da língua em contextos reais de interação. Tal perspectiva também dialoga com os pressupostos do Funcionalismo Linguístico, no qual, de acordo com Neves (2018), a língua deve ser compreendida como um instrumento de interação social, cujas estruturas gramaticais são explicadas a partir de seus usos em contextos comunicativos.

Nesse cenário, a gamificação apresenta-se como uma metodologia ativa promissora para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo, favorecendo o protagonismo discente e a construção colaborativa do conhecimento, em consonância com as experiências digitais vivenciadas pelos estudantes

Diante desse contexto, este trabalho objetiva investigar como o ensino de gramática vem sendo abordado por meio da gamificação no Ensino Fundamental II. Especificamente, busca identificar os principais recursos tecnológicos utilizados, os conteúdos gramaticais contemplados, os impactos pedagógicos evidenciados e as lacunas presentes na literatura científica, contribuindo para o fortalecimento das discussões sobre a gamificação no ensino de Língua Portuguesa.

Para isso, realizou-se uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL), fundamentada nos procedimentos metodológicos de Kitchenham (2007). A pesquisa apoia-se em Antunes (2007), quanto ao ensino de gramática e à educação linguística; na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que orienta o trabalho com a análise linguística na Educação Básica; e em Moura (2018), no que se refere à gamificação aplicada à educação.

2. Metodologia

O presente estudo adota como procedimento metodológico a Revisão Sistemática da

Literatura (RSL), conforme proposto por Kitchenham (2007), entendida como um método rigoroso e estruturado para identificar, avaliar e interpretar estudos relevantes relacionados a uma determinada questão de pesquisa. Sua adoção justifica-se pela necessidade de sistematizar o conhecimento produzido sobre o uso da gamificação no ensino de gramática no Ensino Fundamental II.

A investigação tem como objetivo analisar de que maneira a gamificação pode potencializar a aprendizagem de conteúdos gramaticais no Ensino Fundamental II, em comparação às abordagens tradicionais de ensino de Língua Portuguesa. Para isso, busca identificar os principais softwares, jogos digitais e recursos tecnológicos utilizados, os conteúdos gramaticais abordados, os impactos pedagógicos reportados e as lacunas da literatura, com ênfase na transitividade verbal, subsidiando o desenvolvimento de uma proposta didático-pedagógica materializada em um *escape room* digital.

A coleta de dados foi realizada nas bases Google Acadêmico, Portal de Periódicos CAPES, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e SciELO, contemplando publicações de 2016 a 2026. A revisão foi conduzida por meio de um protocolo metodológico que assegurou transparência, replicabilidade e credibilidade, utilizando descritores em português e inglês, operadores booleanos e critérios de inclusão e exclusão para seleção dos estudos.

A busca nas bases de dados identificou 55 estudos potencialmente relevantes. Após a leitura dos títulos e resumos, 23 trabalhos foram excluídos, permanecendo 32 para leitura na íntegra. Dessa etapa, 28 estudos foram excluídos por não responderem às questões de pesquisa, resultando em 4 estudos incluídos na análise final.

Quanto aos conteúdos gramaticais, os estudos abordam morfologia, sintaxe, acentuação gráfica, concordância verbal, pronomes, advérbios e transitividade verbal. Entretanto, apenas 25% das pesquisas analisadas contemplam especificamente a transitividade verbal, evidenciando uma lacuna na literatura sobre estratégias gamificadas para ensino deste conteúdo. Observou-se ainda que 75% das pesquisas utilizam plataformas baseadas em quizzes, como Kahoot, Wordwall e Quizizz. Embora esses recursos favoreçam o engajamento e a motivação dos estudantes, verificou-se a escassez de propostas fundamentadas em narrativas, resolução colaborativa de problemas e aprendizagem baseada em desafios, o que justifica a proposição de um *escape room* digital.

Por fim, ressalta-se que a presente pesquisa encontra-se em andamento, o que implica que os dados ainda estão em fase de ampliação e refinamento. Dessa forma, os resultados obtidos até o momento possuem caráter parcial, podendo sofrer alterações conforme o avanço da pesquisa.

3. Proposta do jogo

A cerca dos achados da revisão bibliográfica, que evidenciou a lacuna de produções voltadas especificamente ao ensino da transitividade verbal no Ensino Fundamental II, determinou-se uma proposta pedagógica do jogo “A Câmara de Mimsay” (demonstrada na figura 1), em formato de *escape room* digital.



Figura 1. Tela do menu inicial do jogo

Para guiar as decisões de design dessa plataforma de forma coerente e fundamentada, especialmente quanto às mecânicas do jogo, adotou-se a Tétrade Elementar de Schell (2008) como framework estruturante, por sua capacidade de integrar, de maneira sistêmica, os quatro elementos constitutivos de qualquer jogo — Mecânica, Estética, Narrativa e Tecnologia — em torno de seu objetivo central. Leite e Mendonça (2013) ressaltam que em relação a jogos educacionais, o aprendizado deve ser levado em consideração como tão relevante quanto os outros elementos, compreendendo todos os participantes do processo de ensino-aprendizagem.

Perante o exposto, os *escape rooms* educacionais constituem uma estratégia gamificada baseada na resolução de desafios organizados em uma narrativa, exigindo que os participantes mobilizem conhecimentos para alcançar um objetivo específico. De acordo com Moura (2018), essa abordagem favorece a criatividade, a participação ativa, a colaboração e a resolução de problemas, tornando o ensino de conteúdos gramaticais mais dinâmico e significativo.

Sob a perspectiva do Funcionalismo Linguístico, essa organização favorece o ensino da transitividade verbal em situações contextualizadas, permitindo que os estudantes compreendam o funcionamento dos verbos em diferentes contextos de uso. Conforme Neves (2018), a gramática deve ser estudada em função da produção de sentidos e das necessidades comunicativas, princípio que se aproxima da lógica dos desafios propostos no *escape room*.

Diante disso, a proposta prevê a construção de uma narrativa gamificada que envolva enigmas para a identificação de verbos transitivos e intransitivos, a classificação da transitividade verbal, o reconhecimento de objetos diretos e indiretos, o uso adequado das preposições e a análise de enunciados em contextos comunicativos variados. Cada desafio solucionado permitiria o acesso a novas pistas, códigos ou ambientes virtuais, orientando os participantes até a resolução do problema central da narrativa.

Para tanto, a estética do jogo deve ser desenvolvida para fomentar a imersão do jogador na tarefa, que envolve um processo de introdução controlada de elementos na tela, buscando garantir a efetiva aplicação da atenção do usuário nas tarefas do jogo, ao mesmo tempo que garante a inserção do personagem na história. As telas inicial (figura 1) e de seleção de fase são responsáveis por repassar a narrativa do jogo e o problema inicial, enquanto as salas temáticas (figura 2) apresentam os desafios necessários a resolução do problema.

A escolha dos desafios engloba os diferentes tipos de transitividade verbal, como mostra a figura 2, reforçando o caráter específico de aprendizagem das micro habilidades do tópico. As dicas reforçam a abordagem gamificada, ao mesmo tempo que auxiliam no aprendizado, sem prejudicar o engajamento na tarefa. Essas ferramentas de apoio a aprendizado reforçam o caráter gamificado do jogo, sem perder a profundidade pedagógica. A conclusão de cada sala garante uma certa pontuação, influenciada pelo tempo de resolução, pela quantidade de erros e pela necessidade ou não do uso de dicas.



Figura 2. Questão do jogo

4. Resultados esperados

O presente trabalho investiga, por meio de uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL), as contribuições da gamificação para o ensino de gramática no Ensino Fundamental II, analisando os conteúdos gramaticais abordados, as plataformas digitais utilizadas e os impactos pedagógicos observados. A revisão evidenciou que a transitividade verbal ainda é pouco explorada em pesquisas relacionadas a metodologias ativas e jogos digitais educacionais, o que revela uma lacuna e, ao mesmo tempo, uma oportunidade para o desenvolvimento de propostas pedagógicas inovadoras. Nesse contexto, optou-se pela utilização do *escape room*, modalidade de gamificação que, diferentemente das plataformas centradas em quizzes, integra narrativa, resolução de problemas, colaboração e contextualização dos conteúdos gramaticais, favorecendo uma aprendizagem mais ativa e significativa.

Quanto aos resultados esperados, a pesquisa busca contribuir tanto no âmbito científico quanto no pedagógico. Cientificamente, pretende-se mapear o uso da gamificação no ensino de gramática e identificar lacunas na produção acadêmica, especialmente em relação à transitividade verbal. Pedagogicamente, espera-se oferecer subsídios para uma abordagem mais contextualizada e significativa do ensino gramatical no Ensino Fundamental II, alinhada às orientações da BNCC. Ressalta-se, contudo, que o estudo ainda está em andamento e possui limitações próprias de sua natureza exploratória, uma vez que a proposta ainda não foi aplicada em contexto escolar, sendo sua validação empírica prevista como etapa futura da pesquisa.

Referências

- ANTUNES, Irandé. Muito além da gramática: por um ensino sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.
- KITCHENHAM, B.. (2024) Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering, Technical Report EBSE-2007-01.
- LEITE, P. S., MENDONÇA, V. G.. (2013) Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais, SBC – Proceedings of SBGames 2013, Art & Design Track – Full Papers.
- MOURA, Adelina. Escape room educativo: os alunos como produtores criativos. In: AFONSO, Maria Elisete Conde P.; RAMOS, António Luís (org.). Livro de Atas do III Encontro de Boas Práticas Educativas. Bragança: CFAE Bragança Norte, 2018. p. 1-7
- NEVES, Maria Helena de Moura. *A gramática funcional*. São Paulo: Contexto, 2018.
- SHELL, J.. (2008) The Art of Game Design: A Book of Lenses, Morgan Kaufmann Publishers, 1ª edição.
- SOMMERVILLE, I.. (2011) Engenharia de software, Pearson Hall, 9ª edição.