

GAMIFICAÇÃO NA PERSPECTIVA ANTIRRACISTA: A LINGUAGEM COMO FERRAMENTA DE COMBATE AO RACISMO

GAMIFICATION FROM AN ANTI-RACIST PERSPECTIVE: LANGUAGE AS A TOOL TO COMBAT RACISM

Maria Fernanda das N. Silvano

Reyfon Antonio da C. Fonseca

Renato Germano

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados do projeto “Gamificação na Perspectiva Antirracista”, desenvolvido em contexto escolar com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa e crítica por meio da criação de um jogo de *Role-Playing Game* (RPG) articulado à linguagem e à programação. A pesquisa parte da problemática do racismo estrutural no ambiente educacional e da necessidade de práticas pedagógicas que valorizem a diversidade e fortaleçam identidades historicamente marginalizadas. O estudo adotou abordagem qualitativa, com intervenção pedagógica interdisciplinar envolvendo língua portuguesa, língua inglesa e noções básicas de programação. Os estudantes foram organizados em grupos para elaborar narrativas gamificadas protagonizadas por personagens negros em papéis de liderança científica, tecnológica e social. Os dados foram coletados por meio da observação participante, registros escritos e produções textuais dos alunos. Os resultados indicam maior engajamento, fortalecimento do sentimento de pertencimento, desenvolvimento de competências linguísticas e ampliação da consciência crítica acerca das questões raciais. Conclui-se que a gamificação, quando orientada por uma perspectiva antirracista, constitui estratégia pedagógica potente para a construção de uma educação inclusiva, emancipadora e socialmente comprometida.

Palavras-chave: Gamificação; Educação antirracista; RPG; Linguagem; Representatividade.

ABSTRACT

This article presents the results of the project “Gamification from an Anti-Racist Perspective,” developed in a school context with the aim of promoting meaningful and critical learning through the creation of a *Role-Playing Game* (RPG) integrated with language and programming. The study addresses the issue of structural racism in the educational environment and highlights the need for pedagogical practices that value diversity and strengthen historically marginalized identities. A qualitative approach is adopted, based on an interdisciplinary pedagogical intervention involving Portuguese language, English language,

and basic programming concepts. Students are organized into groups to develop gamified narratives featuring Black protagonists in leadership roles within scientific, technological, and social contexts. Data are collected through participant observation, written records, and students' textual productions. The results indicate increased student engagement, a strengthened sense of belonging, the development of linguistic competencies, and an expanded critical awareness of racial issues. The study concludes that gamification, when guided by an anti-racist perspective, constitutes a powerful pedagogical strategy for fostering inclusive, emancipatory, and socially committed education.

Keywords: gamification. anti-racist education. RPG. language. representativeness.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Contemporânea enfrenta o desafio de articular inovação metodológica e compromisso social, especialmente diante das persistentes desigualdades raciais no contexto brasileiro. O racismo estrutural, conceito amplamente discutido por Silvio Almeida (2019), manifesta-se também no espaço escolar, impactando trajetórias, autoestima e desempenho acadêmico de estudantes negros.

A obrigatoriedade do ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, instituída pela Lei Federal nº 10.639/2003 (Brasil, 2003), reforça a necessidade de práticas pedagógicas que ultrapassem abordagens pontuais e promovam efetiva transformação curricular. Nessa perspectiva, a gamificação surge como estratégia metodológica capaz de integrar ludicidade, tecnologia e aprendizagem ativa, favorecendo o protagonismo estudantil.

Inspirado nos pressupostos da educação crítica de Paulo Freire (Freire, 2019; 2020), este estudo parte da seguinte problemática: de que forma a criação de um jogo de RPG, orientado por uma perspectiva antirracista, pode contribuir para o desenvolvimento linguístico, crítico e identitário dos estudantes?

O objetivo geral foi promover aprendizagem significativa e antirracista por meio da gamificação, utilizando linguagem e programação como ferramentas de desenvolvimento crítico, criativo e social.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O estudo foi desenvolvido em duas escolas públicas municipais de Canaã dos Carajás PA sendo estas: EMEB João Nelson dos Prazeres Henriques e EMEB Ronilton Aridal da Silva Grilo, com turmas do Ensino Fundamental II contemplando o sétimo, oitavo e

nono ano do ensino regular e integral, no âmbito de um projeto interdisciplinar envolvendo língua portuguesa, língua inglesa e tecnologias educacionais.

2.1 Delineamento metodológico

A pesquisa adotou abordagem qualitativa, com caráter interventivo (Gil, 2019). Segundo Paulo Freire (2019), a prática pedagógica crítica pressupõe diálogo, problematização e participação ativa dos sujeitos. Nesse sentido, os estudantes foram organizados em grupos colaborativos para criação de narrativas gamificadas no formato RPG (*Role-Playing Game*).

Foram trabalhados:

1. Conceitos básicos de RPG e construção de personagens;
2. Estruturas linguísticas, incluindo períodos condicionais em português e inglês;
3. Noções introdutórias de lógica de programação aplicadas às decisões do jogo;
4. Discussões orientadas sobre representatividade e racismo estrutural.

2.2 Instrumentos de coleta de dados

Os dados foram coletados por meio de:

- Observação participante;
- Registros reflexivos da professora;
- Produções textuais individuais e coletivas;
- Narrativas e roteiros desenvolvidos pelos grupos.

A análise ocorreu por categorização temática, considerando engajamento, desenvolvimento linguístico, cooperação e manifestações de consciência crítica.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se aumento significativo do engajamento dos estudantes durante a construção das narrativas do RPG, especialmente pela escolha de representar personagens típicos de contos maravilhosos e jogos, como heróis, vilões, magos e aventureiros, como sujeitos negros. Tal decisão não se restringiu à perspectiva de evidenciar a ocupação de espaços socialmente prestigiados, mas buscou afirmar a presença legítima da população negra em quaisquer universos ficcionais, rompendo com a histórica invisibilização do protagonismo negro em jogos, quadrinhos e produções audiovisuais. Essa proposta encontra respaldo nas reflexões de Djamila Ribeiro, que, ao discutir o enfrentamento ao racismo, destaca a necessidade de tornar visíveis as estruturas e práticas que historicamente silenciam e marginalizam sujeitos negros, defendendo que o combate ao racismo passa pelo reconhecimento e pela explicitação dessas dinâmicas (Ribeiro, 2019, p. 38).

Ao se verem inseridos em cenários fantásticos e narrativas épicas, tradicionalmente ocupados por personagens brancos, os estudantes demonstraram maior entusiasmo e fortalecimento do sentimento de pertencimento. Assim, a representatividade assumiu dimensão formativa, não como discurso genérico de ascensão social, mas como validação da identidade negra em múltiplos espaços culturais e imaginários, contribuindo para a construção positiva da autoestima e da consciência crítica.

3.1 Desenvolvimento linguístico e lógico

O desenvolvimento linguístico e lógico dos estudantes foi ampliado a partir da integração entre narrativa digital e elementos de programação, especialmente na organização de estruturas condicionais que exigiam raciocínio sequencial e coerência na construção do enredo. Ao estruturar decisões dentro do jogo, os alunos mobilizaram conhecimentos gramaticais e discursivos em contextos significativos, aproximando o estudo da língua de práticas interativas mediadas por tecnologia.

Tal perspectiva encontra respaldo na meta-análise realizada por Dixon, Dixon e Jordan (2022), que identificaram ganhos estatisticamente significativos na aprendizagem de segunda língua por meio da digital *game-based language learning*. Os autores evidenciam que jogos digitais promovem maior engajamento, prática contextualizada e retenção linguística, sobretudo quando envolvem interação ativa e resolução de problemas (Dixon; Dixon; Jordan, 2022). Os resultados observados no projeto corroboram esses achados,

demonstrando avanços na organização textual, na coesão narrativa e na complexidade argumentativa das produções escritas dos estudantes.

Os resultados obtidos ao longo da implementação do projeto evidenciam avanços qualitativos importantes no processo de aprendizagem dos estudantes, considerando tanto aspectos cognitivos quanto socioemocionais. De modo geral, observou-se melhora significativa nos níveis de engajamento, participação e envolvimento com as atividades propostas, indicando que a abordagem gamificada contribuiu para tornar o processo educativo mais significativo e atrativo.

No que se refere às habilidades linguísticas, destacam-se progressos no planejamento textual, bem como na construção da coesão e da coerência, aspectos fundamentais para a produção escrita. Além disso, houve ampliação do repertório cultural dos estudantes, especialmente a partir da integração entre narrativa digital e elementos temáticos que dialogam com a proposta pedagógica desenvolvida. Esses avanços indicam que o uso de estratégias inovadoras, como a gamificação, pode potencializar o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura e à escrita de forma contextualizada.

Em relação à gramática, verificou-se uma evolução mais gradual, o que reforça o caráter contínuo e processual da aprendizagem linguística. Tal resultado evidencia que, embora avanços estruturais na língua demandem mais tempo e sistematização, eles podem ser favorecidos quando inseridos em práticas significativas de uso da linguagem.

Outro aspecto relevante diz respeito ao fortalecimento do sentimento de pertencimento e da identidade dos estudantes. A proposta, ancorada em uma perspectiva antirracista, contribuiu para a valorização da representatividade negra, promovendo reflexões importantes e maior identificação dos alunos com os conteúdos trabalhados. Esse fator mostrou-se determinante para o aumento do engajamento, especialmente em contextos escolares com desafios estruturais, nos quais práticas pedagógicas inovadoras tendem a ter impacto ainda mais expressivo.

Assim, os dados analisados indicam que a articulação entre gamificação e educação antirracista não apenas favorece o desenvolvimento linguístico, mas também amplia o envolvimento dos estudantes e fortalece dimensões identitárias, consolidando-se como uma estratégia pedagógica potente e significativa no contexto educacional.

3.2 Aprofundamento: Estruturação do RPG e mediação pedagógica por meio do RPG Maker XP

O jogo digital *World of Crystal*, desenvolvido na plataforma RPG Maker XP, estrutura-se a partir dos princípios clássicos dos jogos de RPG (Role-Playing Game), nos quais o jogador assume o papel de um personagem inserido em uma narrativa ficcional progressiva, marcada por conflitos, desafios e evolução de habilidades. A jogabilidade organiza-se por meio da exploração de cenários bidimensionais, da interação com personagens não jogáveis (NPCs) e do enfrentamento de batalhas em sistema de turnos, no qual o jogador seleciona ações estratégicas, como ataque, defesa ou uso de habilidades especiais. Esse processo exige tomada de decisão fundamentada na análise de contexto, na gestão de recursos e na antecipação de consequências, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio estratégico e da autonomia dos estudantes. A progressão do jogo ocorre de forma linear, estruturada em episódios que representam fases narrativas e desafios crescentes, culminando no confronto final com o antagonista, o que reforça a articulação entre narrativa, desafio e recompensa como elementos centrais da aprendizagem baseada em jogos digitais.

No que se refere à configuração do software, o RPG Maker XP apresenta uma interface gráfica intuitiva que possibilita a construção de mapas por meio de *tilesets*, a organização de eventos e a definição de comportamentos por comandos pré-programados. A utilização do sistema de scripts baseado em Ruby (RGSS – Ruby Game Scripting System) amplia as possibilidades de personalização das mecânicas do jogo; contudo, no contexto educacional, priorizou-se o uso de comandos visuais, como eventos, variáveis e *switches*, de modo a tornar o processo mais acessível aos estudantes. Esses recursos permitem a criação de sistemas condicionais e de progressão narrativa, favorecendo a compreensão de conceitos fundamentais da lógica de programação de maneira aplicada e significativa.

A construção dos personagens segue os fundamentos dos RPGs tradicionais, contemplando atributos, habilidades e progressão ao longo da narrativa. O protagonista Scott é apresentado como um herói em formação, cuja trajetória envolve não apenas o fortalecimento de suas capacidades de combate, mas também o desenvolvimento de aspectos emocionais e éticos, evidenciando o potencial formativo da narrativa. A possibilidade de escolha entre o protagonista e personagens aliados amplia a identificação dos estudantes com a história e estimula a elaboração de estratégias, contribuindo para a compreensão de conceitos como arquétipos narrativos, progressão de personagem e sistema de níveis (*leveling*), além de fomentar a autoria e a criatividade na produção de narrativas.

No campo das estruturas linguísticas, o jogo configura-se como um recurso pedagógico relevante para o ensino de língua portuguesa e inglesa, especialmente no que se refere ao uso de períodos condicionais. As interações e decisões propostas no jogo mobilizam construções linguísticas que articulam condição e consequência, como “Se o personagem vencer a batalha, avançará para o próximo nível” ou “If the character defeats the enemy, he will progress to the next stage”. Tais estruturas favorecem a compreensão de diferentes tipos de condicionais (reais, possíveis e hipotéticas), além de promover o desenvolvimento da leitura, da interpretação e da produção textual em contextos significativos e multimodais.

As noções introdutórias de lógica de programação são mobilizadas por meio da criação de eventos e da utilização de estruturas condicionais no ambiente do software. Os estudantes entram em contato com conceitos como “se/então/senão” (*if/else*), repetição e controle de fluxo, ainda que de forma visual e simplificada. A configuração de situações específicas, como a abertura de caminhos apenas após o cumprimento de determinadas condições, exige planejamento, organização lógica e pensamento sequencial, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento computacional de maneira integrada às práticas de linguagem.

Por fim, destaca-se que o jogo também se configura como um espaço formativo para discussões sobre representatividade e racismo estrutural. Ao apresentar personagens negros em posições centrais da narrativa, o projeto rompe com padrões hegemônicos da indústria de jogos digitais e promove a valorização de identidades historicamente marginalizadas. Nesse sentido, a narrativa do jogo não apenas engaja os estudantes, mas também atua como dispositivo pedagógico para a problematização de desigualdades raciais, contribuindo para a formação de uma consciência crítica e para a construção de uma educação comprometida com a equidade social.

3.3 Evidências

As evidências relacionadas ao processo de desenvolvimento do jogo podem ser observadas nas interfaces apresentadas nas Figuras 2 e 3. A Figura 2 apresenta a interface do software RPG Maker XP utilizada na criação das narrativas gamificadas do projeto, evidenciando o ambiente de edição e organização dos elementos visuais e estruturais que compõem o jogo. Por sua vez, a Figura 3 ilustra a tela de configuração de habilidades do

mesmo software, utilizada na construção das mecânicas narrativas e na definição das ações e atributos dos personagens. Essas representações visuais permitem compreender aspectos do processo de elaboração do ambiente digital utilizado na proposta pedagógica, evidenciando as etapas de configuração e desenvolvimento das estruturas narrativas que sustentam a dinâmica do jogo.

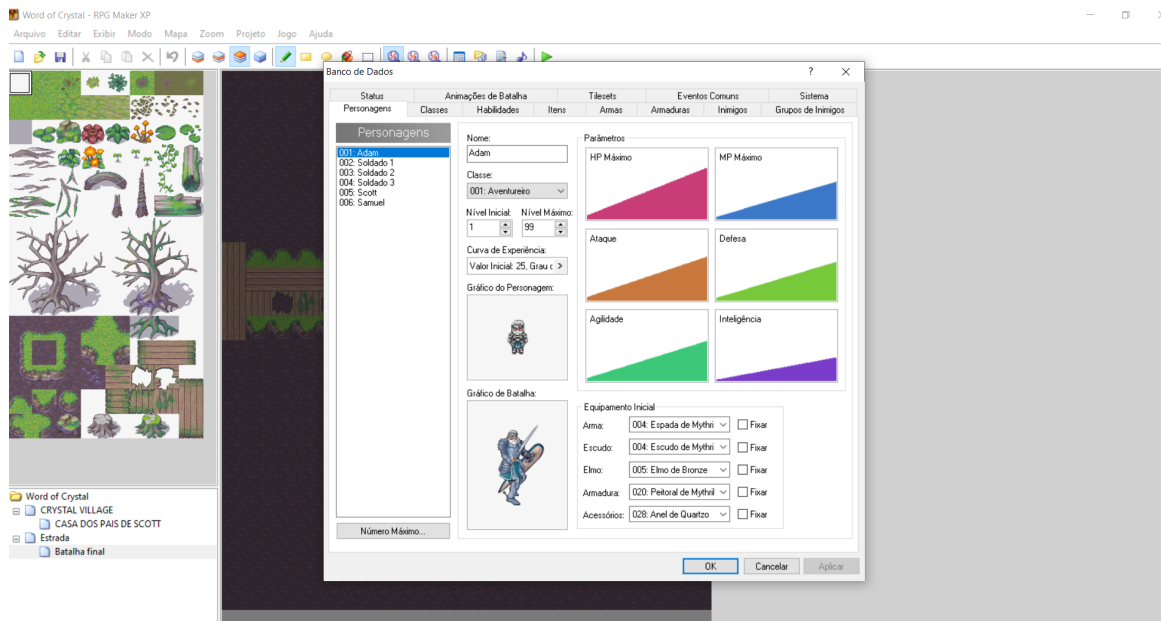


Figura 2. Interface do software RPG Maker XP utilizada na criação das narrativas gamificadas do projeto. Autor: Silvano, 2026.

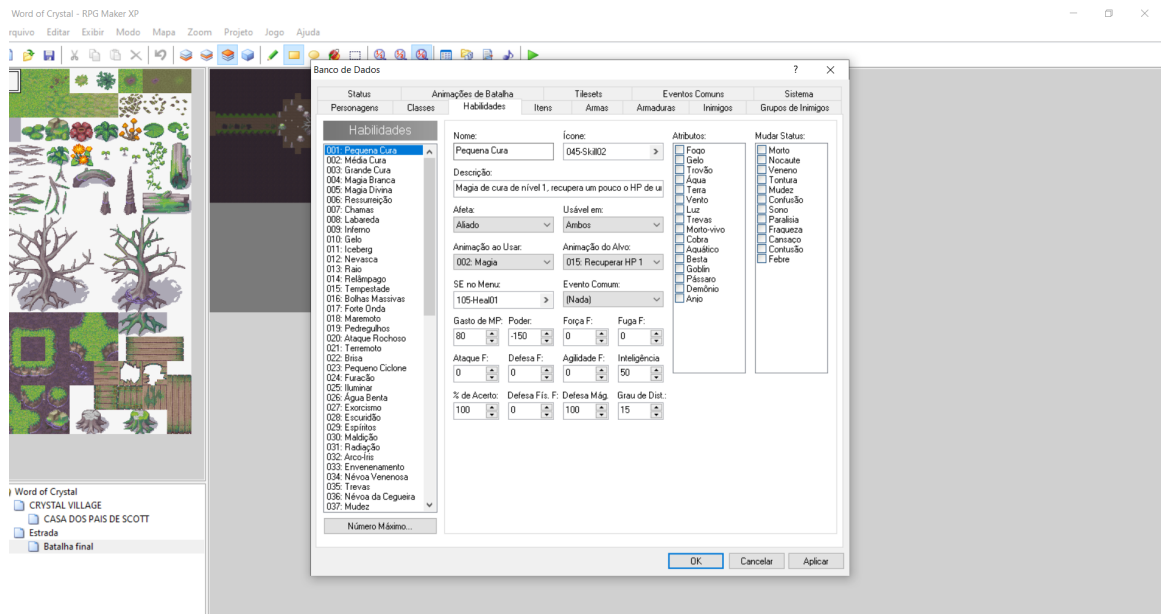


Figura 3 – Tela de configuração de habilidades no software RPG Maker XP utilizada na construção das mecânicas narrativas do jogo. Fonte: Elaboração própria (2026).

4. CONCLUSÃO

Os resultados do projeto Gamificação na Perspectiva Antirracista evidenciam que a articulação entre linguagem, tecnologia e compromisso social pode constituir-se como prática pedagógica inovadora e socialmente relevante. A criação de um RPG protagonizado por personagens negros possibilitou não apenas a problematização da invisibilização histórica nos espaços ficcionais, mas também a construção de experiências formativas que fortaleceram o sentimento de pertencimento e a valorização identitária dos estudantes.

Do ponto de vista pedagógico, observou-se impacto positivo na aprendizagem linguística, com avanços na organização textual, na ampliação do repertório vocabular, na coesão e coerência das narrativas e na complexidade argumentativa das produções escritas. A integração entre construção narrativa e estruturas lógicas de programação favoreceu o desenvolvimento do raciocínio sequencial e da aplicação contextualizada de conteúdos gramaticais, aproximando teoria e prática em situações significativas de uso da linguagem.

Conclui-se que a gamificação, quando orientada por princípios da educação antirracista, ultrapassa a dimensão lúdica e configura-se como estratégia metodológica potente para promover inclusão, criticidade e desenvolvimento de competências linguísticas e cognitivas. Recomenda-se a ampliação da investigação em diferentes contextos educacionais e a realização de estudos longitudinais que permitam avaliar de forma mais aprofundada os impactos da proposta na formação acadêmica e social dos estudantes.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), instituição à qual os autores expressam seus sinceros agradecimentos pelo incentivo e apoio ao desenvolvimento da pesquisa e à formação acadêmica.

Os autores agradecem, de forma especial, a Gustavo Leite Silvano, pela colaboração fundamental na construção e programação do jogo de RPG com a temática “Gamificação na Perspectiva Antirracista”, cuja contribuição foi essencial para o desenvolvimento desta proposta pedagógica, bem como por seu constante apoio e disposição em promover

momentos de aprendizagem envolvendo linguagem de programação e o uso de recursos tecnológicos com jovens da rede de ensino.

Estendem, ainda, seus agradecimentos ao professor Dr. Fabio Barros de Sousa, pelo incentivo e apoio à realização do curso de Especialização em Tecnologias Educacionais no Ensino Básico; ao professor Dr. Renato Germano, pela orientação dedicada na elaboração deste artigo; e ao professor Dr. Marcos Benedito Caldas Costa, coordenador do curso de Especialização em Tecnologias Educacionais, pelo compromisso com a formação acadêmica e tecnológica dos profissionais da educação.

Agradecem também ao tutor Júlio Veras, pelo apoio e acompanhamento durante todo o percurso formativo, bem como aos demais colaboradores da Universidade Federal do Pará, que contribuíram significativamente para a promoção de momentos de aprendizagem enriquecedores ao longo deste processo.

Estendem seus agradecimentos à Secretaria Municipal de Educação de Canaã dos Carajás pela oportunidade de aplicação do projeto “Gamificação na Perspectiva Antirracista”, possibilitando a articulação entre teoria e prática no contexto educacional.

Por fim, agradecem à Universidade Federal do Pará pela iniciativa de promover um curso de grande relevância para a educação contemporânea, demonstrando compromisso com o fortalecimento da educação brasileira por meio da formação, aperfeiçoamento e capacitação de profissionais, bem como pela constante promoção do uso das tecnologias educacionais em nossas salas de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

BARBOZA, Christopher Gimenes; SOARES ALVES, Marcos Fernando. RPG GAMIFICADO: Utilizando o RPG pedagógico como atividade gamificada para o ensino de Física. **Revista do Professor de Física**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 90–103, 2024. DOI: 10.26512/rpf.v8i1.53296. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rpf/article/view/53296>. Acesso em: 5 mar. 2026.

BENTO, Cida. **O pacto da branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

BEZERRA, Marcos Sales; BARROS, Maria Elizabeth Barros de. GAMIFICAÇÃO ANTIRRACISTA: Relato de experiência do encontro com professores da Educação Básica. **Periferia**, v. 17, n. 1, e84110, 2025. DOI: 10.12957/periferia.2025.84110. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/periferia/article/view/84110>. Acesso em: 5 mar. 2026.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira". Brasília, DF: Presidência da República, 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 5 mar. 2026.

DIXON, D. H.; DIXON, T.; JORDAN, E. Second language (L2) gains through digital game-based language learning (DGBLL): a meta-analysis. **Language Learning & Technology**, Honolulu, v. 26, n. 1, p. 1-25, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.64152/10125/73464>. Acesso em: 28 fev. 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 65. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 47. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

SANTOS, Iraneide Nascimento dos; AGUIAR, Priscila Vasconcelos; SANTOS, Carolina da Franca Bandeira Ferreira. A composição racial e o racismo estrutural nas escolas: relações, impactos e desafios. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 17, n. 4, e7974, 2025. DOI: 10.55905/cuadv17n4-044. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/7974>. Acesso em: 5 mar. 2026.

SILVA, Letícia Iziquiel Almeida. **A gamificação como instrumento didático-pedagógico para implementar os conteúdos sobre as relações étnico-raciais na educação básica**. 2023. Monografia (Graduação em Ciências Humanas/Sociologia) – Universidade Federal do Maranhão, São Bernardo, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/123456789/7987>. Acesso em: 5 mar. 2026.