

RESUMO EXPANDIDO – MODALIDADE (Comunicação Oral)

JOGANDO E APRENDENDO: GAMIFICAÇÃO E LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES LEITORAS E TEXTUAIS

Kézia de Freitas Pinheiro
keziapinheiro@gmail.com
Manacapuru - Amazonas

RESUMO

O projeto Jogando e Aprendendo: Gamificação e Ludicidade para o Desenvolvimento das Habilidades Leitoras e Textuais foi desenvolvido com os alunos do 9° ano do Ensino Fundamental II, da escola Estadual Joaquim de Souza Coelho, no munícipio de Manacapuru/AM, e teve como base os conteúdos do componente curricular de Língua Portuguesa. A finalidade dessa proposta foi desenvolver as competências e habilidades exigidas pela Matriz de Referência de Língua Portuguesa, do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), a partir do desenvolvimento de aulas lúdicas, como jogos e brincadeiras, e que foi compartilhado com os demais alunos e professores, onde favoreceu o desenvolvimento das capacidades cognitivas, físicas, sociais e psicológicas, em um processo de ensino-aprendizagem mútuo, em uma relação de cooperação, colaboração e interação.

Palavras-chave: Gamificação, Ludicidade, Língua Portuguesa.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas a sociedade tem passado por grandes mudanças, no que tange o processo de ensino aprendizagem. As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação TDICs aparecem cada vez mais na vida das novas gerações. As escolas devem estar atentas a essas mudanças porque esses fatores também impactam a vida dos alunos que estão diretamente expostos às novas tecnologias. Com tantas mudanças na nossa sociedade, a gamificação e a ludicidade têm sido amplamente discutidas como estratégias eficazes no ensino da Língua Portuguesa. Vários estudos demostram que utilizar as metodologias ativas, como jogos e dinâmicas, podem ajudar no envolvimento do aluno nas aulas, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem torne-se mais significativo e motivador. (KISHIMOTO, 2018). Dessa forma, o trabalho com os descritores de leitura, embasado em uma abordagem lúdica e gamificada, pode favorecer a assimilação dos conteúdos e aprimorar a proficiência dos estudantes.

A pesquisa Jogando e Aprendendo: Gamificação e Ludicidade para o Desenvolvimento das Habilidades Leitoras e Textuais, trata-se de um projeto com a finalidade

de potencializar a aprendizagem dos discentes do 9º ano, por meio da ludicidade e da gamificação, visando ao desenvolvimento das competências e habilidades exigidas pela Matriz de Referência de Língua Portuguesa (SAEB), a partir da realização de aulas lúdicas, como jogos e brincadeiras.

A pesquisa propõe um novo olhar para as práticas pedagógicas tradicionais, utilizando jogos e brincadeiras como recursos metodológicos para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo, especialmente no ensino de Língua Portuguesa, disciplina essa considera desafiadora tanto para quem ensina como para quem aprende. As atividades desenvolvidas possibilitaram maior engajamento dos estudantes, favorecendo a leitura, a interpretação textual e a produção escrita de forma contextualizada e prazerosa.

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido por meio de um Plano de Ação, organizado em seis etapas:

1ª AÇÃO- Aplicação e análise da Avaliação: foi feita um levantamento de informações quanto ás competências e habilidades de Língua Portuguesa das turmas de 9° ano. Verificamos o nível de conhecimento sobre leitura e interpretação textual, utilizando a Matriz de Referência de Língua Portuguesa do Sistema Nacional de Avaliação (SAEB). Para isso, foram utilizadas perguntas objetivas, com os descritores do 9º ano.

2ª AÇÃO- Caça ao Tesouro Literário: Primeiramente, foi feita uma pesquisa online e depois uma aula expositiva para a compreensão do tópico: Procedimentos de Leitura. As bolsistas, juntamente, com a coordenadora criaram no Canva o jogo intitulado Tesouro PCE. Para jogarem, os alunos foram divididos em cinco grupos, onde uma parte da equipe desvendava os enigmas para ir à busca de encontrar os baús que estavam escondidos nas dependências da escola, dentro de cada baú, tinham perguntas sobre o texto “O mapa da ilha da Terra Preta” (texto criado pelas cientistas). O restante do grupo era responsável por interpretar o texto e responder as perguntas baseadas nas habilidades correspondentes a um descritor, o vencedor foi o grupo que conseguiu acertar por primeiro todas as perguntas.

3ª AÇÃO- Gamificação: Para trabalhar o tópico Implicações do Suporte do Gênero e do Enunciador na Compreensão do Texto, foi criado o Game da Codificação. O jogo foi criado no Canva e no PowPoint, com diferentes tipos de textos, perguntas objetivas, com quatro opções de escolha, sendo apenas uma a correta. A participação foi em grupo, onde

cada aluno ao representar sua equipe segurava uma plaquinha com as letras A,B,C,D, o vencedor era a equipe que mais respondia corretamente.

4ª AÇÃO- Estações dos Textos: Nesta atividade foi trabalhado o tópico Relação entre textos. A sala foi divida em estações: Poema. Música, Notícia e Conto. Cada uma com um conjunto de perguntas específicas. Os alunos foram divididos em grupos pequenos, cada um iniciava em uma estação, no tempo estipulado faziam a leitura e análise do texto. Ao término do tempo, os grupos giravam para a próxima estação, ao completarem o percurso os alunos eram desafiados a responderem as perguntas referentes aos textos de cada estação.

5ªAÇÃO- Para trabalhar os Efeitos de sentido produzidos pela escolha de palavras, expressões e recursos estilísticos, foi feita a Corrida das Figuras de Linguagem. Nesta atividade, eles participaram de uma competição individual de corrida de tabuleiro. O aluno jogava o dado para avançar na corrida, nas casas com desafios, só avançava quando respondia as perguntas das cartas, sendo frases com diferentes figuras de linguagem. O jogador que chegava primeiro ao final do percurso ganhava. Após o jogo, foi feita uma discussão e atividade sobre os efeitos de sentido criados por cada figura de linguagem escolhida e como essas escolhas alteram o significado, a expressividade e a interpretação do texto.

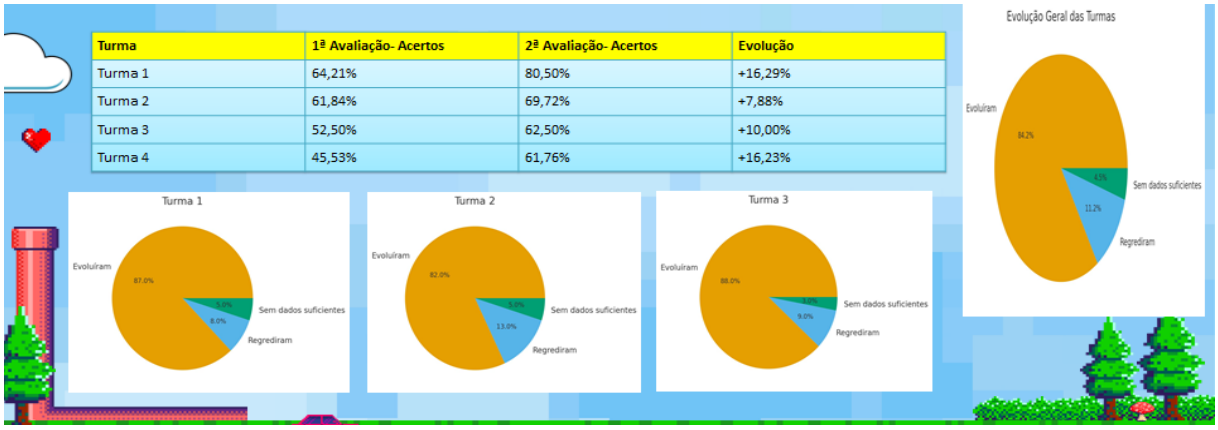
6ª AÇÃO- Para trabalhar o tópico Relações Entre Recursos Expressivos e Efeitos de Sentido, foi feita uma aula lúdica O poder da Palavra. Foram distribuídos vários cartões com textos curtos com variações de pontuação, expressões irônicas e humorísticas. Foi feito o sorteio dos números dos cartões, em duplas, os alunos foram identificando o problema em cada frase e reescrevendo de forma correta, usando sinônimos para alterar o sentido do texto. Cada acerto valia um ponto, ao final os alunos que mais pontuavam ganhavam chocolates pela participação. Nesta etapa também foi feito um novo simulado com todas os alunos do 9º ano vespertino e matutino, sendo vinte e uma questões para verificação do nível aprendizagem de leitura e interpretação textual, usando os descritores do SAEB.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do projeto Jogando e Aprendendo: *Gamificação e Ludicidade para o Desenvolvimento das Habilidades Leitoras e Textuais* proporcionou aos discentes novas possibilidades de aprendizagem por meio de metodologias ativas, o que contribuiu significativamente para o aumento do interesse e da participação dos alunos. Tal abordagem mostrou-se especialmente eficaz em disciplinas tradicionalmente consideradas desafiadoras, como a Língua Portuguesa.

Inicialmente, foi realizada uma avaliação diagnóstica com o intuito de identificar o desempenho inicial dos alunos e orientar as ações pedagógicas desenvolvidas ao longo do projeto. Ao término das intenções, aplicou-se uma avaliação soamtiva para verificar os anvanços alcançados.

Figura 1- Comparação entre os resultados das avaliações diagnóstica e soamtiva e evolução do desempenho dos estudantes nas turmas participantes.



Turma	1ª Avaliação- Acertos	2ª Avaliação- Acertos	Evolução
Turma 1	64,21%	80,50%	+16,29%
Turma 2	61,84%	69,72%	+7,88%
Turma 3	52,50%	62,50%	+10,00%
Turma 4	45,53%	61,76%	+16,23%

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Os dados apresentados nos tabelas evidenciam evolução no desempenho dos estudantes em todas as turmas participantes. A Turma 1 apresentou aumento de 16,29% no percentual de acertos, enquanto a Turma 2 registrou crescimetno de 7,88%. Já a Turma 3 apresentou evolução de 10% e a Turma 4 obteve aumento de 16,23%, demonstrando avanços também nas turmas que inicialmente apresentavam menores índices de desempenho.

A utilização de jogos como recurso pedagógico permitiu que os alunos desenvolvessem competências e habilidades fundamentais para a formação leitora, conforme previsto na Matriz de Referência de Língua Portuguesa do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (SAEB).

De forma geral, os resultados obtidos demonstram que o projeto alcançou seu objetivo principal ao promover uma aprendizagem mais significativa, plural e envolvente.

CONCLUSÃO

Diante das transformações tecnológicas e socioculturais que impactam diretamente o modo como os alunos aprendem e interagem com o mundo, torna-se necessário que a escola repense suas práticas e incorpore estratégias que dialoguem com o perfil da geração atual, os chamados nativos digitais. Nesse contexto, o projeto Jogando e Aprendendo: Gamificação e Ludicidade se mostram como recursos valiosos para

potencializar o ensino da Língua Portuguesa, especialmente no 9º ano, etapa em que a consolidação das habilidades leitoras e interpretativas é determinante para o desempenho escolar e para formação cidadã. Assim sendo, os jogos utilizados de forma pedagógica servem como importantes aliados no processo de ensino e aprendizagem, estimulando o discente a ser o protagonista na busca do conhecimento.

As pesquisas ajudaram os estudantes a desenvolver o pensamento científico aplicado à área de Linguagens e suas Tecnologias, contribuindo para o desenvolvimento tecnológico e midiático, no técnico e também de sua filosofia, quando os alunos pesquisaram e analisaram as ferramentas digitais para a produção de materiais pedagógicos, quando sistematizaram o conteúdo para a produção de brincadeiras e jogos educativos. O projeto deixou um legado de conhecimento para que os estudantes despertem o interesse por carreiras ligadas à tecnologia, inovação e design de jogos, como resultado do processo de letramento digital.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. PDE. Plano de Desenvolvimento da Educação. Prova Brasil. Ensino Fundamental: matrizes de referência, tópicos e descritores. Brasília. MEC, SEB; INEP, 2008.

FELICIANO, Léia Alves dos Santos. O uso do whatsapp como ferramenta pedagógica. Joinville/SC: 2009 Disponível em:< https.//scholar.google.com> Acesso em 02 fev. 2025.

GOTTSCHALG, Claudio; MORI, Alexandre; ROBERTO, Tomás. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação.Biblios, 2018. Disponível em < http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf> Acesso em 03. Mar.2025.

KAPP, K.: Once again games can and do teach, 2013. Disponível em: https://www.learningguild.com/articles/1113/once-again-games-can-and-do-teach/. Acesso em 03. mar.2025.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 5. ed. Cortez, 2018.
MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância, v. 14, 2015.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Ed. Senac. 20221. Disponívelem:https://www.google.com.br/books/edition/Aprendizagem_baseada_em_jogos_digitais/ipBNEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0. Acesso 10 março 2025.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. SãoPaulo: Martins Fontes, 2007.