

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE TUTORIA

Cayk Ferreira Lima¹, Pedro Henrique de Lima²

Resumo:

Este relato de experiência objetiva apresentar os resultados da implementação de jogos didáticos como recurso pedagógico no ensino de Língua Portuguesa, dentro de um projeto de tutoria do governo do estado do Ceará para alunos do 3º ano do ensino médio. A intervenção foi motivada pela necessidade de melhorar o desempenho dos estudantes em habilidades críticas dentro da disciplina, como a distinção entre fato e opinião, identificadas como pontos de dificuldade nas avaliações diagnósticas. Por meio de uma abordagem lúdica, os jogos proporcionaram um ambiente de aprendizagem interativo e colaborativo, gerando maiores engajamentos e favorecendo o desenvolvimento de competências essenciais. Os resultados indicam uma melhoria significativa no desempenho e participação dos alunos, destacando o potencial dos jogos educativos para promover uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Tutoria. Ensino Médio. Língua Portuguesa.

1. Introdução

O ensino de Língua Portuguesa, especialmente em ambientes de tutoria, exige novas abordagens pedagógicas para superar desafios relacionados à motivação e ao desenvolvimento de habilidades essenciais, como a distinção entre fato e opinião. Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como uma alternativa eficiente para transformar o processo de ensino-aprendizagem. Bacich e Moran (2018) definem essas metodologias como estratégias centradas na participação efetiva dos estudantes, permitindo uma construção mais flexível, interligada e híbrida do aprendizado. Diferente do modelo tradicional, não qual o professor ocupa uma posição central, as metodologias ativas colocam o aluno no centro do processo, promovendo uma parceria entre educadores e aprendizes, o que resulta em uma assimilação mais eficaz do conteúdo e uma aprendizagem mais significativa.

Ao aplicar essas estratégias, o educador atua como mediador, facilitando o processo em que o aluno assume um papel ativo na construção do conhecimento. Filatro (2018) complementa ao destacar que as metodologias ativas envolvem dois aspectos fundamentais: a ação e a reflexão. O educar não apenas participa intensamente de seu processo de aprendizagem, mas também reflete sobre as atividades que você realiza. A utilização de ferramentas tecnológicas nesse contexto amplia as possibilidades de experimentação e

¹ Graduando da Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação, Ciências e Letras de Iguatu, e-mail: cayk.lima@aluno.uece.br

² Mestrando em Educação da Universidade Federal do Cariri, e-mail: pedro.hl@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

personalização das experiências de aprendizagem, permitindo a comunicação rápida e colaborativa entre os alunos, independentemente de barreiras de tempo e espaço.

No projeto de tutoria aqui relatado, essas propostas foram aplicadas através do uso de jogos didáticos, uma ferramenta que promove tanto a participação ativa quanto a reflexão crítica dos alunos. A proposta pedagógica buscou motivar os estudantes e facilitar o desenvolvimento de competências essenciais para as avaliações finais, ao mesmo tempo em que transformava o ambiente de aprendizagem em um espaço colaborativo e dinâmico.

2. Objetivo

O presente relato tem como objetivo apresentar o impacto da utilização de jogos educativos como ferramentas pedagógicas no desenvolvimento das atividades da Tutoria em Língua Portuguesa, vinculada à Iniciativa Foco da Aprendizagem. Busca-se destacar como o emprego de métodos ativos e diferenciados de ensino contribuiu para uma maior receptividade e aproveitamento dos estudantes em relação aos conteúdos trabalhados, promovendo um aprendizado mais dinâmico e eficaz.

3. Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência, pois descreve uma intervenção pedagógica vivenciada e prova criticamente a partir de fundamentos teóricos e metodológicos. De acordo com Mussi, Flores e Almeida (2021), o relato de experiência permite a apresentação crítica de práticas e disciplinas, utilizando-se de uma descrição detalhada e uma análise reflexiva das ações realizadas

Nesse sentido, o projeto de Tutoria em Língua Portuguesa, vinculado à Iniciativa do Foco da Aprendizagem, foi conduzido com alunos do 3º ano do ensino médio que apresentaram baixo desempenho nas avaliações diagnósticas da plataforma SISEDU. Os encontros eram voltados para o desenvolvimento dos saberes e habilidades essenciais para avaliações finais, como o SAEB e o SPAECE, focando especialmente nas áreas de maior dificuldade, conforme identificado nas avaliações.

Os saberes trabalhados incluíam, entre outros, o saber 08, saber 15 e saber 14. Dentre eles, o saber 14, que trata da distinção entre fato e opinião, foi um dos mais enfatizados. Para desenvolver essa habilidade de maneira prática e envolvente, foi utilizado um jogo didático de tabuleiro, que se mostrou uma estratégia eficiente para promover o aprendizado de forma lúdica.

O jogo consistia em um tabuleiro no qual os alunos eram divididos em duas equipes. Cada aluno, em sua vez, girava o dado e avançava com o pino conforme o número sorteado. A cada casa em que o pino parava, o aluno precisava retirar uma carta que continha uma frase. A partir da leitura da frase, o estudante tinha que identificar se a afirmação era um fato ou uma opinião,

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

justificando sua escolha para os colegas. O jogo tinha como objetivo final chegar ao final do tabuleiro, sendo a equipe vencedora aquela que concluísse o percurso primeiro.

Essa dinâmica, além de estimular o raciocínio crítico e a análise textual, também promovia discussões entre os alunos, que, ao debaterem suas respostas, reforçavam a compreensão do que caracteriza um fato e o que constitui uma opinião. Ao final de cada rodada, discutíamos as respostas em grupo, o que permitia revisar os conceitos e corrigir possíveis equívocos de forma colaborativa e participativa.

4. Resultados

Os resultados obtidos indicaram um aumento significativo no engajamento e na participação dos alunos. O formato lúdico do jogo, associado à necessidade de explicação das respostas, estimulou o desenvolvimento do raciocínio crítico e da argumentação. Alunos que anteriormente demonstraram pouco interesse pelas atividades competitivas participaram das discussões e demonstraram progresso nas avaliações subsequentes.

A utilização do jogo como estratégia de ensino permitiu que os alunos revisassem conceitos de forma prática, interativa e colaborativa. A troca de ideias entre os estudantes, mediada pelas atividades lúdicas, reforçou a compreensão dos temas e aumentou a confiança deles em aplicar os conhecimentos adquiridos em situações futuras.

A adoção de metodologias ativas, como o uso de jogos educativos, mostra-se eficaz em superar as limitações de abordagens tradicionais no ensino de Língua Portuguesa. O jogo de tabuleiro não apenas facilitou o aprendizado de conceitos abstratos, como a distinção entre fato e opinião, mas também fomentou um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo. Em comparação com métodos tradicionais, o uso de jogos didáticos pode gerar maior motivação e engajamento por parte dos alunos, resultando em uma aprendizagem mais significativa e rigorosa (Zawaski, 2017).

5. Conclusão

Os resultados deste projeto de tutoria evidenciam que a utilização de jogos didáticos no ensino de Língua Portuguesa pode ser uma ferramenta eficaz para promover o engajamento dos alunos e melhorar seu desempenho em habilidades essenciais. A abordagem lúdica permitiu que os estudantes participassem de forma mais ativa e colaborativa no processo de aprendizagem, resultando em uma melhor compreensão dos conteúdos. Portanto, este relato reforça a importância de integrar metodologias ativas no contexto educacional, como forma de tornar o aprendizado mais significativo e acessível a todos os estudantes.

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

6. Referências

BACICH, Lilian; Moran, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018

FILATRO, Andrea. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial**: a distância e corporativa. 1.ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 21 out. 2024.

ZAWASKI, Tatiane Peres; RAMIREZ, Vera Lúcia. O lúdico no ensino de língua portuguesa, nos anos finais do ensino fundamental: buscando outras formas de ensino e aprendizagem. **Web Revista Linguagem, Educação e Memória**, v. 2, n. 13, p. 92-106, 2017.