

PRODUÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA MATERNA NO ENSINO MÉDIO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID/IFAP

Andreol Oliveira de Lima ¹
Noé Silva da Silva ²
André Adriano Brun ³

RESUMO

Vinculado ao subprojeto interdisciplinar Letras/Pedagogia do Pibid/Ifap, o presente relato versa sobre a experiência obtida pelos pesquisadores na criação de atividades lúdicas voltadas ao ensino de língua materna a uma turma de 2º Ano de um curso técnico de nível médio do Ifap/MCP, no último bimestre de 2024. As atividades produzidas foram testadas previamente pelos pesquisadores e passaram a integrar o rol de provas da gincana anual que o supervisor realiza internamente em suas turmas. Ancorada nos pressupostos da ludicidade aplicada ao ensino, a gincana configura-se em uma estratégia utilizada pelo docente para promover a interação, a resolução de problemas, a criatividade, o senso de equipe, a competição saudável, o respeito a regras, o convívio social e o interesse dos discentes pelos conteúdos da disciplina. A gincana fundamenta-se teoricamente em: Antunes (2011 e 2014), Luckesi (2023), dentre outros. Além desses autores, também foram consultados livros didáticos e gramáticas variados, para estudar os conteúdos gramaticais da disciplina, e sites diversos, a fim de buscar inspiração para a criação ou adaptação de jogos. Os jogos criados foram: Cara a cara com os advérbios e Escadas e cobras: trilha das preposições. Desses, apenas o primeiro foi efetivamente aplicado à turma no encerramento da gincana (último dia de aula). Com sua aplicação, evidenciou-se a efetividade da atividade proposta, uma vez que foi bem recebida pela turma, possibilitando a participação e o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizado. Além disso, observou-se como a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento tanto dos conhecimentos do componente Língua Portuguesa e Literatura quanto de habilidades sociais, como o trabalho colaborativo e a concorrência. Assim, este estudo demonstra grande contribuição para a formação dos futuros docentes, bem como pode servir de material para novos estudos sobre o ensino de Língua Portuguesa e Literatura.

Palavras-chave: Língua Portuguesa, Ludicidade, Gamificação, Ensino Médio.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP) – Campus Macapá. dreolima21@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP) – Campus Macapá. noesilvadasilva@gmail.com;

³ Graduado em Letras pela Unioeste, Mestre em Letras: Linguagem e sociedade pela Unioeste, Professor de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico (EBTT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP) – Campus Macapá. andre.brun@ifap.edu.br.



INTRODUÇÃO

A busca por caminhos metodológicos para despertar a motivação e o interesse dos estudantes do Ensino Médio, em uma era marcada pela dinamicidade da internet e por um incessante fluxo de informações que impactam na forma como as pessoas interagem, tem ocupado docentes e pesquisadores. No que concerne à Língua Portuguesa, observa-se que as abordagens pedagógicas tradicionais, muitas vezes focadas em aspectos unicamente normativos, reducionistas ou descontextualizados, apresentam menos eficácia para dialogar com as demandas e o universo desses estudantes (Antunes, 2011).

Antunes (2011) argumenta que o ensino da língua portuguesa não pode afastar-se dos propósitos cívicos de tornar as pessoas cada vez mais críticas, participativas e atuantes, política e socialmente. Em concordância, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) defende a necessidade de as escolas possibilitarem oportunidades para os estudantes vivenciarem experiências significativas com práticas de linguagem em diferentes mídias, situadas em diferentes campos de atuação social, associados ao enriquecimento cultural próprio, as práticas cidadãs, o trabalho e a continuação dos estudos (Brasil, 2018).

Ainda hoje, perpetua-se uma ideia errônea de que estudar a língua é uma tarefa desinteressante, penosa e, quase sempre, adversa. Por isso, é importante buscar maneiras para desconstruir esse pensamento, fazendo com que o estudo da língua seja estimulante, desafiador e instigante, de modo que proporcione a compreensão, a fluência, a atuação verbal como forma de participação na construção de um mundo, inclusive linguisticamente, mais justo, mais humano, mais tolerante e respeitador (Antunes, 2011; 2014).

Tendo isso em vista, entende-se que as práticas destinadas ao processo de aprendizagem exigem um alinhamento contínuo tanto ao contexto sociocultural dos estudantes quanto às constantes transformações tecnológicas da sociedade. Levando isso em consideração, uma das práticas que têm contribuído para elevar os níveis motivacionais e de engajamento dos indivíduos é o uso dos jogos, os quais se apresentam como uma alternativa eficiente no processo de aprendizagem (Busarello, 2016).

O jogo é uma atividade, há muito tempo presente na sociedade, que tem como principal objetivo gerar entretenimento. De acordo com Karl Kapp (2012, p. 7), “o jogo é um sistema no qual jogadores engajam-se em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, gerando um resultado quantificável e provocando, muitas vezes, uma reação emocional.” Ainda segundo o autor, as técnicas baseadas em jogos, também chamadas de gamificação, quando empregadas adequadamente, têm o poder de envolver,

informar e educar. Assim, a gamificação consiste em usar mecânicas, estética e pensamento lúdico para envolver pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas (Kapp, 2012).

Segundo Alves (2014), os jogos possuem: metas, que desenvolvem um senso de propósito, fundamental para a construção de uma equipe em busca de um objetivo comum; regras, que estimulam os jogadores a explorarem formas de atingir seus objetivos estratégicos utilizando da criatividade e do raciocínio; e o feedback, que guia os jogadores quanto ao cumprimento de suas metas. Seguindo esses elementos, é possível elaborar um instrumento precioso tanto para a diversão como para o exercício de habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória, e provocando a sensação de ludicidade.

Luckesi (2023) esclarece que a ludicidade, no que se refere a seu significado epistemológico, é um conceito ainda em construção. No senso comum, conforme explica o autor, entende-se que se está fazendo referência à sua abrangência, incluindo brincadeiras, entretenimento, atividades de lazer, excursões e viagens, entre outros. Embora essas atividades sejam comumente chamadas de "lúdicas" no cotidiano, elas podem ser vivenciadas como "não lúdicas" dependendo dos sentimentos e do estado de ânimo de cada participante. Assim, uma atividade pode receber a conotação de lúdica, porém ser incômoda e, consequentemente, sem ludicidade, para uma determinada pessoa (Luckesi, 2023).

Em síntese, ludicidade é um estado interno de cada pessoa, que pode advir, de modo socialmente responsável, das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Pode advir, pois, da prática de qualquer atividade que traga bem-estar e alegria a todos, efetivamente a todos, não para alguns em detrimento de outros ou de muitos outros (Luckesi, 2023, p. 21).

Tendo por base a compreensão piagetiana dos jogos, Luckesi (2023) pontua que, na medida em que possibilitam estados lúdicos, eles contribuem para o desenvolvimento e o autodesenvolvimento do ser humano, sendo perceptível “a sua significação para a vida das crianças, dos pré-adolescentes, dos adolescentes, assim como dos adultos e dos idosos na perspectiva de subsidiar o desenvolvimento interno, que significa a ampliação e a posse das capacidades cognitivas, afetivas e psicomotoras de cada um” (Luckesi, 2023, p. 57). Assim, recomenda-se o uso de atividades que viabilizam estados lúdicos, visto que elas propiciam resultados significativos, tanto para o desenvolvimento quanto para a formação dos estudantes.

Atualmente, comprehende-se que as atividades lúdicas não pertencem exclusivamente ao mundo infantil, nem exclusivamente às atividades dos brincar, sendo eles infantis ou não (Luckesi, 2023). Sendo assim, deve ser questionada a ideia de que, no Ensino Médio, o período para a vivência de práticas lúdicas estaria superado por conta do fator etário dos discentes dessa etapa. Nesse caso, é importante considerar a necessidade que a BNCC (Brasil, 2018) coloca de não caracterizar o público dessa etapa, o qual é constituído predominantemente por adolescentes e jovens, como um grupo homogêneo, nem conceber a “juventude” como mero rito de passagem da infância à maturidade.

Partindo dessa ideia, entende-se que é perfeitamente possível trabalhar com atividades que propiciem a sensação de ludicidade nos estudantes do Ensino Médio, como os jogos, desde que elas conversem com as suas necessidades e com os seus interesses. As atividades lúdicas no decurso da adolescência deverão ser, de acordo com Luckesi (2023), compatíveis com o seu nível de desenvolvimento neural, mental e psicológico.

Levando em consideração o que foi discutido, o presente relato de experiência foi desenvolvido como parte das atividades do Subprojeto Interdisciplinar Letras-Pedagogia do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal do Amapá (*Campus Macapá*).

O subprojeto visa contribuir significativamente para a formação dos licenciandos, ao permitir que façam uma imersão profunda no/pelo ambiente escolar, sob a orientação do supervisor. Cabe aos licenciandos, portanto, o auxílio no reforço dos conteúdos e habilidades trabalhados em sala de aula por meio da gamificação, bem como na exploração de diversas tecnologias, principalmente, as digitais, a fim de dinamizar o ensino e a verificação da aprendizagem. Devem, ainda, desenvolver outras atividades que estimulam o pensamento crítico e reflexivo e o trabalho colaborativo em prol de um objetivo comum.

Sendo assim, este trabalho versa sobre a experiência obtida pelos pesquisadores na criação de atividades lúdicas voltadas ao ensino de língua materna a uma turma de 2º Ano de um curso técnico de nível médio do Ifap/MCP, no último bimestre de 2024. As atividades elaboradas foram dois jogos com o objetivo de reforçar conhecimentos de conteúdos de Língua Portuguesa, estudados pelos discentes no decorrer do bimestre, e de integrar o rol de provas da microgincana anual que o supervisor realiza internamente em suas turmas. Os jogos criados foram: “Cara a cara com os advérbios” e “Escadas e cobras: trilha das preposições”. Desses, apenas o primeiro foi efetivamente aplicado à turma no encerramento da gincana.

Com a aplicação do jogo, evidenciou-se a efetividade da atividade proposta, uma vez que ela foi bem recebida pela turma, possibilitando a participação e o envolvimento dos

estudantes no processo de aprendizado. Observou-se, também, como a gamificação pôde contribuir para o desenvolvimento tanto dos conhecimentos do componente Língua Portuguesa e Literatura quanto de habilidades sociais, como o trabalho colaborativo e a concorrência.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa-ação, a qual se qualifica pela intervenção em busca de mudanças positivas em determinados contextos sociais, sejam eles salas de aulas, escolas ou organizações inteiras (Paiva, 2019). Desse modo, é entendida, segundo Burns (2009), como a combinação e a interação de duas formas de atividades – ação e pesquisa. Para a autora:

A ação é localizada em processos sociais em curso, em determinados contextos sociais, sejam eles salas de aula, escolas ou organizações inteiras, e tipicamente envolve desenvolvimentos e intervenções nesses processos para trazer melhorias e mudança. A pesquisa está localizada dentro da observação e análise sistemáticas dos desenvolvimentos e mudanças que ocorrem, a fim de identificar a razão subjacente para a ação e para fazer outras mudanças necessárias, com base em descobertas e resultados (Burns, 2009, p. 289-290 apud Paiva, 2019, p. 73).

Tendo isso em vista, o trabalho enquadra-se na abordagem qualitativa, a qual apresenta um enfoque interpretativista dos fenômenos e ocupa-se da atribuição de significado no desenvolvimento do estudo, o que implica considerar, segundo Gil (2023, p. 40) “que o objeto de pesquisa é compreendido como sendo construído socialmente”. Nesse sentido, os processos e suas dinâmicas, bem como as variáveis e suas interações, configuram-se como dados essenciais para a produção de sentidos e assumem o papel de principais condutores desta abordagem (Brasileiro, 2021).

O método utilizado para a coleta de dados foi o diário de bordo dos pesquisadores, uma ferramenta de registro de dados qualitativos (Brasileiro, 2021), na qual os pesquisadores registraram as informações consideradas relevantes no decorrer do estudo.

O *lócus* da pesquisa foi o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá – *Campus* Macapá, instituição onde estão sendo realizadas as atividades com o supervisor do grupo dos pesquisadores do subprojeto. Os sujeitos da pesquisa foram os estudantes de uma turma de 2º Ano de um curso técnico de nível médio do IFAP (*Campus* Macapá), turma em que o supervisor dos pesquisadores deu aula durante o ano letivo de 2024.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

Para o desenvolvimento dos jogos, os pesquisadores seguiram os seis passos detalhados no quadro a seguir:

Quadro 1 – Desenvolvimento dos jogos

Atividade	Descrição
a) Curadoria de jogos e plataformas	Os pesquisadores buscaram ideias de jogos para usarem como inspiração. Também pesquisaram plataformas digitais que poderiam auxiliar na confecção.
b) Revisão dos conteúdos	Após a curadoria, os pesquisadores revisaram em gramáticas diversas os conteúdos a serem aplicados nos jogos.
c) Criação de protótipos dos jogos	Os pesquisadores criaram protótipos dos jogos, com os conteúdos a serem reforçados já aplicados em suas mecânicas e design.
d) Confecção dos jogos	Foram confeccionados dois jogos, um plugado e um desplugado, para reforçar os conteúdos preposições e advérbios.
e) Testagem dos jogos	Os jogos foram testados com o apoio dos participantes do subprojeto e do supervisor.
f) Aplicação em sala	Um dos jogos foi aplicado no último dia da gincana na turma do supervisor (último dia de aula do bimestre).

Fonte: Dos autores, 2025.

No decorrer da curadoria, os pesquisadores selecionaram e estudaram as regras dos jogos dominó, bingo, caça-palavras, cara a cara e tabuleiro. Em seguida, criaram protótipos, detalhando as ideias para aplicabilidade dos conteúdos em estudo – e revisados – dentro das regras e do design desses jogos.

Os protótipos foram criados usando as plataformas encontradas no decorrer desse processo inicial. Dentre elas, pode-se destacar o Genially, uma ferramenta versátil para criar diferentes conteúdos interativos e animados, como apresentações, jogos, enquetes, infográficos, entre outros; e o Canva, uma plataforma online de design gráfico, que também permite explorar a criatividade para criar variados conteúdos.

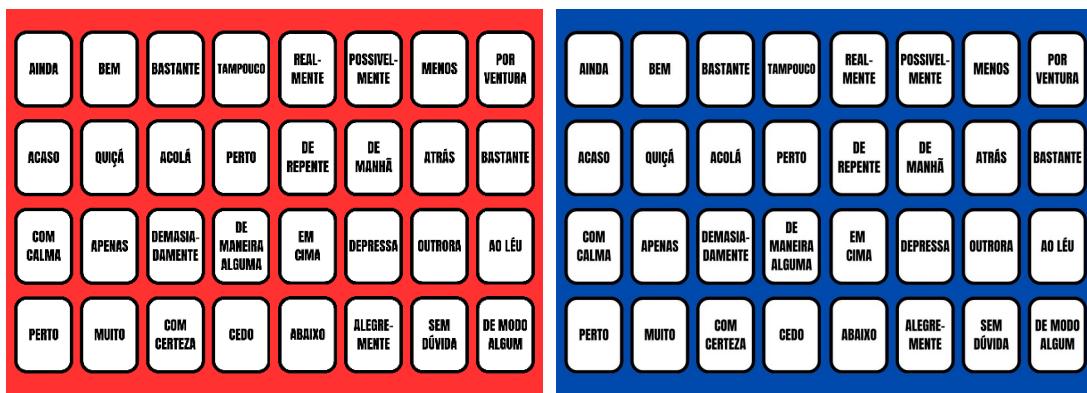
Após realizar análises quanto a operacionalidade das ideias de jogos construídas, os pesquisadores decidiram elaborar dois jogos: “Cara a cara com os advérbios” e “Escadas e cobras: trilha das preposições”. A seguir, os dois jogos elaborados serão descritos com mais detalhes para um melhor entendimento.



Como discutido anteriormente, as atividades que propiciam a ludicidade desempenham um papel fundamental no processo de ensino e de aprendizagem, pois estimulam o engajamento, a interação e o desenvolvimento cognitivo dos alunos de maneira divertida e dinâmica. Dentro desse contexto, os advérbios, que são palavras que modificam ou qualificam verbos, adjetivos ou outros advérbios, podem ser trabalhados de maneira eficiente e envolvente por meio de atividades lúdicas.

O “Cara a cara” é um jogo de tabuleiro de lógica e dedução para dois competidores, no qual os jogadores se alternam fazendo perguntas sobre as características do personagem sorteado para cada um dos jogadores em um baralho de cartas. Desse modo, o objetivo é tentar, por meio de perguntas e respostas objetivas, eliminar as opções incorretas em seu tabuleiro até que a única opção restante revele a identidade do personagem sorteado pelo oponente. Adaptado para o ensino e reforço dos advérbios, ele pode ser produtivo e recompensador, uma vez que é um jogo divertido e que exige, além do conhecimento, raciocínio lógico. Assim, o objetivo desse jogo é descobrir o advérbio ou a locução adverbial sorteada pelo oponente.

Figura 1 – Design dos tabuleiros/Cartas



Fonte: Dos autores, 2025.

Para a produção do jogo, os pesquisadores: a) Selecionaram 32 advérbios para acrescentar no tabuleiro de cada competidor, totalizando 32 palavras por tabuleiro; b) Criaram, por meio do Canva, duas tabelas de cores diferentes, acrescentando os mesmos 32 advérbios em cada uma; c) imprimiram em um papel resistente e fizeram os recortes; d) produziram e imprimiram as cartas com os advérbios presentes nas tabelas, para serem sorteados.





Figura 2 – Tabuleiros e Cartas confeccionados

IX Seminário Nacional do PIRID



Fonte: Dos autores, 2025.

Para jogar, foram definidas as seguintes regras:

Quadro 2 – Regras do jogo “Cara a cara com os advérbios”

I	Os dois jogadores devem levantar todas as cartas do tabuleiro.
II	Cada um dos jogadores deve pegar uma carta que contém um advérbio/locução adverbial para iniciar. Deve-se sortear quem será o primeiro a perguntar.
III	O jogador que iniciar deve fazer uma pergunta que pode ser respondida com sim ou não, a fim de eliminar possíveis palavras e se aproximar da palavra sorteada pelo oponente.
IV	Caso a pergunta ajude a se aproximar do advérbio selecionado pelo oponente, o jogador deve abaixar as demais palavras, deixando apenas aquelas que se aproximam da correta.
V	Os jogadores devem intercalar suas perguntas até que um deles chegue a um palpite final.
VI	Caso o palpite esteja correto, o jogador que acertar ganha a rodada. Caso esteja incorreto, o oponente ganha a rodada. Vence o que tiver mais acertos no final.

Fonte: Dos autores, 2025.

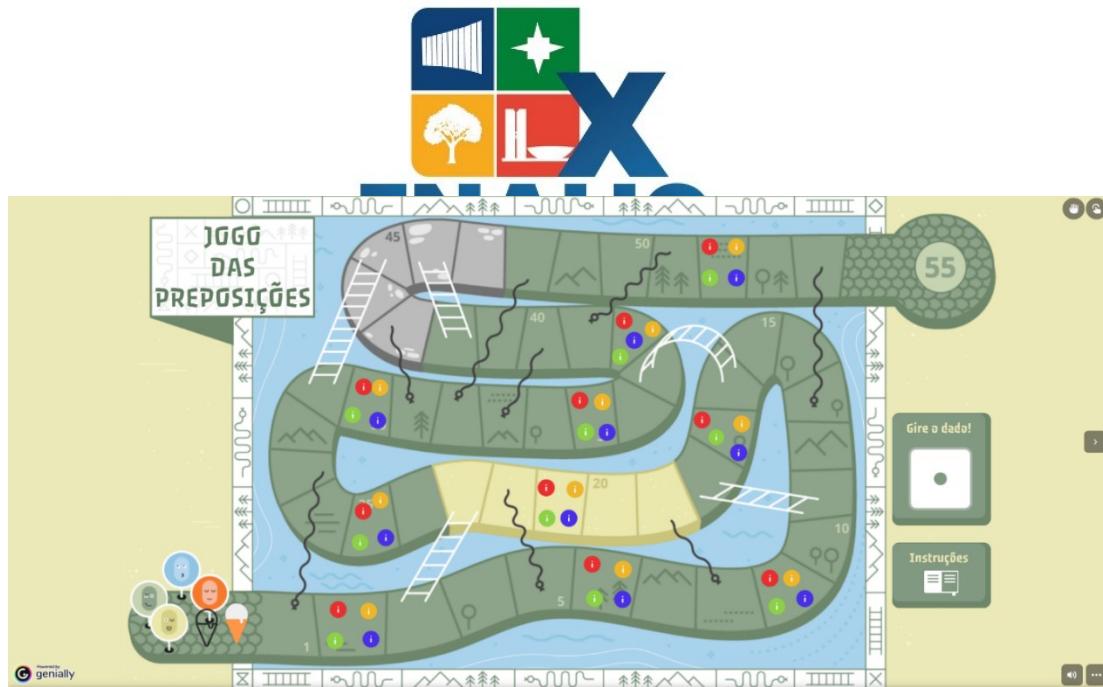
Escadas e cobras: trilha das preposições

“Escadas e cobras: trilha das preposições” é um jogo virtual de tabuleiro que agrupa quatro (4) participantes, os quais podem representar a si ou a um grupo, como é o caso de uma sala de aula, que pode ser dividida em quatro grupos, e, caso ocorra uma maior quantidade de grupos, o jogo poderá ser adaptado.

Os objetivos máximos deste jogo são: chegar à linha de chegada primeiro e fazer o maior número de pontos. Trata-se de um jogo que, sobretudo, estimula a competição por meio do conhecimento da classe gramatical “preposição”, bem como da sorte, uma vez que há elementos no jogo que podem fazer com que os participantes avancem casas ou regressem-nas.

Figura 3 – Interface da “Trilha das preposições”





Fonte: Dos autores, 2025.

O tabuleiro do jogo foi criado por meio da plataforma Genially, com cinquenta e cinco (55) casas, contendo no seu percurso escadas, que fazem com que os jogadores avancem muitas casas; e cobras, que fazem com que os jogadores regressem muitas casas. Além disso, há casas com perguntas, que devem ser respondidas para que os jogadores mantenham o seu progresso.

Para jogar, foram definidas as seguintes regras:

Quadro 3 – Regras da “Trilha das preposições”

I	A ordem do jogo é definida pelo número do dado. Quem tirar o maior número, inicia o jogo. Caso haja empate, os jogadores devem girar o dado novamente, até que se defina a ordem.
II	Durante o jogo, o jogador inicia girando o dado, e anda com seu pino até a casa correspondente ao número sorteado.
III	Caso o jogador pare em uma casa com as bolas coloridas, deve escolher uma delas e responder à pergunta. Caso responda corretamente, ele soma 10 pontos no placar. Caso erre, perde 10 pontos. Cada jogador responde apenas uma das perguntas. Caso o jogador retorne para uma casa na qual ele já respondeu uma pergunta, não precisa responder novamente.
IV	O jogador que terminar o jogo em primeiro lugar ganha mais 50 pontos. O segundo colocado ganha 30 pontos. E o terceiro ganha 10 pontos, enquanto o último colocado não pontua.
V	Quando cair em uma casa com escada, o jogador deve “subir a escada” para a casa a que a escada se direciona.
VI	Quando cair em uma casa com uma cobra, deve descer para a casa a que a cobra se direciona.
VII	Vence o jogador que tiver o maior número de pontos.

Fonte: Dos autores, 2025.

Para estimular os conhecimentos dos estudantes, foram criadas quarenta (40) perguntas sobre preposições na língua portuguesa, divididas em dez (10) casas do tabuleiro. As perguntas são curtas e rápidas, abrangendo questões objetivas, de completar lacunas e trechos de músicas, conforme é possível observar no quadro a seguir:



Quadro 4 – Algumas perguntas da “Trilha das preposições”

<p>Na frase "Fomos com os amigos ao cinema", a preposição em destaque indica o que?</p> <p>a) Causa. b) Finalidade. c) <i>Companhia</i>. d) Assunto.</p>	<p>Indique a classe gramatical da palavra com a qual a preposição está contraída na frase: “Esse livro é dos poetas”</p>
<p>Quantas preposições há na frase “O cachorro de Pedro estava contente durante a viagem para Belém”?</p> <p>a) Uma. b) Duas. c) Três. d) Quatro.</p>	<p>Leia a frase: “Na reunião, tratamos acerca de várias coisas; mas, antes de começarmos, tomamos um café com leite.” Nesta frase há:</p> <p>a) duas preposições e uma locução prepositiva. b) uma locução prepositiva e uma preposição. c) duas locuções prepositivas e duas preposições. d) três preposições e três locuções prepositivas.</p>
<p>Quantas preposições existem no trecho da música: Às vezes, se eu me distraio Se eu não me vigio um instante Me transporto pra perto de você R.: Três.</p>	<p>Qual das preposições abaixo NÃO é acidental?</p> <p>a) Conforme. b) Durante. c) Desde. d) Exceto.</p>

Fonte: Dos autores, 2025.

Os jogos criados foram pensados para não serem limitados a aplicações unicamente baseadas em computador ou novas tecnologias, sendo possível que sejam empregados em múltiplos contextos e ambientes, partindo do pressuposto de que a gamificação não está na tecnologia, mas em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagens, sempre buscando o aumento nos níveis motivacionais e de engajamento dos estudantes dentro do processo (Busarello, 2016).

Outro aspecto notável nos jogos é o seu papel nas áreas que abrangem a motivação do indivíduo, como a área cognitiva, a área emocional e a área social. Nesse sentido, foram criados com regras que os jogadores devem dominar, sendo essa uma experiência que depende da autonomia desse jogador, além de informações que permitirão o acesso ao conhecimento. O sistema de ganhos e o feedback podem provocar emoções positivas nos jogadores, pelo fato de conseguirem superar uma dificuldade, mas sem perder o senso de desafio (Busarello, 2016).

Esses desafios, no entanto, seriam mais difíceis de serem superados sem o senso de colaboração dos grupos. Por isso, ainda que os jogos provoquem a competitividade, eles foram pensados para serem divertidos, respeitosos, e ajudarem a aumentar as relações interpessoais positivas dos participantes. Desse modo, eles podem colaborar tanto para elevar a motivação intrínseca – aquela que se origina dentro do próprio indivíduo – quanto a



motivação extrínseca – que é externa ao sujeito, como os pontos, os prêmios, entre outros (Busarello, 2016).

É importante mencionar o fato de que os jogos foram criados para compor o rol de provas da gincana que o supervisor desenvolve dentro da turma ao longo do ano letivo. Essa atividade, por si só, é capaz de gerar bastante interesse, satisfação e envolvimento dos estudantes nas tarefas que lhes são propostas, além de poder despertar a curiosidade para buscar, antes ou depois dos jogos, os conteúdos ou outras informações exploradas.

No entanto, é fundamental que os jogos desenvolvidos e escolhidos conversem com os interesses pessoais dos estudantes, ao mesmo tempo em que propiciem meios para que os conhecimentos sejam internalizados por eles e lhes provoquem a sensação de ludicidade. Pensando nisso, algumas perguntas do jogo “Escadas e cobras: trilha das preposições”, por exemplo, trazem trechos de músicas que podem ser do interesse dos estudantes e consigam resgatar memórias positivas, causando-lhes a sensação de pertencimento e acolhimento.

O supervisor acompanhou todo o processo de criação dos jogos, desde a curadoria até a testagem e, por fim, a aplicação. A testagem dos jogos foi fundamental para aperfeiçoá-los e efetuar correções. Isso permitiu verificar, também, como funcionaria a dinâmica para a aplicação, estimar a duração e pensar na organização das partidas. Sendo assim, o acompanhamento foi de extrema importância para os pesquisadores, pois a experiência do supervisor com a turma – e com a docência, é claro – ampliou a visão sobre as atividades e ajudou a encontrar detalhes e problemas antes não percebidos.

O jogo “Cara a Cara com os Advérbios” foi efetivamente aplicado no dia do encerramento da gincana na turma de 2º Ano de um curso técnico de nível médio do IFAP (*Campus Macapá*). Tratando-se do último dia de competição, o nível de engajamento dos estudantes foi elevado. Por meio do jogo, eles tiveram a oportunidade de colocar em prática os seus conhecimentos acerca dos advérbios e locuções adverbiais, combinando a isso o raciocínio lógico e a habilidade de fazer inferências. Observou-se também como o suporte dos colegas de grupo cooperou para a competição saudável e para o desejo de adquirir conhecimento.

Dessa forma, foi possível verificar a efetividade da atividade proposta, tendo como métrica a boa recepção por parte dos estudantes, que demonstraram participação e envolvimento no processo de aprendizado. A satisfação dos estudantes com o jogo revela-se, ainda, como um bom indicador da presença da ludicidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Essa experiência possibilitou aos pesquisadores a percepção da contribuição da gamificação para o desenvolvimento e exercício de conhecimentos do componente de Língua Portuguesa e Literatura, e, de forma simultânea, de habilidades cognitivas, ao passo que estimula a memória e a atenção. A gincana desenvolvida pelo supervisor, de modo geral, demonstrou ser uma boa estratégia para promover a interação, a resolução de problemas, a criatividade, o senso de equipe, a competição saudável, o respeito a regras e o convívio social.

Além disso, este trabalho evidenciou que, embora os desafios da contemporaneidade para o ensino de Língua Materna ainda se façam presentes, foi viável a criação de propostas alinhadas à ideia de um ensino que envolva: a tecnologia, mas não limitando-se a ela e permitindo adaptar-se à sua ausência; caminhos para despertar a motivação no aluno, seja intrínseca ou extrínseca, para o aprendizado da língua; o trabalho em grupos, que é indispensável, tanto no presente, nas relações cotidianas, quanto no futuro, nas relações profissionais.

Sendo assim, este estudo demonstra grande contribuição para a formação dos futuros docentes, que se engajaram na pesquisa e na construção de materiais didáticos, bem como pode servir de material para novos estudos sobre a ludicidade e a gamificação alinhados ao ensino de Língua Materna no Ensino Médio.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID); do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá (IFAP); e, principalmente, do nosso supervisor, Me. André Adriano Brun, que esteve ao nosso lado durante todo o processo de construção do estudo.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.

ANTUNES, I. **Aula de português**. São Paulo: Parábola, 2011.

ANTUNES, I. **Gramática contextualizada**: limpando 'o pó das ideias simples'. São Paulo: Parábola, 2014.



BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 12 nov. 2025.

BRASILEIRO, A. M. M. **Como produzir textos acadêmicos e científicos**. São Paulo: Contexto, 2024.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2023.

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

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa** [livro eletrônico]: compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2023.

PAIVA, V. L. M. **Manual de Pesquisa em Estudos Linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.