

# **JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E ESCRITA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID**

Bruno Coelho Nava

Susiele Machry da Silva

## **RESUMO**

Este relato de experiência baseia-se na observação presente e atuação de um aluno do PIBID da rede estadual do Paraná, com foco no desenvolvimento e redução da defasagem de leitura e escrita. Este relato, ancorado em Metodologias de Aprendizagem Ativa (Bacich; Moran, 2018), está voltado para alunos do sexto ano do Ensino Fundamental II e parte das experiências sobre o trabalho com atividades lúdicas, mais precisamente a gamificação como forma de recuperação de conteúdos pelos alunos com dificuldades de aprendizagem. Dentre os jogos propostos situam-se aqueles que possibilitam estabelecer as relações de grafemas e sons, a exemplo de: bingos de palavras, caça palavras com delimitações de espaços e jogo da forca, além de jogos digitais como quizzes e jogos de memória. O acompanhamento dessas práticas revelou o despertar de grande interesse dos alunos pelas atividades possibilitando um maior aprendizado e elucidando o papel da gamificação na melhora dos processos de leitura e escrita dos alunos.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Leitura, Escrita, Ludicidade, Criação de Jogos.

## **1. Introdução**

O jogo como ferramenta pedagógica constitui um espaço de interação, possibilitando um aprendizado mais dinâmico e lúdico. Como prática frequentemente usada em todas as disciplinas, o jogo permite trabalhar os conteúdos de uma forma mais atrativa, engajando o aluno e tornando-o mais protagonista de seu próprio aprendizado.

Nesse sentido, o presente relato tem por objetivo discorrer sobre a prática do ensino de Língua Portuguesa por meio da gamificação, observando como o desenvolvimento dessa prática em sala de aula pode contribuir com alunos que estão em recomposição de aprendizagem. As experiências relatadas são oriundas da participação do autor no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido em uma escola pública, localizada na cidade de Pato Branco – PR, durante o período letivo de 2024 a 2025. As atividades foram realizadas nas turmas de 6º ano A e B, com eventual contato com o 7º ano B, sempre no período da tarde, sob supervisão da professora orientadora. As aplicações eram direcionadas, sobretudo, aos alunos em recomposição de aprendizagem, por isso em turnos fora do horário de aula. Esses alunos apresentavam notáveis dificuldades de leitura e escrita, por isso as práticas foram pensadas como forma de preencher possíveis lacunas na alfabetização e letramento.



As atividades desenvolvidas contemplam práticas de jogos que envolvem relações ortográficas com o sons, utilizando exercícios de caligrafia, quizzes na plataforma Wayground e jogos digitais de aprendizagem no site WordWall, com propostas como desembaralhar palavras, caça-palavras e jogo da forca. Essas práticas tinham por finalidade compreender de forma mais concreta os desafios do ensino e a importância de estratégias diversificadas para promover a participação e o desenvolvimento dos alunos, com base nas metodologias de aprendizagem ativa (que segue da proposta de Bacich; Moran (2018) e o trabalho com a gamificação (Mattar, 2017).

## **2. Fundamentação teórica**

### **2.1 A Gamificação como proposta para o Ensino da Língua Portuguesa**

A aprendizagem ativa é uma concepção de ensino que visa explorar a capacidade de investigação, experimentação e questionamento do aluno. O que essa metodologia acredita é que ao aprender ativamente, o estudante está mais preparado para enfrentar desafios e se adaptar a situações inesperadas, pois floresce no aluno uma atitude de curiosidade e enfrentamento positivos em relação aos desafios da aprendizagem de uma nova tarefa ou conceito (Bacich; Moran, 2018). Nessa perspectiva os autores discutem é que a aprendizagem se dá por meio da experimentação, do questionamento e da prática. Isso acontece porque aprendemos de diversas maneiras e por isso é tão importante diversificar as técnicas.

Nas metodologias ativas, o estudante é ativo em sua aprendizagem, pois essas metodologias permitem que ele personalize diversos aspectos da sua aprendizagem, o que promove um envolvimento maior e uma experiência mais significativa. O conceito de metodologias ativas é bastante atrelado ao uso das Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), contudo, é importante ressaltar que o planejamento e a condução das atividades é essencial para garantir um impacto positivo na aprendizagem.

De acordo com Mattar (2017), algumas das práticas mais conhecidas de metodologias ativas são: a aprendizagem baseada em projetos, a aprendizagem baseada em problemas, os estudos de caso, as salas de aula invertidas e a gamificação. Não se tratam de métodos de ensino, mas sim diferentes possibilidades ou técnicas de trabalhar em sala de aula.

Neste estudo, estamos tratando da gamificação como proposta de ensino da sala de aula de Língua Portuguesa, dentro desse campo, essa prática pode ser utilizada para abordar uma grande variedade contéudística, como a variação linguística e o preconceito linguístico, o léxico e a formação de palavras e, os gêneros multissemióticos (memes, charges, tirinhas...), dentre outros usos. Os jogos estimulam o estudante a atuar como um cientista, descobrindo um novo fenômeno, por meio de mecânicas e estéticas que tornam o aprendizado diferenciado. De acordo com Mattar (2017, p. 79),

Uma das características dos games que interessa diretamente à educação é que os jogadores podem escolher como aprender. Em muitos casos,



inclusive, podem traçar seus próprios objetivos de aprendizagem; mas mesmo quando esses objetivos já estão predefinidos, os usuários em geral têm liberdade para atingi-los da maneira que preferirem. Assume, dessa maneira, papéis extremamente ativos.

O jogo possibilita, portanto, um trabalho lúdico e ativo, permitindo que o aluno se desenvolva, seja protagonista. Por ele, os jogadores também desenvolvem o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas. No ensino da Língua Portuguesa, os jogos podem ser importantes ferramentas para o trabalho com a ortografia e vocabulário.

### **3. Metodologia**

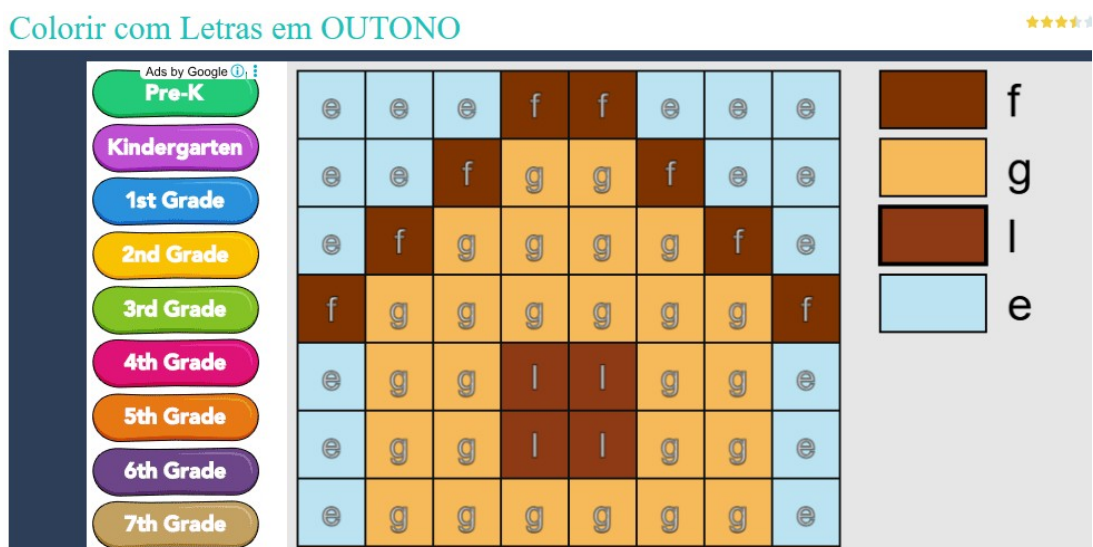
As principais turmas em que as atividades foram aplicadas foram as dos 6º anos, que possuem 51 matrículas divididas em duas turmas. Essas atividades foram aplicadas no período de 2024 a 2025, nas turmas de 6º ano A e B, com eventual contato com o 7º ano, sendo parte das atividades desenvolvidas pelos Pibidianos de Língua Portuguesa. Desses alunos, participaram especialmente aqueles que estavam em recomposição de aprendizagem e eram atendidos em horários diferentes do horário de aula. A metodologia de aplicação diferiu a depender da situação de ensino e das dificuldades dos aprendizes. Os jogos de alfabetização realizados nos websites Wordwall e Coquinhos foram realizados individualmente no laboratório de informática ou no pátio da escola com o uso de tablets, como parte das atividades de recomposição de aprendizagem. Os quizzes realizados na plataforma Wayground serviram como atividade avaliativa online, avaliando os conteúdos trabalhados nas aulas de Língua Portuguesa, como gêneros de textos, metáforas e interpretação de textos e foram aplicadas por meio do Google Classroom (Google Sala de Aula). Outras atividades de jogos não digitais como jogo da forca e caça-palavras também foram utilizados durante as aulas.

### **4. Resultados e Análises**

A primeira proposta de jogo inclui um jogo de alfabetização “Colorir com Letras em Outono” desenvolvido na plataforma Coquinhos, como representado na Figura 1.



Figura 1 - Jogos de Alfabetização



Fonte: <https://www.coquinhos.com/tag/jogos-de-letras>

Este jogo promove a alfabetização e o letramento por meio da associação das letras e as cores. O aluno deve pintar todos os quadrados com a cor correta da letra indicada, após pintar todos os pixels o aluno descobre o desenho escondido. Nesse sentido, o jogo possibilita o associar letras, a sua grafia e o professor pode trabalhar as dificuldades a partir da associação com as cores.

A segunda prática desenvolvida, Figura 2, foi um jogo de prática de organização de palavras, desenvolvido na plataforma Wordwall.



Figura 2: prática de organização de palavras



Fonte: <https://wordwall.net/pt-br/community/alfabetização>

Neste jogo, o aluno deveria desembaralhar as letras para formar a palavra que dá nome ao desenho representado, é um excelente exercício para fortalecer a alfabetização. Essa prática permitiu associar a escrita das palavras e o número de letras. É importante também no desenvolvimento do jogo, o professor trabalhar com a oralidade, assim como pedir para os alunos indicarem os sons, trabalhando a relação som e grafia das palavras.

Outra prática incluída, foi um jogo para trabalhar as sílabas das palavras. Nessa atividade, o aluno, a partir de uma imagem deveria indicar a sílaba inicial, como representa a Figura 3.



Figura 3: trabalho com a sílaba inicial

0:05

✓ 0

## COMEÇA COM QUAL SÍLABA?



MA

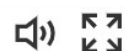
CA

MI

ME



◀ 1 de 16 ▶



### JOGO DE ALFABETIZAÇÃO

Compartilhar

Fonte: <https://wordwall.net/pt-br/community/alfabetização>

Este jogo representa uma progressão de nível do jogo anterior, trabalhando não somente com as letras como também com as sílabas e os sons iniciais, ou seja, complementando o trabalho com consciência silábica. A prática desse exercício contribui para a fixação dos padrões silábicos e também para o desenvolvimento da reflexão sobre a sílaba e sons das palavras. Assim como na prática anterior, é importante que o professor trabalhe com a oralidade no desenvolvimento do jogo.

As práticas desenvolvidas também incluíam quizzes, estes eram realizados a partir do aplicativo Wayground, como representa a Figura 4.

Figura 4 - Práticas com Quizzes



## Quizzes avaliativos

2/10

No trecho: "Ele estava com o coração de pedra", o que significa a metáfora "coração de pedra"?

1 Ele tinha problemas cardíacos

2 Ele era insensível

3 Ele era forte fisicamente

4 Ele gostava de pedras

BRUNO COELHO NAVA

6 Bonus

7/10

Em um conto, o momento de maior tensão é chamado de:

Introdução

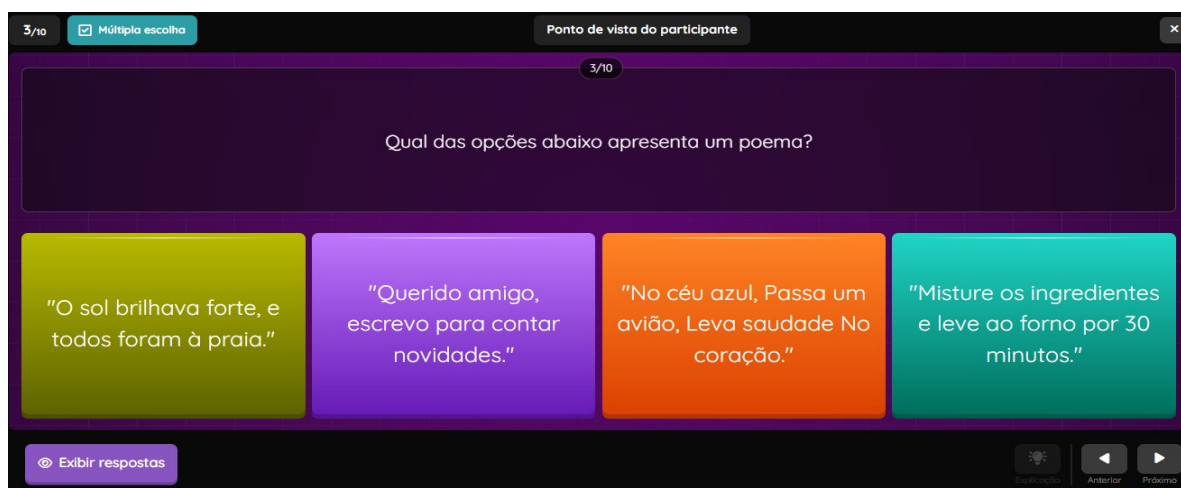
Clímax

Desfecho

Narrador

BRUNO COELHO NAVA





Fonte: <https://wayground.com/admin>

Essas atividades de Quizzes, o aluno realizava de forma online e, permitiam o trabalho com: (i) Compreensão de metáforas e sentidos não literais; (ii) Compreensão das características do gênero conto; (iii) Interpretação de sentido dos textos, compreendendo a ideia principal de trechos; (iv) Entendimento da liricidade presente na construção do gênero poema. Nesse nível, as práticas eram centradas no trabalho com a leitura e o contato com os gêneros textuais, desde o nível de identificação das características do gênero até a sua compreensão, na construção das relações de sentido.

## 5. Referências

BACIH, L. MORAN, J. *Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

MATTAR, J. *Metodologias Ativas para a educação presencial, blended e a distância*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.



