



## O LÚDICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE COESÃO E COERÊNCIA TEXTUAL: DA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA À SISTEMATIZAÇÃO DE UM RECURSO DIDÁTICO

Lúcia Loreto Lacerda - Professora do Instituto Federal Catarinense -IFC e Doutoranda do Curso de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Contatos: lucia.lacerda@ifc.edu.br

### RESUMO DO TRABALHO

O presente trabalho apresenta dados parciais de um projeto desenvolvido no âmbito do estágio supervisionado, do curso de Letras - Língua Portuguesa, na Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), voltado ao ensino-aprendizagem de coesão e coerência textual. A pesquisa foi conduzida em duas etapas: inicialmente realizou-se, no Portal da Capes, uma revisão bibliográfica de produções acadêmicas sobre o uso de jogos no ensino de língua portuguesa no ensino médio e, na sequência, envolveu a sistematização do jogo didático intitulado 'Estagiários: dilemas de coesão e coerência textual'. A proposta do jogo foi construída a partir dos dados mapeados na primeira etapa e fundamentada teoricamente nos estudos de Koch (2021), Koch e Travaglia (2021), além de autores que discutem uma abordagem crítica da educação linguística, como Garcez (2015) e Rampton (2006). Também foi realizada uma análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Currículo Base do Território Catarinense, com o objetivo de identificar as competências e habilidades relacionadas à coesão e coerência textual. A partir dessa análise, delineou-se o percurso do jogo, que propõe aos participantes desafios mediados pela leitura crítica de enunciados e situações de sorte ou azar, estimulando a reflexão sobre a organização textual. Os resultados da primeira etapa indicam que, embora haja estudos sobre o uso de jogos e gamificação no ensino de língua portuguesa, são escassas as propostas voltadas especificamente ao ensino de coesão e coerência textual. A segunda etapa culminou na produção do jogo, cuja aplicação com estudantes ainda está em fase de planejamento. Considera-se que, mesmo antes da testagem empírica, a sistematização do recurso já representa uma contribuição para práticas docentes inovadoras e fundamentadas teoricamente.

**Palavras-chave:** Coesão textual, Coerência textual, Ensino de Língua Portuguesa, Jogos didáticos, Educação linguística crítica.

## ➤ INTRODUÇÃO

- Contexto de produção da pesquisa: o estágio supervisionado
- Revisão breve de literatura
- Escassez de estudos e jogos para ensino de Língua Portuguesa
- Objetivo: mapear pesquisas e estudos sobre recursos educacionais para ensino de Língua Portuguesa e elaborar uma proposta de recurso didático para ensino de coesão e coerência textual no ensino médio.

## ➤ METODOLOGIA

- Composição da materialidade de análise: o corpus da pesquisa
- Achados da revisão bibliográfica
- Grande parte das propostas de jogos no ensino médio se concentra no ensino de literatura e formação do leitor, havendo poucos estudos que abordam outros conteúdos da Língua Portuguesa.
- Estudo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Currículo do Território Catarinense com vistas a analisar as habilidades e competências relacionadas a coesão e coerência textual

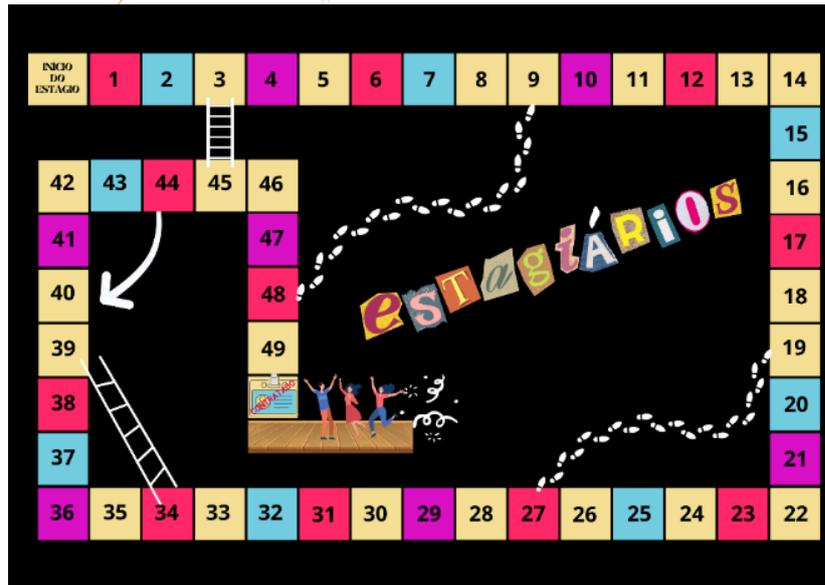
## ➤ DESENVOLVIMENTO

Produção do Jogo: *Estagiários: dilemas de coesão e coerência*

**Contexto do jogo:** os participantes assumem o papel de estagiários de uma Startup de Tecnologia e disputam uma vaga de editor de texto do setor de comunicação da empresa. Para conseguir a vaga, precisam chegar ao final de uma trilha repleta de desafios. Ao longo do percurso, os jogadores interagem com diferentes gêneros textuais digitais e atividades relacionadas ao universo da comunicação digital.

**Conteúdo do jogo:** o tabuleiro do jogo é colorido e cada cor remete a um tipo específico de carta:

- Casa vermelha: carta com desafio, contendo perguntas extraídas do ENEM. Em algumas casas, a resposta incorreta implica o retrocesso no tabuleiro.
- Casa amarela: carta com perguntas gerais e atividades sobre o conteúdo.
- Casa roxa: cartas de Sucesso ou Urucubaca, que apresentam situações de sorte ou azar para o participante.
- Carta azul: carta de mentoria, contendo dicas sobre o conteúdo.



## ➤ CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados apresentados correspondem à fase inicial de levantamento e análise das produções acadêmicas sobre o uso de jogos no ensino de língua portuguesa à sistematização de uma proposta voltada ao ensino de coesão e coerência textual no ensino médio.

O jogo *Estagiários: dilemas de coesão e coerência*, surge não só a partir da demanda identificada na revisão bibliográfica, mas também como uma proposta que pretende apresentar e desenvolver conteúdos relevantes de forma lúdica e amparada na perspectiva da educação linguística crítica.

## ➤ REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- LOPES COSTA, E. A. Jogos didáticos no ensino de português como segunda língua. *Linguagens, Educação e Sociedade*, n. 37, p. 52–71, 2017. DOI: <https://doi.org/10.26694/les.v1i37.7576>.
- GOMES, Rosivaldo. Livro didático digital e objetos educacionais digitais: caracterizações, tipos e funcionalidades. *Revista de Estudos Acadêmicos de Letras*, v. 11, n. 2, p. 204–220, 2019. DOI: <https://doi.org/10.30681/real.v1i2.2938>. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/react/article/view/2938>. Acesso em: 7 ago. 2025.
- PINHEIRO, R. C.; LIMA, F. A.; ARAÚJO, J. Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. *Diacrítica*, v. 34, n. 1, p. 173–198, 2020. DOI: <https://doi.org/10.21814/diacritica.4968>.
- SANTOS DE ARAÚJO, W.; MARCELO COSTA DOS SANTOS, J. Os jogos como ferramentas pedagógicas para o ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Médio. *Cadernos Cajuína*, v. 9, n. 1, e249122, 2024.

- SILVA, L. A. da; NASCIMENTO, M. A. O desenvolvimento da capacidade de argumentação em mídias sociais digitais: o uso pedagógico do WhatsApp. *ETD - Educação Temática Digital*, v. 20, n. 1, p. 137–152, 2018. DOI: <https://doi.org/10.20396/etd.v20i1.8647934>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8647934>. Acesso em: 7 ago. 2025.
- RAMOS, Ivane Câmara Brandão. Gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora no ensino da língua portuguesa. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, ano 8, ed. 4, v. 1, p. 31–48, abr. 2023. ISSN 2448-0959. DOI: <https://doi.org/10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/gincana-da-aprendizagem>. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/gincana-da-aprendizagem>.
- SOUZA, M. P.; OLIVEIRA, C. S. Em busca de pistas para desvendar o grande segredo: a gamificação na aula de Língua Portuguesa do Ensino Médio. *LínguaTec*, v. 2, n. 1, 2017. DOI: <https://doi.org/10.35819/linguatec.v2.n1.a2356>.