

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
GRADUAÇÃO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS**

NAGELA DE BRITO RIBEIRO DE OLIVEIRA

**METODOLOGIAS ATIVAS E PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO**

ANÍSIO DE ABREU - PI

2024

NAGELA DE BRITO RIBEIRO DE OLIVEIRA

**METODOLOGIAS ATIVAS E PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO**

Monografia apresentada ao curso de
Licenciatura Plena em Letras Português,
modalidade EaD, da Universidade Estadual do
Piauí, como requisito parcial para a obtenção
do título de Licenciado em Letras Português.

Orientadora: Prof. Esp. Welson Dias de
Oliveira

ANÍSIO DE ABREU - PI

2024

O48m Oliveira, Nágela de Brito Ribeiro de.
Metodologias ativas e práticas lúdicas no ensino de língua portuguesa: um estudo bibliográfico / Nágela de Brito Ribeiro de Oliveira. - 2025.
29f.

Monografia (graduação) - Universidade Estadual do Piauí - UESPI, Universidade Aberta do Brasil - UAB, Núcleo de Educação a Distância - NEAD, Curso de Licenciatura em Letras Português, polo de Anísio de Abreu - PI, 2025.
"Orientador: Prof. Esp. Welson Dias de Oliveira".

1. Metodologia Ativa. 2. Língua Portuguesa. 3. Ludicidade. I. Oliveira, Welson Dias de . II. Título.

CDD 469.02

NAGELA DE BRITO RIBEIRO DE OLIVEIRA

**METODOLOGIAS ATIVAS E PRÁTICAS LÚDICAS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO**

Monografia apresentada ao curso de
Licenciatura Plena em Letras Português,
modalidade EaD, da Universidade Estadual do
Piauí, como requisito parcial para a obtenção
do título de Licenciado em Letras Português.

Orientador: Prof. Esp. Welson Dias de Oliveira

Aprovada em: 25/01/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Esp. Welson Dias de Oliveira – IFRS

Presidente

Prof. Ma. Mariele Gabrielli – IFRS

Primeira Examinadora

Profa. Esp. Rosa Luzia Ribeiro da Silva – NEAD/UESPI - SEDUC/PI

Segunda Examinadora

Dedico à minha mãe, Sileide de Brito Ribeiro de Oliveira, que, embora não esteja mais entre nós, permanece viva em meu coração e me inspirou a cada passo desta jornada. Que esta obra seja um tributo à sua memória é um reflexo do amor e do legado que você deixou em mim. Sua força, amor e sabedoria foram minha motivação constante. Sua memória é honrada em cada linha deste trabalho.

Ao meu irmão, Anaison de Brito Ribeiro de Oliveira, por estar sempre disposto a me ajudar. Sem você, eu não teria chegado nem à metade do caminho.

Ao meu pai, José Ferreira de Oliveira Neto, e ao meu esposo, Hordenas da Silva Santos, por todo o apoio e paciência comigo ao longo desta trajetória.

RESUMO

O estudo em questão visa destacar aulas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa, levando em conta alunos do Ensino Fundamental menor. Ensinar língua portuguesa sempre foi um grande desafio ao corpo docente. Isso se torna um fato devido a algumas dificuldades que podem ser encontradas na caminhada, alunos com dislexia, déficit de atenção, hiperatividade, dentre outros. Dentre as tantas problemáticas que podem ser encontradas, a ludicidade pode atuar como uma ferramenta potencialmente significativa no processo de ensino-aprendizagem, quais os benefícios das aulas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa anos finais? A presente pesquisa teve objetivo geral aponta-se destacar a importância das aulas lúdicas e metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa para com os alunos do Ensino Fundamental nos anos finais. A metodologia em questão se tratou de um estudo bibliográfico, onde foi levado em consideração autores que seguem uma linha de pesquisa semelhante, desse modo, os resultados mostraram que os jogos recreativos são de grande importância para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das pessoas, principalmente durante a infância. Os jogos lúdicos, através de atividades divertidas e interativas, incentivam a criatividade, a imaginação e a solução de problemas, possibilitando que as crianças descubram o mundo à sua volta de forma natural e relevante.

Palavras-chave: Metodologia ativa. Língua Portuguesa. Ludicidade.

ABSTRACT

The study in question aims to highlight playful classes in the process of teaching and learning the Portuguese language, taking into account students in the lower elementary school. Teaching the Portuguese language has always been a great challenge for teachers. This becomes a fact due to some difficulties that can be encountered along the way, such as students with dyslexia, attention deficit, hyperactivity, among others. Among the many problems that can be encountered, playfulness can act as a potentially significant tool in the teaching-learning process. What are the benefits of playful classes in the process of teaching and learning the Portuguese language in the final years? The general objective of this research is to highlight the importance of playful classes and active methodologies in the process of teaching and learning the Portuguese language for elementary school students in the final years. The methodology in question was a bibliographical study, where authors who follow a similar line of research were taken into account. Thus, the results showed that recreational games are of great importance for the cognitive, emotional and social development of people, especially during childhood. Playful games, through fun and interactive activities, encourage creativity, imagination and problem-solving, allowing children to discover the world around them in a natural and relevant way.

Keywords: Education. Portuguese language. Playfulness.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 LUDICIDADE, ENSINO E METODOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	8
2.1 A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO	8
2.2 LUDICIDADE E A LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL.	10
2.3 DILEMAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NA CONTEMPORANEIDADE	12
2.4 METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	14
3 METODOLOGIA	17
4 JOGOS LÚDICOS E METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	18
4.1 JOGOS LÚDICOS COMO METODOLOGIA DE ENSINO	18
4.2 OFICINAS DE ESCRITA E LEITURA	20
4.3 SALA DE AULA INVERTIDA	22
4.4 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	23
4.5 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS - ABP	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS	27

1 INTRODUÇÃO

Ensinar língua portuguesa sempre foi um grande desafio ao corpo docente. Isso se torna um fato devido a algumas dificuldades que podem ser encontradas na caminhada, tais como alunos com dislexia, déficit de atenção, hiperatividade, falta de motivação do alunado, dentre outros desafios. Dessa forma, o estudo em questão visa destacar a importância das aulas lúdicas e metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa direcionadas ao Ensino Fundamental - Anos Finais. Dentre as tantas problemáticas que podem ser encontradas, a ludicidade pode atuar como uma ferramenta potencialmente significativa no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, ao destacar o ensino da língua portuguesa, é possível apontar o docente como ponto chave desse processo, pois é por meio dele que o processo de ensino se torna acessível aos discentes. É necessário destacar que o papel do professor se torna cada vez mais desafiador, tendo em vista a sensibilidade de perceber a diversidade que se encontra em uma sala de aula, em todos os sentidos, respeitando os conhecimentos prévios dos alunos e o contexto no qual estão inseridos. Assim sendo, aponta-se o questionamento: quais as possibilidades das aulas lúdicas e metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa nos anos finais do ensino fundamental?

Nem sempre é possível que o professor de língua portuguesa realize aulas lúdicas diariamente, contudo, acredita-se que vários benefícios são proporcionados com este tipo de aula, mesmo que, por exemplo, aconteça apenas uma vez na semana. Supondo isso, presume-se que há diversas vantagens que as aulas lúdicas somam ao processo de ensino e aprendizagem dos alunos, sobretudo, do componente curricular de língua portuguesa dos ensino fundamental anos finais.

Sob esse viés, o seguinte estudo se justifica devido ao fato de haver a necessidade de incentivar não só o ensino da língua portuguesa como também o aprendizado dos alunos por meio de métodos de ensino que venham a colaborar com o processo de ensino-aprendizagem da língua materna. De acordo com Sigiliano, Ferraz e Pinto (2021, p.9) “poucos estudos se debruçam sobre esse papel nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, em especial no que tange ao ensino de língua materna”, sendo relevante, pois, mais reflexões sobre as práticas inovadoras da língua portuguesa, em especial, com alunos do ensino fundamental.

Dessa forma, a presente pesquisa teve como objetivo geral apontar a importância das aulas lúdicas e metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem da língua

portuguesa para alunos do ensino fundamental - anos finais. Ademais, foram objetivos específicos desta produção: discorrer sobre as atividades lúdicas em promoção ao processo de ensino e aprendizagem; apontar opções metodológicas com relação à ludicidade no ensino; e incentivar metodologias ativas no ensino da língua portuguesa (LP).

2 LUDICIDADE, ENSINO E METODOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Apesar das inúmeras possibilidades de diversificar a aula, de torná-la mais lúdica, ainda há o que parece ser uma resistência, na adoção de metodologias ativas, que despertem um interesse maior por parte dos alunos. Talvez, este fato se dê pelo trabalho e tempo que este tipo de aula requer, antes que seja executada em sala de aula. Mas, quando se fala em aulas lúdicas, é possível associar a uma aula ativa com uso de recursos simples e acessíveis, nada muito mirabolante. Diante disso, nesta seção serão abordadas as potencialidades e importância do lúdico no ensino de LP.

2.1 A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO

Aulas lúdicas, quando bem planejadas e adequadamente aplicadas, podem facilitar o processo educacional, promovendo maior engajamento e aproveitamento dos alunos. Para isso, é essencial considerar as características específicas de cada turma e utilizar recursos lúdicos de forma estratégica.

Nesse contexto, práticas pedagógicas devem refletir uma perspectiva educacional que valorize o papel do educador como um profissional reflexivo, capaz de construir e ajustar seu planejamento continuamente.

Em um cenário que prioriza o desenvolvimento de habilidades e competências, voltado à formação de alunos protagonistas, torna-se fundamental oferecer materiais estruturados de forma lógica, que dialoguem com conceitos relevantes e incentivem a interação significativa com o conteúdo. (Zawask e Ramirez, 2017 p.2)

A partir dessa percepção, é válido destacar que o processo educacional está em constante metamorfoses e, com foi colocado, estamos na época que muito se discute sobre o desenvolvimento integral dos alunos, pautados nas habilidades e competências norteadas pelas matrizes curriculares, com competências, alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e

progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). (Brasil, 2018, p.7).

Desta maneira, a BNCC reconhece que a “Educação Básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global” (Brasil, 2018 p. 14). Compreende-se, portanto, que os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade e inclusiva com metodologias que desenvolvam as habilidades necessárias para uma determinada etapa, promovendo assim, o desenvolvimento integral do aluno. Ainda de acordo com a BNCC, no componente Língua Portuguesa para o ensino fundamental anos finais “amplia-se o contato dos estudantes com gêneros textuais relacionados a vários campos de atuação e a várias disciplinas, partindo-se de práticas de linguagem já vivenciadas pelos jovens para a ampliação dessas práticas, em direção a novas experiências”.

Nesse sentido, deve-se ampliar também o uso de aulas lúdicas e diversificadas, a fim de acompanhar esta complexidade que o componente propõe com mais eficácia. Levando em conta a rotina escolar, já que, é de compreensão de todo docente que a teoria é diferente da ação/prática em função das peculiaridades de cada sala de aula. Corroborando com o que menciona Zawask e Ramirez (2017, p.96) que “as novas concepções de ensino necessitam estarem presentes no cotidiano escolar. Novas metodologias precisam ser inseridas nas salas de aula para que os alunos se tornem protagonistas do saber”. Desse modo, verifica-se que para que o professor tenha um papel importante neste processo, é necessário que ele seja proativo e criativo para atender às necessidades particulares estudantis com metodologias inovadoras que possam ser adaptadas, dependendo do contexto escolar.

Outrossim, os autores também apontaram que “a inserção de atividades lúdicas nos anos finais do ensino fundamental não é um fator novo para estudiosos e pesquisadores dos processos de ensino-aprendizagem.” (Zawask e Ramirez, 2017, P. 97). A brincadeira para o ensino deve ser bem elaborada e ter um propósito, tornando-a uma grande aliada no desenvolvimento do conteúdo. Muitos professores se prendem ainda ao ensino tradicional o qual não se pode levar para a sala de aula uma dinâmica como a brincadeira, por exemplo, fazendo desse modo com que a aula seja realizada de forma séria e formal, característica de uma aula clássica. Nossos alunos não têm mais esse perfil, as metodologias aplicadas necessitam acompanhar o desenvolvimento dos tempos e sem dúvidas o desenvolvimento dos discentes. (Paula, 2021 p. 7).

Além disso, há uma diversidade de recursos lúdicos simples que podem tornar as aulas mais lúdicas e atrativas para os alunos do ensino fundamental anos finais. Entretanto, é notório que o uso das metodologias ativas ainda não é executado em sua plenitude.

De acordo com as evidências apresentadas por Vygotsky (1989) o desenvolvimento lúdico facilita a aprendizagem em todos os aspectos, sendo importante e estimulador em qualquer fase da vida. A partir dessas perspectivas, busca-se reforçar o quão importante são as aulas lúdicas, reconhecendo que nem sempre é possível mediar uma aula assim, uma vez que, demanda mais tempo no planejamento das aulas e na produção dos recursos lúdicos no ofício dos professores. Contudo, é fundamental ressaltar que são necessárias e essenciais também para os alunos do ensino fundamental anos finais, bem como acontecer com maior frequência, na expectativa que aos poucos, tornar-se-á algo da rotina escolar do professor e do aluno.

Em consonância a essas discussões, é importante destacar que o ofício docente vem se tornando mais dinâmico, considerando a sensibilidade de perceber a diversidade que se encontra em uma sala de aula, em todos os sentidos. Logo, é necessário ter em mente que uma aula lúdica bem-sucedida em uma sala, pode não ser em outra, em função das diversidades de conhecimentos e personalidades contidas em uma sala de aula e do contexto social, cultural e econômico que cada turma pertence.

As atividades lúdicas podem auxiliar o mediador no desenvolvimento da aula, principalmente em se tratando do Ensino Fundamental, que se trata do complemento da base de estudos, “a inserção de atividades lúdicas nos anos finais do ensino fundamental não é um fator novo para estudiosos e pesquisadores dos processos de ensino-aprendizagem.” (Zawask e Ramirez, 2017, P. 97). Colocando o jogo como um recurso facilitador neste processo, por ser uma metodologia ativa. Há uma diversidade de recursos lúdicos simples que podem tornar as aulas mais lúdicas e atrativas para os alunos do ensino fundamental anos finais. Entretanto, é perceptível que o uso das metodologias ativas ainda não é executado em sua plenitude. Nesse sentido, buscaremos entender o processo de ensino-aprendizagem dos alunos especificados, associado ao uso das aulas lúdicas, a partir da coleta de dados e pela percepção dos professores de língua portuguesa.

2.2 LUDICIDADE E A LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL.

A ludicidade se configura como uma estratégia potencialmente facilitadora no

processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, a brincadeira para o ensino deve ser bem elaborada e ter um propósito, tornando-a uma grande aliada no desenvolvimento do conteúdo. Contudo, baseando-se no contexto educacional brasileiro atual, verifica-se que professores se prendem ainda ao ensino tradicional na qual não se pode levar para a sala de aula uma dinâmica como, por exemplo a brincadeira, fazendo desse modo com que a aula seja realizada de forma séria e formal, característica de uma aula clássica. Assim, percebe-se que a atualização metodologias de ensino e a formação dos professores devem ser constantes, com intuito de atender às necessidades do campo educacional que está em constante transformação, “as metodologias aplicadas necessitam acompanhar o desenvolvimento dos tempos e sem dúvidas o desenvolvimento dos discentes”. (Paula, 2021 p. 7).

Alguns teóricos afirmam que o lúdico no ensino fundamental se trata de algo já utilizado há muito tempo. Logo, não se trata de algo exclusivamente novo, uma vez que muitos professores possuem vasta prática com essa metodologia de ensino. As atividades lúdicas podem ser realizadas de várias formas, entretanto, a maneira mais comum em uso nessa premissa se trata de jogos, que, além de permitir a construção do conhecimento, possuem também a capacidade de despertar o interesse do aluno. Outro autor que defende esse viés é Antunes (2000):

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve, enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (Antunes, 2000, p. 36).

Assim sendo, os jogos possuem grande influência no aprendizado, de modo que muitos autores destacam a sua eficácia complementando o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que o processo metodológico para com o ensino se mantém em constante evolução, a ludicidade se trata de mais um passo nessa caminhada. Nesse pensamento, Rego (2011) constatou que, os jogos proporcionam ambientes desafiadores, que estimulam o intelecto, conquistando os estágios mais elevados do raciocínio.

Seguindo a premissa, é possível apontar ainda Antunes (2000), que diz que, haverá o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita desvinculando-se de práticas de ensino tradicionais, as quais, muitas vezes, não promovem o crescimento do educando. Ao considerar o ensino de português, a adição de jogos proporcionará um ambiente interativo à

aula, promovendo a interação entre os estudantes e o tema abordado, com a mediação do docente. Além disso, a língua portuguesa se trata de uma disciplina de grande importância para a formação plena do indivíduo, tendo em vista que se destaca por ser a língua materna, são necessários alguns subterfúgios para a sua explanação, logo, a ludicidade pode se fazer presente nessa questão.

2.3 DILEMAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NA CONTEMPORANEIDADE

Assim, o que resta das considerações até agora empreendidas é que o ensino da língua portuguesa tem se mostrado um grande desafio para os professores, desde o processo de alfabetização até o desenvolvimento gramatical e interpretativo. Desse modo, cabe destacar que os professores de língua portuguesa tendem a ser temidos por grande parte dos alunos, tendo em vista que o excesso de aulas com ênfase nas regras gramaticais causam uma percepção errônea sobre o referido componente. Ainda mais, demonstrar que a língua portuguesa se trata de um desafio comum para o aluno, se trata de uma tarefa de grande dificuldade para os professores.

Diante desse cenário, muitas dificuldades são colocadas à mostra atualmente, já que por muito tempo foi atribuída a dificuldade do aprendizado da língua portuguesa somente ao aluno, entretanto, sabe-se que há diversos fatores sociais, culturais e tecnológicos que contribuem para esse ponto. Assim, vale mencionar que o ensino gramatical foi priorizado, mas o problema persistia; posteriormente, surgiu o argumento de exclusão do ensino da gramática no ambiente escolar, e o problema de leitura/escrita persistia.

Por um longo período, o foco do ensino de língua materna foi focado no quesito alfabetização, visando a comunicação básica e entendimento da língua. Para dialogar com essas questões, é necessário trazer as discussões de Travaglia (1998, p. 28) o qual adota quatro pontos que são destacados a respeito dessa problemática:

- desenvolver a capacidade do usuário de empregar adequadamente a língua nas mais diversas situações de comunicação;
- levar o aluno a dominar a norma culta e a variedade escrita da língua;
- levar o aluno ao conhecimento da instituição social que é a língua, ao conhecimento de como ela é constituída e de como ela funciona;
- ensinar o aluno a pensar e a raciocinar.

Desde então, muita coisa mudou, atualmente, o ensino de língua portuguesa adota uma visão complementar com relação ao mencionado, além da preparação para a comunicação

básica. o ensino da língua portuguesa foca também no quesito gramatical e interpretativo, para tal, o indivíduo deve aprimorar a escrita e a leitura, como destaca Antunes (2003), ao afirmar que os avanços e o aprimoramento das políticas públicas em fazer com que as práticas educacionais destaquem oralidade, leitura, escrita e gramática.

De forma direta, Antunes (2003, p. 24) ainda complementa no que se refere aos pontos mencionados, da seguinte maneira:

Uma quase omissão da fala com o objeto de exploração no trabalho escolar [...]. uma visão equivocada da fala, como lugar privilegiado para violação das regras da gramática [...]. concentração de atividades em torno dos gêneros da oralidade informal, peculiar às situações da comunicação privada [...]. ou seja, uma generalizada falta de oportunidades de se explicar em sala de aula os padrões gerais da conversação, de se abordar a realização dos gêneros orais da comunicação pública, que pedem registros mais formais [...].

Com base nessas perspectivas, fica claro que o ensino de português deve ser sempre posicionado de forma a estimular as habilidades comunicativas do estudante. Este, como agente da comunicação, necessita do que se pode chamar de espaço da palavra, no qual se encontram sujeitos e enunciados, sejam eles orais, interpretativos ou escritos.

No cenário atual, dentre os desafios que podem ser citados com base no ensino da língua portuguesa, alguns podem ser considerados como um problema que permanece por muito tempo. Todavia, o professor deve ter uma postura bem dinâmica. Além de respeitar o aluno, o professor deve se posicionar em sala de aula de maneira que estimule o aprendizado do aluno. Do ponto de vista conceitual de Freire (1996), o professor deve respeitar o educando considerando seus gostos, conservando sua curiosidade em busca do saber e sua linguagem.

Nesse ponto em diante, ressalta-se os desafios mais comuns, o de estimular o aluno ao aprendizado como sendo um desafio bem destacado, bem como uma metodologia ultrapassada, pois o professor deve se manter atualizado quanto ao processo de ensino e aprendizagem, Santos (2009, p. 23) detalha que:

os desafios do ensino da língua portuguesa remete-se também às situações em que o professor se encontra, pois ele professor se vê perdido em meio à pedagogia tradicional, que descarta a linguagem coloquial e a considera totalmente errada, e às novas concepções de ensino em que a linguagem de cada um e seus dialetos devem ser respeitados, cabendo ao professor promover um ensino que possibilite aos alunos escolher a língua funcional adequada para cada situação ou momento.

Diante disso, vários são os desafios que ainda podem ser apontados, como por exemplo, o próprio processo de alfabetização, uma vez que isso se trata de um momento de muita dificuldade no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que o professor deve agir de maneira técnica no ensino, possuir boa metodologia de ensino, bem como boas práticas didático pedagógicas que motivem o estudante a querer aprender. Uma linha de pensamento semelhante é a defendida pelos autores Oliveira e Silva (2018, p.9) os quais enfatizam que

[...] o campo da educação e dos processos de ensino e de aprendizagem são complexos e necessitam de reflexões, diferentes experiências e perspectivas para construir caminhos e vivências que tenham sentido e significado para os estudantes, a fim de proporcionar práticas educativas que lhes rendam criatividade, diversão e aprendizagem.

Assim, essas considerações reforçam a necessidade de uma metodologia que combine técnica e sensibilidade para tornar o aprendizado mais atrativo e significativo.

2.4 METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Retomando o que foi apresentado anteriormente, percebe-se a necessidade de práticas dinâmicas e criativas no ambiente educacional. Assim, o processo metodológico tem sido constantemente valorizado, influenciando diretamente desde a atuação dos professores até o desempenho dos alunos. Para a maioria das pessoas, a qualidade do trabalho docente é frequentemente refletida nos resultados obtidos pelos alunos em suas avaliações, destacando o impacto positivo de uma metodologia bem aplicada. O processo metodológico de ensino prioriza os resultados positivos, enfatizando a evolução e o aprendizado dos alunos ao longo do processo avaliativo. Em consonância com essa perspectiva, Moran (2018, p. 41) explica que “as metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor”. Dessa forma, a metodologia ativa valoriza o aluno como agente central do aprendizado, promovendo um ensino mais dinâmico e significativo, onde o professor atua como guia no desenvolvimento de habilidades e conhecimentos.

Atualmente, os métodos ativos ganharam relevância no ensino de diversas áreas, incluindo a disciplina de Português. Ao contrário do método tradicional, no qual o docente é o único detentor de conhecimento e o estudante é apenas um receptor, as metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem. Esta abordagem permite ao

estudante construir seu próprio conhecimento de maneira interativa e participativa, enfatizando a prática, a colaboração e a utilização de tecnologias, resultando em um aprendizado mais efetivo. Pinheiro *et al* (2021) definem e descrevem as metodologias ativas, oferecendo várias opções de aplicação, análises e resultados em ambiente escolar.

A partir desse viés, pode-se apontar que as principais metodologias ativas aplicadas no ensino de português são baseadas em problemas, como por exemplo, sala de aula invertida, ensino híbrido, gamificação etc. Todos esses tópicos destacados oferecem uma abordagem diferente, no que se refere ao desenvolvimento das habilidades e das competências da língua, ao mesmo tempo, promovendo inovação e interatividade. No entendimento de Santos (2019), destaca-se o desenvolvimento das habilidades e o uso dos métodos ativos. Esses métodos possibilitam que os alunos assumam o controle do seu processo de aprendizagem, participando de maneira prática e reflexiva no aprimoramento de habilidades fundamentais para a formação cidadã plena.

Além do mais, a aprendizagem baseada em problemas é uma abordagem que estimula o aluno a resolver questões reais ou similares, incentivando o desenvolvimento de habilidades práticas e o pensamento crítico., ajudando-o no uso prático do conhecimento. Na aula de português, isso pode incluir trabalhos como avaliar textos de jornais para lidar com assuntos sociais ou criar anúncios que precisam do uso correto da língua, dentre outras várias formas que o aluno aprende por meio do processo centrado em si mesmo.. Com a aplicação destas metodologias de ensino, os alunos são levados a achar respostas, melhorando não só suas habilidades com palavras, mas também sua capacidade de pensar criticamente e debater, enquanto se impõem como pessoa.

[...] o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades (Brasil, 2018, p. 14).

Referente ao processo metodológico de ensino, pode-se apontar a sala de aula invertida, que subverte a lógica do ensino tradicional, na qual alunos adquirem informações em casa, por meio de vídeos, textos ou recursos digitais, e utilizam o tempo da aula para atividades práticas, discussões e aprofundamentos. No que tange o ensino do português, essa metodologia permite que o aluno entre na sala de aula já dotado de um conhecimento prévio, por consequência, otimiza o tempo de aula e potencializa atividades mais ricas, como

discussões literárias, análise dos estilos linguísticos, aperfeiçoamento da prática de leitura e interpretação textual.

Levando em conta o ensino híbrido, unifica o aprendizado digital e presencial, ao mesmo tempo, proporcionando adaptação ao espaço e estudo. O uso de plataformas digitais no ensino de português oferece a leitura e análise de textos da internet, a criação de blogs e a participação em fóruns de debate, espaços em que os alunos estimulam a escrita e a argumentação. Além disso, o ensino híbrido favorece uma personalização do aprendizado, pois o aluno assume a autonomia e a responsabilidade de avançar no ritmo que melhor corresponda às suas necessidades, resultando no avanço do aprendizado conforme o ritmo do próprio aluno. Escolas fecharam suas portas e o ensino remoto emergencial e o ensino híbrido foram adotados, de acordo com as condições sanitárias, sem implementação planejada. OPAS (2022).

As metodologias ativas colaboram no ensino de língua portuguesa de maneira direta, de modo que ao observar a gamificação, um método que emprega componentes de jogos, tais como pontuação, desafios e prêmios, objetivando motivar e envolver os estudantes, se destaca por assumir uma prática lúdica. A seguinte metodologia pode ser empregada no ensino de português para a elaboração de testes gramaticais, desafios de redação ou competições de leitura. Valente (2018, p. 80), elas “contrastam com a abordagem pedagógica do ensino tradicional centrado no professor, que é quem transmite a informação aos alunos”.

A atividade lúdica torna o processo de aprendizagem mais envolvente, levando em conta estudantes que podem enfrentar desafios na matéria, promovendo a participação ativa e o aprimoramento de habilidades. Ao mesmo tempo, promove o desenvolvimento do aluno, fazendo com que ao exercer a sua participação ativa, o aluno possa sanar problemas de aprendizagem e confiança em si mesmo.

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade constrói seu próprio conhecimento (NEGRINE, 1994, p. 41).

A visão de Negrine é que o uso de metodologias ativas no ensino do português pode transformar a sala de aula no que se refere às práticas, em um ambiente de aprendizado interativo e participativo. Essas abordagens, dessa forma, proporcionam o desenvolvimento

das competências linguísticas, ajudam na construção dos estudantes e suas críticas. Entretanto, o sucesso na execução dessas estratégias requer formação de professores, planejamento e a utilização de tecnologias adequadas. Assim sendo, com esses fatores, o aprendizado do português pode ser expandido, tornando-se mais relevante e eficiente.

3 METODOLOGIA

Nas seções anteriores, foram abordadas teorias e discussões relevantes ao ensino de Língua Portuguesa. Ao longo do tempo, essa área tem enfrentado uma série de desafios que impactam negativamente o aprendizado da língua. Esses obstáculos geram, diretamente, dificuldades no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos. Entre os principais problemas, destacam-se a falta de interesse dos estudantes, as dificuldades na interpretação de textos e a pouca familiaridade com práticas de leitura e escrita, inclusive em situações cotidianas. Esses entraves continuam a dificultar o aprendizado de forma persistente.

Uma boa parte dos alunos apresenta grande dificuldade no aprendizado da Língua Portuguesa. As barreiras na aquisição das habilidades linguísticas contribuem significativamente para o não aprendizado da língua. Além dessas inúmeras dificuldades, é importante destacar uma questão específica: o distanciamento entre o aluno e a língua, principalmente em relação às normas gramaticais. Mesmo que essas normas sejam fundamentais para a formação quanto à escrita e à compreensão da língua, uma vez que desempenham um papel crucial no uso e na estrutura linguística.

Nesse contexto, ao trabalhar o tema abordado, esta pesquisa se classifica metodologicamente como um estudo bibliográfico, com o intuito de se apontar da melhor forma possível o embasamento da seguinte pesquisa, nesse contexto o estudo bibliográfico cumpre o papel de complementar com documentos que fornecem um conhecimento mais amplo quanto ao tema, de acordo com Sousa, Oliveira e Alves (2021), consiste em um estudo científico em que o pesquisador busca documentos relevantes para conhecer, analisar e perceber algumas questões de seu interesse.

Galvão (2010) complementa destacando que:

Realizar um levantamento bibliográfico é se potencializar intelectualmente com o conhecimento coletivo para se ir além. É munir-se com condições cognitivas melhores, a fim de: evitar a duplicação e pesquisas, ou quando for de interesse, reaproveitar e replicar pesquisas em diferentes escalas e contextos; observar possíveis falhas nos estudos

realizados; conhecer os recursos necessários para a construção de um estudo com características específicas, desenvolver estudos que cubram as lacunas na literatura trazendo real contribuição para a área de conhecimento [...] logo, a pesquisa inovadora, diferenciada do que foi até então produzido requer prévio levantamento bibliográfico de qualidade. (GALVÃO, 2010, p. 1).

A classificação desta pesquisa segue uma linha exploratória, que visa uma aproximação ao tema abordado. Nos seus estudos Selltiz *et al.* (1965), teoriza que enquadram-se na categoria dos estudos exploratórios todos aqueles que buscam descobrir ideias e intuições, na tentativa de adquirir maior familiaridade com o fenômeno pesquisado. Entretanto, a formulação de uma hipótese se torna opcional nesse sentido, pois esse ponto pode ser relativo conforme se segue o estudo abordado.

Como complemento adicional, trata-se também de uma abordagem qualitativa, na qual de acordo com Triviños (1987) a abordagem de cunho qualitativo trabalha os dados buscando seu significado, tendo como base a percepção do fenômeno dentro do seu contexto. A abordagem qualitativa precisa captar o fenômeno estudado e explicar a sua origem, nesse sentido (Triviños, 1987, p.132) complementa destacado que

“[...] uma espécie de representatividade do grupo maior dos sujeitos que participarão no estudo. Porém, não é, em geral, a preocupação dela a quantificação da amostragem. E, ao invés da aleatoriedade, decide intencionalmente, considerando uma série de condições (sujeitos que sejam essenciais, segundo o ponto de vista do investigador, para o esclarecimento do assunto em foco; facilidade para se encontrar com as pessoas; tempo do indivíduo para as entrevistas etc.)”.

Nesse sentido, os resultados foram apresentados com base em toda a literatura estudada e autores que seguem uma linha de estudo semelhante, destacando de forma contundente a contribuição da ludicidade no ensino da língua portuguesa. De modo que foram alcançados os objetivos buscados e de maneira direta, contemplando também as considerações com base nos próprios resultados obtidos. Assim sendo, a metodologia aplicada buscou complementar pontos do estudo em que se ressaltam os autores que foram levados em consideração no presente estudo.

4 JOGOS LÚDICOS E METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

4.1 JOGOS LÚDICOS COMO METODOLOGIA DE ENSINO

Os jogos recreativos são de grande importância para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das pessoas, principalmente durante a infância. Os jogos lúdicos, por meio de atividades divertidas e interativas, incentivam a criatividade, a imaginação e a solução de problemas, possibilitando que as crianças descubram o mundo à sua volta de forma natural e relevante. Esses jogos fomentam a colaboração em grupo e a empatia, ao mesmo tempo estimulando a troca de ideias e o respeito às normas e ao próximo. O aprendizado se torna mais eficiente quando está ligado ao prazer e à diversão, o que faz dos jogos lúdicos instrumentos valiosos no contexto educativo.

Brincar é essencial, um direito garantido por lei e preconizado pela ONU desde 1959. A Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959 e fortalecida pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989, enfatiza: “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito.” O Brasil foi signatário dessa convenção. A Constituição Brasileira e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) também asseguram esse direito que, neste ano, foi fortalecido com o Marco Legal da Primeira Infância (Lei 13.257/2016) (BRASIL, Senado, 2016.)

As atividades recreativas lúdicas incentivam o aprendizado de forma divertida e prazerosa, isso ocorre por meio de jogos como recursos para o aprimoramento de competências sociais, emocionais e cognitivas. Esses jogos são muito utilizados na educação de crianças e jovens, além disso, auxiliam os alunos a entenderem conceitos de grande importância para o aprendizado, como por exemplo, colaboração, solução de problemas e interação social. Isso incentiva a criatividade e possibilitam que os participantes explorem novas ideias e adquiram conhecimento por meio da experiência direta em um ambiente onde o erro é um componente essencial do processo de aprendizado.

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve, enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulado e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2000, p. 36)

Os jogos lúdicos são atividades recreativas que promovem o aprendizado de maneira descontraída e prazerosa, usando o jogo como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Como exemplo prático é possível destacar jogos

que aprimorem a coordenação do aluno, como por exemplo, corrida e jogos com bola; para promover o diálogo e a leitura, é possível destacar monólogos dramatizados, teatro de bonecos, jogos de identificação de palavras, dentre outros. Os jogos recreativos são inclusivos, podendo ser ajustados de acordo com as diversas necessidades e idades, assegurando que todos os envolvidos tenham uma vivência enriquecedora. Assim, eles transcendem o mero entretenimento, funcionando como uma ligação entre diversão e aprendizado.

Brincar é inerente ao ser humano: brincamos quando crianças, quando adultos e quando idosos, pois brincar é uma ação contínua que envolve pensamento-ação-reação. O universo infantil está presente em cada um de nós. As experiências da infância deixam profundas marcas em nossas vidas e, mesmo sem sabermos disso, nós as trazemos nos gestos, nas falas e nos costumes. Os brinquedos, as brincadeiras e o brincar integram esse leque de experiências vividas por nós, seres humanos (Fortuna, 2004).

Esses jogos são amplamente utilizados na educação infantil e juvenil, ajudando as crianças a assimilarem conceitos importantes, como cooperação, resolução de problemas e comunicação. Eles estimulam a criatividade, permitindo que os participantes explorem novas ideias e aprendam com a experiência direta, em um ambiente onde o erro faz parte do processo de aprendizado.

No contexto educacional, os jogos recreativos contribuem para a consolidação de conceitos e competências através da prática ativa e do envolvimento emocional. Os docentes podem aplicar essa premissa para apresentar assuntos complexos de maneira divertida e cativante, simplificando a compreensão e a memorização.

4.2 OFICINAS DE ESCRITA E LEITURA

As oficinas de escrita e leitura são ambientes estimulantes e inventivos que incentivam a melhora de competências linguísticas. Nestas tarefas, os envolvidos podem melhorar suas habilidades de comunicação, ampliar seu vocabulário e compreender uma gama de gêneros literários. Estas oficinas promovem a prática da escrita como meio de expressão individual, contribuindo para o aprimoramento do pensamento crítico e a habilidade de estruturar ideias. De modo direto, a participação do aluno se torna um componente de grande importância para a tarefa como um todo.

É por meio de atos que se adquire aprendizagem mais significativa. Um dos modos mais eficazes de promover a aprendizagem consiste em colocar o

estudante em confronto experimental direto com problemas práticos – de natureza social, ética e filosófica ou pessoal – e com problemas de pesquisa. Os exemplos podem variar, desde a situação de grupos de alunos empenhados numa produção teatral, escolhendo a peça e o elenco, desenhando e montando cenário e vestuário, treinando os atores, vendendo ingressos, até confrontações mais sutis. (Rogers, 1978, p.163).

Por se configurarem em atividades práticas que incentivam o aprimoramento das competências linguísticas de maneira interativa, as oficinas de escrita e leitura se tornam uma ferramenta de grande importância no processo de ensino e aprendizagem. Estas oficinas possuem como objetivo incentivar o gosto pela leitura e a habilidade da escrita, possibilitando que os participantes explorem variados gêneros textuais e vivenciam a produção de narrativas, poesias e outros tipos de texto.

Adotamos, em nossa prática, uma abordagem do ensino da escrita em sala de aula que não é grafocentricamente orientada e que, por conseguinte, põe em cena outra concepção de língua e de escrita que não aquelas que se verificam frequentemente em ambiente escolar, em que língua é identificada à escrita e escrita significa código alfabético (Corrêa, 2006).

Assim sendo, as oficinas de escrita e leitura são ferramentas auxiliares no processo de ensino, a prática da escrita quando incentivada de maneira correta, pode promover essa habilidade e fazê-la fluir naturalmente. O mesmo se aplica a oficinas de leitura, pois se trata de outra habilidade altamente necessária para o indivíduo no que se refere ao seu dia a dia, e pode-se atribuir essa importância da mesma forma para a sua vida acadêmica. Segundo (Brasil, 1998a e Brasil, 1998b), um dos pontos principais de Língua Portuguesa é destacar a grande necessidade de os cidadãos desenvolverem e aprimorarem a sua capacidade de compreender textos orais e escritos, de introduzir a palavra e produzir textos em situação de participação social e no meio escolar perante as suas atividades.

No que tange a educação, as oficinas de escrita e leitura são recursos pedagógicos valiosos, uma vez que estimulam o gosto pela leitura e pela criação de textos. Vale destacar que essas oficinas estabelecem um ambiente de colaboração para com os participantes e possuem a oportunidade de compartilhar experiências e avançar em seu processo de aprendizagem. Assim sendo, elas auxiliam na criação de pessoas mais seguras, críticas e aptas para os desafios comunicativos do dia a dia.

[...] não é possível a qualquer indivíduo inserir-se num processo de transformação social sem entregar-se inteiramente a conhecer, como resultado do próprio processo de transformar; mas, também, ninguém pode

se inserir no processo de transformar sem ter no mínimo, uma base inicial de conhecimento para começar. É um movimento dialético porque, de um lado, o indivíduo conhece porque pratica e, para praticar ele precisa conhecer um pouco. (Freire, 1987, p. 265).

Em se tratando dessas duas importantes habilidades, vale apontar algumas atividades que podem ser trabalhadas nesse contexto, como por exemplo, sarau, debates, roda de conversa, leitura compartilhada, dentre outras, referente a atividades voltadas para oficina de escrita, aponta-se exercícios de escrita, análise de texto, discussões em grupo, prática a escrita em diferentes formatos, dentre outros.

De acordo com a afirmação de Joaquim, Nascimento e Ruidiaz, (2016, p. 2):

As oficinas têm uma dinâmica voltada para o estímulo da criação, como a seguir demonstram refere-se a uma oficina de caráter prático – produtivo, inventivo –, cujas dinâmicas consistem na elaboração de textos, imagens e ações que aflorem discussões em torno dos modos de existências articuladores das dimensões éticas, políticas e estéticas do real.

No ensino de língua portuguesa, as oficinas de escrita e leitura são fundamentais para a formação dos alunos que se tornam leitores constantes em sala de aula, bem como a escrita, nesse contexto, os alunos são aptos a interpretar e criar textos em variados contextos. Essas estratégias de ensino promovem o aprimoramento de competências importantes, como por exemplo, a compreensão da estrutura textual, o enriquecimento do conhecimento da língua e o incentivo à criatividade. As oficinas, ao oferecerem atividades interativas e colaborativas, envolvem os alunos na construção do conhecimento, tornando o aprendizado mais relevante e coerente com a realidade vivenciada.

4.3 SALA DE AULA INVERTIDA

A sala de aula invertida, também conhecida como *flipped classroom*, é um método inovador de ensino que desafia, também, a lógica da educação. Nesta metodologia, os estudantes têm um acesso antecipado aos conceitos teóricos, sejam por meio de vídeos, leituras ou outros recursos digitais. O tempo em sala de aula é utilizado para atividades práticas, discussões sobre os conteúdos, solução e atividades em grupo, ao mesmo tempo, possibilitando que os alunos utilizem o conhecimento obtido e esclareçam suas dúvidas com a orientação do professor.

A sala de aula invertida se trata de uma estratégia pedagógica em que se foca no

esforço do aluno com base em sua atenção em sala de aula durante a explicação do conteúdo ministrado, nesse sentido, o professor adota uma postura focada na atenção do aluno e explicar o conteúdo em sala de aula, essa explanação servirá como base para a resolução das atividades pelo aluno em sua casa, a partir desse ponto, o aluno passa a desenvolver a sua percepção das coisas e do mundo que o cerca. Neste caso, os materiais de estudo devem ser disponibilizados com antecedência para que os estudantes acessem, leiam e passem a conhecer e a entender os conteúdos propostos (Valente, 2014).

Dado o seu uso, a sala de aula invertida possui alguns aspectos positivos quanto ao seu desenvolvimento para com os alunos, de acordo com Oliveira, Araújo e Veit (2016), a sala de aula invertida apresenta algumas características consideradas positivas:

- Resignifica o papel do professor;
- Não implica necessariamente no uso de videoaulas;
- Coloca o aluno no centro do processo educativo;
- Podem auxiliar no desenvolvimento de hábitos de estudos nos estudantes;
- Pode estimular o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao trabalho colaborativo;
- Leva em consideração os conhecimentos prévios dos alunos;
- Auxilia os alunos no desenvolvimento da capacidade de reflexão e da habilidade de elaborar boas perguntas;
- Lida com a heterogenia na sala de aula.

Ao utilizar esse processo, os docentes possuem a capacidade de adaptar o ensino de acordo com as necessidades de cada aluno, de certa forma, isso assegura uma melhor assimilação do conteúdo e aprimora as competências, por exemplo, independência, raciocínio crítico e trabalho em equipe. Essa abordagem utiliza tecnologias que contribuem para o processo pedagógico. Entretanto, a aplicação da sala de aula invertida cobra um planejamento meticuloso e a participação ativa de professores e estudantes, assim sendo, é de grande importância estabelecer um equilíbrio entre teoria e prática para obter os melhores resultados.

Ao adotar essa premissa, o professor deve antecipar muitas ações, como por exemplo, ter a certeza de que o conteúdo ministrado bem como os materiais disponíveis para os alunos foram de acordo com o proposto, utilizar métodos que venham a auxiliar o processo de aprendizagem dos alunos, atividades que seja coerente com os conteúdos ministrados, dentre outros cuidados a serem levados em consideração.

4.4 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A aplicação da gamificação no ensino de português é uma abordagem inovadora que agrega elementos de jogos, tais como pontuação, desafios e prêmios, para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e cativante. Por meio de atividades lúdicas, como questionários, caçadas linguísticas ou competições, os estudantes se sentem mais estimulados a participar das aulas e a investigar diversos aspectos do aprendizado, como gramática, ortografia e compreensão textual. Esta metodologia não só torna o processo de aprendizagem mais agradável, como também, auxilia na memorização dos conteúdos, ao incentivar a prática e o envolvimento contínuo. O uso da tecnologia se faz presente colaborando a aguçar e instigar o conhecimento e a percepção do aluno.

O computador pode ser várias tecnologias educacionais, mas também uma tecnologia não educacional. É uma tecnologia educacional quando for parte de um conjunto de ações (práxis) na escola, no lar ou noutro local com o objetivo de ensinar ou aprender (digitar um texto de aula, usar um software educacional ou acessar um site na Internet), envolvendo uma relação com alguém que ensina ou com um aprendiz. No entanto, o computador não é uma tecnologia educacional quando empregado para atividades sem qualquer relação com ensino ou aprendizagem, como o controle de estoque em uma empresa. Do mesmo modo, uma máquina copiadora pode ser ou não uma tecnologia educacional. Reafirmando, apenas o objeto material em si não é suficiente para caracterizar a especificidade da tecnologia. (Cysneiros, 2000, p.3).

A gamificação no processo de ensino se configura em uma potente ferramenta para o aprendizado, em se tratando de promoção do ensino, a gamificação adota uma postura mais encantadora, promovendo a curiosidade do aluno e a diversão ao mesmo tempo, vale ressaltar que a gamificação engloba o aprendizado por meio de competições, no qual há também as recompensas adquirida em meio aos desafios. Para Leffa, Bohn, Damasceno, Marzari (2012), os jogos digitais são uma prática social caracterizada pelo uso intensivo da língua, envolvem o jogador por imersão, trazendo-o para dentro do jogo, e exige dele conhecimento para atingir os desafios colocados.

Esse processo estimula o interesse dos estudantes, além de favorecer o aprimoramento de habilidades importantes para o aprendizado, como o trabalho em grupo, a criatividade e o raciocínio crítico. A seguinte abordagem pode ser empregada no ensino de Português para lidar com desafios como a elaboração de atividades em grupo, jogos de palavras e atividades interativas que fazem uso de tecnologia, levando em conta os aplicativos de aprendizagem. Ao combinar entretenimento e aprendizado, a gamificação transforma o ambiente escolar em

um espaço de colaboração e inclusão, onde os alunos podem aprender de forma ativa e prática, superando obstáculos de forma divertida e eficiente.

As tecnologias que estendem a capacidade de comunicação do homem, contudo, existem há muitos séculos. As mais importantes, antes do século dezenove, são a fala tipicamente humana, conceitual (que foi sendo desenvolvida aos poucos, desde tempos imemoriais), a escrita alfabética (criada por volta do século VII a.C), e a imprensa, especialmente o livro impresso (inventada por volta de 1450 d.C.). Os dois últimos séculos viram o aparecimento de várias novas tecnologias de comunicação: o correio moderno, o telégrafo, o telefone, a fotografia, o cinema, o rádio, a televisão e o vídeo. Mais recentemente, como veremos, o computador se tornou um meio de comunicação que engloba todas essas tecnologias de comunicação anteriores. (Chaves, 1999, p. 1).

A promoção do aprendizado se faz relevante no contexto educacional, a gamificação se adequa a essa premissa, automaticamente atividades desta natureza complementam o processo de ensino e aprendizagem, como por exemplo, dinâmicas de competição, desafios e atividades voltadas ao incentivo do aprendizado, dentre outras. Nesse ponto, a gamificação faz com que os alunos desenvolvam a vontade de aprender.

4.5 APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS - ABP

A Aprendizagem Baseada em Projetos é uma abordagem pedagógica que posiciona os estudantes no núcleo do processo de ensino, isso estimula a adquirir conhecimento de maneira ativa e prática por meio da execução de projetos relevantes. Esta metodologia sugere que os alunos se concentrem em problemas ou desafios específicos, ao mesmo tempo, fomentando a ligação entre o aprendizado acadêmico e a vida diária.

Durante o processo, os estudantes aprimoram competências como planejamento, pesquisa, cooperação e solução de problemas, enquanto investigam assuntos de forma interdisciplinar, ao mesmo tempo, enfatiza o papel ativo do estudante, possibilitando que ele faça escolhas e construa seu conhecimento por si só.

A ABP pode ser definida pela utilização de projetos autênticos e realistas, baseados em uma questão, tarefa ou problema altamente motivador e envolvente, para ensinar conteúdos acadêmicos aos alunos no contexto do trabalho cooperativo para a resolução de problemas. [...] A investigação dos alunos é profundamente integrada à aprendizagem baseada em projetos, e como eles têm, em geral, algum poder de escolha em relação ao projeto do seu grupo e aos métodos a serem usados para desenvolvê-los, eles tendem a ter uma motivação muito maior para trabalhar de forma diligente na solução de problemas (Bender, 2014, p. 15).

O processo de aprendizagem costuma se atualizar conforme passam-se os anos, assim sendo, o processo metodológico se inova e se altera de acordo com o processo educacional e a forma como ele é regido. A aprendizagem baseada em projetos se configura em uma metodologia que faz com que os alunos se atenham ao aprendizado na busca pela resolução, essa resolução gira em torno de problemas que são apresentados aos alunos, que por sua vez, empenham-se em resolver esses problemas com base em seus esforços no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, os aprendizados baseados em projetos estimulam o processo de ensino e promovem a curiosidade do discente frente à problemática vigente. Assim, por meio da condução das investigações, conversações ou atividades, um indivíduo está aprendendo a construir um conhecimento novo tendo como base seu conhecimento atual (Markham *et al*, 2008). O processo de ensino na busca pelo desenvolvimento do aluno quanto à sua aprendizagem, ressalta as metodologias e inseri-las no processo educacional, desse modo, o aluno se torna uma fonte viável de produção do conhecimento.

Um dos principais benefícios é a promoção do engajamento e da motivação dos alunos, levando em conta que os projetos são geralmente contextualizados em problemas relevantes para suas vidas ou comunidades. No ensino de Língua Portuguesa, por exemplo, os alunos podem criar campanhas de conscientização, escrever histórias colaborativas ou produzir jornais escolares, aplicando habilidades linguísticas de forma prática e criativa.

Além disso, o trabalho em equipe, é bastante comum nessa metodologia, colabora para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia e comunicação. A Aprendizagem Baseada em Projetos não apenas ensina conteúdos, mas prepara os estudantes para os desafios da vida real, formando indivíduos críticos e capazes de atuar de forma significativa na sociedade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de Língua Portuguesa sempre foi um grande desafio para o professor, por se tratar de um componente curricular que exige do estudante não só atenção como também práticas regulares para o seu aprendizado. Além do mais, faz com que o discente se sinta pressionado e em muitos casos, incapaz de aprender devido a complexidade que é atribuída a ele no processo de aprendizagem. O estudo em questão contribuiu no ponto de vista acadêmico e educativo como complemento para o processo de ensino e aprendizagem, levando em consideração os desafios encontrados pelo professor quanto ao ensino e quanto ao

aluno com relação ao aprendizado.

Por meio da metodologia aplicada e a base de referências utilizadas, os resultados contemplaram os objetivos alcançados, tendo como ponto de referência as metodologias ativas e práticas lúdicas no ensino de língua portuguesa, os objetivos foram alcançados e de forma direta, ressaltando a premissa do estudo como ponto chave para o processo educacional. Vale destacar que o seguinte estudo aborda não somente práticas de ensino e aprendizagem, como também a importância da língua portuguesa para o indivíduo.

A hipótese levantada se trata de práticas de ensino na aplicação do aprendizado de língua portuguesa, essas práticas incentivadas por meio da ludicidade e metodologias ativas promovem o aprendizado da língua portuguesa e, ao mesmo tempo, o incentivo do aluno ao processo. Referente aos resultados encontrados, comprova-se a importância da ludicidade no processo de ensino de língua portuguesa e os aspectos positivos que podem ser proporcionados quanto a essa premissa.

Dessa forma, as metodologias ativas mencionadas corroboram a sua eficácia e complementam o processo de ensino e aprendizagem como um todo, levando em consideração a ludicidade somada a essa questão, é possível destacar que o aprendizado de língua portuguesa se torna mais prazeroso e útil ao discente em se tratando das dificuldades encontradas quanto ao aprendizado. Assim sendo, a pesquisa em questão resalta essa importância e adota uma postura complementar.

Como proposta de melhorias, aponta-se pontos positivos contundentes quanto a essa metodologia e a aplicação prática e teórica como estudo complementar. De modo direto, destaca-se também esses aspectos como futuros estudos a serem abordados, tal como o estabelecimento de futuras hipóteses e suas comprovações. Portanto, essas metodologias ativas surgem como um estímulo ao processo de ensino e aprendizagem, vindo a auxiliar o ensino de língua portuguesa levando em conta a ludicidade como ferramenta auxiliadora e vigente.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRASIL, Secretaria de Ensino Fundamental. (1998a) Parâmetros Curriculares Nacionais, 3º e 4º ciclos do Ensino Fundamental: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais/. Secretaria de Educação Fundamental - Brasília - MEC/SEF.

_____, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEB, 2018.

CHAVES, Eduardo OC. Tecnologia na educação. Encyclopaedia of Philosophy of Education. Edited by Paulo Ghirardelli Jr. and Michal A. Peteres. Published eletronically at. Rio de Janeiro, Agosto de 1999.

CORRÊA, M. L. G. Relações intergenéricas na análise indiciária de textos escritos. Trabalhos de Linguística Aplicada, Campinas, v.45, n.2, p. 205-224, 2006.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora. Informática Educativa, v. 12, n. 1, p. 11-24, 1998.

FORTUNA, T. R. O brincar. Revista Pátio: Educação Infantil, ano 1, nº 3, dez./mar. 2004. FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. 22. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LEFFA, V. J.; BOHN, H. I.; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. Q. Quando jogaré aprender: o videogame na sala de aula.Revista de Estudos da Linguagem, v. 20,p.209-230, 2012.

MARKHAM, T., LARMER, J., RAVITZ, J., Aprendizagem Baseada em Projetos, Artmed Editora S/A, Porto Alegre, 2008.

MORAN, José. PARTE I: **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In: **BACICH**, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB. p. 35-76.

NASCIMENTO, R. C.; JOAQUIM, F. F.; RUIDIAZ, P. A. Ateliê com(+)posições: um convite à escrita de si entre si. Anais do VIII Colóquio Internacional de Filosofia e Educação. Rio de Janeiro, 2016.

OLIVEIRA, T. E., ARAUJO, I. S., VEIT, E. A. Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom): inovando as aulas de física. Física na Escola, v. 14, n. 2, 2016. Disponível em: <http://www1.fisica.org.br/fne/phocadownload/Vol14-Num2/a02.pdf>. Acesso em 30 dez. 2024

OLIVEIRA, W. D; SILVA, G. **A utilização de filmes/séries como estratégia para trabalhar as habilidades de língua inglesa no ensino médio: uma proposta didática.** In: V CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5., 2018, Recife/PE. Anais eletrônicos, João Pessoa: Realize, 2018. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/46172>. Acesso em: 20 out. 2024.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE (OPAS). **Histórico da pandemia de COVID-19.** 2022.

PAULA, JuvitaTainã de. **O Lúdico como Ferramenta Didática para o Ensino Aprendizado de Língua Portuguesa.** Monografia: Licenciatura em letras português-espanhol, UFRPE, 2021.

PINHEIRO, Geova Rodrigues et al. **As metodologias ativas em aulas de língua portuguesa no Ensino Médio**. In: VASCONCELOS, Adaylson Wagner Sousa de (org.). *Linguística, letras e artes: teorias e práticas interdisciplinares em espaços educativos*. Ponta Grossa - PR: Atena, 2021. PDF. p. 177-196.

PINTO, M. B.; FERRAZ, C. E.; SIGILIANO, N. Ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa. In: SIGILIANO, N. S.; BERNO, L. R. *Ensinar Português de Forma Divertida: Atividades Lúdicas para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio*. Editora UFJF, 2021. p. 8 a 20.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

Rogers, C. R. (1978). *The foundations of the person-centered approach*. Califórnia: Center for studies of the person.

SANTOS, Josemar. Unisc e Seduc/RS **promovem evento de encerramento do Programa de formação continuada para professores**. 22. jul. 2019. Consórcio das Universidades Comunitárias Gaúchas – Comung.

SANTOS, Veraluci Lima dos. **Ensino de Língua Portuguesa**. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009.

SELLTIZ, C.; WRIGHTSMAN, L. S.; COOK, S. W. **Métodos de pesquisa das relações sociais**. São Paulo: Herder, 1965.

SENADO FEDERAL. Brincar é um direito garantido pela ONU e pela Constituição brasileira. Redação Agência Senado. 2016. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/criancas-quebrincam-sao-mais-saudaveis-garantem-especialistas/brincar-e-um-direito-garantidopela-onu-e-pela-constituicao-brasileira#:~:text=A%20Declara%C3%A7%C3%A3o%20Universal%20dos%20Direitos,ela%20o%20exerc%C3%ADcio%20pleno%20desse> . Acessado em: 30 dez. 2024.

SOUSA, A. G.; OLIVEIRA, G.S.; ALVES, L. H. **A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos**. Cadernos da Funcamp, Monte Carmelo, MG, v. 20, n. 43, p. 64-83, 2021.

TAVAGLIA, L. C. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

TRIVIÑOS, A. N. S. (1987). **Introdução à pesquisa em ciências sociais: A pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo, SP: Atlas.

VALENTE, José Armando. **A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia**. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB. p. 77-108.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZAWASKI, T. P.; RAMIREZ, V. L. **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. ISSN: 2237-8332. Dezembro de 2017.