

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DOCENTE: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Renata Maria Cortez da Rocha Zaccaro¹

O ensino de Língua Portuguesa tem buscado estratégias que promovam uma aprendizagem mais significativa, favorecendo o protagonismo dos estudantes por meio de metodologias ativas. Nesse contexto, os jogos didáticos constituem uma alternativa capaz de integrar conteúdos linguísticos, interação entre os alunos e resolução de problemas de forma lúdica. Além de despertar maior interesse pelos conteúdos, a elaboração de jogos possibilita que os estudantes revisitem conceitos, organizem conhecimentos e reflitam sobre a melhor maneira de ensiná-los. Este trabalho apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida em uma disciplina do curso de Letras, na qual a produção e a aplicação de jogos didáticos foram utilizadas para consolidar conteúdos de Fonética, Fonologia e Ortografia. O objetivo do trabalho foi promover a aprendizagem dos conteúdos por meio da criação de jogos didáticos, estimulando a criatividade, o trabalho colaborativo e a capacidade de transformar conhecimentos teóricos em recursos pedagógicos aplicáveis à Educação Básica. Buscou-se, ainda, proporcionar aos licenciandos a experiência de elaborar materiais didáticos e avaliar sua eficácia durante sua utilização. Trata-se de um relato de experiência, de abordagem qualitativa, realizado com estudantes de um curso de licenciatura. Organizados em grupos, os participantes desenvolveram jogos envolvendo encontros vocálicos, dígrafos, separação silábica, regras de acentuação, crase, acordo ortográfico e a relação entre letras e fonemas. Cada grupo elaborou as regras do jogo, produziu um relatório em PDF contendo os objetivos, os materiais utilizados, as instruções e fotografias das peças confeccionadas e registrou o processo de criação por meio da ferramenta DreamShaper. Como diferencial em relação às edições anteriores, foi reservada uma aula exclusivamente para a vivência dos jogos. A sala foi organizada em estações, cada uma destinada a um jogo, enquanto os grupos realizavam um rodízio, passando por todas as propostas desenvolvidas pela turma. Durante essa etapa, observou-se a interação entre os participantes, a clareza das instruções e o funcionamento de cada jogo. Os resultados evidenciaram um elevado envolvimento dos estudantes durante todas as etapas da atividade. A construção dos jogos favoreceu a revisão dos conteúdos e estimulou a reflexão sobre formas de ensinar conceitos linguísticos de maneira acessível e motivadora. A etapa de aplicação revelou a necessidade de aperfeiçoar regras, reorganizar materiais e ajustar o nível de dificuldade de algumas propostas. O rodízio entre os grupos também promoveu a troca de experiências, a avaliação entre pares e o compartilhamento de diferentes estratégias didáticas. Conclui-se que a elaboração e a aplicação dos jogos contribuíram para uma aprendizagem mais ativa, colaborativa e significativa, aproximando teoria e prática na formação docente. A vivência dos jogos pelos próprios estudantes ampliou o potencial

¹ Doutora em Linguística, professora nos cursos de Ciências Biológicas, História, Letras e Pedagogia e-mail: renata.rocha@baraodemaua.br

pedagógico da atividade, favorecendo a reflexão sobre o planejamento, a mediação e a avaliação de recursos didáticos. Assim, a proposta mostrou-se relevante para a formação inicial de professores, incentivando a produção de materiais inovadores e o uso de metodologias que valorizem a participação dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino. Gramática.