

Entre palavras e ludicidade: a construção de jogos pedagógicos como prática de ensino no PIBID

Renata Gonçalves dos Santos, Monizi Althamann Morais, Luciane Senna Ferreira*

Orientador(a)*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório. Osório, RS

O presente trabalho integra o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Letras - Português e Inglês do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Campus Osório, e foi desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Fundamental General Osório, com uma turma do oitavo ano. A proposta partiu da necessidade de articular o ensino de Língua Portuguesa a práticas lúdicas e criativas, visando ampliar o envolvimento dos estudantes e explorar novas possibilidades de aprendizagem mediadas pela tecnologia. A relevância do projeto está em favorecer a aproximação entre conteúdos gramaticais e metodologias inovadoras, promovendo um processo de ensino mais dinâmico e significativo. O objetivo central foi tecer conexões do ensino de língua portuguesa às tecnologias digitais, incentivando a participação ativa dos discentes e promovendo protagonismo juvenil, cooperação e criatividade. Como metodologia, fundamentou-se na gamificação, entendida como a aprendizagem mediada por jogos, aliada ao letramento digital. Para tanto, os alunos foram organizados em três grupos temáticos — adjetivo, pontuação e preposição — responsáveis pela elaboração de jogos pedagógicos voltados à exploração desses conteúdos. O desenvolvimento das produções ocorreu em parceria entre a escola e o laboratório WindMaker do IFRS – Campus Osório, espaço voltado à cultura Maker e à experimentação tecnológica, o que permitiu a consolidação de conhecimentos linguísticos e a aproximação dos estudantes da escola básica ao ambiente acadêmico. Como resultado, destaca-se a realização de uma feira de língua portuguesa, na qual os discentes apresentaram e disponibilizaram os jogos à comunidade escolar, assumindo o papel de mediadores da aprendizagem, compartilhando saberes, apresentando a estrutura normativa dos jogos e conduzindo as dinâmicas propostas. A atividade favoreceu a integração de competências linguísticas, interpretativas e criativas, articuladas em uma prática interdisciplinar e potencializadas pelo uso das tecnologias digitais. Dessa forma, a experiência contribuiu significativamente para o desenvolvimento do protagonismo juvenil e para a construção de um processo educativo mais próximo da realidade estudantil e alinhado às demandas contemporâneas do ensino, evidenciando a relevância da gamificação e do letramento digital como estratégias para o ensino de língua portuguesa.

Palavras-chave: PIBID, Letramento Digital, Gamificação.

Nível de ensino: Ensino Superior - Oral

Área do conhecimento: Linguística, Letras e Artes