

Produção do acervo de jogos e materiais didáticos do LABELT: qualificando o ensino de língua e literatura e a formação docente

Lauren Copat Poletto, Maiquel Rohrig, Diego Lieban, Cristina Bohn Citolin*

Orientador(a)*

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

Diante da necessidade de tornar as aulas de língua portuguesa e literatura mais significativas, os recursos lúdicos mostram-se como uma possibilidade para favorecer o ensino e a aprendizagem. Considerando essa demanda, o projeto de ensino Produção do acervo de jogos e materiais didáticos do LABELT: qualificando o ensino de língua e literatura e a formação docente, vinculado ao curso de licenciatura em Letras do IFRS–BG, visa produzir jogos e materiais didáticos para constituir o acervo pedagógico do laboratório de Letras. Os materiais serão utilizados em aulas do curso e do ensino médio do campus, além de se constituir como recurso para a formação de professores das redes públicas locais. A leitura de textos acadêmicos e documentos oficiais forneceu base teórica para a criação dos jogos pedagógicos, compreendidos como atividade lúdica estruturada, com objetivos definidos, regras claras e potencial educativo. Seguiu-se com entrevistas de professores das redes municipal e federal de ensino, atuantes no ensino fundamental II e no ensino médio, para identificação de conteúdos e demandas para a elaboração dos materiais. A produção, em andamento, envolve etapas como: definição de tema e objetivo pedagógico; análise do público-alvo; definição da mecânica e regras; produção e testagem de protótipo; reavaliação e construção do jogo definitivo em parceria com o projeto PIPA IFmakeRS. Até o momento, foram elaborados três jogos: Formação de Palavras, composto por peças com radicais, prefixos e sufixos que possibilitam a criação de diversas palavras; Verboteca, voltado à conjugação verbal dos modos indicativo e subjuntivo; e o Jogo da Acentuação, acompanhados de manuais explicativos. O projeto evidencia o potencial transformador do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, demonstrando como o uso de jogos e atividades interativas pode tornar o aprendizado mais dinâmico, envolvente e eficaz. Ao mesmo tempo, tem o potencial de promover a inovação na formação docente, incentivando professores em formação ou em atuação a explorarem novas abordagens pedagógicas que valorizem a criatividade, a autonomia e o protagonismo dos alunos. Além disso, contribui com a qualificação das metodologias de ensino na educação ao propor recursos que aliam teoria e prática, estimulam o pensamento crítico e favorecem a construção do conhecimento de forma mais significativa e contextualizada.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos; ensino de língua portuguesa e literatura; cultura maker.

Nível de ensino: Ensino Superior - Oral

Área do conhecimento: Linguística, Letras e Artes