



GT3: TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E APRENDIZAGEM ON-LINE

JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NO ENSINO DE GRAMÁTICA

Sara Ferreira de Noronha, Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP)

RESUMO

O presente trabalho investiga o uso de jogos digitais como ferramenta no ensino de gramática no Ensino Fundamental, a partir da plataforma Wordwall. O estudo defende que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), quando integradas de maneira planejada ao ambiente escolar, podem potencializar o protagonismo estudantil e o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e digitais. A metodologia envolveu estudantes do 7º ano de uma escola municipal de Pernambuco, organizados em grupos para a criação de jogos interativos sobre classes gramaticais. Os resultados revelaram maior engajamento, criatividade e apropriação dos conteúdos pelos alunos, além da promoção de um ambiente de cooperação e valorização do conhecimento.

Palavras-chave: Gramática; Jogos Digitais; Educação

INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho surgiu a partir de reflexões em sala de aula e diálogos com estudantes sobre como os conteúdos gramaticais poderiam ser abordados de forma mais atrativa e dinâmica. Com base nisso, buscou-se explorar o potencial pedagógico dos jogos digitais no ensino de gramática, considerando que a tecnologia, quando inserida de maneira planejada no contexto escolar, pode ampliar as possibilidades de aprendizagem e estimular o protagonismo dos estudantes.

De acordo com Miranda (2001), os jogos educativos contribuem para o processo de construção do conhecimento ao favorecerem a cognição, a criatividade, a socialização, a motivação e a afetividade. Com base nesse referencial, o presente

trabalho tem como objetivo principal analisar como a utilização da plataforma Wordwall pode contribuir para o ensino e aprendizagem das classes gramaticais no Ensino Fundamental. A proposta consiste em aplicar uma metodologia em que os estudantes, após terem aulas expositivas sobre as classes gramaticais, são convidados a criar jogos digitais relacionados ao conteúdo e, posteriormente, participam de competições interativas utilizando os jogos desenvolvidos por seus colegas. Essa abordagem busca promover a fixação dos conteúdos linguísticos e o desenvolvimento de habilidades digitais, o trabalho em equipe, a comunicação e o pensamento crítico.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

Com o avanço contínuo das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), novas oportunidades se abrem para a prática pedagógica, incluindo o desenvolvimento de jogos educacionais, que podem ser integrados ao processo de ensino-aprendizagem. Couto (2016) enfatiza a urgência de as escolas incorporarem as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) às práticas pedagógicas, aproveitando a familiaridade, habilidade e crescente interesse dos jovens por essas ferramentas.

Segundo Pierre Lévy (1993), essas tecnologias não visam substituir o professor, mas transformar significativamente algumas práticas tradicionais. Nesse novo contexto, o professor agora orienta o desenvolvimento de habilidades investigativas nos alunos, motivando-os a descobrir novas áreas do saber. (LÉVY, 1993, p. 25). Hitzschky (2018) discute a importância dos aplicativos educacionais no Ensino Fundamental dentro do contexto da aprendizagem, o autor destaca que, desde a década de 1970, a convergência de dispositivos móveis tem transformado as formas de comunicação e sociabilidade, exigindo novas abordagens pedagógicas. (HITZSCHKY, 2018. p. 115 - 117)

Gomes (2017) investiga a importância dos aplicativos educativos no processo de alfabetização e letramento, enfatizando sua importância como recurso didático contemporâneo. Os recursos digitais, por seu caráter lúdico e interativo, promovem maior engajamento e facilitam o desenvolvimento de habilidades como atenção, concentração, raciocínio lógico e socialização. A pesquisa analisou a utilização de

aplicativos voltados à alfabetização e concluiu que sua integração ao ambiente escolar potencializa a aprendizagem e torna o processo mais dinâmico.

(GOMES, 2017. p. 5-11)

Contudo, é importante reconhecer que a integração das tecnologias ao ambiente escolar nem sempre é fácil e, muitas vezes, está distante da realidade e do alcance de diversas escolas em situação de vulnerabilidade. Além disso, Machado (2009) discute os desafios enfrentados pelas instituições de ensino na integração de tecnologias ao ambiente escolar, destacando que a resistência à presença desses recursos em sala de aula compromete as possibilidades de interação e inovação pedagógica. (MACHADO, 2009, p.43)

2 METODOLOGIA

Por motivos éticos e a fim de preservar a identidade dos envolvidos, optei por não identificar a instituição de ensino nem os estudantes participantes desta experiência pedagógica, realizada durante o meu estágio supervisionado obrigatório. A atividade foi realizada com uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental, composta por 35 estudantes com idades entre 12 e 13 anos, em uma escola da Rede Municipal de Pernambuco. A proposta teve como objetivo promover o ensino de gramática de forma lúdica e colaborativa por meio da criação de jogos digitais.

Inicialmente, os alunos foram organizados em grupos de três integrantes, e cada grupo ficou responsável por pesquisar, estudar e desenvolver um jogo digital sobre uma classe gramatical específica. Cada grupo sorteou uma classe gramatical (substantivo, adjetivo, verbo, pronome, preposição, conjunção, numeral, etc.). Posteriormente, foi realizada uma aula prática sobre como utilizar a plataforma Wordwall. Os estudantes aprenderam a acessar a ferramenta, explorar os modelos disponíveis (como caça-palavras, jogos da memória, quizzes, labirintos e associações) e inserir conteúdos personalizados. O professor também apresentou exemplos prontos, demonstrando o potencial interativo da ferramenta. A Wordwall foi escolhida por ser uma plataforma online gratuita, acessível e intuitiva que oferece atividades personalizadas como testes, jogos de palavras, associações e competições em tempo real. Após a familiarização com a plataforma, cada grupo planejou o roteiro do seu jogo, escolheu o modelo mais adequado e iniciou a construção da atividade digital. Durante todo o processo, pude auxiliar no planejamento e na execução das

atividades, apoiando a mediação pedagógica, a organização dos conteúdos e o uso da plataforma digital utilizada.

A culminância do projeto aconteceu com a apresentação dos jogos para outras turmas da escola, cada grupo teve a oportunidade de demonstrar o funcionamento do seu jogo, explicar os conceitos gramaticais abordados e interagir com os colegas em momentos de aprendizagem colaborativa. Essa etapa final teve um impacto significativo no reforço do conteúdo estudado e na valorização do trabalho dos alunos, contribuindo para o aumento do engajamento, da autoestima e do protagonismo juvenil.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Do ponto de vista pedagógico, os resultados observados foram bastante positivos, os jogos criados apresentaram diversidade de formatos e coerência com os conteúdos propostos. Houve uma demonstração de apropriação dos conceitos gramaticais, além de criatividade na construção das atividades. Além disso, os estudantes relataram maior motivação para aprender gramática, geralmente vista como um conteúdo desafiador e pouco atrativo. A proposta também favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais, como trabalho em equipe, responsabilidade e comunicação. A troca de experiências entre os grupos e o compartilhamento dos jogos durante a culminância mostraram-se estratégias eficazes para o fortalecimento de uma cultura de cooperação e protagonismo estudantil.

A culminância do projeto foi marcada por um ambiente de entusiasmo, valorização do protagonismo estudantil e troca de saberes. A apresentação dos jogos consolidou o aprendizado e fortaleceu os vínculos entre os estudantes, promovendo um clima de pertencimento à comunidade escolar. A inserção dos jogos no acervo digital da escola amplia o alcance da iniciativa, permitindo sua reaplicação em outros contextos e turmas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste trabalho evidenciou que a utilização de jogos digitais no ensino de gramática pode representar uma estratégia pedagógica significativa. Ao assumirem um papel ativo no processo de criação dos jogos, os estudantes desenvolveram habilidades cognitivas, tecnológicas, sociais e emocionais,

ampliando não apenas sua compreensão dos conteúdos gramaticais, mas também sua capacidade de trabalhar em equipe, comunicar-se e resolver problemas.

Além disso, os jogos produzidos demonstraram ser ferramentas com potencial multiplicador de conhecimento, uma vez que puderam ser compartilhados com outras turmas e utilizados em diferentes momentos pedagógicos, dentro e fora da sala de aula.. Dessa forma, reafirma-se a importância de práticas pedagógicas que articulem linguagem, tecnologia e protagonismo estudantil. A proposta aqui apresentada pode ser replicada e adaptada a outras áreas do currículo, contribuindo para uma educação mais inclusiva, crítica, criativa e conectada aos desafios contemporâneos.

REFERÊNCIAS

- COUTO, T. F. **O uso de textos multimodais em favor da aprendizagem: numa perspectiva de multiletramento.** 2016. 29 f. In: Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE, Programa de desenvolvimento educacional – PDE, v.1, Paraná, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_port_unicentro_tatianeflaviadocouto.pdf. Acesso em: 21 abr. 2025
- GOMES, Juliana Alves. **Utilização de aplicativos educacionais como recurso didático-pedagógico durante os processos de alfabetização e letramento.** 2017. TCC (Especialização em Linguagens e Tecnologias em Educação) – Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Passo Fundo.
- HITZSCHKY, Rayssa Araújo; ARRUDA, Juliana Silva; LIMA, Cintia Arruda; SIQUEIRA, Liliane Maria Ramalho de Castro. **O uso de aplicativos educacionais no Ensino Fundamental em tempos de aprendizagem móvel: contribuições para a formação de professores.** Revista Tecnologias na Educação, v. 10, n. 26, 2018.
- LÉVY, P. **As tecnologias das inteligências: o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro, 1993.
- MACHADO, Fabiana R. **Reflexões sobre a vivência no “Cantinho Do Notebook” em uma turma de Educação Infantil.** 2009. 117 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Interação) – Programa de PósGraduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. Curitiba, 2009.