

ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E METODOLOGIAS ATIVAS: EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS NO PIBID LETRAS

PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING AND ACTIVE METHODOLOGIES: PRACTICES DEVELOPED THROUGH PIBID LETRAS

Amanda Santos de Souza Centro Universitário Geraldo de Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
e-mail: amandasantscontato@gmail.com

Liandra Moraes da Silva Centro Universitário Geraldo de Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
e-mail: liandramoraes120@gmail.com

Fábio Elionar do Carmo Souza Centro Universitário Geraldo de Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
e-mail: f.elionar@gmail.com

Silas Silva Centro Universitário Geraldo de Biase, Volta Redonda/RJ, Brasil
e-mail: silassilva266@hotmail.com

Resumo

Este artigo apresenta um relato de experiência sobre a participação de licenciandos em Letras no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com foco no desenvolvimento de práticas pedagógicas voltadas ao ensino de Língua Portuguesa e Literatura. O estudo objetiva relatar e refletir sobre as experiências de formação e atuação docente desenvolvidas pelos bolsistas, destacando o uso de jogos digitais e analógicos e de metodologias ativas no contexto escolar. A pesquisa adota abordagem qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e atuação em campo, envolvendo o acompanhamento das turmas, o planejamento, a elaboração e a aplicação de atividades, bem como o registro e a reflexão sobre as experiências vivenciadas. As práticas realizadas contemplam a aplicação de quizzes, a utilização de jogos analógicos e o desenvolvimento de uma proposta fundamentada na sala de aula invertida, com pesquisa, seminários e produção de materiais pelos estudantes. Os resultados evidenciam maior envolvimento dos estudantes nas atividades e demonstram a importância de adequar as estratégias pedagógicas às características das turmas, aos objetivos de aprendizagem e às condições de infraestrutura escolar. Conclui-se que a articulação entre diferentes recursos e metodologias amplia as possibilidades de aprendizagem e contribui para a formação docente dos licenciandos.

Palavras-chave

PIBID. Ensino de Língua Portuguesa. Metodologias ativas. Jogos educacionais. Formação docente.

Abstract

This paper presents an experience report about the participation of undergraduate students in Portuguese and English Languages and Literature at the Institutional Program for Teaching Initiation (PIBID). The main focus is the development of pedagogical practices aimed at the Portuguese Language teaching. This work's objective is to report and to reflect on the experience of teaching education and teaching practices developed by the PIBID participants, emphasizing the usage of digital and analogical games and active methodologies in the school context. The research adopts a qualitative approach based on scientific literature review and fieldwork, which involves observing classes, class planning and application as well as documenting and reflecting on their experiences. The practices carried out consist of administering quizzes, analogical games and a flipped classroom approach, which resulted in students conducting research, giving presentations and producing their own materials. The results demonstrate greater student engagement and highlight the importance of adjusting pedagogical strategies according to the class' aspects, learning goals and infrastructure conditions. In conclusion, the articulation of different methodologies expands the learning opportunities and contributes to the teacher education of PIBID participants.

Keywords

Portuguese Language Teaching, Active Methodologies, Educational games, Teacher Education



Licença de Atribuição BY do Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Aprovado em 20/05/2026
 Publicado em 30/08/2026

1 INTRODUÇÃO

No contexto educacional, a maneira como os indivíduos se relacionam com o conhecimento está diretamente relacionada às formas pelas quais este é produzido, apresentado e transmitido. Embora essa relação não seja recente, as transformações tecnológicas das últimas décadas têm ampliado e diversificado as possibilidades de acesso, produção e compartilhamento do conhecimento, trazendo novos desafios para os processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, Moran aponta que:

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2000, p. 36).

Dessa forma, torna-se fundamental que a educação não apenas incorpore as novas tecnologias, mas também possibilite aos indivíduos desenvolver uma postura crítica e consciente diante das diferentes formas de acesso, produção e circulação do conhecimento.

É nesse contexto de busca por novas possibilidades para os processos de ensino e aprendizagem que se insere a experiência relatada neste artigo, desenvolvido a partir da participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O programa busca contribuir para a formação de futuros professores por meio da inserção dos licenciandos no ambiente escolar, possibilitando a aproximação entre os conhecimentos desenvolvidos na graduação e a prática docente. No âmbito do subprojeto da área de Letras do UGB-FERP/VR, intitulado “Jogos e Atividades Aplicadas ao Ensino de Língua Portuguesa”, as atividades desenvolvidas têm como foco a elaboração e a aplicação de jogos e atividades lúdicas voltados ao ensino de Língua Portuguesa. Os objetivos do subprojeto envolvem a formação dos bolsistas para o domínio dos conteúdos de Língua Portuguesa e das competências de leitura, interpretação e produção textual; o desenvolvimento de habilidades didático-pedagógicas para a elaboração e aplicação de atividades; a utilização de recursos tecnológicos, gamificação e metodologias ativas como ferramentas complementares ao ensino; a compreensão do contexto sociocultural e pedagógico das escolas; e a avaliação contínua das práticas desenvolvidas, visando ao seu aprimoramento (SOUZA, 2024).

De acordo com Alcântara (2020), a adoção de novas metodologias torna-se necessária diante das transformações que caracterizam o contexto educacional contemporâneo, uma vez que possibilita a utilização de diferentes recursos no processo de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, o estudante assume uma posição mais ativa na construção do conhecimento, ampliando e consolidando suas aprendizagens por meio da interação com diferentes materiais, com os colegas e com o professor.

A metodologia adotada neste artigo fundamenta-se em revisão bibliográfica e atuação em campo, a partir da inserção e do acompanhamento dos bolsistas no contexto escolar. A revisão bibliográfica contemplou estudos relacionados ao ensino de Língua Portuguesa, metodologias ativas, tecnologias educacionais, jogos e atividades lúdicas, além das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A atuação em campo possibilitou acompanhar as turmas e desenvolver atividades pedagógicas, articulando os conhecimentos teóricos às experiências vivenciadas na escola.

Para a fundamentação teórica, foram consultados materiais que estabelecem relações com os pressupostos educacionais e com as práticas desenvolvidas no PIBID. Entre os principais referenciais utilizados, destacam-se a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estudos relacionados às metodologias ativas, à gamificação, aos jogos educacionais e ao uso de recursos digitais e analógicos no processo de ensino e aprendizagem. Nesse conjunto, destaca-se a obra *Inovação e Renovação Acadêmica: Guia Prático de Utilização de Metodologias Ativas*, organizada por Alcântara (2020), que contribuiu para a compreensão das metodologias ativas e de suas possibilidades de aplicação no contexto escolar. Esses referenciais serviram como base para o planejamento, a elaboração e a análise das atividades desenvolvidas pelos bolsistas ao longo do projeto. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo relatar e refletir sobre as experiências desenvolvidas no contexto do PIBID, a partir do processo de formação, dos estudos orientados e da aproximação com a realidade escolar, relacionados às disciplinas de Língua Portuguesa e Literatura. Ao longo desse percurso, foram realizados estudos e planejadas práticas pedagógicas que resultaram na elaboração e aplicação de diferentes atividades junto aos estudantes. Assim, serão abordadas as experiências com a utilização de jogos digitais, por meio da elaboração de *quizzes*; com jogos analógicos, a partir da construção e utilização de jogos de manipulação; e com o uso de metodologias ativas, com ênfase na sala de aula invertida. Desse modo, o artigo busca relatar essas práticas e fundamentar a importância dessas experiências para o processo de formação docente e para a aproximação entre os conhecimentos estudados e o contexto escolar.

2 PIBID: INGRESSO E DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) faz parte da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação e tem como objetivo incentivar a iniciação à docência, contribuindo para a formação dos estudantes de licenciatura e para a melhoria da educação básica pública. Por meio do programa, os licenciandos têm a oportunidade de se aproximar do cotidiano das escolas públicas e de vivenciar experiências relacionadas à prática docente ainda durante a graduação.

Para o desenvolvimento de seus projetos, a CAPES concede bolsas às Instituições de Ensino Superior (IES), que selecionam os participantes de seus subprojetos. Dessa forma, o programa envolve estudantes dos cursos de licenciatura, professores das escolas públicas de educação básica e professores das instituições de ensino superior, promovendo uma aproximação entre a formação acadêmica e a

realidade escolar.

Nesse contexto, o PIBID Letras UGB é composto por bolsistas do curso de Licenciatura em Letras do Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB), selecionados por meio de um processo realizado pela instituição, que contou com entrevistas conduzidas pelo coordenador do subprojeto. Esse processo teve como objetivo selecionar estudantes que apresentassem interesse e disponibilidade para participar das atividades propostas pelo programa, considerando também aspectos relacionados à sua formação e ao seu perfil acadêmico. A partir dessa seleção, os estudantes passaram a integrar o subprojeto e a participar das atividades de formação e aproximação com o contexto escolar.

Após a etapa de seleção, os bolsistas foram distribuídos em três segmentos do Núcleo de Iniciação à Docência (NID), vinculados a diferentes escolas da rede pública do município de Volta Redonda e do estado do Rio de Janeiro. Cada NID ficou sob a supervisão de professores de Língua Portuguesa das respectivas escolas, que também passaram por um processo de entrevistas e seleção para atuarem no programa. A partir disso, iniciou-se uma nova etapa do PIBID, marcada pela aproximação entre os bolsistas e os professores supervisores, possibilitando aos estudantes conhecer o ambiente educacional no qual desenvolveriam suas atividades. Esse primeiro contato foi importante para que os bolsistas pudessem compreender a realidade da escola, realizar um levantamento sobre as turmas que seriam acompanhadas por cada NID e observar a estrutura e a dinâmica do espaço escolar, contribuindo para o planejamento das práticas que seriam desenvolvidas ao longo do programa.

Dentre os três NIDs, este artigo concentra-se na experiência desenvolvida em uma escola pública estadual localizada na região central do município de Volta Redonda, com aproximadamente oitenta anos de atividade escolar. A instituição apresenta uma estrutura de grande porte e recebe um público diversificado, composto por estudantes de diferentes localidades da região. A inserção dos bolsistas nesse espaço possibilitou um contato mais próximo com a realidade escolar, permitindo conhecer as características das especificidades escolares que envolvem a série da qual seria acompanhada, a organização da instituição juntamente com a equipe diretiva, que se demonstrou aberta ao diálogo e disposta a apoiar as propostas desenvolvidas pelos bolsistas no ambiente escolar. Além disso, esse contato possibilitou compreender as demandas dos estudantes presentes no cotidiano da instituição, contribuindo para a compreensão do ambiente e de suas características.

A partir desse primeiro contato com o ambiente escolar, foram realizados estudos e discussões durante as reuniões e seminários com o coordenador do subprojeto, buscando compreender o currículo e os conteúdos de Língua Portuguesa e Literatura previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e que seriam trabalhados com os estudantes. Esses momentos de estudo possibilitaram aos bolsistas conhecer melhor os conteúdos, as habilidades e as orientações que deveriam nortear as práticas desenvolvidas na escola. Além disso, as discussões consideraram as características do contexto escolar e das turmas acompanhadas, permitindo relacionar os conhecimentos estudados às necessidades observadas

durante a inserção dos bolsistas no espaço educacional.

A partir desse contato com a realidade da escola e em conjunto com o professor supervisor considerando seu planejamento de ensino, organizado em trimestres, os NIDs foram estruturados de acordo com a realidade e as condições de cada escola. Essa organização levou em consideração a quantidade de alunos por turma e a infraestrutura disponível, buscando estabelecer uma divisão que possibilitasse aos bolsistas acompanhar as aulas de maneira adequada e confortável. No NID em questão, a organização ocorreu por meio da formação de duplas de bolsistas e da distribuição dos dias da semana em que as aulas eram ministradas pelo professor supervisor. A escolha pela formação de duplas considerou a quantidade de estudantes presentes nas salas, que variava, em média, entre 35 e 40 alunos, além da estrutura física das salas de aula. Dessa forma, a presença de, no máximo, dois bolsistas por turma foi estabelecida para evitar a lotação do espaço e possibilitar que os bolsistas pudessem acompanhar as aulas de maneira adequada, sem interferir na dinâmica da sala. Essa divisão permitiu estabelecer uma rotatividade entre os pibidianos, de modo que o acompanhamento das turmas fosse realizado de forma organizada e funcional. Além disso, possibilitou que as duplas desenvolvessem maior entrosamento com as turmas acompanhadas e conhecessem suas características e especificidades. Esse processo de formação e planejamento foi fundamental para orientar o início da jornada de acompanhamento das turmas.

O momento seguinte foi marcado pelo conhecimento do PPP da escola, do planejamento anual, do cronograma escolar, da composição das turmas e pelo acompanhamento ao professor supervisor em seu cotidiano escolar. Essa etapa foi importante, pois possibilitou aos bolsistas conhecer o perfil de cada turma, suas características e necessidades, contribuindo para a reflexão e o estudo de estratégias de ensino que pudessem ser desenvolvidas de acordo com cada realidade. Dessa forma, a observação das turmas permitiu compreender que as práticas pedagógicas também precisam considerar as particularidades dos estudantes e do contexto em que estão inseridos. Durante esse período, foi possível observar o manuseio de documentos escolares, como diários, planejamentos trimestrais e planos de aula, além das estratégias utilizadas para a abordagem dos conteúdos e para a condução das atividades em sala. Esse acompanhamento também proporcionou o contato com os demais profissionais que fazem parte do contexto escolar, permitindo aos bolsistas compreender, de forma mais ampla, a dinâmica e a organização do ambiente educacional.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada fundamenta-se em revisão bibliográfica e atuação em campo, considerando as experiências vivenciadas pelos bolsistas e buscando unir teoria e prática. Nesse percurso, o desenvolvimento das atividades ocorreu de forma progressiva, iniciando-se com a formação dos bolsistas e os estudos orientados, seguidos pela inserção no contexto escolar, acompanhamento das turmas e do professor supervisor, planejamento das propostas, elaboração dos jogos e atividades e, posteriormente,

sua aplicação junto aos estudantes. Após a realização das práticas, foram produzidos registros e realizadas discussões sobre as experiências vivenciadas, possibilitando aos bolsistas refletir sobre as estratégias utilizadas e sobre as respostas observadas no decorrer das atividades. Dessa forma, a atuação em campo está relacionada ao caráter de relato das experiências desenvolvidas pelos bolsistas, considerando as observações realizadas durante o acompanhamento das turmas, as práticas pedagógicas desenvolvidas e as reflexões construídas a partir dessas experiências.

Nesse processo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) constitui um dos principais documentos utilizados para orientar as práticas desenvolvidas, por apresentar competências e habilidades que orientam a educação básica. A partir de suas orientações para o ensino de Linguagens, especialmente no que se refere à valorização de diferentes práticas de linguagem, à cultura digital e aos multiletramentos, foram pensadas atividades que buscassem aproximar os conteúdos escolares da realidade dos estudantes. Nessa perspectiva, a BNCC (BRASIL, 2018) propõe que o ensino escolar, embora mantenha a cultura do impresso e da palavra escrita como elementos centrais, também considere a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, tendo em vista as transformações das práticas sociais de linguagem.

Sendo assim, a revisão bibliográfica realizada ao longo do projeto abordou temas relacionados às metodologias ativas e às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), além de estudos de fundamentação em Língua Portuguesa, por meio de autores como Bechara (2009), Cereja (2020), Paschoalin e Spadoto (2008) e Cegalla (2008), que contribuíram para a organização e a construção dos conhecimentos mobilizados nas atividades. A partir dessas discussões, buscou-se elaborar práticas que ultrapassassem o uso exclusivo dos meios digitais, unindo-as às possibilidades do analógico e explorando também a construção de jogos manipuláveis e a utilização de metodologias ativas pelos bolsistas, possibilitando uma participação mais ativa dos alunos no processo de aprendizagem de Língua Portuguesa e Literaturas.

4 RESULTADOS

Com base na organização estabelecida pelo núcleo, os bolsistas foram divididos em duplas, que se alternavam entre os horários destinados ao acompanhamento das aulas. Semanalmente, também foram produzidos registros com o objetivo de documentar as atividades e a participação dos bolsistas ao longo do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Além disso, as reuniões e os seminários temáticos do PIBID, realizados na instituição de ensino superior parceira, contribuíram para os estudos, as discussões e o planejamento das atividades desenvolvidas ao longo do projeto.

Ao longo dos dois anos de participação no programa, foram atendidas turmas e 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio (cerca de 150 alunos por ano), sendo que, durante aproximadamente um ano e meio, o NID realizou o acompanhamento das turmas juntamente com o professor supervisor por meio de observação e

realização de atividades práticas orientadas. Esse período de inserção e adaptação foi importante para conhecer a realidade escolar, as características dos estudantes e as especificidades de cada turma, aspectos que contribuíram para o planejamento das atividades posteriormente desenvolvidas.

4.1 JOGOS DIGITAIS: ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DO *QUIZ*

O PIBID Letras, por meio do subprojeto “Jogos e Atividades Digitais para o Ensino de Língua Portuguesa”, buscou, a partir dos estudos e da fundamentação teórica desenvolvidos ao longo do projeto, elaborar atividades significativas para o contexto escolar. Nesse sentido, o uso de metodologias ativas vem ganhando destaque nas discussões relacionadas às práticas em sala de aula e às diferentes formas de ensinar. Sobre essa questão, Moran afirma:

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (MORAN, 2015, p. 17).

A partir dessa perspectiva, torna-se importante utilizar diferentes estratégias de ensino que favoreçam uma participação mais ativa dos estudantes no processo de aprendizagem. Entre essas possibilidades, destaca-se a gamificação, que pode contribuir para a utilização de elementos e dinâmicas dos jogos em contextos educacionais. Nesse sentido, a utilização de recursos digitais também possibilita integrar a tecnologia às práticas pedagógicas e ampliar as possibilidades de desenvolvimento das atividades. Conforme Pituba (2024), “A gamificação nas escolas faz com que os discentes se beneficiem de uma grande variedade de ferramentas que oferecem suporte ao *design* e a implementação de experiências educacionais divertidas e envolventes.” Portanto, a utilização de metodologias ativas, especialmente da gamificação, constituiu um dos pontos de partida para a elaboração das atividades desenvolvidas no subprojeto de Letras do PIBID. A partir do acompanhamento das turmas de 1º ano do Ensino Médio, o NID planejou duas atividades de revisão para a prova trimestral, buscando contribuir para a aprendizagem dos estudantes. As atividades consistiram na aplicação de um *quiz*, dividido em dois momentos, realizados em dias distintos, abordando, respectivamente, os conteúdos de **formação de palavras** e **figuras de linguagem**, a fundamentação teórica base para a criação de tais temáticas se baseiam em Paschoalin e Spadoto (2008) e Cegalla (2008).

O *quiz* foi aplicado em três turmas de 1º ano do Ensino Médio que, de modo geral, apresentavam perfis semelhantes, sendo caracterizadas pelo diagnóstico inicial por uma participação mais restrita nas atividades, menor engajamento e pouca interação durante as aulas. Diante dessas características, a atividade foi elaborada com o objetivo de estimular o interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados, bem como favorecer sua participação, autonomia e reflexão sobre os conhecimentos construídos ao longo

do trimestre. Para a realização da atividade, foi utilizada a Sala Maker da escola, um espaço reservado e equipado com televisão, recurso que possibilitou a apresentação do *quiz* de forma visual e contribuiu para o desenvolvimento da proposta. Dessa forma, o planejamento da atividade considerou cuidadosamente as características das turmas, buscando adequar sua aplicação às necessidades observadas. Como aponta Soares (2025), “para que a gamificação seja totalmente utilizada para o seu potencial formativo, é fundamental que sua aplicação seja intencional e adequada às necessidades específicas da situação em que o conhecimento deve ser adquirido.”

Considerando os estudos teóricos, o planejamento da atividade e a preparação para sua execução, a aplicação do jogo possibilitou uma participação mais ativa dos alunos nas turmas acompanhadas. Além disso, a atividade permitiu realizar uma avaliação diagnóstica dos conhecimentos dos estudantes acerca dos conteúdos trabalhados, ao mesmo tempo em que favoreceu a troca de conhecimentos entre os próprios alunos. A competitividade e a diversão também se destacaram durante a realização da proposta, perceptíveis, por exemplo, na curiosidade e no interesse demonstrados pelos estudantes diante de cada questão apresentada no quiz. O recurso digital e visual utilizado na apresentação das questões também favoreceu a acessibilidade e a participação dos alunos da educação inclusiva.

Ao final da atividade, foi possível observar que os objetivos estabelecidos durante seu planejamento foram alcançados de forma satisfatória nas três turmas. Ainda que cada turma apresentasse suas próprias especificidades, a proposta contribuiu para ampliar a participação dos estudantes e possibilitou uma retomada dos conteúdos antes da avaliação trimestral, demonstrando a importância de pensar estratégias pedagógicas que considerem tanto os objetivos de aprendizagem quanto às características do contexto e dos alunos envolvidos. Nesse sentido, a experiência observada pelo NID aproxima-se da perspectiva apresentada por Soares (2025), uma vez que a atividade foi planejada considerando as características das turmas e os objetivos de aprendizagem definidos para a proposta. As Figuras 1 e 2 apresentam registros da realização da atividade e da participação dos estudantes durante a aplicação do quiz.



Figura 1: Gamificação .Formação de palavras
Fonte: Arquivo do autor



Figura 2: Gamificação Figuras de Linguagem.

Fonte: Arquivo do autor

4.2 JOGOS ANALÓGICOS: ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES

Apesar dos recursos disponibilizados na Sala Maker, observou-se que a escola apresentava limitações em relação à disponibilidade de materiais e recursos tecnológicos para utilização no cotidiano das salas de aula. Diante dessa realidade, o NID identificou a possibilidade de contribuir também por meio da criação de jogos analógicos. Além disso, nas aulas de Laboratório de Práticas Pedagógicas, realizadas no UGB, foi proposta a elaboração de jogos educacionais analógicos, cuja principal finalidade era justamente possibilitar sua aplicação em instituições escolares que apresentassem recursos tecnológicos limitados.

Dessa forma, cada NID preparou diferentes jogos analógicos, abordando aspectos variados da Língua Portuguesa, como Morfologia, com ênfase nas classes de palavras; Literatura Brasileira; e Estilística, a partir do estudo das figuras de linguagem. A elaboração dessas propostas buscou, portanto, promover uma articulação entre a utilização de recursos tecnológicos e analógicos no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, Silva (2026) aponta que a limitação de recursos didáticos disponíveis no contexto escolar pode dificultar a diversificação das práticas pedagógicas, tornando importante a busca por metodologias e recursos alternativos que sejam lúdicos, significativos e contextualizados com o repertório dos estudantes. Assim, buscou-se articular ambos os meios — digital e analógico — com o objetivo de proporcionar experiências diversificadas de aprendizagem, tanto para os bolsistas do PIBID quanto para os estudantes da instituição parceira.

Ao discutir as possibilidades pedagógicas dos jogos, Silva (2026) destaca que eles podem constituir espaços favoráveis ao desenvolvimento dos multiletramentos, uma vez que envolvem diferentes formas de interação e expressão e podem estimular aspectos como colaboração, autonomia, criatividade e

construção crítica de sentidos. "Os jogos (digitais, tabuleiro, RPG, cartas) tornam-se, assim, ambientes pedagógicos férteis para (multi)letramentos, pois exigem dos participantes múltiplos modos de interação e expressão, estimulando colaboração, autonomia, criatividade, cidadania e produção crítica de sentido."

Após a produção dos jogos analógicos, os bolsistas planejaram sua aplicação nas turmas por meio de uma dinâmica de rotatividade. Os jogos foram organizados em diferentes mesas, e os estudantes se deslocavam entre elas, tendo a oportunidade de participar das diferentes propostas. Em cada estação, os alunos eram desafiados a compreender os objetivos e as regras dos jogos, além de mobilizar os conhecimentos relacionados aos conteúdos de Língua Portuguesa para alcançar as metas estabelecidas em cada atividade.

Foram selecionados dois dias para a aplicação dos jogos nas turmas acompanhadas. Durante esse período, os estudantes tiveram contato com as diferentes propostas, puderam esclarecer dúvidas relacionadas aos conteúdos e buscar estratégias para atingir os objetivos de cada jogo. Também foi realizada uma atividade complementar envolvendo um público escolar mais amplo, na qual os jogos foram disponibilizados no pátio da instituição para a participação de estudantes de diferentes turmas.

Durante as atividades, os estudantes foram acompanhados e orientados pelos bolsistas do PIBID. Essa mediação contribuiu para que as propostas fossem adaptadas às necessidades dos alunos da educação inclusiva, favorecendo sua participação durante a aplicação dos jogos. Ao longo das atividades, foi possível observar que os jogos analógicos despertaram a curiosidade dos estudantes, especialmente em relação à compreensão de seus objetivos e à busca por estratégias que possibilitassem alcançar suas metas. Esse envolvimento também favoreceu o interesse dos alunos pelos conteúdos abordados, uma vez que, para avançar nas atividades, precisavam mobilizar e buscar conhecimentos relacionados aos temas presentes em cada jogo. A experiência desenvolvida pelo NID aproxima-se, portanto, da perspectiva apresentada por Silva (2026), especialmente ao demonstrar que a utilização de recursos lúdicos e alternativos pode contribuir para diversificar as práticas pedagógicas mesmo em contextos com limitações de recursos tecnológicos. As Figuras 3 e 4 apresentam registros da aplicação dos jogos com as turmas de 1º ano do Ensino Médio, enquanto as Figuras 5 e 6 registram a realização da atividade com o público escolar mais amplo, durante a ação desenvolvida no pátio da instituição.



Figura 3: Aplicação dos jogos analógicos em sala. Bingo literário.

Fonte: Arquivo do autor



Figura 4: Aplicação dos jogos analógicos em sala. Trilha literária.

Fonte: Arquivo do autor



Figura 5: Aplicação dos jogos analógicos para o público escolar.. Dominó Classe de palavras.

Fonte: Arquivo do autor



Figura 6: Aplicação dos jogos analógicos para o público escolar. Jogo da memória Figuras de linguagem.

Fonte: Arquivo do autor

4.3 SALA DE AULA INVERTIDA: SEMINÁRIOS E PRODUÇÃO DE PANFLETOS

Ao longo do desenvolvimento das atividades do PIBID Letras, o NID teve a oportunidade de acompanhar outras turmas, desta vez do 3º ano do Ensino Médio. A partir desse contato, buscou-se implementar estratégias fundamentadas em metodologias ativas, de modo a estimular a autonomia dos estudantes na busca e na construção de seus próprios conhecimentos. Entre as estratégias utilizadas, destacou-se a sala de aula invertida, definida por Alcântara (2020) como uma estratégia metodológica que busca tornar a sala de aula mais atrativa para os estudantes da geração digital, contribuindo para o desenvolvimento da capacidade de “aprender a aprender”.

Sendo assim, a sala de aula invertida apresenta-se como uma possibilidade de aplicação das metodologias ativas no contexto escolar. Quando articulada ao uso de recursos tecnológicos, pode favorecer a inovação das práticas pedagógicas, ampliando as possibilidades de aprendizagem e promovendo uma participação mais ativa dos estudantes no processo de construção do conhecimento (VEIGA; CAETANO; NASCIMENTO, 2020). A partir dessa perspectiva, foi realizada uma aula introdutória sobre o tema geral “Modernismo Brasileiro”, seguida da divisão de subtemas relacionados às suas diferentes fases e movimentos. Os estudantes foram orientados a realizar uma pesquisa prévia sobre os temas definidos e, posteriormente, apresentar os resultados em formato de seminário para a turma. Para a realização das apresentações, os alunos poderiam utilizar diferentes recursos de apoio visual, como slides, de modo a complementar a exposição e auxiliar na organização das informações, destacando as principais características de cada subtema.

Além das apresentações, foi proposta a confecção de panfletos educativos relacionados aos subtemas pesquisados, como forma de sistematizar e compartilhar os conhecimentos construídos durante a atividade. A proposta foi desenvolvida com as turmas do 3º ano do Ensino Médio com o objetivo de estimular a autonomia dos estudantes, incentivar a pesquisa e promover sua participação ativa na construção do conhecimento, utilizando a sala de aula como espaço de socialização e discussão dos conteúdos previamente pesquisados. Durante a execução da atividade os estudantes demonstraram envolvimento e bom desempenho na realização das atividades propostas, participando das apresentações e da produção dos materiais solicitados. A atividade foi realizada na sala de vídeo da escola parceira, com o auxílio de projetor e computador, recursos que contribuíram para a organização e o desenvolvimento das apresentações. A experiência também se aproxima da compreensão de sala de aula invertida apresentada por Alcântara (2020) e Veiga, Caetano e Nascimento (2020), sobretudo pela possibilidade de deslocar parte da busca pelo conhecimento para o estudante e utilizar o espaço da sala de aula para a socialização, apresentação e discussão dos conteúdos pesquisados. As figuras 7 e 8 apresentam os registros produzidos durante a atividade.



Figura 7: Seminários Modernismo brasileiro.

Fonte: Arquivo do autor



Figura 8: Panfletos confeccionados pelos alunos sobre Modernismo brasileiro.

Fonte: Arquivo do autor

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no PIBID Letras UGB possibilitou aos bolsistas uma aproximação efetiva com a realidade escolar, permitindo relacionar os conhecimentos construídos durante a graduação às situações vivenciadas no cotidiano da escola. O acompanhamento das turmas, o contato com o professor supervisor e a participação no planejamento e na aplicação das atividades contribuíram para uma compreensão mais ampla da prática docente, especialmente no que se refere à necessidade de observar as características de cada turma e adequar as estratégias de ensino às suas especificidades.

As experiências com jogos digitais, jogos analógicos e sala de aula invertida também possibilitaram

refletir sobre diferentes formas de promover a participação dos estudantes e favorecer aprendizagens significativas. Nesse sentido, não se trata de estabelecer uma preferência entre recursos digitais ou analógicos, mas de compreender as possibilidades de cada um e utilizá-los de maneira articulada, considerando os objetivos pedagógicos, a infraestrutura disponível e o perfil dos estudantes. Assim, o planejamento docente torna-se fundamental para que a escolha das metodologias e dos recursos esteja relacionada às necessidades concretas do contexto escolar.

A participação no projeto também permitiu aos bolsistas conhecer e experimentar metodologias ativas, compreendendo que sua utilização exige intencionalidade, planejamento e capacidade de adaptação. As práticas desenvolvidas mostraram que o professor pode atuar como mediador de experiências que estimulem a autonomia, a participação e o envolvimento dos estudantes, sem desconsiderar as condições e particularidades presentes em cada realidade escolar.

Por fim, o PIBID mostra-se significativo para a formação dos graduandos em Letras do Centro Universitário Geraldo Di Biase (UGB), ao proporcionar experiências que ultrapassam o espaço acadêmico e aproximam os licenciandos da profissão docente. A vivência no programa contribuiu para o desenvolvimento de uma postura mais reflexiva diante do ensino de Língua Portuguesa e Literatura, permitindo compreender a docência como um processo que envolve estudo, planejamento, prática e constante reflexão. Dessa forma, a experiência relatada reforça a importância de iniciativas que aproximem a formação universitária da escola básica e contribuam para a preparação dos futuros professores.

REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, Elisa Ferreira Silva (org.). **Inovação e renovação acadêmica: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas**. Volta Redonda: Editora FERP / UGB, 2020.
- BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018.
- CEGALLA, Domingos Pascoal. **Novíssima Gramática da Língua Portuguesa**. 48. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.
- CEREJA, William; VIANNA, Carolina Dias. **Conecte live: língua portuguesa: volume único**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2020.
- GUIMARÃES, Luiza Angélica Paschoeto. **Manual de formatação de trabalhos acadêmicos**. 2. ed. Volta Redonda, RJ: FERP, 2021.
- MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2000.
- _____. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas.

Convergência Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. 2015. Disponível em: <https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/bibliografia/PGCIMA-canela.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2026.

PASCHOALIN, Maria Aparecida; SPADOTO; Neusa Terezinha. **Gramática**: teoria e exercícios. São Paulo: FTD, 2008.

PITUBA, Filipe de Oliveira. Gamificação na educação: a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública. **Revista Sociedade Científica**, Rio Grande do Norte, v.7, n. 1, p. 272, jan, 2024. Disponível em: <https://journal.scientificsociety.net/index.php/sobre/article/view/213>.. Acesso em: 16 ago. 2026.

SILVA, Anelise Semino e. Letramento Em Jogos: Práticas Mediadas Por Jogos Analógicos No Ensino Médio. **Caminhos em Linguística Aplicada**, Taubaté, v.32 n. 2 p.308-329, 1º sem, 2026. Disponível em: <https://periodicos.unitau.br/caminhoslinguistica/article/view/4184>. Acesso em: 15 ago. 2026.

SOARES, Jeferson Gabriel. Gamificação E Aprendizagem Significativa: Caminhos Para Transformar O Ensino De Língua Portuguesa. **Revista International Integralize Scientific**, Florianópolis, v.5, n.53, p. 5, nov, 2025. Disponível em: https://iisscientific.com/ojs/index.php/iis/pt_BR/article/view/2989?_cf_chl_tk=29vwz6rYUWmsw2Jljf0LhrYY5UpdgtZ2K_ww9j.4W2E-1786927892-1.0.1.1-xg02GQxNarlJrS3GT1vnwWeaE.gPu8Q1zOjDcpXAcqA. Acesso em: 14 ago. 2026.

SOUZA, Fábio Elionar do Carmo. **Subprojeto Letras**: Jogos e Atividades Digitais para o Ensino de Língua Portuguesa. 2024.

VEIGA; Adriana Moreira Da Rocha; CAETANO, Luís Miguel Dias; NASCIMENTO, Márcia Mychelle Nogueira Do. **Metodologias Ativas no Ensino Médio**: experiência com sala de aula invertida e aprendizagem a pares. Porto Alegre, v.23, n.2, maio./ago. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/102141>. Acesso em: 15 ago. 2026.