



JOGOS PARA A PROFICIÊNCIA LEITORA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA OFICINA NO CIRCUITO DE GESTÃO CEARENSE

Daniele Belo Júnior Moura ¹
Antonio Joamir Brito do Nascimento ²
Maria Vanda Medeiros de Araújo Ferreira ³
Adriana Moreira de Souza Corrêa ⁴

GAMES FOR READING PROFICIENCY: AN EXPERIENCE REPORT OF A WORKSHOP IN THE CEARÁ MANAGEMENT CIRCUIT

Resumo:

Este artigo analisa a relação do uso de jogos em oficinas de língua portuguesa aplicadas com 23 estudantes da 3ª série da Escola de Ensino Médio em Tempo Integral Monsenhor Horácio Teixeira, em 2024, e o desempenho no Sistema Permanente de Avaliação da Educação Básica do Ceará, o SPAECE. É uma pesquisa aplicada, explicativa, *ex-post-facto* e quantitativa, com dados oriundos dos registros da ministrante e do desempenho, no SPAECE, de um grupo de estudantes que estavam no nível intermediário de proficiência leitora nas avaliações diagnósticas realizadas pela SEDUC/CE. A experiência demonstrou que os jogos fomentaram o interesse dos educandos sobre os conteúdos ao trabalhar habilidades de leitura em textos verbais e multissemióticos, bem como foi eficaz para o aumento de uma média de cinco acertos no SPAECE 2024.

Palavras-chave: Avaliação Externa; Proficiência Leitora; Jogos.

Abstract:

This article analyzes the relationship between the use of games in Portuguese language workshops—conducted with 23 third-year students at the Monsenhor Horácio Teixeira Full-Time High School in 2024—and their performance on the Permanent System for the Evaluation of Basic Education in Ceará (SPAEC). This is an applied, explanatory, ex-post-facto, and mixed-methods research, utilizing data from the instructor's records and the SPAEC performance of a group of students previously classified at the intermediate level of reading proficiency in diagnostic assessments carried out by the Secretariat of Education of Ceará (SEDUC/CE). The experience demonstrated that the games fostered students' interest in the content by addressing reading skills in verbal and multisemiotic texts, and proved effective in increasing the average performance by five correct answers in the 2024 SPAEC.

Keywords: External Assessment. Reading Proficiency. Games.

1. Especialista em Língua Portuguesa: Educação e Oratória pela Faculdade Intervale. Professora de Língua Portuguesa da EEMTI Monsenhor Horácio Teixeira – Baixo, Ceará. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-6475-4098>

2. Mestre em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor de Educação Física e Coordenador da Área de Linguagens, Códigos e suas tecnologias da EEMTI Monsenhor Horácio Teixeira – Baixo, Ceará. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7717-0791>

3. Mestra em Letras pelo ProfLetras da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Diretora da EEMTI Monsenhor Horácio Teixeira – Baixo, Ceará. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2365-3768>

4. Mestra em Ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Professora da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2060-4739>

1 INTRODUÇÃO

Fortalecer a cultura de gestão nas escolas, incentivar o registro das ações realizadas e promover a participação da comunidade escolar nos processos de tomada de decisão e execução é o fundamento do Circuito de Gestão Cearense (CGC). Trata-se de uma metodologia de gestão escolar, desenvolvida pela Secretaria da Educação do Ceará (SEDUC/CE) em parceria com o Programa Jovem de Futuro do Instituto Unibanco, que visa aprimorar a gestão das escolas e, conseqüentemente, melhorar os resultados de aprendizagem dos estudantes. Inspirado no método PDCA - *Plan, Do, Check and Act*⁵ - (Ribeiro, 2024). O CGC organiza as ações em ciclos de planejamento, execução, monitoramento, avaliação e correção de rotas e atua em três níveis: secretarias de estado, unidades regionais e escolas. Assim, a ação presente neste relato está relacionada ao ciclo de execução, avaliação e correção de rotas.

No nível escolar, o plano de ação da Escola de Ensino Médio de Tempo Integral (EEMTI) Monsenhor Horácio Teixeira, que tem como objetivo ampliar o acesso, garantir a permanência e assegurar oportunidades de recomposição das aprendizagens de forma inclusiva e com promoção da equidade para os estudantes da rede estadual, propôs uma ação intitulada Caminhos da Linguagem. Esta ação teve como objetivo aumentar a proficiência leitora dos estudantes na Avaliação Diagnóstica 2024.2 e no Sistema Permanente de Avaliação da Educação Básica do Ceará (SPAECE) 2024 (ambas realizadas pela SEDUC/CE). Com esta finalidade, foram realizadas quatro produções textuais realizadas a partir das atividades do círculo de leitura e quatro oficinas com foco nas habilidades de leitura.

Cada oficina teve duração de 2h/a e foi ofertada para os estudantes das 1ª, 2ª e 3ª séries do ensino médio. Contudo, é preciso destacar que o foco da análise deste escrito serão as oficinas de língua portuguesa realizadas com os estudantes das duas turmas da 3ª série do ensino médio que estavam classificadas no nível intermediário de proficiência leitora após a avaliações diagnósticas realizadas pela SEDUC/CE.

A pesquisa foi motivada pela necessidade de reflexão sobre o processo e os resultados e tem como justificativa a possibilidade de disseminação de experiências de

êxito, com vista a análise e a replicabilidade tanto no âmbito escolar, conforme orienta a SEDUC/CE (Ceará, 2025), quanto para outros professores interessados na temática.

A inquietação que norteia as reflexões presentes nesse escrito foi: o uso de jogos como recursos educacionais podem contribuir para a melhoria do desempenho dos estudantes no SPAECE no que se trata dos saberes referentes à proficiência leitora? Assim, o objetivo é analisar a relação do uso de jogos em oficinas de língua portuguesa realizadas com 23 estudantes da 3ª série da Escola de Ensino Médio em Tempo Integral Monsenhor Horácio Teixeira, em 2024 e o desempenho nas Avaliações Diagnósticas e no Sistema Permanente de Avaliação da Educação Básica do Ceará, o SPAECE.

Metodologicamente, a partir da classificação de Prodanov e Freitas (2013) no que se refere à natureza, é uma pesquisa aplicada; quanto aos objetivos é explicativa; sobre os procedimentos técnicos é *ex-post-facto* e a análise de dados seguiu uma abordagem quantiquantitativa. Os dados são oriundos dos registros da ministrante durante a aplicação das oficinas e do resultado dos estudantes nas Avaliações Diagnósticas entre os anos de 2022 e 2024 e no SPAECE em 2024.

Para a discussão da temática, este relato de experiência foi organizado em cinco seções: 1) a introdução, que apresenta o tema, questão de pesquisa, objetivo, motivação, justificativa, síntese metodológica e apresentação das seções; 2) a seção teórica, que apresenta as contribuições de teóricos como Kishimoto (2011), Kiya (2014), Silveira e Barone (1998) e Almeida (2013) sobre os jogos e a sua relação com ensino; 3) a metodologia, que aborda as classificações da pesquisa e apresenta, de maneira sintética, os passos para obtenção e análise de dados; 4) Os resultados e discussão, que têm como foco a organização da proposta, a aplicação da oficina e a análise do desempenho dos estudantes após a intervenção; 5) por fim, há as reflexões presentes nas considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos são atividades lúdicas que podem ser utilizadas para diferentes finalidades e estão presentes em diversas culturas. Contudo, é no Renascimento que

5. Planejar, Executar, Verificar e Agir (tradução da autora).

eles adquirem um caráter pedagógico, à medida que são utilizados para divulgar princípios morais, éticos e ensinar conteúdos (Kishimoto, 2011, p. 31). Segundo a autora, os jogos se caracterizam por apresentar regras que são compartilhadas, de maneira lúdica, pelos participantes.

Para Kiya (2014, p. 12), "O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas." Logo, configura-se em um recurso que pode impulsionar o aprendizado dos conteúdos, saberes e habilidades necessárias para a realização de diversas funções, entre elas, aquelas que são requeridas nas avaliações externas como Avaliação Diagnóstica e SPAECE, realizadas na rede de ensino do Ceará e que serão discutidas posteriormente.

Almeida (2013), por sua vez, afirma que ao propor um jogo em sala de aula, o professor precisa delimitar os objetivos, apresentar as regras e ser o mediador no alcance dos resultados esperados. Neste segmento, Silveira e Barone (1998, p. 2) destacam que:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido.

Em complementaridade, Kishimoto (2011) afirma que o jogo estimula a motivação intrínseca o que fomenta o aprendizado. Sobre isso, Almeida (2013, p. 10) adverte que, "para ser vencedor, não basta querer é preciso se dedicar e se preparar, e, nesse caso, estudar, pois exige conhecimentos e ou conceitos específicos, e faz com que o aluno se prepare para vencer". Assim, a disputa e o desejo pela vitória favorecem a reflexão detalhada e a busca por conhecimentos que permitam o êxito nas atividades que precisam ser realizadas para vencer.

Segundo Rau (2007), o jogador ou o grupo são desafiados a definir metas, elaborar estratégias e traçar caminhos para alcançá-los, o que estimula o raciocínio, o pensamento e o relacionamento do grupo. Além dos benefícios indicados sobre a formação individual, Kiya (2014) esclarece que, no âmbito da coletividade,

o jogo favorece a interação e o relacionamento entre os discentes.

Neste sentido, Almeida (2013) diz que o jogo permite, a partir da colocação do outro, a reorganização e ampliação dos saberes, a compreensão do conteúdo e o respeito às normas. Isso ocorre porque, neste processo, "valorizam-se todas as participações e estimulam-se novas formas de ver as determinadas situações – no próprio processo – que possibilitam novas (re) organizações dos saberes, e repensar das atitudes" (Almeida, 2013, p. 9).

Desta forma, Kiya (2014) explica que os jogos são recursos com múltiplas possibilidades que, ao serem utilizados no processo de ensino, podem estimular a participação, o protagonismo, estimular o envolvimento e a troca de saberes entre os discentes de maneira lúdica e prazerosa. Assim, são recursos que podem ser uma alternativa ao ensino tradicional com vista a potencializar o aprendizado e o desempenho nas avaliações destes conhecimentos por instrumentos externos à escola, como o SPAECE.

3 METODOLOGIA

A pesquisa em tela caracteriza-se, quanto à natureza, como aplicada, porque "objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos." (Prodanov; Freitas, 2013, p. 51) que, neste caso, compreende a intervenção que estimulou a consolidação dos saberes/habilidades trabalhados nas oficinas.

Com isso, o relato descreve uma ação realizada na EEMTI Monsenhor Horácio Teixeira, localizada em Baixo/CE, entre agosto e outubro 2024, nas quatro oficinas (cada uma com carga horária de 2h/a) que foram destinadas aos estudantes classificados no nível intermediário nas avaliações realizadas pelo SISEDUC/SEDUC-CE⁶ e, por se tratar de um relato de experiência, o processo de agrupamento de estudantes e as atividades realizadas são descritas na seção seguinte. Os participantes foram 23 discentes de duas turmas da 3ª série do ensino médio da referida instituição.

Ainda conforme a classificação dos autores supracitados, no ponto de vista dos objetivos,

6. Sistema Online de Avaliação, Suporte e Acompanhamento Educacional da Secretaria da Educação do Estado do Ceará.

compreende uma pesquisa explicativa a medida que “[...] o pesquisador procura explicar os porquês das coisas e suas causas, por meio do registro, da análise, da classificação e da interpretação dos fenômenos observados.” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 53).

Quanto aos procedimentos, é uma pesquisa *ex-post-facto*, pois as análises foram elaboradas após o acontecimento. Para Prodanov e Freitas (2013, p. 65) “Nessa pesquisa, buscamos saber quais os possíveis relacionamentos entre as variáveis. Ela apresenta uma análise correlacional e é aquela que acontece após o fato ter sido consumado” e, a efeito deste estudo, tratam-se das intervenções realizadas no CGC para a melhoria do desempenho dos estudantes.

Os dados analisados nesta investigação são oriundos do levantamento bibliográfico, dos registros de uma professora de língua portuguesa da 3ª série do Ensino Médio, da análise do desempenho dos estudantes nos saberes/habilidades na Avaliação Diagnóstica de 2024 e no SPAECE realizada pelo Professor Coordenador de Área (PCA) de Linguagens, Códigos e suas tecnologias da referida escola. Esses dados, por sua vez, são analisados em uma abordagem quantiquantitativa.

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para apresentar a intervenção e a sua relação com os resultados, esta seção foi disposta em: 1) organização da proposta, aplicação das oficinas; 2) análise do rendimento dos estudantes após as intervenções;

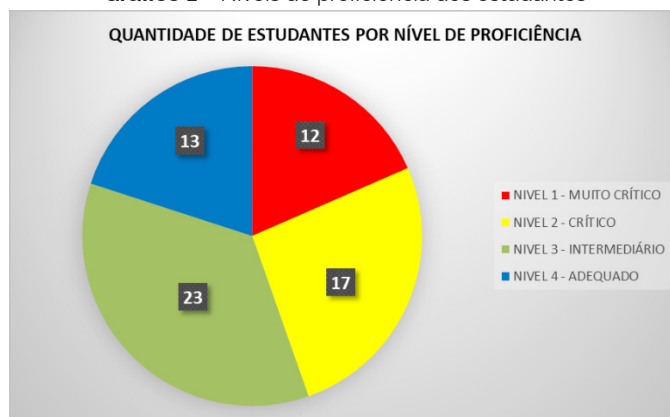
3) análise do rendimento dos estudantes após as atividades realizadas.

4.1 Organização da proposta

O processo de ensino precisa considerar o desenvolvimento do estudante para que seja possível organizar atividades adequadas à superação das suas dificuldades e à consolidação de outras aprendizagens. Em função disso, no planejamento pedagógico da disciplina de Língua Portuguesa da EEMTI Horácio Teixeira para o segundo semestre letivo de 2024, foi previsto o agrupamento dos estudantes das duas turmas da 3ª série, em quatro grupos, de acordo com as habilidades em processo de consolidação. Para isso, como referência, foram utilizadas as avaliações diagnósticas realizadas pela SEDUC/CE, a fim de que a cada grupo de estudantes participasse das oficinas que trabalhariam, com maior ênfase, os saberes/habilidades deficitários relacionados ao nível de proficiência em que se encontram.

A classificação dos grupos foi realizada a partir dos dados disponíveis no SISEDUC/SEDUC-CE sobre a proficiência por saberes/habilidades das avaliações diagnósticas que os estudantes da rede pública de ensino do estado do Ceará são submetidos a duas vezes por ano. Portanto, foram retirados dos dados gerais, as informações dos participantes nestas avaliações referentes aos semestres 2022.1, 2022.2, 2023.1, 2023.2, 2024.1 e 2024.2 e feito o cálculo das médias aritmética desses estudantes por meio de uma planilha do excel, conforme indica o Gráfico 1.

Gráfico 1 – Níveis de proficiência dos estudantes



Fonte: Dados da pesquisa.

De acordo com os dados do Gráfico 1, o nível intermediário, que será abordado nas reflexões a seguir, conta com maior número de discentes. É relevante

reiterar que foram realizadas ações para cada grupo classificado em um dos quatro níveis, a fim de trabalhar de maneira específica nas dificuldades encontradas,

tendo o objetivo de consolidar saberes/habilidades que contribuíssem para superá-las.

Assim, partir desses dados, os discentes foram agrupados e, em cada uma destas ações pedagógicas, foram trabalhados os saberes/habilidades que o grupo apresentou rendimento abaixo de 60% de média de proficiência. Desse modo, o planejamento do conjunto de oficinas foi organizado iniciando pelos saberes que os estudantes, na Avaliação Diagnóstica 2024.2, apresentavam menor proficiência para aqueles que

tinham maior proficiência. Nas quatro oficinas foram trabalhados 10 saberes/habilidades, como relatado a seguir.

4.2 Aplicação das oficinas

A primeira oficina aconteceu no dia 29 de agosto de 2024 e a aprendizagem foi mediada pelo jogo Pipoca dos Descritores. O planejamento da atividade foi norteador pelos três saberes/habilidades presentes no Quadro 1.

Quadro 1 – Oficina 1: nível de proficiência da turma em cada saber/habilidade trabalhado

Código	Saber/Habilidade	Proficiência
S22H10	Reconhecer humor ou ironia através do uso de recursos morfossintáticos em textos verbais ou multissemióticos de qualquer sequência discursiva predominante.	39,1%
S22H14	Reconhecer efeitos de ironia em textos verbais, não verbais ou multissemióticos, pertencentes a gêneros complexos de qualquer sequência discursiva predominante.	39,1%
S23H05	Identificar marcas linguísticas que evidenciam o uso da linguagem coloquial/informal/popular pelo locutor e/ou interlocutor em textos verbais de qualquer sequência discursiva predominante.	39,1%

Fonte: Dados da pesquisa.

Em um primeiro momento, foi realizada a exposição dos saberes/habilidades abordados com o jogo e, em seguida, realizado um debate sobre eles. Na sequência, iniciou-se o jogo, que foi composto por 10 perguntas enumeradas, com cinco alternativas cada e dispostas em cartões em formato de pipoca, que se relacionavam aos saberes/habilidades presentes no Quadro 1.

Os representantes das equipes formadas por 4 a 5 participantes (de livre escolha dos estudantes) deveriam selecionar um número referente a um cartão, ler a

pergunta, indicar a resposta correta e explicar o motivo das demais serem incorretas. Ao concluir a tarefa, o discente recebeu um saco de pipocas e a professora complementou a explicação e/ou ampliou as discussões sobre saber/habilidade trabalhado.

A segunda oficina foi ministrada no dia 19 de setembro de 2024 e a aprendizagem foi mediada pelo jogo Batalha das Habilidades. Os saberes/habilidades que nortearam o planejamento da atividade estão descritos no Quadro 2.

Quadro 2 – Oficina 2: nível de proficiência da turma em cada saber/habilidade trabalhado

Código	Saber/Habilidade	Proficiência
So7H20	Identificar informação principal expressa pela relação de um agente e seus respectivos eventos por ele desencadeados em textos verbais ou multissemióticos, pertencentes a gêneros complexos e/ou de grande circulação social de qualquer sequência discursiva predominante.	34,8%
S19H09	Compreender o efeito de sentido decorrente da escolha de palavras, frases ou expressões conotativas em textos verbais pertencentes a gêneros complexos, ou multissemióticos em geral, de qualquer sequência discursiva predominante.	39,1%

Fonte: Dados da pesquisa.

A Batalha das Habilidades é um jogo composto por perguntas dispostas em uma tabela orientada por letras e números. Deste modo, o estudante deveria escolher um número e uma letra e essas coordenadas indicavam a pergunta referente aos saberes/habilidades do Quadro 2. Os estudantes, divididos em equipes de 4 a 5 participantes (preferencialmente as mesmas equipes que cooperaram no jogo anterior) realizaram a leitura silenciosa da pergunta, seguido da leitura em voz alta

para a turma, indicaram a alternativa correta e, por fim, debateram sobre o que tornava as demais alternativas incorretas.

A terceira oficina, mediada pelo Bingo dos Saberes, ocorreu no dia 10 de outubro de 2024 e os saberes/habilidades que a nortearam estão elencados no Quadro 3.

Quadro 3 – Oficina 3: nível de proficiência da turma em cada saber/habilidade trabalhado

Código	Saber/Habilidade	Proficiência
S16H01	Reconhecer o(s) argumento(s) que sustenta(m) a tese principal vinculada a textos verbais, pertencentes a gêneros simples, predominantemente argumentativos (ex.: comentário/postagem opinativo(a) em redes sociais, carta do leitor, carta de reclamação, artigo de opinião etc.).	39,1%
S18H03	Compreender o sentido do texto e suas partes sem a presença de marcas coesivas a partir da temática central em textos verbais pertencentes a gêneros simples predominantemente narrativos, descritivos ou da ordem do relatar (ex.: fábula, lenda, classificados, nota ou cupom fiscal, apresentação de seres/lugares/objetos, notícia, diário íntimo, biografia etc.).	34,8%
S21H06	Reconhecer o efeito de sentido decorrente da repetição de vocábulos e/ou expressões em textos verbais ou multissemióticos de qualquer sequência discursiva predominante.	52,2%

Fonte: Dados da pesquisa.

Para a realização da atividade, foi utilizado um globo que embaralha e sorteia as bolas com os números de 1 a 20. A cada rodada, foi sorteado o número que indicava o envelope com a pergunta a ser respondida. Os representantes das equipes formadas por 4 a 5 pessoas respondiam aos questionamentos à docente e, após a resposta e verificação do erro ou acerto, houve

um momento de discussão para esclarecimento das dúvidas que surgiram.

A quarta oficina aconteceu no dia 17 de outubro de 2024 e foi mediada pelo jogo Trilha dos Saberes. Os saberes/habilidades trabalhados estão descritos no Quadro 4.

Quadro 4 – Oficina 4: nível de proficiência da turma em cada saber/habilidade trabalhado

Código	Saber/Habilidade	Proficiência
S11H21	Identificar características psicológicas ou estados emocionais de personagens em textos verbais, pertencentes a gêneros complexos predominantemente narrativos (ex.: crônica literária, parábola, passagem bíblica, trechos de roteiros cinematográficos/peças de teatro etc.).	52,2%
S12H08	Reconhecer ideias e opiniões diferentes na comparação entre textos verbais, pertencentes a gêneros diferentes, simples e predominantemente expositivos, instrucionais ou argumentativos (ex.: verbete de dicionário, curiosidade, nota explicativa, receita médica, receita culinária, regra de jogo, horóscopo, carta de reclamação, carta do leitor, comentário ou postagem opinativo/a em redes sociais etc.).	56,5%

Fonte: Dados da pesquisa.

A Trilha dos Saberes foi composta por um tabuleiro, com a ambientação do espaço sideral para trabalhar os saberes/habilidades do Quadro 4. Para isso, os participantes foram organizados em grupos de 4 a 5 estudantes que deveriam jogar os dados e percorrer o número de casas indicado. Cada casa foi associada à uma pergunta que deveria ser lida e respondida pela equipe. Algumas fotos e vídeos da execução de cada oficina foram publicados no perfil da escola no *Instagram* @eemtimonsenhora, nos destaques, com o título Oficina SPAECE.

Ao final de cada uma das oficinas foram realizados testes com dez questões de múltipla escolha, sendo estas formuladas no modelo do SPAECE para verificar a consolidação do aprendizado. Vale atentar que as avaliações feitas por meio dos testes após cada oficina e o trabalho regular nas aulas de língua portuguesa têm como referência a matriz unificada de saberes do SISEDUE.

Ao analisar a proposta, é possível identificar que o planejamento e a implementação prescindiram a

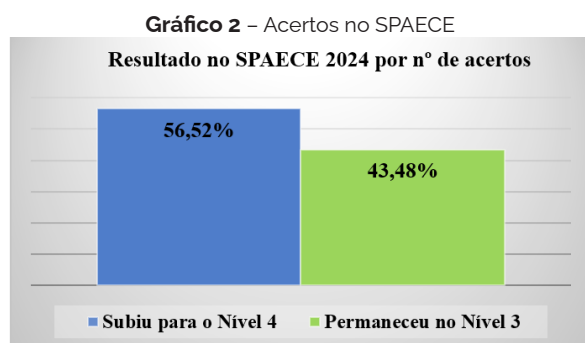
compreensão do jogo como um recurso educativo que favorece o aprendizado por meio da ludicidade, como destaca Kishimoto (2011). O uso do jogo nas oficinas, por sua vez, foi organizado por meio da delimitação do objetivo a ser alcançado, a confecção do jogo pelo professor, a socialização das regras com os estudantes e a mediação das relações entre os grupos, bem como a ampliação de reflexões e de informações sobre as perguntas e afirmações presentes em cada proposta, como orienta Almeida (2013).

É possível notar que os jogos propostos pela professora estão alinhados à proposta de Almeida (2013) ao abordar o jogo educativo, tendo em vista que os vencedores foram aqueles que se dedicaram a conhecer o assunto e que estavam atentos às informações que eram trabalhadas tanto nas aulas quanto no desenvolvimento do próprio jogo.

Outrossim, durante a aplicação dos jogos, os estudantes mantiveram-se envolvidos nas propostas, como ressalta Silveira (1998) e Kiya (2014) ao destacarem que o uso deste recurso didático motiva o aprendizado.

Nos debates sobre o assunto realizados após os jogos, foi notável a participação ativa, a socialização, o pensamento crítico e estratégico na escolha da resposta, além da formulação das explicações e protagonismo no processo de aprendizagem. Estas habilidades observadas são citadas em trabalhos como o de Silveira e Barone (1998), Almeida (2013) e Kiya (2014) como possíveis de serem desenvolvidas com o uso deste recurso didático e reafirmam a relação entre a teoria sobre os jogos e a aplicação prática.

Após compreender as habilidades desenvolvidas, será analisado o desempenho dos estudantes com esta ação, como será abordado na sequência.



Fonte: Acervo da escola (2024).

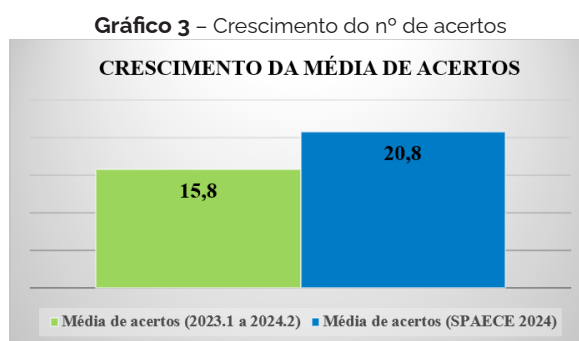
Conforme pode ser observado no Gráfico 2, após a intervenção, 56,52% (o que corresponde a 13 estudantes) passaram do nível 3 (intermediário) para o nível 4 (adequado). Além disso, as análises específicas destes dados revelaram que dos 43,48% estudantes que permaneceram no nível 3 (intermediário), 8 deles aumentaram a quantidade e acertos e 2 mantiveram a mesma quantidade.

Em complementaridade, o Gráfico 3 indica que a média, anteriormente de 15,8, subiu para 20,8, o que corresponde a um crescimento de 31,65%. Deste modo, o grupo passou a ser classificado no nível 4 (adequado).

Na metodologia da Teoria de Resposta ao Item (TRI), 4 estudantes atingiram o "Nível 4", 15 o "Nível 3" e 3 ficaram no "Nível 2". É relevante destacar que o resultado do oficial SPAECE é medido pela TRI e é realizado pelo Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (CAED), vinculado à Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), que também é a instituição que elabora essas avaliações.

4.3 Análise do rendimento dos estudantes após as intervenções

O crescimento nos resultados objetivos dos estudantes que participaram da oficina no SPAECE 2024, considerando a métrica do SISEDU que é baseada no número de acertos, podem ser observados nos Gráficos 2 e 3.



Fonte: Acervo da escola (2024).

Deste modo, a proposta do jogo contribuiu para a aprendizagem dos conteúdos, como destaca Kishimoto (2011) e permitiu o alcance dos objetivos traçados, conforme destaca Kiya (2014) que, no caso deste escrito, foi a melhoria do desempenho dos estudantes no SPAECE.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos nas oficinas de preparação para o SPAECE 2024, prevista no CGC, e implementado pelos professores de língua portuguesa das escolas estaduais do Ceará possibilitou momentos de aprendizagem dinâmicos que estimularam o desenvolvimento de saberes/habilidades relacionados à proficiência leitora, bem como favoreceu o desenvolvimento crítico e o protagonismo dos estudantes. Tratou-se de uma dinâmica com estratégias diferenciadas das aulas regulares que foram utilizadas para recompor aprendizagens e, ao mesmo tempo, aumentar o nível de proficiência dos estudantes no período de preparação para a avaliação do SPAECE.

No que se refere aos aprendizados, a partir da aplicação do jogo, é possível destacar que além dos saberes/habilidades previstos no planejamento, os estudantes desenvolveram a análise crítica, a definição de estratégias, a ampliação dos conhecimentos sobre o assunto, a argumentação das justificativas da seleção das respostas e exclusão das demais alternativas entre outros. Foi possível observar ainda o envolvimento na proposta, o respeito às normas e no relacionamento com os colegas entre outros.

A experiência das quatro oficinas ofertadas aos estudantes classificados, no Nível 3 (intermediário), obteve resultados satisfatórios que contribuíram para que a escola superasse a meta no Índice de Desenvolvimento da Educação Médio (IDE Médio), que era 4,46 e passou para 4,92. Outrossim, o crescimento na média de língua portuguesa no TRI passou de 256

em 2023 para 285,19 em 2024. É relevante destacar que essa experiência está delimitada aos estudantes da 3ª série do nível intermediário e, portanto, precisa ter continuidade e envolver discentes de outros agrupamentos de nível de proficiência, como também outras turmas para averiguar a sua eficiência da proposta.

Assim, através do uso de jogos, o processo de aprendizagem tornou-se prazeroso e atrativo para os discentes, bem como possibilitou a troca de informações sobre os assuntos, e a ampliação dos conhecimentos sobre os temas trabalhados. Com isso, em função do envolvimento dos estudantes e dos resultados, pretende-se que as oficinas e o uso de jogos nesses momentos de ensino sejam realizados para a construção do conhecimento e preparação de estudantes para as avaliações externas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rita de Cássia Santos. **Jogos na aula de Português: linguagem, gramática e leitura**. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

CEARÁ. **Matriz unificada de saberes SISEDU: Língua Portuguesa - Ensino Médio**. Fortaleza: SEDUC-CE, 2022. Disponível em: <https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2022/05/Matriz-de-Saberes-de-Lingua-Portuguesa.pdf> Acesso em: 25 jun. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. 2. ed. Cadernos PDE: Ortigueira/Paraná, 2014.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpx, 2007.

RIBEIRO, Natalia. **PDCA aplicado à educação básica**. Brasília: ENAP, 2024.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO CEARÁ. **Diretrizes para o Ano Letivo de 2025**. Fortaleza: SEDUC-CE, 2025. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/37/2025/01/diretrizes_2025.pdf Acesso em: 25 jun. 2025.

SILVEIRA, Renato Sidnei.; BARONE, Dante Augusto Couto. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.