

# Fato ou opinião? O uso de recursos lúdicos para potencializar a aprendizagem dos descritores fragilizados nas avaliações externas na rede de ensino de Caruaru-PE

Aline Simplicio da Silva<sup>1</sup>  
Anaíra Rodrigues de Lima Rocha<sup>2</sup>  
Cintia Patricia Sobral da Silva<sup>3</sup>

## Resumo:

O presente artigo resulta de ações do Núcleo de Avaliação das Aprendizagens de Caruaru, voltadas à recomposição e/ou potencialização das aprendizagens em Língua Portuguesa, por meio de atividades lúdicas com estudantes de um projeto piloto. Com base na BNCC, que preconiza o domínio da oralidade, leitura, escrita, análise linguística/semiótica e produção textual, reconhece-se a dificuldade de contemplar todas essas dimensões em sala de aula, o que se reflete em fragilidades evidenciadas em avaliações externas como o SAEB e o SAEPE. Diante desse cenário, defendemos o uso de recursos lúdicos como estratégia de intervenção pedagógica, fundamentando nossa proposta nos estudos de Huizinga (2019), Kishimoto (2003), Piaget (1978), Luckesi (2023), Sigiliano e Breno (2021) e Oliveira e Vasconcelos (2023). Como resultado desse trabalho, apresentamos o jogo pedagógico “Fato ou Opinião”, aplicado em duas turmas do 5º ano de uma escola da rede pública municipal de Caruaru. A experiência evidenciou avanços na consolidação de um descritor recorrente nas avaliações externas e revelou aumento na motivação e no engajamento de estudantes que, anteriormente, apresentavam baixa participação nas aulas.

**Palavras-chave:** Jogo pedagógico; intervenção; aprendizagem; avaliações externas.

## Fact or Opinion? The Use of Playful Resources to Enhance Learning of Weakened Descriptors in External Assessments of the Caruaru-PE School Network

### Abstract:

This article results from actions developed by the Learning Assessment Center of Caruaru, aimed at the recovery and/or enhancement of Portuguese Language learning through playful activities with students participating in a pilot project. Based on the BNCC (Brazilian National Common Core Curriculum), which emphasizes the mastery of orality, reading, writing, linguistic/semiotic analysis, and text production, it is recognized that addressing all these aspects in the classroom remains a challenge. These difficulties are often reflected in students' performance on large-scale assessments such as SAEB and SAEPE. In response, we advocate the use of playful resources as a pedagogical intervention strategy, grounded in the works of Huizinga (2019), Kishimoto (2003), Piaget (1978), Luckesi (2023), Sigiliano e Breno (2021), and Oliveira & Vasconcelos (2023). As a result of this intervention, we present the educational game “Fact or Opinion,” applied in two 5th-grade classes at a public municipal school in Caruaru. The experience showed progress in the consolidation of a descriptor frequently identified as a weakness in external evaluations and revealed increased motivation and engagement from students who had previously shown low classroom participation.

**Keywords:** Pedagogical game; intervention; learning; external assessments.

<sup>1</sup> Doutoranda em Ciências da Linguagem (UNICAP), mestra em Letras (PROFLETRAS), professora das redes de ensino dos municípios de Caruaru e São Caetano (PE).

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia com especialização em Psicopedagogia (FAFICA), professora da rede pública no município de Caruaru (PE).

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia (FAFICA) com especialização em Gestão e Coordenação em educação (UPE), professora da rede pública nos municípios de Caruaru e Toritama (PE).

## 1. Considerações Iniciais

Sabemos que o ensino de língua materna no Brasil ainda apresenta inúmeras fragilidades, sendo de ordem estrutural, pedagógica e/ou social. O foco excessivo em memorização de regras gramaticais, as metodologias mais tradicionais de ensino e as fragilidades na formação docente são alguns dos aspectos que podem justificar as fragilidades do ensino do português no Brasil. Estas ficam ainda mais perceptíveis e são mais facilmente constatadas quando visualizamos os resultados das aprendizagens nas avaliações em larga escala de nosso país.

Apesar de percebermos avanços pontuais em avaliações como SAEB e SAEPE, esses avanços ocorrem de maneira discreta e refletem os fatores estruturais que citamos anteriormente. Os resultados evidenciam a necessidade de intervenções pedagógicas mais efetivas, de formação continuada de professores e de investimentos em recursos didáticos, com o objetivo de promover melhorias sustentáveis na proficiência linguística dos estudantes brasileiros. Assim sendo, torna-se necessário repensar o ensino de Língua Portuguesa (LP de agora em diante) a partir de atividades que priorizem o amplo domínio dos estudantes às práticas de linguagem e que oportunize a esse estudante reflexões sobre a língua.

Quando voltamos nosso olhar para os resultados do município de Caruaru, nos últimos anos, constatamos que o cenário não é diferente. Algumas habilidades/descriptores de LP permanecem, ao longo dos anos, fragilizados e não atingem níveis satisfatórios, o que aponta a necessidade de intervenção.

Uma dessas habilidades/descriptores requer dos alunos que eles sejam capazes de distinguirem um fato de uma opinião relativa a esse fato. Consideramos ser esta uma habilidade imprescindível para a formação do leitor/cidadão crítico, uma vez que no universo de notícias falsas que circulam atualmente e às quais temos acesso com facilidade, através do mundo digital, propiciar aos estudantes a consolidação dessa habilidade é de relevância para a vida cidadã desses sujeitos.

Dessa forma, o Núcleo de Avaliação das Aprendizagens da Rede de Ensino de Caruaru, equipe técnica da secretaria de educação, tem se aproximado das salas de aula e proposto intervenções para colaborar tanto com as aprendizagens dos estudantes, quanto com a elevação dos índices da rede.

Além do trabalho pedagógico, interessa-nos também um trabalho de reinserir nas práticas pedagógicas estudantes que, por inúmeros fatores, estavam distanciados. Este estudo apresenta um recorte oriundo de um projeto piloto de intervenção pedagógica implementado em três escolas da rede de ensino de Caruaru, com o objetivo de promover o desenvolvimento de habilidades específicas nas áreas de Língua Portuguesa e Matemática, além de atuar no resgate de estudantes em situação de marginalização no contexto das salas de aula regulares. A intervenção foi fundamentada em abordagens pedagógicas inclusivas e baseada em evidências, visando não apenas a melhoria do

desempenho acadêmico, mas também a promoção da inclusão, o fortalecimento do vínculo dos estudantes com o ambiente escolar, a promoção da autoestima.

Foi a partir disso, bem como da observação das fragilidades persistentes nos últimos resultados das avaliações externas que a proposta do jogo pedagógico Fato ou Opinião? surgiu. Aplicado, a princípio, em duas turmas de 5º anos de uma escola pública municipal da rede de ensino de Caruaru, o jogo propiciou reflexões em grupo sobre o que caracteriza um fato ou uma opinião, tendo como ponto de partida frases pertencentes a textos previamente trabalhados e explorados em suas composições.

Compreendemos como uma das possibilidades de intervenção e de consolidação das mais diversas habilidades, o uso da ludicidade como aliada. Envolver os estudantes em práticas nas quais eles sejam desafiados e que despertem a imaginação, a curiosidade, a percepção e o engajamento, pode viabilizar a construção de conhecimento.

A ludicidade, que envolve brincadeiras, jogos, atividades criativas e recursos que estimulam a imaginação, é uma ferramenta poderosa para tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo. Quando os estudantes são envolvidos em práticas que os desafiam de maneira lúdica, eles tendem a se sentir mais motivados, o que aumenta o seu engajamento e interesse pelo conteúdo. Além disso, essas atividades estimulam habilidades essenciais, como a criatividade, a percepção, a resolução de problemas e a colaboração, que são fundamentais para o desenvolvimento integral do aluno.

Dessa forma, quando propusemos um projeto piloto de intervenção em escolas com resultados fragilizados, focamos em criar um ambiente mais dinâmico e interativo, onde as aprendizagens são construídas a partir de uma experiência ativa. Essa experiência ativa favorece a construção, a reflexão e a consolidação do conhecimento de maneira mais efetiva. Por isso, o próximo tópico abordará a importância de incorporar esses recursos na prática pedagógica, discutindo como eles podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas.

Assim, fica claro que a ludicidade não é apenas uma estratégia divertida, mas uma ferramenta pedagógica fundamental para promover uma aprendizagem mais significativa e inclusiva. Por esse motivo, discutiremos um pouco, no tópico a seguir, sobre a necessidade de levar às salas de aula recursos lúdicos.

## 2. Práticas lúdicas como aliadas na construção das aprendizagens

É fato que as aprendizagens acontecem de variadas formas. Aprendemos observando, ouvindo, tasteando, exercitando, praticando e brincando, seja na escola ou fora dela. É fato também que os aprendizados se consolidam pelo envolvimento com as práticas de estudos propostas, propiciando assim o desenvolvimento das habilidades.

Neste sentido, o lúdico cumpre papel fundamental, uma vez que ele pode trazer consigo o envolvimento, a interação, o engajamento, tornando-se um atrativo que pode alcançar de forma mais efetiva cada sujeito em sua particularidade, inclusive auxiliando no que diz respeito a sanar dificuldades que talvez os métodos tradicionais por si só não sejam capazes em sua totalidade.

Como nos diz Piaget (1978), a criança se apropria do mundo a partir do brincar, atribuindo funções diferentes aos objetos que lhe são ofertados, sem necessariamente ter uma correspondência entre esse mundo imaginário e a realidade. Desse modo, valoriza-se a interação entre a criança, o objeto e a função atribuída a tal objeto, mesmo que esta função não tenha relação direta com sua natureza. Entendemos que o brincar valoriza a criatividade e potencializa a imaginação, o que favorece os caminhos da aprendizagem.

Vale ressaltar que o entendimento trazido sobre o brincar enquanto caminho para a aprendizagem, nos espaços escolares do Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais, só acontecerá se houver um direcionamento por parte do docente, onde fiquem claras suas intenções ao propor tal atividade. Dessa forma, o jogo, a brincadeira e/ ou atividade lúdica, sob a mediação do professor, deixará de ser apenas entretenimento, passatempo, mas também um recurso para o desenvolvimento dos estudantes.

À luz da BNCC, que norteia nossas ações educacionais, brincar é um direito de aprendizagem e tal direito, essencialmente garantido na Educação Infantil, pode e deve ser estendido às demais modalidades de ensino. Tomemos, então, como base os dois eixos estruturantes presentes na BNCC: interações e brincadeira, sendo a interação, no seu sentido literal, a ação recíproca de dois ou mais corpos e a brincadeira sendo o jogo, o divertimento. A união entre esses dois eixos estruturantes poderá resultar em significativos avanços na aprendizagem e na formação integral do indivíduo.

Compreendendo os benefícios que aprender de forma prazerosa traz e entendendo a ludicidade como um caminho possível para a aprendizagem, não é válido delimitar um período, em geral apenas a primeira infância, para o aprender brincando. Entendemos que promover a extensão dessa prática para toda a vida escolar de um educando, passando por todas as etapas/modalidades de escolarização é uma possibilidade de sucesso.

Dessa maneira, trazemos o jogo como um aliado na prática diária, ora com o intuito de socialização e promoção de interações, ora como ferramenta de potencialização da aprendizagem.

Afinal, o jogo estimula a “vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos” (KISHIMOTO, 2003, p. 37).

Ao lançar mão de diversos recursos na sala de aula, mesclando métodos e estratégias, a possibilidade de alcançar o máximo de estudantes que notoriamente aprendem de diversas formas, se torna maior. Para tanto, buscamos respaldo na BNCC ao afirmar que

(...) é importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos (BNCC, p.214).

Não buscamos assim, trazer o jogo pelo jogo, como uma atividade apenas de entretenimento, mas vemos nesse recurso um subsídio de fortalecimento da aprendizagem, podendo despertar no estudante mais interesse, engajamento e atenção, resultando na consolidação da habilidade foco, trabalhada no jogo específico. Entendemos jogo como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo gênero. Aventuramo-nos a dizer que a categoria jogo é uma das mais fundamentais da vida. (HUIZINGA, 2019, p. 35-36).

O jogo é uma oportunidade de dinamizar as aulas, de atrair a atenção dos estudantes, de movimentar a sala de aula, de unir cognição+interação+reflexão+diversão. Por esse motivo, o jogo pedagógico deve ser visto como ferramenta não só para o ensino e a aprendizagem, mas também para a sua recomposição e consolidação.

Segundo Kishimoto (2003, p. 36) “O uso do jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para as situações de ensino-aprendizagem”. Dessa maneira, entendemos que a utilização do jogo educativo promove a participação ativa do aluno, estimulando habilidades cognitivas, sociais e emocionais, além de facilitar a internalização de conteúdos de maneira mais dinâmica e envolvente.

Evidenciamos a relevância do jogo como estratégia pedagógica que pode contribuir para a efetividade do processo educativo, a partir de experiências concretas e interativas. Outro aspecto primordial a ser destacado é que quando o professor se apresenta como a única fonte de

conhecimento e emprega métodos tradicionais que não levam em conta o aluno como um indivíduo ativo e pensante, há uma grande chance de que ele não consiga alcançar uma boa compreensão ou retenção do conteúdo linguístico pelos estudantes (Oliveira; Vasconcelos, 2023).

À luz das ideias aqui apresentadas entende-se que as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras têm papel preponderante na aprendizagem dos discentes, pois ao utilizar do próprio mundo infantil para o desenvolvimento da criança fazemos da escola um local prazeroso. Segundo Oliveira e Vasconcelos

Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos pedagógicos que abrangem a diversão e aumentam a possibilidade de aprendizagem, além de auxiliarem na construção da autoconfiança e da motivação no contexto escolar (OLIVEIRA e VASCONCELOS, 2023).

Contudo não basta apenas garantir um ambiente agradável, aplicar e mediar a atividade, é indispensável que dentro do planejamento docente além da escolha do objeto de conhecimento, objetivo da atividade, metodologia, recursos, processo avaliativo, haja uma interação para alcançar de forma consistente todos os estudantes, pois são o coletivo destas ações que fortalecem o bom desenvolvimento da prática pedagógica.

## 2.2 Reflexões sobre os dados das avaliações externas no município de Caruaru e a contribuição do universo lúdico na melhoria dos resultados

Ofertar uma educação de qualidade é o dever de todos os profissionais da educação e governantes, bem como um direito de todo cidadão. Segundo a LDB

Art. 2º A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Para garantir esse direito e monitorar de fato se ocorre com qualidade contamos com algumas ações e dentre elas temos a avaliação em larga escala. Ao envolver muitos estudantes com participação efetiva por meio de testes padronizados, é possível obter indicadores de desempenho e constatar se a aprendizagem na idade adequada está se efetivando em cada etapa de escolaridade.

Ademais podemos obter um resultado mais fidedigno e com os percentuais de acertos divulgados, sabemos das habilidades que não foram consolidadas e assim é possível replanejar ações para melhoria da educação como um todo, focando na aprendizagem dos estudantes. Uma outra

vantagem que decorre da avaliação externa são as políticas públicas que advêm dos resultados obtidos, com o intuito de melhoria e obtenção de recursos financeiros, didáticos e pedagógicos.

A divulgação dos resultados de cada edição, junto à série histórica, permite enxergar os avanços ou retrocessos possibilitando recalcular estratégias ou intensificar as ações exitosas. Diante desses resultados, que são de domínio público, podemos pensar em como intervir na escola, na turma e mais pontualmente junto ao aluno que necessita de práticas de consolidação de determinadas habilidades.

Para corroborar com a nossa fala trazemos um trecho explicativo encontrado na plataforma de avaliação e monitoramento de Pernambuco, Caed Digital que nos diz que

A avaliação educacional em larga escala tornou-se uma ferramenta importante para monitorar a efetividade das políticas públicas que garantem o direito à educação gratuita e de qualidade para a população. Desde o ano 2000, a fim de acompanhar o ensino ofertado por suas redes - estadual e municipais -, a Secretaria de Educação do Estado implementa o Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco -SAEPE (2004).

Com o acesso aos resultados das avaliações em larga escala realizadas no município de Caruaru, a nível estadual com estudantes de 5º e 9º anos, em 2023, (SAEPE - Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco) e a nível nacional com estudantes de 6º aos 9º anos, em 2024, (PLATAFORMA DE AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DAS APRENDIZAGENS NOS ANOS FINAIS), vimos, conforme seguem as tabelas 1 e 2, que a porcentagem de acerto no que se refere a habilidade de identificar e/ou distinguir fato de opinião não foi satisfatória.

Na tabela 1 as turmas de 5º anos apresentaram 42% de acerto, mostrando que menos da metade dos estudantes consolidaram essa habilidade. Nas turmas de 9º anos temos uma média de 49% de acerto, o percentual foi um pouco maior, mas ainda assim apresenta uma margem que precisa ser superada.

**Tabela 1** - Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco - SAEPE 2023

HABILIDADE	5º ANO	9º ANO
	PERCENTUAL DE ACERTO	
Distinguir fato de uma opinião.	42%	45%
Reconhecer semelhanças e/ou diferenças de ideias e opiniões na comparação entre textos que tratem da mesma temática.		53%

### Elaborada pelas autoras

Na tabela 2, temos resultados divulgados pela Plataforma de Avaliação e Acompanhamento das Aprendizagens nos Anos Finais no ano de 2024. Essa plataforma ganha corpo a partir do Pacto Nacional pela Recomposição das Aprendizagens, que é uma política pública lançada pelo Governo Federal, com o intuito de melhorar os índices de aprendizagens dos estudantes da educação básica.

Além de oferecer apoio técnico e financeiro para estados e municípios implementarem estratégias e ações para recomposição das aprendizagens dos estudantes, o Pacto propõe ações dentro de cinco eixos: Currículo, Avaliação, Mediações pedagógicas, Formação e Materiais, esse último compreende uma plataforma de conteúdo produzido pelas redes e repasse de recursos para impressão de materiais complementares e a divulgação em tempo real dos resultados das avaliações.

À medida que as respostas das avaliações, feitas pelos estudantes, são lançadas na plataforma, o resultado é contabilizado de imediato. Ao final do período de lançamentos os(as) professores(as) podem analisar os indicadores de desempenho de cada turma e de cada estudante, possibilitando a verificação das habilidades que precisam ser reforçadas em sala de aula e quais ações já estão sendo exitosas.

Temos, portanto, a avaliação como protagonista do processo, enxergando-a como instrumento de aprendizagem e seus resultados como orientadores das práticas de ensino. Para acentuar nossa fala trazemos um recorte de como a avaliação é vista pelo pacto na descrição de um dos seus eixos:

Avaliação - ressignifica a concepção de avaliação por meio de uma plataforma para realizar ciclos de avaliações formativas ao longo do ano, que permite mapear e diagnosticar as defasagens de aprendizagem. Além disso, estabelece mapas de progressão - com base neles, os professores podem fazer uso pedagógico das devolutivas das avaliações (2024).

Analisemos a tabela 2 com os dados retirados da plataforma supracitada. O público-alvo nessa avaliação foram os estudantes dos anos finais da rede municipal de Caruaru no ano de 2024. Foram aferidas seis habilidades acerca da identificação e/ou distinção entre um fato e uma opinião, distribuídas entre turmas de 6º a 9º ano. Ao observar os resultados o que podemos perceber é que uma média de apenas 41% mostrou ter consolidada essa habilidade.

**Tabela 2 - Avaliação Contínua da Aprendizagem nos Anos Finais - Ciclo I/2024**

HABILIDADE	6º ANO	7º ANO	8º ANO	9º ANO
	PERCENTUAL DE ACERTO			
Identificar opinião em textos de estrutura expositiva de nível 3, com enunciados opinativos marcados por verbo opinativo (advérbio de modo).	43%			
Identificar opinião em textos de nível 3, de estrutura narrativa, estando a opinião marcada por uma estrutura predicativa.		49%		
Identificar a finalidade de textos de opinião.			30%	
Identificar opinião em textos de nível 3, de estrutura expositiva, com enunciados opinativos marcados por frase exclamativa e estrutura predicativa.			40%	
Reconhecer o gênero de textos de opinião.				39%
Identificar opinião em textos de nível 3, de estrutura expositiva, estando a opinião implícita numa adjetivação.				46%

**Elaborada pelas autoras**

Ao nos depararmos com os resultados demonstrados nas avaliações citadas, temos a urgência em traçar estratégias para subsidiar a consolidação da aprendizagem e superar tais resultados. Sabendo da importância que tem a avaliação no processo de ensino e aprendizagem, enfatizamos seu caráter formativo e dinâmico, trazendo-a como aliada no processo, focando no percurso e tendo os resultados como ponto de partida para novas ações.

Para Luckesi (2023) a avaliação contribui tanto para constatar a qualidade da aprendizagem dos estudantes quanto para orientar a tomada de decisões por parte do professor, no que diz respeito a replanejar o percurso do aprender e do ensinar.

Afinal, o ato avaliativo centrado no desempenho dos nossos estudantes em sua aprendizagem é um ato parceiro que nos subsidia, como educadores, em nossas decisões no espaço do ensino em nossa sala de aula. Por revelar a qualidade da realidade, ele subsidia nossas decisões, a fim de que sejam adequadas e construtivas a serviço da aprendizagem e do desenvolvimento de todos os nossos estudantes. (LUCKESI, 2023, p. 69)

Tomando consciência do papel estruturador que a avaliação traz e de posse dos resultados obtidos, temos a responsabilidade de nos tornar educadores preocupados em orientar e conduzir os estudantes para se desenvolverem e avançarem cada vez mais, superando dificuldades e potencializando seus saberes. Sem que ninguém seja deixado à margem nesse caminho, devemos buscar elementos que favoreçam a aprendizagem cognitiva ao mesmo tempo que também forme e desenvolva o estudante na sua integralidade, um cidadão crítico e atuante. Assim sendo, atividades lúdicas são estratégias eficazes para promover o desenvolvimento de habilidades linguísticas, especialmente em contextos de dificuldades ou defasagens.

Para tanto faz-se necessário um ambiente saudável e prazeroso que estreite os laços afetivos e de confiança, primordiais para o cotidiano em sala de aula. Ao proporcionar tal ambiente, rico em amorosidade e confiança, a aprendizagem será uma consequência constante.

Levemos em consideração que cada sujeito aprende de uma forma diferente, tem mais ou menos aptidão para uma determinada área do conhecimento, como nos mostra os estudos de Howard Gardner, na década de 80, com as Inteligências Múltiplas. Para Gardner cada uma destas inteligências tem sua forma própria de pensamento, ou de processamento de informações, cabe ao educador trazer estímulos variados que potencialize a habilidade ou estilo de aprendizagem que aquele estudante mais se identifica (1989).

Para trabalhar com as inteligências múltiplas, que a princípio foram sete: lógico-matemática, linguística, intrapessoal, interpessoal, cinestésica, musical e espacial, não se faz necessário eger uma certa ou errada. Entendemos que uma não acontece em detrimento da outra e raramente funcionam isoladamente. Assim sendo, buscamos enfatizar que nosso papel como educador é elevar a mais adequada e que melhor desenvolva o indivíduo o aproximando do objeto de estudo. Portanto, destacamos a cinestésica, que na área da educação corresponde aos estudantes com facilidade de aprender na prática, tateando, utilizando-se do corpo para fomentar o aprendizado de forma concreta.

Tendo em mente que cada sujeito aprende de uma forma diferente, respeitando os estilos de aprendizagem de cada um, fazer uso de diversos recursos que alcancem de maneira efetiva cada um e cada uma estudante deve ser uma prática permanente. Trazemos ainda a contribuição de Luckesi (2023) quando afirma:

Uma pedagogia construtiva sustenta uma adequada prática docente, por ter, como sua base, a compreensão de que o ser humano é um ser em movimento, em construção. Desse modo, do ponto de vista pedagógico, cabe ao educador atuar construtivamente, servindo-se de recursos que auxiliem seus estudantes no movimento para o crescimento e para a maturidade. (LUCKESI 2023, p. 72)

Jogos pedagógicos são, então, excelentes ferramentas para melhorar os resultados escolares uma vez que promovem engajamento, motivação e participação, facilitando a aprendizagem de conteúdos curriculares de forma lúdica e interativa. Além disso, como já dissemos, esses recursos contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, ampliando aprendizagens relativas ao raciocínio lógico, à cooperação e à resolução de problemas.

Podemos ainda compreender os jogos como possibilidade de reduzir a ansiedade relacionada ao aprendizado e promover uma aprendizagem mais significativa, especialmente em contextos de dificuldades de aprendizagem, como é o caso de alguns estudantes envolvidos nas atividades propostas neste trabalho. Assim, compreendemos que a integração promovida nos usos de jogos pedagógicos é uma estratégia eficaz para potencializar os resultados acadêmicos, promovendo um processo de ensino mais dinâmico e motivador.

Diante do exposto e motivados em desenvolver estratégias que colaborem com as aprendizagens dos estudantes, trouxemos junto ao Núcleo de Avaliação da SEDUC (Secretaria de Educação e Esportes de Caruaru) nossa preocupação em contribuir para efetiva intervenção, trabalhando o jogo “Fato ou Opinião?” com estudantes de turmas do 4º, 5º, 8º e 9º anos de escolas selecionadas da rede municipal de Caruaru, que apresentaram em seus resultados, fragilidade nos descritores que aferiram habilidades sobre fato e opinião.

### 3. Procedimentos Metodológicos

O presente estudo caracteriza-se por uma abordagem qualitativa e quantitativa com o objetivo de analisar o impacto do uso de recursos lúdicos na potencialização da aprendizagem dos descritores fragilizados nas avaliações externas na rede de ensino de Caruaru-PE.

A coleta de dados foi realizada em duas etapas. Primeiramente, foi conduzido um levantamento documental, por meio da análise de resultados de avaliações externas (como o SAEB e avaliações municipais), identificando os descritores considerados fragilizados e, dentre eles, percebemos a necessidade de atividades voltadas ao descritor “Distinguir um fato de uma opinião relativa a este fato”. Em seguida, foram selecionadas escolas da rede pública de ensino de Caruaru-PE, por meio de amostragem intencional, considerando os critérios de: porte da escola, desempenho escolar nas avaliações externas e quantitativo de estudantes em vulnerabilidade social. Neste recorte, traremos apenas a intervenção realizada em uma das três escolas selecionadas e apenas em duas turmas de 5º anos do ensino fundamental, envolvendo diretamente dois professores e 55 estudantes.

Além disso, houve uma conversa inicial com os professores das turmas para coletarmos informações necessárias como: grau de envolvimento dos estudantes com as atividades propostas, dificuldades apresentadas diante de atividades que trabalham o descritor em questão e estudantes em situação crítica de defasagem.

Na fase de intervenção, foram implementadas atividades pedagógicas desmembradas em duas etapas:

- 1- Aula expositiva e dialogada a partir da explicação sobre o que é um fato e o que é uma opinião. Os estudantes foram direcionados a um trabalho em grupos nos quais tiveram acesso aos gêneros da esfera jornalística como notícias, reportagens e entrevistas. Os estudantes precisavam encontrar e registrar em cartazes o maior número de fatos e de opiniões nos textos trabalhados.
- 2- Utilizando os mesmos textos da aula anterior, foram retomados aspectos da estrutura e organização composicional dos gêneros em estudo, com foco no reconhecimento das características principais desses gêneros, bem como no seu propósito comunicativo.
- 3- Uso de recursos lúdicos (jogo) voltados para o descritor trabalhado com a finalidade de envolver os estudantes em uma atividade que demandava raciocínio rápido e reconhecimento das estratégias para identificar um fato e uma opinião relativa a esse fato.
- 4- Devolutiva com os professores da turma e proposta de aplicação de atividade escrita para acesso aos dados de consolidação do descritor trabalhado. Os procedimentos descritos tiveram como objetivo verificar a efetividade do uso de recursos lúdicos na melhoria do desempenho dos estudantes em relação ao descritor fragilizado, contribuindo para a compreensão do papel dessas estratégias no contexto da educação pública de Caruaru-PE.

### 3.1. Procedimentos de aplicação e análise da intervenção realizada

A intervenção consistiu em um primeiro momento, como já mencionado, com a análise dos dados internos pelo Núcleo de Avaliação e pelo encontro com os professores das duas turmas envolvidas na aplicação da intervenção proposta.

Posteriormente, tivemos o primeiro contato com as turmas (em momentos distintos). A intervenção pedagógica iniciou-se, de fato, com uma aula expositiva e dialogada, na qual foram abordados os conceitos de fato e opinião, com o objetivo de promover a compreensão epistemológica e discursiva desses elementos. Durante a exposição, utilizou-se uma abordagem participativa, incentivando os estudantes a esclarecerem dúvidas e a dialogarem sobre as diferenças entre informações objetivas e subjetivas.

Após a etapa expositiva, os estudantes foram organizados em grupos de trabalho, nos quais tiveram acesso a textos pertencentes à esfera jornalística, incluindo notícias, reportagens e entrevistas. A atividade consistiu na análise coletiva desses textos, com a finalidade de identificar e classificar, de forma sistemática, o maior número possível de fatos e opiniões presentes nos textos selecionados. Para tanto, os estudantes receberam orientações específicas para a leitura crítica, buscando distinguir claramente entre informações que representam fatos verificáveis e opiniões que expressam pontos de vista ou julgamentos de valor. Os grupos foram responsáveis por registrar suas descobertas em cartazes, separando-os em categorias distintas de fatos e opiniões, de modo a promover a reflexão sobre a natureza e a função de cada um na construção do discurso jornalístico. Na tabela a seguir, traremos os títulos dos textos jornalísticos trabalhados nesta etapa da intervenção:

**Tabela 3** - Textos trabalhados com foco na distinção entre fato e opinião

Textos da Esfera Jornalística	
Título	Disponível em
Marília Mendonça morre aos 26 anos em queda de avião em Minas Gerais	<a href="https://g1.globo.com/pop-musica/noticia/2021/11/05/marilia-mendonca-morre-queda-de-aviao-em-minas-gerais.ghtml">https://g1.globo.com/pop-musica/noticia/2021/11/05/marilia-mendonca-morre-queda-de-aviao-em-minas-gerais.ghtml</a>
Por que a Covid-19 é leve para alguns e mortal para outros? Estudo traz pistas	<a href="https://www.cnnbrasil.com.br/saude/por-que-a-covid-19-e-leve-para-alguns-e-mortal-para-outros-estudos/">https://www.cnnbrasil.com.br/saude/por-que-a-covid-19-e-leve-para-alguns-e-mortal-para-outros-estudos/</a>
Após vitória de Messi no The Best, Cristiano Ronaldo detona: 'Prêmios estão perdendo credibilidade'	<a href="https://exame.com/esporte/apos-vitoria-de-messi-the-best-cristiano-ronaldo-detona-premios-estao-perdendo-credibilidade/">https://exame.com/esporte/apos-vitoria-de-messi-the-best-cristiano-ronaldo-detona-premios-estao-perdendo-credibilidade/</a>
Copa do Mundo 2022: os legados (positivos e negativos) deixados pelo Mundial no Catar	<a href="https://www.bbc.com/portuguese/internacional-202206">https://www.bbc.com/portuguese/internacional-202206</a>
iPhone 12 é o smartphone mais vendido do mundo nesta semana	<a href="https://istoedinheiro.com.br/iphone-12-e-o-smartphone-mais-vendido-do-mundo-veja-a-lista/">https://istoedinheiro.com.br/iphone-12-e-o-smartphone-mais-vendido-do-mundo-veja-a-lista</a>

Fonte: Elaborada pelas autoras

Este procedimento visou não apenas consolidar o entendimento conceitual, mas também desenvolver habilidades de análise crítica e de produção textual, contribuindo para a formação de leitores mais conscientes e críticos em relação aos gêneros jornalísticos trabalhados.

A continuidade da intervenção envolveu a retomada dos textos utilizados na aula anterior, com o objetivo de aprofundar a compreensão dos aspectos estruturais e organizacionais dos gêneros jornalísticos em análise. Essa etapa foi conduzida por meio de atividades de leitura e análise orientada, nas quais os estudantes revisitaram os textos previamente trabalhados, identificando elementos constitutivos da sua organização composicional.

Durante as atividades, os estudantes foram orientados a reconhecer as principais características de cada gênero, tais como a estrutura textual (lide, manchete, corpo do texto), a organização lógica das informações, os recursos linguísticos utilizados e os elementos visuais que contribuem para a compreensão do texto. Além disso, houve ênfase na compreensão do propósito comunicativo de cada gênero jornalístico estudado, focando no ensino do gênero como uma prática social. Essa abordagem visou consolidar o conhecimento sobre a organização textual e as funções comunicativas, promovendo uma leitura crítica e uma compreensão mais aprofundada dos gêneros jornalísticos lidos.

Após as etapas descritas, implementamos o jogo pedagógico que teve como finalidade solidificar as aprendizagens sobre o descritor trabalhado. Descreveremos, a seguir, as etapas realizadas na aplicação do jogo, bem como os objetivos.

**Tabela 4 - Apresentação do Jogo Pedagógico Fato ou Opinião?**

<b>JOGO PEDAGÓGICO - FATO OU OPINIÃO?</b>	
<b>PÚBLICO ALVO</b>	Pode ser aplicado em turmas de 4º, 5º, 8º e 9º anos do ensino fundamental.
<b>DESCRIPTOR 11</b>	Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato.
<b>OBJETIVO</b>	Promover a consolidação das aprendizagens, no que diz respeito à identificação do que é um fato e uma opinião, através de um jogo pedagógico.
<b>NÚMERO DE JOGADORES/EQUIPES</b>	Mínimo 2 (mediação do professor)
<b>REGRAS DO JOGO</b>	Os jogadores devem sortear uma carta, responder corretamente se a frase é um fato e qual é uma opinião. Caso o jogador acerte a resposta, deve jogar o dado e seguir pela trilha. Vence quem chegar ao final da trilha primeiro.

Fonte: Elaborada pelas autoras

Inicialmente, dividimos a turma em duas equipes, conforme podemos perceber na imagem 1, e conduzimos o início da rodada a partir do tradicional “par ou ímpar.



Imagem 1

Um representante de cada equipe se aproximava do tabuleiro, conforme as imagens 2 e 3, onde continha a trilha a ser percorrida, lançava o dado e sorteava uma ficha contendo duas orações. As frases em questão, deveriam ser analisadas e discutidas com a equipe da vez, onde todos, em consenso, diriam e marcariam (na ficha há campos para assinalar) qual se tratava de um fato e qual se tratava de uma opinião. Uma vez que a resposta estivesse correta, o representante da equipe avançava o número de casas na trilha apontado no lançamento do dado.



Imagem 2

Imagem 3



**Imagem 4**

Caso as respostas assinaladas na ficha não estivessem corretas, o representante e sua equipe não avançavam as casas na trilha. O momento da “correção” foi muito produtivo. Tanto quando acertavam quanto se equivocavam a discussão era aberta ao grande grupo e ambas as equipes junto às mediadoras refletiam acerca da efetiva resposta, lembrando os conceitos trabalhados anteriormente.

O jogo seguiu nesse formato, respeitando as regras estabelecidas: a vez de cada equipe jogar, os turnos da fala, a opinião e argumentos de cada componente, bem como o respeito mútuo constante a todo momento.

É importante dizer que cada vez que o dado era lançado, havia um revezamento de representantes de cada equipe, garantindo que todos os estudantes tivessem oportunidade de lançar o dado, sortear a ficha, ler as orações e argumentar com os demais componentes da equipe. Ao final do jogo ganhava a equipe que percorreu toda a trilha alcançando a última casa.

Ficou evidente durante todo o processo da dinâmica do jogo, em ambas as turmas de 5º anos, que os estudantes demonstraram engajamento, participação, reflexão e entusiasmo com o desafio. Ainda não nos foi possível avaliar o impacto da proposta no que diz respeito ao índice de acertos nos descritores que têm relação com a abordagem realizada nas avaliações externas propostas em 2024 nas turmas de 5º anos, no entanto, com a aplicação de uma atividade escrita evidenciamos um notório avanço na consolidação das habilidades trabalhadas com as turmas.

Ressaltamos que a proposta engloba outras turmas, conforme mencionado no público ao qual o jogo é destinado, e que fizemos a aplicação de maneira amostral apenas nos anos iniciais. A pretensão é de que esse produto seja compartilhado com toda a rede de ensino, através de formação continuada, para que nas turmas que não são acompanhadas de maneira sistemática e direta pelo projeto de intervenção, o professor regente faça as adaptações que julgar necessárias e use o jogo como objeto de ensino em suas aulas.

#### 4. Resultados

A análise em estudo revelou que o uso de estratégias lúdicas como forma de fixação de conteúdos previamente trabalhados foi de extrema relevância, uma vez que após as aulas realizadas os professores aplicaram atividades de verificação, com 15 questões sobre o descritor, e obtiveram os resultados explicitados no gráfico 1 abaixo:



Gráfico 1 - Elaborado pelas autoras

Obtivemos como resultados, dos 55 estudantes que responderam às 15 questões: 37 acertaram todas as questões; 3 acertaram 14 questões; 5 acertaram 13 questões; 6 acertaram 12 questões; 2 acertaram 11 questões e 2 acertaram 10 questões. Entendemos que com tais resultados atingimos o objetivo da proposta que foi o de fortalecer os conhecimentos acerca do descritor em estudo.

A análise dos resultados obtidos a partir da tríade “antes, durante e depois” da implementação do jogo pedagógico voltado à distinção entre fato e opinião evidencia a importância de estratégias lúdicas como ferramenta de reforço e fixação de conteúdos/habilidades previamente trabalhadas com os estudantes.

Os dados revelam que a incorporação de elementos lúdicos promoveu o aumento da compreensão dos conceitos pelos estudantes, o que facilitou o processo de internalização das diferentes entre afirmações factuais e opiniões subjetivas. A abordagem desenvolvida sugere que quando os estudantes estão engajados no processo, quando são parte dele, a aprendizagem torna-se mais significativa.

Além disso, a utilização do jogo como recurso didático e pedagógico demonstrou ser eficaz, uma vez que os estudantes aplicaram os conceitos aprendidos de forma prática e contextualizada. Os resultados reafirmam a relevância de estratégias inovadoras no processo de ensino e de aprendizagem, especialmente no que diz respeito ao engajamento. Observamos que os estudantes que foram sinalizados como estudantes de baixo rendimento e pouco envolvimento nas atividades, participaram ativamente de todo o processo.

Apesar das expectativas iniciais de desempenho insatisfatório, esses alunos demonstraram um progresso significativo na compreensão do descritor em foco, atingindo níveis considerados satisfatórios. Esses resultados sugerem que estratégias pedagógicas inclusivas e motivadoras podem promover a participação efetiva de estudantes com dificuldades de aprendizagem, contribuindo para a superação de barreiras relacionadas ao desempenho acadêmico. A observação indica que o envolvimento contínuo e a participação ativa são fatores determinantes para o desenvolvimento de competências, mesmo em contextos de baixo rendimento, reforçando a importância de abordagens pedagógicas que favoreçam a inclusão e o engajamento de todos os estudantes.

## 5. Conclusão

A presente pesquisa teve como objetivo desenvolver, através de um jogo pedagógico, a aquisição de conhecimentos sobre o descritor “Fato e Opinião”. Diante do trabalho desenvolvido, entendemos que as atividades lúdicas, os jogos e o brincar quando utilizados como ferramentas formais de aprendizagem propiciam maior engajamento das crianças, uma vez que utilizamos do mundo característico e natural delas.

Dessa forma, elas se sentem confortáveis para refletir, experienciar, vivenciar e participar das atividades. Entretanto, essas ações precisam ser bem conduzidas e articuladas, por isso, é necessário que o planejamento seja fruto da práxis ação-reflexão-ação.

Diante da contribuição dos autores, aliadas às práticas realizadas percebemos que a importância do brincar não deve ser restrita à educação infantil, mas perpassar por outras fases da escolarização, pois segundo Santos

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997, p. 12).

Com isso, percebe-se que o ensinar, o brincar e o aprender são ações que se complementam, assim sendo, respaldar práticas pedagógicas com atividades lúdicas é ampliar a probabilidade do favorecimento do desenvolvimento integral dos estudantes, respeitando seus ritmos e potencialidades de maneira natural.

Ao vivenciar o jogo “FATO OU OPINIÃO?” percebemos a sua contribuição para a aprendizagem dos estudantes. Ele engajou e motivou os discentes de maneira produtiva e os avanços não se limitaram apenas às capacidades cognitivas, mas também as sociais e emocionais.

Através dele, foi possível recompor a habilidade/descriptor fragilizado diagnosticado através da avaliação externa, mas para além disso, pudemos humanizar o ensinar/aprender, visto que ao brincar/jogar o aprendizado ficou mais agradável e acessível, envolvendo-os de forma mais ativa e significativa.

Os desafios à educação são muitos, mas ao trabalhar com algo próximo da realidade dos discentes promovemos uma aprendizagem mais significativa e contextualizada, conectada às vivências e experiências do cotidiano. Dessa forma, facilitamos a compreensão de conceitos, incentivando sua aplicação na prática, com isso, melhora-se a autoestima dos alunos e cria-se um ambiente mais inclusivo e colaborativo, pelo qual os alunos são sujeitos ativos no processo de ensinagem.

Portanto, à luz das teorias discutidas e das experiências alcançadas utilizando jogos e brincadeiras, consideramos que eles são um excelente instrumento para consolidação de habilidades e descritores que ainda não tenham sido solidificadas, colaborando tanto para a aprendizagem, quanto para o avanço dos resultados da rede.

## 6. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Pacto Nacional pela Recomposição das Aprendizagens**. Junho, 2024.

BRASIL. **Ministério de Educação e Cultura. LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996.

CAED. **Avaliação da Educação** – Boletim de Resultados 2004. Juiz de Fora, março de 2004. CAED.

Gardner. H.; Hatch, T. **Multiple intelligences go to school: educational implications of the theory of Multiple Intelligences.** Educational Researcher, v.18, n.8. p.4-10, 1989.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura.** Tradução João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil, In Kishimoto, T. M. (Org.), **Jogo, Brinquedo E Brincadeira Na Educação.** Ed.São Paulo: Cortez, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O ato pedagógico: planejar, executar, avaliar** - São Paulo: Cortez, 2023.

OLIVEIRA, F. A. L; VASCONCELOS, S. I. C. C. Ludicidades e práticas pedagógicas ativas no ensino do português. In **Fórum lingüístico/ Programa de Pós-graduação em Lingüística.** Universidade Federal de Santa Catarina. v.20, n. 2 (2023)

PIAGET, J. **A Formação do símbolo para a criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

**Plataforma de Avaliação e Acompanhamento das Aprendizagens dos Anos Finais.** Disponível em <<https://avaliacaoaprendizagensanosfinais.mec.gov.br/#!/pagina-inicial>> Acesso em 28/09/2024

**Plataforma de Avaliação e Monitoramento da Educação de Pernambuco.** Disponível em <<https://avaliacaoemonitoramentopernambuco.caeddigital.net/#!/minhapagina>> Acesso em 28/09/2024.

SANTOS, S. M P. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. **O lúdico na formação do Educador.** 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SIGILIANO, N. S.; BERNO, L.R. **Ensinar português de forma divertida** : atividades lúdicas para os anos finais do ensino fundamental e para o ensino médio. Juiz de Fora, MG : Editora UFJF, 2021.