

O USO DO STOPOTS NA RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS EM LÍNGUA PORTUGUESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Danilo Oliveira Borges 

Graduação em Letras - Português e Inglês pela Universidade Estadual de Goiás. Especialista em Coordenação Pedagógica e Supervisão Escolar, Gestão Escolar, Educação Especial e Inclusiva. Professor da Secretaria de Estado da Educação de Goiás-SEDUC-GO. E-mail: danilo.borges@educ.go.gov.br

Revista Educação em Contexto

Secretaria de Estado da Educação
de Goiás - SEDUC-GO

ISSN 2764-8982

Periodicidade: Semestral.

v. 5 n. 1, 2026.

educacaoemcontexto@educ.go.gov.br

Recebido em: 26/08/2025

Aprovado em: 19/06/2026

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.20802581>

Resumo

Este relato de experiência apresenta uma prática pedagógica desenvolvida com uma turma de 40 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Elias de Araújo Rocha, pertencente à Coordenação Regional de Educação de Iporá, no município de Iporá-GO. A proposta foi realizada entre os meses de março e junho de 2025, no contexto das ações de recomposição e ampliação das aprendizagens da Rede Estadual de Ensino de Goiás. O objetivo foi fortalecer habilidades essenciais de Língua Portuguesa por meio da utilização da plataforma digital *StopotS* como estratégia de revisão e consolidação dos conteúdos trabalhados durante o semestre. A sequência didática foi organizada em dez aulas, fundamentada nas orientações do material Revisa Goiás e contemplou atividades de leitura, interpretação textual, identificação de gêneros textuais, argumentação, reconhecimento de fatos e opiniões e análise linguística. Para a coleta de dados foram utilizados registros de observação do professor, acompanhamento da participação dos estudantes e análise das atividades desenvolvidas ao longo do período. Os resultados evidenciaram aumento do engajamento dos estudantes, maior participação nas atividades de revisão, ampliação da interação entre os colegas e redução das fragilidades identificadas nos descritores e habilidades trabalhadas. A experiência demonstrou que o uso planejado de recursos digitais pode contribuir para tornar os processos de revisão mais dinâmicos, motivadores e significativos para a aprendizagem.

Palavras - chave: Gamificação. Língua Portuguesa. *StopotS*. Recomposição das Aprendizagens. Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

Os desafios relacionados ao desenvolvimento das aprendizagens nos Anos Finais do Ensino Fundamental têm levado professores e redes de ensino a buscar estratégias pedagógicas capazes de promover maior engajamento dos estudantes e fortalecer a consolidação dos conhecimentos previstos no currículo. Nesse contexto, metodologias ativas e recursos lúdicos vêm ganhando destaque por favorecerem a participação dos alunos e tornarem o processo educativo mais dinâmico e significativo.

A utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar é amplamente reconhecida como uma importante estratégia pedagógica. Segundo Kishimoto (2011), o jogo, quando utilizado com intencionalidade educativa, deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a constituir um recurso capaz de favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes. Dessa forma, a ludicidade possibilita a construção do conhecimento por meio da interação, da criatividade e da resolução de desafios.

Nessa mesma perspectiva, Vygotsky (1998) destaca que o desenvolvimento das funções cognitivas superiores ocorre a partir das interações sociais estabelecidas pelos sujeitos. Para o autor, a aprendizagem é potencializada quando os estudantes participam de situações colaborativas que estimulam a troca de experiências, a reflexão e a construção coletiva do conhecimento. Assim, atividades que promovem cooperação e protagonismo estudantil contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos.

Complementando essa discussão, Luckesi (2014) ressalta que experiências prazerosas e desafiadoras favorecem o envolvimento dos estudantes com os conteúdos escolares. Para o autor, a aprendizagem torna-se mais efetiva quando associada à motivação, à curiosidade e à participação ativa no processo educativo.

No cenário educacional contemporâneo, a gamificação tem se consolidado como uma alternativa para aproximar os estudantes dos conteúdos curriculares. Essa abordagem consiste na utilização de elementos característicos dos jogos em contextos educativos, promovendo desafios, interação, participação e envolvimento com as atividades propostas. Quando articulada aos objetivos pedagógicos, a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas, comunicativas e socioemocionais.

As orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforçam a importância de práticas pedagógicas voltadas ao protagonismo estudantil, ao pensamento crítico, à comunicação e à cultura digital. O documento destaca a necessidade de preparar os estudantes para utilizar diferentes linguagens e tecnologias de forma ética, crítica e significativa. Dessa forma, a integração de recursos digitais ao ensino de Língua Portuguesa pode contribuir para o desenvolvimento das competências previstas para a Educação Básica.

No âmbito do Estado de Goiás, o Documento Curricular para Goiás (DC-GO) orienta a organização do trabalho pedagógico com foco no desenvolvimento de competências e habilidades alinhadas às demandas educacionais contemporâneas. Da mesma forma, a Lei nº 22.834, de 24 de abril de 2024, instituiu o Programa de Recuperação, Ampliação e Monitoramento da Aprendizagem, fortalecendo ações voltadas ao acompanhamento do desempenho dos estudantes e à implementação de estratégias pedagógicas que favoreçam seu desenvolvimento.

Nesse contexto, o material *Revisa Goiás* constitui uma importante ferramenta de apoio ao trabalho docente, oferecendo subsídios para o planejamento de intervenções pedagógicas direcionadas às necessidades identificadas no processo de ensino

e aprendizagem. A partir dessas orientações, surgiu a proposta de utilizar a plataforma *StopotS* como estratégia complementar de revisão dos conteúdos trabalhados em Língua Portuguesa.

A ideia foi fortalecida pelas reflexões promovidas pela Formação de Professores em Pares, iniciativa que incentiva o compartilhamento de experiências e o desenvolvimento profissional dos docentes. Durante o planejamento das atividades, identifiquei a necessidade de criar momentos de revisão mais atrativos e participativos, capazes de estimular o envolvimento dos estudantes com os conteúdos trabalhados ao longo do semestre.

Este relato de experiência apresenta uma sequência didática desenvolvida entre os meses de março e junho de 2025 com uma turma de 40 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Elias de Araújo Rocha, pertencente à Coordenação Regional de Educação de Iporá, no município de Iporá-GO. O objetivo foi utilizar a gamificação como estratégia de revisão e consolidação dos conteúdos de Língua Portuguesa, favorecendo o engajamento dos estudantes e contribuindo para o fortalecimento das aprendizagens desenvolvidas durante o período letivo.

METODOLOGIA

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência de abordagem qualitativa, desenvolvido com uma turma de 40 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Elias de Araújo Rocha, localizado no município de Iporá-GO e vinculado à Coordenação Regional de Educação de Iporá.

Desenvolvi a experiência entre os meses de março e junho de 2025, no contexto das ações de recom-

posição e ampliação das aprendizagens promovidas pela Secretaria de Estado da Educação de Goiás. O planejamento pedagógico foi fundamentado nas Habilidades Essenciais da rede estadual e nas atividades propostas pelo material *Revisa Goiás* para o 8º ano do Ensino Fundamental.

Organizei a sequência didática em dez aulas, contemplando atividades voltadas ao desenvolvimento de habilidades relacionadas à leitura, à interpretação textual, à identificação de tema e assunto, ao reconhecimento de gêneros textuais, à argumentação, à diferenciação entre fato e opinião, ao uso de conectivos e à análise de classes gramaticais, especialmente substantivos, adjetivos e verbos.

Inicialmente, realizei atividades diagnósticas e de revisão com o objetivo de identificar as principais dificuldades apresentadas pelos estudantes. Em seguida, desenvolvi atividades de leitura orientada, debates, resolução de exercícios, análise de textos e retomada dos conteúdos considerados prioritários para a turma, sempre buscando fortalecer as habilidades que apresentavam maiores fragilidades.

Como estratégia de revisão e consolidação das aprendizagens, utilizei a plataforma digital *StopotS*. Para a realização da atividade, criei uma sala virtual específica para a turma e disponibilizei o código de acesso aos estudantes. Cada aluno acessou a plataforma individualmente por meio de um Chromebook disponibilizado pela unidade escolar, criando seu próprio perfil para participação na dinâmica proposta.

Elaborei as categorias do jogo de acordo com os conteúdos trabalhados durante o período letivo. As categorias incluíram gênero textual, autor, conectivo, verbo, adjetivo e substantivo. A seleção desses elementos teve como objetivo promover a recuperação dos conhecimentos estudados, ampliar o reper-

tório linguístico dos estudantes e favorecer a associação entre os conceitos desenvolvidos nas aulas e sua aplicação em situações práticas.

Realizei a coleta de dados por meio da observação participante, dos registros pedagógicos produzidos durante as aulas, da análise das respostas apresentadas pelos estudantes na plataforma e do acompanhamento do desempenho observado nas atividades desenvolvidas ao longo da sequência didática. A análise ocorreu de forma qualitativa, considerando aspectos relacionados à participação, ao envolvimento, à interação entre os estudantes e à evolução das habilidades trabalhadas durante a experiência.

Desenvolvimento da experiência

Desenvolvi esta experiência entre os meses de março e junho de 2025 com uma turma de 40 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Elias de Araújo Rocha, pertencente à Coordenação Regional de Educação de Iporá. A proposta integrou as ações de recomposição e ampliação das aprendizagens desenvolvidas pela Rede Estadual de Ensino de Goiás, utilizando como referência as Habilidades Essenciais e o material *Revisa Goiás de Língua Portuguesa*.

A sequência didática foi organizada em dez aulas distribuídas ao longo do semestre. Nas aulas iniciais, realizei atividades diagnósticas com o objetivo de identificar as principais dificuldades apresentadas pelos estudantes em relação às habilidades de leitura, interpretação textual e análise linguística. A partir dos resultados observados, planejei intervenções pedagógicas voltadas ao fortalecimento das habilidades consideradas prioritárias para a turma.

Nas aulas seguintes, desenvolvi atividades de leitura orientada, interpretação de textos, debates, resolução de exercícios e análise linguística utilizando os conteúdos propostos pelo *Revisa Goiás*. Os

estudantes tiveram contato com os gêneros textuais crônica argumentativa e artigo de opinião, realizando atividades relacionadas à identificação de tema e assunto, reconhecimento de fatos e opiniões, construção da argumentação e análise de recursos linguísticos presentes nos textos.

Também foram realizadas atividades de revisão envolvendo classes gramaticais, especialmente substantivos, adjetivos e verbos, além do estudo dos conectivos utilizados na organização das ideias e na construção da argumentação. Essas atividades buscaram fortalecer habilidades frequentemente identificadas como fragilizadas nos processos de acompanhamento pedagógico da turma.

Com o avanço da sequência didática, passei a utilizar estratégias de revisão mais dinâmicas com o objetivo de ampliar o interesse dos estudantes pelos conteúdos trabalhados. Nesse contexto, incorporei a plataforma digital *StopotS* como ferramenta complementar para a consolidação das aprendizagens desenvolvidas durante o semestre.

Para a realização da atividade, criei uma sala virtual específica na plataforma e disponibilizei o código de acesso aos estudantes. Cada aluno acessou individualmente a atividade utilizando um Chromebook disponibilizado pela unidade escolar. Após ingressarem na sala virtual, os estudantes criaram seus apelidos e participaram simultaneamente da dinâmica proposta.

As categorias elaboradas para o jogo foram planejadas de acordo com os conteúdos trabalhados durante o período letivo e incluíram gênero textual, autor, conectivo, verbo, adjetivo e substantivo. A seleção dessas categorias teve como finalidade promover a retomada dos conhecimentos estudados, estimular a mobilização do repertório linguístico dos estudantes e favorecer a associação entre os conteúdos desenvolvidos nas aulas e sua aplicação em situações práticas de aprendizagem.

Durante a realização da atividade, os estudantes precisavam mobilizar conhecimentos prévios, interpretar os comandos apresentados, selecionar respostas adequadas e registrá-las dentro do tempo estabelecido pela plataforma. A dinâmica favoreceu momentos de interação, tomada de decisões, resolução de desafios e revisão dos conteúdos de forma lúdica e participativa.

Ao longo de toda a experiência, realizei registros pedagógicos sistemáticos por meio da observação da participação dos estudantes, da análise das respostas apresentadas durante as atividades e do acompanhamento do desempenho observado nas ações de revisão desenvolvidas em sala de aula. Também considerei os resultados das atividades diagnósticas e das atividades de consolidação realizadas durante a sequência didática.

A utilização do *StopotS* não constituiu uma atividade isolada, mas integrou um conjunto de ações pedagógicas planejadas para fortalecer as habilidades essenciais de Língua Portuguesa trabalhadas ao longo do semestre. Dessa forma, a ferramenta atuou como estratégia de revisão, reforço e consolidação das aprendizagens, contribuindo para tornar o processo educativo mais dinâmico, participativo e significativo para os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização da plataforma *StopotS* mostrou-se uma estratégia pedagógica relevante para os momentos de revisão e consolidação das aprendizagens em Língua Portuguesa. Durante o acompanhamento realizado ao longo do semestre, observei aumento progressivo da participação dos estudantes nas atividades propostas, especialmente nos momentos de revisão dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Um dos aspectos mais significativos observados foi o aumento do interesse dos estudantes pelas ati-

vidades de revisão. Ao compreenderem que os conteúdos estudados seriam retomados posteriormente por meio da dinâmica gamificada, muitos alunos passaram a demonstrar maior envolvimento durante as aulas, participando de discussões, realizando as atividades com mais empenho e buscando esclarecer dúvidas relacionadas aos conteúdos trabalhados.

Também observei maior interação entre os estudantes durante as atividades desenvolvidas. A dinâmica proposta favoreceu momentos de colaboração, troca de conhecimentos e compartilhamento de estratégias para resolução dos desafios apresentados. Mesmo sendo uma atividade realizada individualmente na plataforma, o ambiente criado em sala estimulou a participação coletiva e o fortalecimento das relações entre os estudantes.

No que se refere aos conteúdos curriculares, os registros pedagógicos indicaram avanços na identificação de gêneros textuais, na diferenciação entre fatos e opiniões, no reconhecimento de conectivos e na classificação de classes gramaticais, especialmente substantivos, adjetivos e verbos. Durante as atividades de revisão, percebi que os estudantes demonstravam maior segurança ao responder questões relacionadas aos conteúdos anteriormente trabalhados.

Outro aspecto relevante foi a redução gradual das fragilidades identificadas nos descritores e habilidades essenciais desenvolvidos durante o período letivo. Embora a experiência não tenha sido estruturada como uma pesquisa experimental com análise estatística, os registros de acompanhamento pedagógico evidenciaram avanços no desempenho dos estudantes e maior domínio dos conteúdos abordados ao longo da sequência didática.

Além dos resultados relacionados à aprendizagem, a utilização dos Chromebooks e da plataforma digital contribuiu para ampliar o uso pedagógico das tecnologias digitais no contexto escolar. A experiência demonstrou que recursos tecnológicos, quando

alinhados aos objetivos de aprendizagem e integrados ao planejamento docente, podem favorecer a participação dos estudantes e tornar os processos de revisão mais dinâmicos, significativos e motivadores.

Os resultados observados dialogam com os pressupostos teóricos apresentados neste trabalho, especialmente aqueles relacionados à ludicidade, à interação social e à aprendizagem ativa. Nesse sentido, a experiência reforça o potencial da gamificação como estratégia complementar para o fortalecimento das aprendizagens e para a promoção de um ambiente educacional mais participativo e colaborativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada demonstrou que a utilização da plataforma *StopotS* pode constituir uma estratégia pedagógica relevante para os momentos de revisão e consolidação das aprendizagens em Língua Portuguesa. Integrada a uma sequência didática planejada e articulada aos conteúdos trabalhados ao longo do semestre, a ferramenta possibilitou a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, participativo e motivador para os estudantes.

Os registros pedagógicos realizados durante a experiência indicaram aumento do engajamento dos alunos nas atividades propostas, maior participação nas discussões em sala de aula e ampliação da interação entre os estudantes. Observou-se ainda melhora no desempenho das atividades de revisão e redução

das fragilidades identificadas nos descritores e habilidades trabalhados ao longo do período letivo.

Outro aspecto relevante foi o fortalecimento do protagonismo estudantil, uma vez que os estudantes assumiram papel ativo durante as atividades gamificadas, mobilizando conhecimentos prévios, exercitando a tomada de decisões e participando de forma colaborativa do processo de aprendizagem. A utilização dos Chromebooks e da plataforma digital também contribuiu para ampliar as possibilidades de integração entre tecnologia e educação, em consonância com as orientações curriculares contemporâneas.

Embora os resultados observados sejam promissores, reconhece-se que este relato de experiência não possui caráter experimental. Dessa forma, as evidências apresentadas estão fundamentadas nos registros pedagógicos, nas observações realizadas durante a sequência didática e no acompanhamento do desenvolvimento dos estudantes ao longo do semestre. Novas aplicações da proposta, associadas a instrumentos mais sistemáticos de avaliação, poderão contribuir para ampliar a compreensão sobre os impactos da gamificação no ensino de Língua Portuguesa.

Diante da experiência realizada, considero que o uso planejado de estratégias lúdicas e recursos digitais pode favorecer os processos de recomposição e ampliação das aprendizagens, tornando as atividades de revisão mais significativas e contribuindo para o desenvolvimento das habilidades essenciais previstas para os estudantes do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

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

GOIÁS. Secretaria de Estado da Educação. *Documento Curricular para Goiás – DC-GO Ampliado*. Goiânia: Seduc-GO, 2023.

GOIÁS. Lei nº 22.834, de 24 de abril de 2024. Institui o Programa de Recuperação, Ampliação e Monitoramento da Aprendizagem na Rede Pública Estadual de Ensino de Goiás. Goiânia: Governo do Estado de Goiás, 2024.

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

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

GOIÁS. Secretaria de Estado da Educação. Revisa Goiás: *Língua Portuguesa e Matemática – 8º Ano – 1º Bimestre*. Goiânia: Seduc-GO, 2025.

GOIÁS. Secretaria de Estado da Educação. Revisa Goiás: *Língua Portuguesa e Matemática – 8º Ano – 2º Bimestre*. Goiânia: Seduc-GO, 2025.