

APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS NAS AULAS DE LPP

Fábio Elionar do Carmo Souza¹

Amanda Santos de Souza²

Liandra Moraes da Silva³

Maria Eduarda Mattos Ferreira⁴

Rodrigo Marques Monteiro de Castro⁵

Dados de Identificação

Disciplina: Laboratório de Práticas Pedagógicas (LPP)

Período: 6º período de Letras

Curso: Licenciatura em Letras

Objetivo(s) da Ação

Desenvolver aulas-oficina para a capacitação dos discentes na criação de jogos pedagógicos analógicos (de tabuleiro ou cartas).

Aplicar os princípios das Metodologias Ativas na confecção e execução dos jogos. Montar uma Ludoteca com jogos analógicos abordando conteúdos das disciplinas de Língua Portuguesa (ou inglesa) ou Literatura (Brasileira ou Portuguesa ou Africanas de Língua Portuguesa).

Conteúdos Trabalhados

Os conteúdos aqui listados foram abordados nas aulas de Laboratório de Práticas Pedagógicas III (LPP), do sexto período de Licenciatura em Letras. Por se tratar de uma disciplina que enfatiza a aprendizagem de práticas pedagógicas,

¹ Mestre em Literatura Brasileira (UFF), docente do UGB-FERP.

² Discente do Curso de Licenciatura em Letras do UGB-FERP.

³ Discente do curso de Licenciatura em Letras do UGB-FERP.

⁴ Discente do curso de Licenciatura em Letras do UGB-FERP.

⁵ Discente do curso de Licenciatura em Letras do UGB-FERP.

optamos por utilizar neste semestre o modelo de aulas-oficina em que aplicamos o método do “aprender fazendo”, por meio de estudo dirigido, trabalhos em equipe, execução de tarefas, apresentação de resultados, debates, avaliação coletiva e reelaboração dos trabalhos visando a um produto final mais elaborado e funcional.

Os conteúdos foram os seguintes:

- Estudo teórico dos fundamentos dos jogos didático-pedagógicos.
- Técnicas de confecção de jogos didáticos: planejamento, confecção e aplicação dos jogos.
- Uso de Metodologias Ativas em Ambientes de Ensino.
- Tópicos de Língua Portuguesa (e inglesa) e Literatura: Classes de Palavras; Advérbios; Figuras de Estilo; Autores do Cânone Literário; Estilos de Época na Literatura; Ampliação de Vocabulário (Inglês).
- Oficinas de design e confecção de jogos: Canva e demais recursos.

Procedimentos

As aulas de LPP III aconteceram no segundo semestre de 2025 com a turma do 6º período.

Inicialmente, foi realizado um estudo dirigido com textos diversos (artigos etc.) sobre os fundamentos teóricos e técnicos para o uso de jogos didáticos em sala de aula. Desse modo, foi possível debater a importância, finalidade e metodologias dos jogos didáticos na Educação. Os discentes puderam assimilar a importância de ter um conteúdo bem definido e fundamentado e objetivos claros na aplicação dos jogos, cuja finalidade nunca é de ensinar o conteúdo em si, mas permitir a introdução ou revisão de assuntos que serão / foram desenvolvidos em aulas expositivas de acordo com o planejamento de cada série / turma.

Em seguida, foram retomados os conhecimentos que a turma havia estudado nas aulas de Educação e Novas Tecnologias (4º período) fundamentados no livro Inovação e Renovação Acadêmica: guia prático de aplicação de metodologias e técnicas ativas (ALCÂNTARA, 2020). Desse modo, foi possível fazer a conexão entre

o uso dos jogos didáticos e as metodologias ativas potencializando os efeitos didático-pedagógicos das atividades.

A próxima etapa foi dividir os temas com os grupos nos eixos a) Língua Portuguesa; b) Língua Inglesa e c) Literaturas. Cada grupo teve liberdade para escolher o tema específico a ser trabalho e buscar a fundamentação adequada para a elaboração dos jogos, usando para isso obras de referência nos estudos dos temas específicos.

O passo seguinte foi a apresentação, em forma de seminários, de cada grupo, que mostrava seu tema específico, o protótipo (ou esboço) do jogo escolhido e as soluções que planejavam utilizar para a confecção e execução dos jogos. Nesta etapa foi estimulada a participação coletiva, por meio de perguntas e sugestões, com o intuito de aprimorar possíveis dificuldades que o grupo teria para a finalização da tarefa.

Nas aulas seguintes, foram feitas orientações para os grupos e marcou-se a data para cada grupo mostrar seu jogo finalizado e realizar uma simulação entre a própria turma na aplicação dos jogos.

A realização dessa aula-teste permitiu verificar aspectos da jogabilidade como a clareza (ou não) das regras, a necessidade (ou não) de um monitor para conduzir o jogo, o tempo de cada jogo, a necessidade (ou não) de material de consulta para a continuação do jogo e demais acertos que surgiam conforme os jogos eram praticados em sala de aula.

O semestre encerrou-se com oficinas ministradas pelos próprios grupos, em que cada um demonstrou os recursos (digitais e manuais) utilizados para a confecção dos tabuleiros, cartas, peças, embalagens, regras etc. dos jogos.

Resultados

Os resultados obtidos ao fim do semestre superaram as expectativas, uma vez que a Ludoteca ficou pronta com sete jogos de tabuleiro ou cartas, embalados em caixas personalizadas, com folheto com as regras, peças e demais elementos criados

originalmente pelos grupos e com jogabilidade confirmada pelas práticas realizadas em sala e nas escolas.

Os discentes assimilaram o real significado do uso de jogos analógicos na Educação e a importância da construção de jogos autorais, tendo controle assim da qualidade e adequação do conteúdo ao planejamento específico do professor.

A atividade permitiu o desenvolvimento de habilidades e competências de confecção dos materiais para os jogos (tabuleiro, cartas, peças, caixa etc.) e as oficinas serviram para socializar as técnicas e soluções práticas utilizadas pelos grupos para superar os desafios desse tipo de tarefa.

Como parte da turma (cerca de 50%) são alunos bolsistas do PIBID-UGB/LETRAS, eles aproveitaram a oportunidade do contato com turmas de Ensino Médio de um colégio em Volta Redonda para a aplicação dos jogos didáticos em uma exposição realizada pelo colégio envolvendo todas as turmas do Ensino Médio (Formação Geral e Curso Normal). Nesta oportunidade, os alunos puderam fazer rodas de jogo em grupos e aplicar as atividades criadas por ele. Assim, perceberam a efetividade e benefícios didático-pedagógicos das atividades lúdicas em ambiente escolar.

Referências

AGUIAR, Aline Simões; VALIENTE, Leandro Ferrarezi. O uso da gamificação como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de discentes do Ensino Médio. **Revista Educação Pública**, v.21, n. 18, pp.1-12, 2021. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/18/o-uso-da-gamificacao-como-ferramenta-didatico-pedagogica-no-processo-de-ensino-aprendizagem-de-discentes-do-ensino-medio>> Acesso em: 15 out. 2025.

ALCÂNTARA, Elisa Ferreira Silva (org.). **Inovação e renovação acadêmica**: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas. Volta Redonda: Editora FERP / UGB, 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018. PALMA, Márcia Silva di. **Organização do trabalho pedagógico**. 2. ed. ver. Curitiba: InterSaberes, 2012. <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6144/pdf>

PITUBA, Felipe Oliveira. Gamificação na educação: a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública. **Revista Sociedade Científica**, vol. 7, n.1, p. 270-276, 2024.

PIZE, Adilson. **Planejamento estratégico e alinhamento estratégico de projetos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2015. <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/160052/epub>

RODRIGUES, Katiane Leal; PINTO, Suéli Barboza Costa; GOMES, Antônio Carlos. **A gamificação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Letras - Português) – Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2022.

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