



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
CENTRO MULTIDISCIPLINAR DE CARAÚBAS
CURSO DE LETRAS PORTUGUÊS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (2025)**

**O USO DE RECURSOS LÚDICOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE
LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO¹**

**THE APPLICATION OF PEDAGOGICAL PLAYFUL RESOURCES IN
HIGH SCHOOL PORTUGUESE LANGUAGE TEACHING**

Adrineusa Maria Pereira Mesquita²
Profa. Dra. Karla Raphaella Costa Pereira³

RESUMO

Ao observar o cenário das salas de aula atuais, marcado pela falta de interesse dos alunos em aprender, a ludicidade destaca-se como uma importante estratégia de apoio ao trabalho docente. Compreendendo esse cenário, o presente trabalho apresenta o resultado de uma pesquisa qualitativa interventiva que teve a finalidade de verificar as possibilidades pedagógicas para o ensino de língua portuguesa no ensino médio da cidade de Caraúbas/RN, a partir de jogos. Inicialmente, executou-se uma parte teórica; em seguida, procedeu-se a criação, aplicação e avaliação de uma intervenção pedagógica a partir de jogos. Com o propósito de contribuir para as práticas pedagógicas, foram desenvolvidos dois jogos destinados a favorecer a aprendizagem e o engajamento dos estudantes, promovendo maior interação e tornando as atividades mais dinâmicas e participativas. Na análise de dados, investigou-se o grau de satisfação dos alunos em relação ao uso de jogos, durante as aulas de língua portuguesa. Os resultados demonstram que a inserção da ludicidade torna as aulas mais atrativas. A análise das respostas evidencia que práticas fundamentadas na ludicidade favorecem a motivação, ampliam a participação dos alunos e possibilitam novas formas de construção do conhecimento. Assim, os dados coletados confirmam que é possível integrar a ludicidade ao ensino médio, resgatando o brincar como estratégia didática e fortalecendo processos de aprendizagem mais significativos. Palavras-chave: ludicidade; jogos pedagógicos; ensino médio; língua portuguesa.

ABSTRACT

Observing the current classroom environment, which is often characterized by students' lack of interest in learning, playfulness stands out as an important supportive strategy for teaching work. Understanding this context, the present study presents the results of a qualitative mixed-

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras Português, no dia 18 de dezembro de 2025, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Letras junto a Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA).

² Orientanda do Curso de Graduação em Letras Português da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA). Lattes ID: <https://lattes.cnpq.br/4568593784551457>. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4427-2035>. E-mail: adrineusa.mesquita@alunos.ufersa.edu.br.

³ Orientadora do Curso de Graduação em Letras Português da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA). Lattes ID: <https://lattes.cnpq.br/6592056073051492>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7507-4627>. E-mail: karla.costa@ufersa.edu.br.

methods research that aimed to verify the pedagogical possibilities for teaching Portuguese Language in high school in the city of Caraúbas/RN, Brazil, using games. Initially, a theoretical foundation was established; subsequently, the creation, application, and evaluation of a pedagogical intervention were carried out. With the purpose of contributing to teaching practices, two games were developed to favor student learning and engagement, promoting greater interaction and making activities more dynamic and participatory. The data analysis investigated the degree of student satisfaction regarding the use of games during Portuguese Language classes. The results demonstrate that the insertion of playfulness makes classes more attractive. The analysis of the responses clearly shows that practices based on playfulness foster motivation, enhance student participation, and enable new ways of constructing knowledge. Thus, the collected data confirm that it is possible to integrate playfulness into high school education, recovering play as a didactic strategy and strengthening more significant learning processes.

Keywords: playfulness; pedagogical games; high school; portuguese language.

1 INTRODUÇÃO

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino (FREIRE, 1996, p. 32).

Tendo como base a preocupação em contribuir com a transformação da realidade nas salas de aula da educação básica no município de Caraúbas/RN, que tem enfrentado o aumento da desmotivação e da falta de interesse dos alunos em aprender, tivemos a necessidade de elaborar práticas pedagógicas lúdicas que ajudassem a atrair a atenção e despertar o interesse dos alunos.

O trabalho teve como foco a perspectiva de considerar o brincar na sala de aula para alunos de ensino médio, por meio da ludicidade com o uso de jogos e dinâmicas que despertem o interesse dos alunos pelas aulas e, em específico, pelas aulas de gramática e literatura. Em nossa proposta, os recursos didáticos lúdicos foram confeccionados de maneira que contribuíssem com o aprendizado dos alunos e que cumprissem com o objetivo de resgatar o brincar no cotidiano da sala de aula, tornando as aulas mais dinâmicas e participativas.

O objetivo dessa pesquisa foi verificar as possibilidades pedagógicas para o ensino de língua portuguesa no ensino médio, a partir da elaboração de jogos. A pergunta central que deu origem a este trabalho foi sobre quais problemas os professores enfrentam em executar aulas dinâmicas e divertidas. Acreditamos que levar o lúdico para a sala de aula contribui significativamente para o aprendizado e para o desenvolvimento dos alunos.

Conforme o objetivo geral apresentado, a pesquisa se desdobra nos seguintes objetivos específicos: a) explicar o conceito de ludicidade no ensino de língua portuguesa; b) elaborar recursos lúdicos para aplicação em aulas de língua portuguesa; e c) avaliar a aplicação e a sensação de aprendizagem dos alunos participantes da aplicação. Tais objetivos apresentam também o caminho metodológico que foi seguido.

Justificamos este estudo pela necessidade de repensar metodologias no ensino da língua portuguesa, especialmente no ensino médio, que valorizem o aspecto lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem. Diante da complexidade da prática docente, é urgente buscar alternativas que não apenas estimulem os alunos, mas também sirvam de apoio ao professor em sala de aula. Foi a partir de observações nos estágios e de vivências do programa institucional de bolsas de iniciação à docência (PIBID) que surgiu a motivação para pesquisar sobre métodos de ensino através da ludicidade.

Utilizamos, neste trabalho, como base teórica para enfatizar a importância de ensinar através da ludicidade: Rau (2013), Piaget (1964), Vygotsky (1998), Kishimoto (2008). A

ludicidade faz parte do desenvolvimento humano, por meio dela, os sujeitos se desenvolvem socialmente e cognitivamente. Corroboramos o pensamento de autores como Caillois (1990), Bacelar (2009), Pellegrine (2007) e Luckesi (2022) que apontam o jogo como uma atividade intrinsecamente ligada à cultura humana, à liberdade e ao desenvolvimento integral do indivíduo.

Na medida em que o aluno vai amadurecendo, o brincar em sala de aula vai diminuindo. Foi graças a essa observação que nos aprofundamos nos estudos de Rau (2013) para trazer contribuições para esta pesquisa. A autora destaca a ludicidade como um auxílio para os professores. Nesse sentido, essa pesquisa se realizou através de estudos bibliográficos sobre o tema, produção de propostas de intervenções com atividades lúdicas por meio dos jogos e brincadeiras e avaliação da satisfação e da sensação de aprendizado dos alunos mediante a aplicação dos jogos.

Os jogos desenvolvidos para esta pesquisa foram elaborados para contemplar alguns conteúdos de gramática e literatura abordados no ensino médio e cobrados no Exame Nacional do ensino médio (ENEM), de acordo com os parâmetros exigidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Foram aplicados em dois momentos diferentes na escola, no município de Caraúbas. O jogo de gramática foi aplicado na primeira e o jogo de literatura, na segunda séries do ensino médio.

Embora os jogos elaborados não sejam inéditos, pois são baseados em conhecidos modelos, como os jogos de tabuleiro e os desafios de perguntas e respostas, eles foram confeccionados de maneira autoral para aplicação em sala de aula. Durante a aplicação, foram feitas observações com foco na análise da interação e do engajamento da turma.

A pesquisa foi realizada em duas turmas da única escola exclusivamente de ensino médio do município de Caraúbas após autorização da direção, conforme termo apresentado no apêndice III, os jogos foram aplicados nas turmas. Para a produção dos dados, contamos com um pesquisador observador que produziu as anotações registradas em um diário de bordo (apêndices I e II), com foco no engajamento, participação e possíveis fatos inesperados. A professora regente da disciplina também acompanhou o momento da aplicação. Os observadores não participantes analisaram o empenho e a motivação – passíveis de observação – dos alunos, a demonstração de familiaridade deles com os conteúdos abordados nos jogos bem como a socialização entre eles. Obtivemos a autorização e colaboração da escola para realização da pesquisa, termo arquivado para fins de sigilo.

A análise dos dados se deu logo após as aplicações dos jogos. Os instrumentos de produção de dados foram: as anotações das observações feitas pelo auxiliar da pesquisa que não

participou da aplicação. Utilizamos um questionário com seis perguntas, em escala Likert, para medirmos o grau de satisfação deles em aprender português por meio de jogos.

A escala Likert permitiu analisarmos as respostas dos estudantes em uma escala que ia de nada satisfeito a totalmente satisfeito. De acordo com Bermudes *et al.* (2016), a escala Likert foi criada por Rensis Likert, em 1932, na Universidade de Columbia. Originalmente, ela é uma escala de cinco pontos e visa medir atitudes. De acordo com Appolinário (2007 *apud* Bermudes *et al.*, 2016), ela é um “tipo de escala de atitude na qual o respondente indica seu grau de concordância ou discordância em relação a determinado objeto”. As respostas foram inseridas em um formulário Google, conforme respondido pelos alunos. Na plataforma, conseguimos qualificar as respostas dos 62 (sessenta e dois) estudantes, no total.

As turmas em que os jogos foram aplicados contavam com mais de 30 (trinta) alunos presentes, no dia das aplicações. Para aplicação de ambos os jogos, contamos com a participação de um observador para fazer as anotações, conforme indicado anteriormente, e dois mediadores para aplicação dos jogos, que colaboraram distribuindo os materiais, anotaram a pontuação no quadro e ajudaram na condução da aula.

A aplicação foi promissora e positiva, pois os alunos demonstraram interesse e motivação em participar do jogo. Obtivemos retorno positivo da maioria dos alunos, conforme mostraremos adiante. Este estudo destaca a potência da ludicidade como apoio para a aquisição de aprendizagem no ensino médio e, por meio dele, podemos refletir sobre as necessidades da prática pedagógica para o atual momento da educação no nosso país.

O presente artigo está estruturado em seções que apresenta, de forma sequencial e articulada, os fundamentos teóricos, o percurso metodológico e a análise das atividades lúdicas aplicadas no ensino de língua portuguesa no ensino médio da cidade de Caraúbas/RN.

2 LÚDICO, LUDICIDADE E JOGOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Os desafios para vencer as dificuldades de executar aulas lúdicas em sala de aula acabam por criar, em alguns professores de língua portuguesa, uma limitação, por isso eles tornam-se dependentes do livro didático e até pensam que o lúdico só se enquadra na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Rau (2013), no entanto, afirma que aprender através do lúdico implica reconhecer que a brincadeira é inerente à vida humana e, conseqüentemente, traz referências da própria existência do indivíduo, ou seja, o lúdico faz parte da vida dos seres humanos.

Segundo Rau (2013, p. 32), “A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira”. A autora enfatiza a importância de ensinar por meio da ludicidade, pois acredita que brincar faz parte da vida do ser humano. Ela alerta sobre a importância de o educador buscar conhecimentos sobre o que faz, dominando os objetivos que determinam sua prática pedagógica, tendo clareza sobre os recursos pedagógicos utilizados para saber adaptá-los de acordo com as exigências das novas situações educativas.

O lúdico não defende o brincar por brincar, ao contrário; o conteúdo tem que estar inserido de forma indispensável. Enquanto os alunos jogam, o professor tem a oportunidade de observar diversos aspectos de seu desenvolvimento, como a criatividade dos alunos, a autonomia, como os alunos se envolvem, sua criatividade, poder de decisão, o que eles aprendem quando erram, suas estratégias, ou seja, o jogo é um momento também de avaliar os alunos, por isso o jogo, usado como estratégia pedagógica, permite que o educador conheça seus alunos de modo mais amplo.

É importante ampliar a discussão para o entendimento de que aquilo que o jogo proporciona está além do brincar ou do reforçar o conteúdo escolar de forma lúdica, afinal os alunos também podem se autoavaliar enquanto jogam. Eles podem perceber que precisam ser estratégicos, criativos e assertivos durante uma partida, já que essa é uma atividade que ajuda na formação de sujeitos autônomos, eficazes, meticolosos, características importantes na hora de decidir uma jogada. Por esses motivos, o jogo é muito válido como estratégia pedagógica em na sala de aula. Nessa perspectiva, o ensino lúdico pode ser uma ferramenta complementar ao ensino de língua portuguesa.

No âmbito educacional, muito se discute sobre a ludicidade em sala de aula, ressaltando a importância do uso de recursos lúdicos para ajudar no processo cognitivo das crianças. É por meio das brincadeiras que as crianças entendem regras sociais, aprendem a socializar com seus pares e a resolver conflitos; desenvolvendo habilidades de interação. Inclusive depois de adultos, os sujeitos usam os jogos para relaxar ou esquecer os problemas. Inserir o lúdico na sala de aula pode ser uma experiência complexa, porém muito inovadora e promissora, já que é um desafio encontrar espaço para aulas mais dinâmicas e divertidas. Ação que pode ser um diferencial para aulas de língua portuguesa. Segundo as autoras Sigiliano e Berno (2021),

[...] faz-se relevante refletir sobre a tarefa de tornar as aulas de língua portuguesa nesses segmentos mais lúdicas, o que nos leva a refletir sobre questionamentos como: O que é ludicidade ou o que configura uma atividade lúdica? Em que medida o jogo pode ser considerado uma atividade lúdica? Por que e como inserir a ludicidade nas

aulas de língua portuguesa? Que papel o jogo pode desempenhar no ensino de língua portuguesa? (Sigiliano; Berno, 2021, p. 10).

As autoras provocam uma reflexão acerca das práticas pedagógicas com o uso da ludicidade, defendendo que é importante que o professor assuma a responsabilidade de estudar as práticas que mais se enquadrem no atual momento da educação, olhando para a realidade das suas turmas, aplicando o lúdico de forma proveitosa para, assim, atingir os objetivos educacionais almejados.

Como suporte teórico para a pesquisa ora realizada, faremos alguns apontamentos sobre o lúdico, o jogo e a brincadeira com base em pensadores como Piaget (1964), Vygotsky (1998), Kishimoto (2008), Rau (2013), Bacelar (2009), Pellegrine (2007) e Luckesi (2022).

Desde a Antiguidade que o lúdico já fazia parte das civilizações. Segundo Kishimoto (2008), os jogos educativos já eram utilizados na Roma Antiga. Os doces eram fabricados em forma de letras para contribuir com o processo de aprendizagem. Para Luckesi (2022), a ludicidade não possui conceito finalizado, encontra-se em formação e, do senso comum, pode-se compreender como lúdicas as atividades de lazer, viagens, brincadeiras.

Para Vygotsky (1998), a criança aprende e se desenvolve com as interações no meio em que vive; é brincando que ela tem o primeiro contato com regras e desafios. Já Piaget (1976), citado por Rau (2013), afirma que o jogo e as brincadeiras têm um papel fundamental na aprendizagem da criança na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Com base nisso, Rau (2013, apresenta uma compreensão sobre a importância que a ludicidade tem na educação e que expusemos em parágrafos anteriores.

Com as teorias de Piaget (1976) e Vygotsky (1984), entendemos que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico, já que eles possibilitam um conhecimento sobre a realidade lúdica de seus alunos, bem como sobre seus interesses e suas necessidades. Paralelamente, no processo de ensino-aprendizagem, o jogo deve ser visto como um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, linguístico, psicomotor e propiciar aprendizagens específicas (Rau, 2013, p. 97).

Desse modo, o professor tem papel fundamental na busca por estratégias que ajudem seus alunos a compreender os conteúdos de língua portuguesa de maneira leve, trazendo o brincar para sala de aula como ferramenta eficaz para o processo de aprendizagem. “O professor que inventa jogos estaria para educação como o benzedor está para a medicina, nesse caso, utilizaria métodos de prática e não métodos sistematizados” (Rau, 2013, p. 41).

Nessa perspectiva, o professor não usa de atributos sistematizados baseados nas ciências, ele busca esses conhecimentos na prática estudando e testando novas possibilidades

de criar caminhos promissores para preencher uma lacuna, um déficit que o material didático usado de costume não supriu, não cumpriu com a mesma rapidez que se esperava. A estratégia de levar aulas lúdicas também é uma forma de pensar na inclusão de alunos que, de certa forma, possuem dificuldades de assimilar o conteúdo de língua portuguesa com os métodos tradicionais.

Brincar não é perda de tempo, é motivador, prazeroso e enquanto a criança ou o adolescente participa de jogos didáticos, eles aprendem sem se dar conta. “Brincar para a criança, além de ser prazeroso estimula sua imaginação, promove a integração, a convivência e a comunicação entre as crianças” (Pellegrine, 2007, p. 9).

É direito garantido por lei que toda criança tenha a oportunidade de brincar, e, é fundamental para o processo cognitivo do educando.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais e é nesse ponto que iremos focar (Brasil, 2017, p. 36).

Para Vygotsky (1984), a criança que brinca torna-se mais flexível; ele afirma que o jogo “é essencialmente desejo satisfeito”, originado dos “desejos insatisfeitos” Vygotsky (1984, p. 64), ou seja, o jogo é imaginário da criança e ela se realiza através dos momentos propiciados pelos jogos e pelas brincadeiras. Piaget (1976) também defende que o jogo é fundamental para o processo cognitivo das crianças.

A ludicidade na formação dos educadores pode articular a relação entre a teoria e a prática. O jogo como recurso pedagógico tem objetivos educacionais a atingir: o aluno e seu processo de aprendizagem fazem parte da elaboração e orientação desse objetivo para chegar à construção de seu conhecimento (Rau, 2013, p. 70).

Como argumentamos até aqui, concordamos com Rau (2013), quando ela afirma que o jogo como recurso pedagógico tem objetivos a alcançar no processo da educação, conforme citação acima, mas, afinal, o que seria o jogo?

Conceituar jogos, segundo Kishimoto (2017), não é fácil pois o significado pode ser entendido de maneiras diferentes para muitas pessoas e isso ocorre devido à variedade de jogos existentes no mundo. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros (Kishimoto, 2017, p. 15).

Os jogos são práticas bem antigas herdadas das antigas civilizações e continuam fazendo parte da vida humana. Airton Negrine (1995, p. 6) exalta a importância da palavra jogo; ele

defende que ela deve ser entendida como brincar. O autor ainda expõe a concepção de Vygotsky que considera o jogo como um meio de desenvolvimento cultural das crianças. Para Caillois (1990), inclusive, existe um número variadíssimo de jogos; ele lista alguns: jogos de azar, jogos de ar livre, jogos de paciência, jogos de construção etc.

Caillois afirma que “Apesar desta quase infinita diversidade, e com uma notável constância, a palavra jogo evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte” (Caillois, 1990, p. 9). O jogo, para ele, significa liberdade, facilidade de movimentos, limites e invenção.

Ainda de acordo com os estudos de Caillois (1990), apresentamos uma classificação dos jogos em *Agôn*, *Alea*, *mimicry* e *ilinx*, tipos cuja origem remonta à Antiguidade ocidental. Conforme apresenta, *Agôn* diz respeito aos jogos de competições; *Alea* seria o nome dado para jogos de dados, ou seja, jogos de sorte ou azar; já *Mimicry* seria um jogo ilusório, fictício, imaginativo e, finalmente, *Ilinx* seria um tipo de jogo associado a busca pela vertigem e pelo êxtase. Na figura abaixo, extraída de seu livro, podemos perceber a classificação de modo mais apurado.

Figura 1 – Divisão dos jogos, segundo Caillois (1990).

	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ↓ LUDUS	corridas } não regulamentadas lutas } etc. atletismo boxe esgrima futebol bilhar damas xadrez competições desportivas em geral	lengalengas cara ou coroa apostas roleta lotarias simples, compostas ou transferidas	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce teatro artes do espetáculo em geral	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa volador atracções das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Fonte: Caillois (1990).

Caillois (1990) afirma que o jogo é para criança um momento prazeroso e a criança, enquanto joga, não se preocupa, não vê cobrança no processo. Dessa maneira, o jogo utilizado na educação contribui de maneira significativa e proveitosa, as crianças aprendem sem se dar conta e isso pode ser confundido por alguns como um momento que seria perda de tempo já que o jogo, na maioria das vezes, traz a ideia de brincar só por brincar como um passatempo.

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O Jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor estimulado e avaliador da aprendizagem (Antunes, 2000, p. 36).

Pelo exposto, podemos afirmar que trabalhar com jogos na sala de aula é uma maneira prazerosa e diferenciada de inovar nas aulas de língua portuguesa. O educador pode planejar uma aula olhando para as dificuldades de suas turmas e adaptando-a de acordo com as necessidades de cada turma e sempre buscando metodologias que agregam valor a suas aulas e que cumpram com os objetivos educacionais almejados.

Quando se pensa em levar um jogo para sala de aula, o professor deve estudá-lo para que a mediação aconteça da maneira esperada respeitando o tempo de execução; além disso a escolha dos materiais deve ser muito bem planejada. Os materiais precisam ser adaptados de acordo com o nível da turma, para que não haja frustrações, pois, se o conteúdo não estiver adequado ao nível de desenvolvimento dos alunos, eles podem ficar desmotivados. As regras dos jogos devem ser claras e objetivas para que não haja confusão na compreensão dos alunos.

Jogos ajudam e encorajam muitos alunos a manter o interesse e a trabalharem. Jogos também ajudam os professores a criarem contextos nos quais o uso da língua é necessário e significativo. Os alunos querem em participar e, para isso, precisam compreender o que os outros estão dizendo, ou escrevendo. Eles necessitam compreender para poder se expressarem o eu ponto de vista sobre cada informação (Lopes, 2011, p. 19).

Após a aplicação do jogo, é preciso refletir sobre os resultados alcançados para aprimorar o processo. Algumas questões a serem feitas dizem respeito à avaliação do que os alunos aprenderam, ao engajamento, à interação entre eles e à inclusão.

Rau (2013) explica as distinções de jogos, segundo Macedo (2000), como sendo: jogos simbólicos, jogo de regras e jogo de construção. Cada jogo tem uma finalidade específica. O jogo simbólico é inserido no início da infância, na qual a criança usa os símbolos das coisas do seu cotidiano para criar suas brincadeiras. O jogo de regras faz presença na vida da criança a partir dos 7 anos até os 12 anos, pois a criança já entende o que pode e o que não pode ser realizado; e essa inserção de regras contribui para sua vivência em sociedade. O jogo de construção possibilita a construção do real, seja um objeto de sua vivência ou um acontecimento.

Rau (2013) afirma que estudos sobre jogos cooperativos indicam que os jogos contribuem para desbloqueio e liberação do potencial criativo dos sujeitos fazendo-os se sentirem confiantes e interagirem com seus pares em grupos.

A possibilidade metodológica de se trabalhar com a ludicidade nas aulas de língua portuguesa se dá através de aulas dinâmicas e exercícios para reforçar o conteúdo trabalhado, ajudando na retenção e contribuindo para o aprendizado. O primeiro passo é refletir sobre quais objetivos se pretende atingir com determinado jogo, por meio de questionamento como os que seguem: o que eu quero com esse jogo; trata-se de uma investigação para medir os conhecimentos dos alunos; o jogo servirá para fixação do conteúdo? A aplicação do jogo requer do professor planejamento, empenho, antes, durante e depois da aplicação. Somente desta maneira os objetivos serão alcançados com êxito.

Através dos jogos de tabuleiro pode-se trabalhar a concentração dos alunos, a autonomia e a socialização. Os jogos de dominó também são muito atrativos para o público do ensino médio, o *Passa ou repassa*, inspirado em um programa de televisão, por exemplo, já que os alunos gostam do ambiente de competição. Outro jogo que os adolescentes demonstram preferência é o baralho Uno.

Montar sequência didática com o lúdico é um caminho para iniciar a ludicidade na sala de aula. Tirar os alunos da sala de aula e levá-los para o pátio da escola, para quadra, é uma prática simples e deixa memórias significativas nos alunos. O professor poderá elaborar perguntas sobre um conteúdo já trabalhado em sala de aula e levar os alunos para espaços extrassala. Há uma infinidade de possibilidades de se trabalhar com a ludicidade e inovar os métodos de ensino.

Não existe jogo perfeito, por isso, mesmo que o professor escolha trabalhar com algo pronto, deve adaptá-lo de acordo com as necessidades, a realidade e as capacidades dos seus alunos. Os autores Moraes (2022) e Almeida (1994) enfatizam a importância da adaptação pelo professor, que é fundamental para o sucesso das atividades.

3 PRODUÇÃO, APLICAÇÃO E ANÁLISE DE JOGOS EM SALA DE AULA DO ENSINO MÉDIO

Nessa seção, faremos uma breve apresentação do uso dos recursos lúdicos pedagógicos utilizados na nossa proposta de prática pedagógica. Para realizarmos a aplicação da nossa proposta, foram criados e confeccionados dois jogos pedagógicos: um para o conteúdo de

literatura e outro para o conteúdo de linguística. O nosso objetivo foi criar jogos que despertassem a atenção dos alunos e que contemplassem os conteúdos estudados por eles.

Para a aula de literatura, criamos um *quiz* e demos preferência aos conteúdos que mais são cobrados no ENEM. Para a aula de linguística, construímos um tabuleiro com 48 questões de múltipla escolha contemplando as 10 classes gramaticais. Os jogos foram elaborados com base em conteúdos que os alunos do ensino médio já estudaram em séries anteriores. Isso ocorreu para garantir que eles tivessem conhecimentos prévios sobre o assunto. Ambos os jogos podem ser utilizados em todas as séries do ensino médio.

Quanto a aplicação, como indicado anteriormente, realizamos numa escola de ensino médio da cidade de Caraúbas/RN, que conta, hoje, com 487 alunos ativos que estão divididos em 14 turmas. As turmas nas quais os jogos foram aplicados, foram uma turma de primeira série e uma turma de segunda série do ensino médio do turno matutino. Foi selecionada uma turma mais participativa e outra em que os alunos são apontados pelos professores como mais dispersos.

A seguir, apresentamos a descrição dos dois jogos aplicados na pesquisa: o jogo 1, voltado para a aquisição do conhecimento em literatura, e o jogo 2, dirigido a promover uma revisão das classes gramaticais. Em seguida, na subseção 3.3, estão detalhadas as observações feitas durante a aplicação dos jogos.

3.1 Jogo 1: *Responde ou Passa*

A proposta desse jogo foi inspirada em um programa de televisão muito famoso chamado *Passa ou Repassa*, da emissora Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), que já havia se inspirado em um programa americano chamado *Double Dare*. Tinha como conteúdo principal uma competição entre alunos de escolas convidados, na qual o apresentador fazia as perguntas e os representantes das equipes participantes apertavam um botão para responder. Se soubessem a resposta, pontuavam, mas, caso respondessem errado, além de não pontuar, levavam uma torta na cara.

A partir dessa inspiração, criamos um *quiz* com a finalidade de exercitarmos o conteúdo de literatura no ensino médio. A proposta consistiu em confeccionarmos 20 cartões com questões de múltipla escolha, contemplando os assuntos de literatura no Enem, com foco em literatura contemporânea, modernismo, romantismo, realismo, simbolismo, dentre outros assuntos. Utilizamos a plataforma digital *Canva* para criarmos todo o *design* do jogo e utilizamos papel cartão para realizarmos a impressão dos cartões.

Quadro 1 – Descrição do jogo *Responde ou passa*.

Série	1º, 2º ou 3º ano do ensino médio
Tempo previsto	50 min
Objetivos	- Revisar conteúdos de literatura cobrados no ENEM (modernismo, romantismo, realismo, simbolismo etc.). - Desenvolver rapidez de raciocínio e tomada de decisão diante de questões objetivas. - Promover trabalho em equipe, cooperação, diálogo e estratégia. - Fortalecer a capacidade de identificar características de períodos literários e obras. - Proporcionar um ambiente lúdico e dinâmico de aprendizagem.
Objetos do conhecimento	Literatura contemporânea, escolas literárias, e autores brasileiros como Machado de Assis, Jose de Alencar, Manoel Bandeira etc.
Habilidade(s) desenvolvida(s) (BNCC)	(EM13LP01) Relacionar o texto, tanto na produção como na recepção, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor previsto, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.). (EM13LP04) Estabelecer relações de interdiscursividade e intertextualidade para explicitar, sustentar e qualificar posicionamentos e para construir e referendar explicações e relatos, fazendo uso de citações e paráfrases devidamente marcadas.
Material	- 20 cartões impressos com questões de múltipla escolha produzidos no Canva; - Campanha para sinalizar a resposta; - Mesa posicionada no centro da sala; - Quadro e pincel para registro da pontuação; - Papel-cartão para impressão dos cartões; - Relógio ou cronômetro (opcional, para controlar o tempo de resposta).
Confecção	Elaborar as perguntas com base no conteúdo que se deseja trabalhar. Papel cartão, impressora, tesoura e cola.
Passos para aplicação	Explicar como funcionará o jogo, explicando as regras. Dividir a turma em duas equipes; cada uma escolhe cinco representantes. Posicionar os representantes próximos à mesa, onde está a campanha. O professor ou o mediador deve ler a pergunta do cartão em voz alta. Ao saber a resposta, o aluno toca a campanha. O primeiro aluno a tocar ganha o direito de responder: Se acertar, soma 1 ponto para sua equipe. Se errar, não perde ponto; apenas passa a vez. Se o aluno que recebeu a oportunidade de responder souber responder, responde e pontua; se não souber, pode usar a regra do repassa e devolver a pergunta para o aluno que iniciou o jogo. Se o colega acertar, ganha o ponto; se errar, ninguém pontua. Registrar a pontuação, no quadro, visivelmente para toda a turma. O jogo continua até que todos os 20 cartões sejam utilizados. Vence a equipe com maior pontuação ao final.
Avaliação da aprendizagem	a) Durante o jogo, o professor pode observar: - quais conteúdos literários causam mais dificuldade: movimentos, autores, características; - se os alunos conseguem justificar verbalmente o motivo da escolha da alternativa (quando necessário). Ou se eles apenas chutaram a resposta. - o engajamento, colaboração e respeito às regras. b) Após o jogo, o professor pode: - retomar as questões com maior índice de erro, discutindo as alternativas corretas. - indicar características de diferentes movimentos literários em pequenos trechos de textos. - relacionar autores e suas obras ao período literário respectivo. - solicitar um registro escrito individual: 3 coisas que aprendi hoje sobre literatura. c) Avaliação diagnóstica

	- usar os resultados do jogo para mapear lacunas de conhecimento em literatura. - replanejar as aulas seguintes para aprofundar temas mais frágeis
Referência para o jogo	https://www.youtube.com/watch?v=fwwymAv4y3k&list=PLyPf5ph-IW9ToTMeUXvRV1GdHZbNJlmkH

Fonte: elaboração das autoras (2025).

3.2 Jogo 2: Revisão Das Classes Gramaticais

O jogo *Revisão das Classes Gramaticais* é uma proposta didática que transforma a revisão das dez classes de palavras em uma experiência dinâmica, interativa e motivadora para os estudantes do ensino médio. Por meio de um tabuleiro com 48 casas numeradas, no qual cada uma corresponde a uma questão de múltipla escolha, os alunos avançam lançando os dados e respondendo às perguntas que surgem ao longo da trilha. Algumas casas especiais de cor vermelha exigem retorno ao início, o que adiciona tensão, estratégia e engajamento ao percurso. Essa estratégia simples, aliada à competição saudável, cria um ambiente propício à participação ativa, à atenção sustentada e à mobilização espontânea de conhecimentos linguísticos.

Assim, o jogo oferece uma alternativa lúdica que rompe com a monotonia de exercícios tradicionais, ao mesmo tempo em que mantém rigor conceitual. Ao jogar, os alunos precisam interpretar enunciados, reconhecer funções gramaticais e aplicar regras de maneira contextualizada. Tudo isso mediado por uma experiência coletiva, prazerosa e colaborativa. Além de promover a revisão eficaz dos conteúdos, o jogo estimula habilidades socioemocionais, como o trabalhar em grupo, lidar com frustrações, persistir nos desafios e celebrar conquistas. *Revisão das Classes Gramaticais* é um recurso potente para fortalecer o aprendizado, criar vínculos com o conteúdo e tornar a gramática mais significativa no cotidiano escolar. Através dessa proposta, os alunos terão a oportunidade de revisar, de maneira rápida e prática, as 10 classes gramaticais tais como; substantivo, artigo, pronome, adjetivo, numeral, verbo, advérbio, preposição, conjunção e interjeição. O jogo finaliza quando o primeiro aluno de um grupo chega ao final do tabuleiro vencendo. A seguir, expusemos o quadro com o detalhamento do jogo já mencionado.

Quadro 2 – Descrição do jogo *Jogando com a gramática*.

Série	1º, 2º ou 3º série do ensino médio
Tempo previsto	Tempo total: 40 a 50 minutos, distribuídos assim: - 5 min – organização dos grupos e explicação das regras - 30 a 35 min – realização do jogo - 5 a 10 min – socialização das respostas e avaliação
Objetivos	Revisar as 10 classes gramaticais de forma lúdica e colaborativa. Reconhecer e aplicar conceitos gramaticais em situações-problema. Desenvolver a atenção, a leitura e a tomada de decisões rápidas. Favorecer o trabalho cooperativo e o respeito às regras.

Objetos do conhecimento	Classes gramaticais: substantivo, artigo, pronome, adjetivo, numeral, verbo, advérbio, preposição, conjunção e interjeição.
Habilidade(s) desenvolvida(s) (BNCC)	(EM13LP06) Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua. (EM13LP07) Analisar, em textos de diferentes gêneros, marcas que expressam a posição do enunciador frente àquilo que é dito: uso de diferentes modalidades (epistêmica, deôntica e apreciativa) e de diferentes recursos gramaticais que operam como modalizadores (verbos modais, tempos e modos verbais, expressões modais, adjetivos, locuções ou orações adjetivas, advérbios, locuções ou orações adverbiais, entonação etc.), uso de estratégias de impessoalização (uso de terceira pessoa e de voz passiva etc.), com vistas ao incremento da compreensão e da criticidade e ao manejo adequado desses elementos nos textos produzidos, considerando os contextos de produção. (EM13LP08) Analisar elementos e aspectos da sintaxe do Português, como a ordem dos constituintes da sentença (e os efeitos que causam sua inversão), a estrutura dos sintagmas, as categorias sintáticas, os processos de coordenação e subordinação (e os efeitos de seus usos) e a sintaxe de concordância e de regência, de modo a potencializar os processos de compreensão e produção de textos e a possibilitar escolhas adequadas à situação comunicativa. (EM13LP13) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.
Material	- 2 tabuleiros impressos previamente, - 48 cartas perguntas impressas previamente, - 4 dados, - 20 personagens para representar cada aluno ou dupla impressos previamente, - Gabarito das questões para o professor. - Lápis e papel (opcional, para anotações).
Confecção	Papel cartão, papel fotográfico, papel contact transparente, e papelão reciclado.
Passos para aplicação	Explicar as regras, sanar as dúvidas, dividir a turma e distribuir o material por grupo. Os estudantes jogarão um jogo de tabuleiro para revisar as 10 classes gramaticais. Cada participante lançará o dado e avançará pelo tabuleiro com 48 casas, respondendo às questões de múltipla escolha. Algumas casas são de reinício, nas quais o jogador deverá retornar ao início do tabuleiro. Vence quem chegar primeiro ao centro do tabuleiro.
Avaliação da aprendizagem	a) Avaliação durante o jogo: - observar quais classes gramaticais geram mais dificuldades nas respostas. - monitorar a autonomia, participação e justificativa das escolhas dos estudantes. - verificar se os alunos conseguem explicar por que uma alternativa está correta ou incorreta. b) Avaliação diagnóstica pós-jogo: - socialização das respostas ao final do jogo, discutindo erros frequentes. Aplicação de pequenas tarefas individuais, como: - reescrever uma frase identificando classes gramaticais. - criar exemplos próprios de palavras de diferentes classes. c) Avaliação formativa: - utilizar o desempenho no jogo para ajustar aulas futuras, reforçando conteúdos com maior índice de erro. - registrar quais estudantes necessitam de apoio adicional em determinadas classes gramaticais.

Referência para o jogo	SIGILIANO, Natália Sathler. e BERNÓ, Laís Rios (org). 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.
------------------------	---

Fonte: elaboração das autoras (2025).

Após a apresentação dos materiais autorais criados, de maneira muito cuidadosa, para contemplar os conteúdos escolhidos de forma que a ludicidade fosse utilizada e que trouxesse engajamento e interação para as aulas das turmas escolhidas, exporemos a análise dos resultados da aplicação dos jogos desenvolvidos e apresentados nesta subseção.

3.2 Observações durante os jogos 1 e 2

A aplicação do jogo de gramática ocorreu, conforme já indicado, em uma turma de primeira série do ensino médio, na qual fomos recebidos calorosamente. Durante a explicação inicial das orientações, os alunos demonstraram atenção regular, embora a turma apresentasse certa dispersão e resistência no momento de ser dividida em grupos. Dividimos a turma em dois grupos.

Figura 2 – tabuleiro do jogo *Jogando com a gramática*.



Fonte: elaborado pelas autoras (2025)

Após receberem o material, entretanto, mostraram-se motivados e interessados. O Grupo 1 destacou-se pela maior organização dos materiais e pelo envolvimento com o conteúdo, enquanto o Grupo 2 apresentou dificuldades iniciais para se organizar e entrar no ritmo da atividade, ocasionando um pequeno atraso, embora sem prejudicar o tempo total de execução.

Piaget (1964) afirma que o jogo é, antes de tudo, uma assimilação da realidade ao eu, o que significa que o aluno reorganiza suas estruturas cognitivas ao interagir com materiais e regras. Nessa primeira turma o aumento gradual do engajamento, após o contato com o jogo, exemplifica esse processo de assimilação.

Observou-se que alguns alunos não se engajaram e permaneceram apenas observando ao fundo da sala. Uma aluna e um aluno, em particular, mantiveram-se isolados e não quiseram participar, ainda que observassem atentamente os colegas. É possível que eles apresentem algum transtorno ou necessitem de acompanhamento educacional específico, o que pode ter influenciado sua não participação. Além disso, não houve incentivo por parte dos colegas para integrá-los à atividade.

Poderíamos ter forçado os alunos a participarem, porém nos firmamos nos pensamentos de Luckesi (2022) que explica que, quando uma criança, um jovem ou um adulto, em decorrência de alguma razão biográfica não gostar de brincar, não devemos forçar porque a alma não está presente na prática da atividade, ou seja, não são todos os sujeitos que se sentem à vontade para participar de brincadeiras.

Um detalhe curioso foi que os alunos demonstraram entusiasmo e empolgação com os bonecos que os representavam no tabuleiro, o que pode estar relacionado à importância que atribuem à própria imagem, durante a adolescência, fase fundamental do desenvolvimento. Os alunos dessa turma não apresentaram dificuldades para compreender as regras do jogo. Kishimoto (2008) destaca que o jogo é, simultaneamente, atividade lúdica e atividade educativa. A curiosidade demonstrada pelos alunos ao receberem os materiais confirma essa atitude.

Figura 3 – Personagens do jogo *Jogando com a gramática*.

PERSONAGENS



Fonte: elaborado pelas autoras (2025).

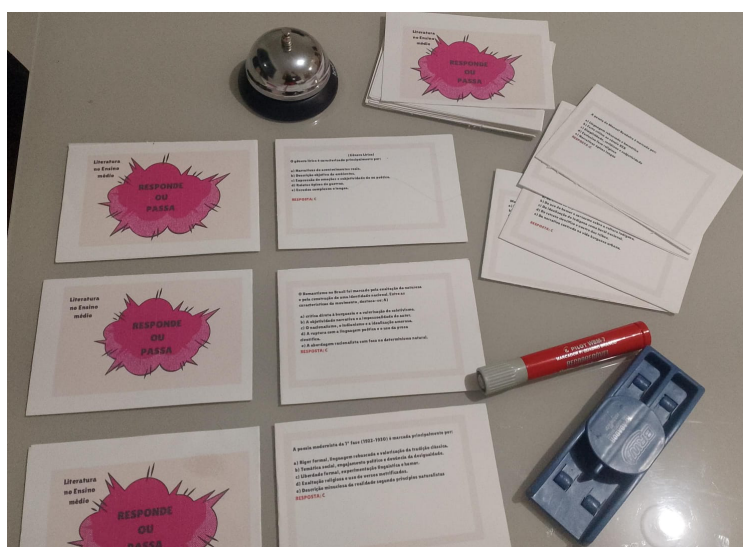
A nossa presença, em sala de aula, foi bem aceita, embora não tenha havido um contato prévio nosso com essa turma. O ritmo da dinâmica favoreceu o envolvimento e o interesse dos estudantes.

Identificamos que três alunos utilizaram o celular durante a atividade, porém sem relação com o jogo. No geral, a socialização foi positiva, não ocorreram conflitos, e os estudantes colaboraram de forma amistosa e prestativa. A proposta foi bem recebida, principalmente por se tratar de uma revisão de conteúdos previamente estudados.

Diante das observações feitas, conseguimos perceber que a realização dos jogos pedagógicos nas duas turmas do ensino médio revelou diferenças importantes quanto ao engajamento, à atenção e à cooperação entre os estudantes. Na primeira turma, embora a recepção inicial tenha sido calorosa, observou-se dispersão durante as instruções e resistência na formação dos grupos. Com o início do jogo de tabuleiro, houve aumento significativo do engajamento, demonstrando que a ludicidade favorece a participação mesmo quando há resistência inicial.

Na segunda turma, na qual aplicamos o jogo *Responde ou passa* com foco na literatura, o comportamento foi distinto: houve atenção plena às orientações, colaboração espontânea para a formação dos grupos e interesse imediato pelo material, porém, quando foi explicado que era sobre literatura houve uma frustração, mas, logo o desânimo passou, quando começou o jogo. A participação permaneceu ativa durante quase toda a atividade, revelando um ambiente mais propício e preparado para a proposta lúdica.

Figura 4 – Materiais do jogo *Responde ou passa*.



Fonte: elaborado pelas autoras (2025).

Esses resultados mostram que o envolvimento dos estudantes depende tanto da qualidade da atividade quanto do clima social da turma, mas também confirmam o potencial dos jogos como instrumentos de aprendizagem.

Ainda na segunda turma, a motivação imediata reforça a ideia de que o jogo mobiliza esquemas cognitivos de forma espontânea, o que vai ao encontro dos pensamentos de Vygotsky (1998), que diz que é no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ampliando sua Zona de Desenvolvimento Proximal. Embora a pesquisa tenha sido realizada no ensino médio e não na educação infantil, o princípio se mantém. A colaboração observada, na segunda turma, favoreceu uma aprendizagem mais fluida, enquanto a dificuldade inicial da primeira turma mostra como a interação social influencia a adaptação das atividades.

Caillois (1990), ao definir o jogo como uma atividade que envolve regras, competição e cooperação, contribui para compreender as diferenças observadas entre os grupos. A primeira turma levou mais tempo para se adaptar às regras e dividir os grupos, enquanto a segunda, rapidamente, incorporou a dinâmica da aula, agindo de forma cooperativa.

Trazendo as contribuições de Rau (2013) para a discussão, ela afirma que o professor é o organizador das experiências de aprendizagem; e esse papel foi determinante nas duas aplicações. Mesmo diante da resistência inicial da primeira turma, a mediação docente possibilitou o envolvimento progressivo dos alunos e foi essencial para medir a organização e a concentração das turmas ao jogo.

Corroboramos com Luckesi (2023) quando ele afirma que a ludicidade, quando intencional e planejada, transforma o ato de aprender em experiência significativa. Essa transformação foi especialmente perceptível na segunda turma, que manteve envolvimento constante. O jogo facilita a aproximação do aluno com o conteúdo, o que torna a aula mais dinâmica e interativa. Essas ideias se confirmam nas observações, sobretudo pela motivação gerada em ambas as turmas, ainda que tenham se apresentado com intensidades diferentes.

3.3 Reflexões após o jogo

Aplicar jogos no ensino médio não significa finalização de conteúdo, mas uma oportunidade para rever as práticas pedagógicas adotadas atualmente, serve também para medir o grau de conhecimentos dos alunos acerca do conteúdo abordado.

As turmas nas quais a pesquisa foi aplicada eram bastante numerosas, o que exigia uma demanda de mais materiais confeccionados. Para a turma da primeira série, em que foi aplicado os jogos de tabuleiro, houve a necessidade de mais dois tabuleiros para que todos os alunos

ficassem mais acomodados ao redor das mesas. Enquanto o jogo era aplicado, as professoras titulares de ambas as salas observavam atentamente os alunos que chutavam e os que acertavam com convicção as respostas. Certamente, elas tiveram a oportunidade de avaliá-los naquele momento.

Durante a aplicação do primeiro jogo, faltou inclusão por parte da turma com dois alunos que, possivelmente, possuem algum tipo de transtorno do comportamento, pois eles olhavam os colegas brincarem atentamente, mas não se engajaram. Acreditamos que se faz necessário um contato previamente da professora auxiliar da sala⁴ com os jogos antes da aplicação, isso provavelmente, teria beneficiado os alunos para que eles participassem ativamente conforme os demais alunos da turma. Do ponto de vista da socialização, os alunos demonstraram comportamento amigável e respeitoso. Mesmo que tenham acontecido conflitos na aplicação do segundo jogo, tudo ocorreu como esperado.

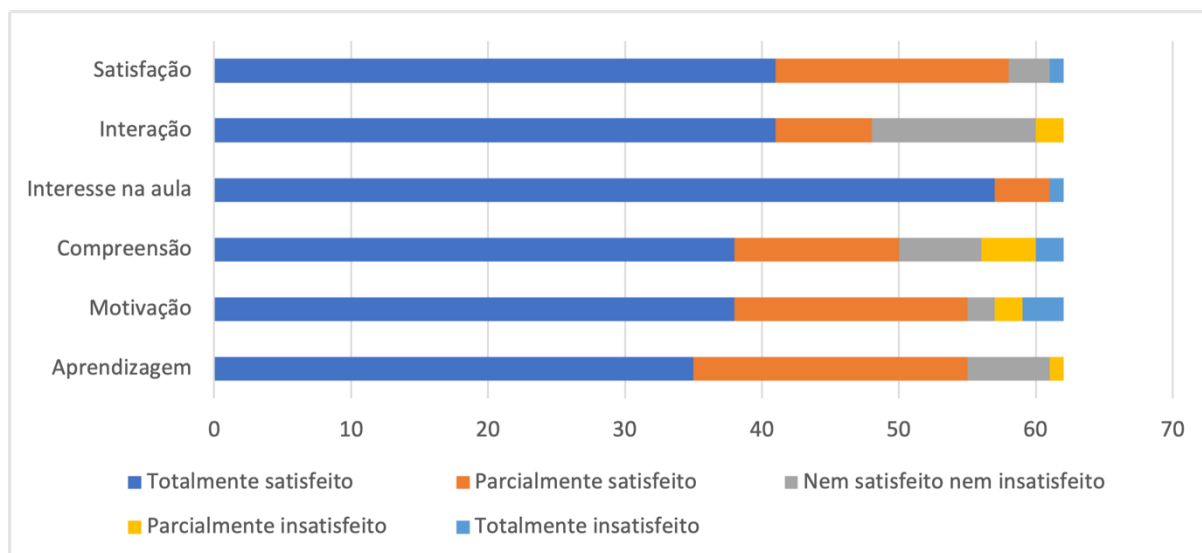
Ambas as propostas foram relativamente promissoras tanto no engajamento como nos objetivos almejados com os conteúdos apresentados. O uso dos jogos apresentou uma metodologia atrativa e instigadora para os alunos, podemos afirmar que a aplicação foi positiva.

A seguir, no gráfico abaixo, apresentaremos os resultados da análise de satisfação dos alunos, mediante as respostas deles às seis perguntas apresentadas ao final da aplicação dos jogos, foram elas: o uso de jogos ajudou você a aprender melhor o conteúdo de língua portuguesa; você se sentiu motivado(a) a participar da aula por causa dos jogos; os jogos facilitaram sua compreensão de regras e conteúdos gramaticais; a atividade com jogos tornou a aula mais dinâmica e interessante; o uso de jogos ajudou na interação com seus colegas; e de modo geral, qual foi seu nível de satisfação em aprender português por meio de jogos?

Para efeito de melhor a apresentação do gráfico, reduzimos cada pergunta a uma única palavra que resume a satisfação que queríamos investigar, de acordo com os princípios da escala Likert, são elas: satisfação, interação, interesse na aula, compreensão, motivação e aprendizagem.

⁴ Há profissionais com diferentes funções que apoiam o trabalho do professor, em sala de aula. No município de Caraúbas/RN, atuam as profissionais cuidadoras, que normalmente dedicam-se ao acompanhamento específico de alguma criança, em relação ao cuidado, e as auxiliares de sala, que fazem o trabalho de apoio mais pedagógico.

Gráfico 1 – Índices de satisfação dos alunos com a aplicação dos jogos.



Fonte: elaboração das autoras com base na escala Likert (2025).

Para todas as categorias, os alunos demonstraram satisfação, com destaque para a categoria interesse na aula, ou seja, a maior parte dos alunos achou interessante aprender através dos jogos. Podemos comprovar essa afirmação através do gráfico. A categoria para a qual eles marcaram menos satisfação foi em relação ao aprendizado. Por algum motivo, eles não ficaram satisfeitos com o aprendizado que desenvolvera.

Em relação ao jogo *Responde ou passa*, alguns alunos comentaram que responderam as perguntas propostas sem convicção e de modo aleatório; outros alegaram não gostarem da disciplina de literatura e alguns não conheciam autores como Clarisse Lispector e Manoel Bandeira, por isso acreditamos que esses fatores podem ter influenciado nesse ponto. Essa situação aponta um problema significativo no ensino médio atual: a perda de espaço que a literatura tem enfrentado nos currículos escolares. É salutar perceber dois problemas emergindo de nossos resultados: a falta de interesse dos alunos pela literatura e a deficiência de conteúdo em relação a ela, pois os alunos não reconheceram dois importantes autores da literatura brasileira.

O resultado da aplicação de jogos, em sala de aula serve para identificar também quais conteúdos merecem reforço e quais alunos têm mais dificuldade. No tocante tanto à participação dos alunos, quanto à aplicação e coleta de dados, os resultados foram satisfatórios para a pesquisa. Com este trabalho, conseguimos discutir a ludicidade no ensino médio e demonstrar que é possível ensinar língua portuguesa de maneira divertida.

Embora a discussão teórica já seja fundamental para demonstrar a validade de nossa hipótese sobre o uso de jogos no ensino médio, consideramos fundamental executar uma aplicação para demonstrar, mesmo que aproximativamente, as possibilidades didáticas do trabalho com o lúdico nessa etapa da educação básica, assim, abrimos portas para o desenvolvimento de mais trabalhos sobre o tema, bem como instigamos os professores da área a desenvolver mais jogos para os jovens do ensino médio.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste estudo, conseguimos destacar o uso da ludicidade como apoio para o desenvolvimento da aprendizagem no ensino médio e refletimos sobre as práticas pedagógicas nessa etapa da educação. O objetivo central desta pesquisa foi investigar as possibilidades pedagógicas do uso de jogos nas aulas de língua portuguesa, utilizando a ludicidade como estratégia para inovar, tornando-as mais dinâmicas e participativas.

Na seção introdutória deste artigo, apresentamos o tema da pesquisa, sua relevância para o ensino de língua portuguesa e os objetivos que orientam o estudo. Também foram explicitados o problema de pesquisa, a justificativa e a contextualização geral do trabalho e a nossa motivação pelo objeto de pesquisa. Em seguida, discutimos as bases teóricas relacionadas ao lúdico, à ludicidade e ao uso de jogos como ferramenta pedagógica. A fundamentação inclui as contribuições de autores que tratam do papel do jogo na aprendizagem, destacando sua importância para o desenvolvimento cognitivo, social e linguístico dos estudantes.

A terceira seção do texto tratou da *Produção, Aplicação e Análise dos Jogos em Sala de Aula do ensino médio*, nela, apresentamos o percurso metodológico e analítico da pesquisa, descrevendo a elaboração dos jogos, sua aplicação em sala de aula e as observações realizadas durante as atividades. No subtópico 3.1, descrevemos o primeiro jogo, *Responde ou Passa*, com foco na concepção, no objetivo pedagógico e na dinâmica do jogo. Em seguida, no subtópico 3.2, fizemos a descrição do segundo jogo elaborado para a pesquisa, *Jogando com a gramática*, voltado à revisão das classes gramaticais, incluindo regras, objetivos, condução da atividade e resposta dos estudantes.

No ponto 3.3, que abordamos as observações realizadas pelos observadores durante a aplicação dos jogos, destacando aspectos como engajamento, participação, interação entre os alunos e dificuldades percebidas no processo. Logo após, no ponto 3.4, realizamos uma reflexão centrada no pós-aplicação. Nesse ponto, expomos as análises reflexivas sobre o uso dos jogos, considerando os resultados, as percepções dos estudantes e as contribuições do caráter lúdico

para o aprendizado. Por fim, nestas considerações finais, retomamos os objetivos iniciais, apresentamos os principais achados da pesquisa, discutimos suas implicações para a prática docente e sugerimos possíveis desdobramentos sobre o uso de recursos lúdicos no ensino de língua portuguesa para o ensino médio caraubense.

Em relação ao primeiro objetivo específico — conceituar a ludicidade no ensino de língua portuguesa — aprofundamo-nos nos estudos de Rau (2013), entre outros autores, discutindo o conceito de ludicidade e sua relevância no contexto escolar. Ao longo do trabalho, evidenciou-se a importância de resgatar o brincar no ensino médio, por meio de jogos e atividades lúdicas que estimulem o engajamento dos estudantes. Reconhecemos, desde o início, o desafio de pesquisar essa temática nessa etapa de ensino, tanto pela escassez de trabalhos voltados para esse público quanto pela possível resistência dos alunos, que, ao chegarem ao ensino médio, tendem a se perceber como adultos e, por isso, podem rejeitar práticas associadas ao brincar.

O segundo objetivo específico consistiu na elaboração de recursos lúdicos para aplicação nas aulas de língua portuguesa. Essa etapa demandou intenso trabalho, uma vez que optamos por criar materiais originais, desenvolvidos desde o início especialmente para esta pesquisa. Houve uma preocupação em produzir recursos visualmente atrativos e adequados à faixa etária dos estudantes. Os resultados demonstraram que os materiais produzidos despertaram motivação, curiosidade e entusiasmo entre os alunos.

O terceiro objetivo foi analisar e avaliar de que forma os estudantes percebem as aulas lúdicas e como compreendem o aprendizado de língua portuguesa mediado pelo uso de jogos. De maneira geral, os resultados foram satisfatórios. Observou-se que os estudantes demonstraram grande empolgação ao saber que participariam de uma aula dinâmica e lúdica. Embora inicialmente houvesse certo desânimo ao saber que a aula se referia à literatura, esse sentimento foi rapidamente substituído por entusiasmo quando os materiais lúdicos foram distribuídos.

Os resultados obtidos permitem afirmar que o uso da ludicidade no ensino contribui significativamente para o engajamento dos alunos, tornando as aulas mais atrativas, dinâmicas e participativas. Além disso, a abordagem lúdica contribui para desconstruir a percepção de que o estudo da gramática e da literatura é entediante, enfadonho ou difícil.

Pretende-se, a partir desta pesquisa, ampliar a investigação para outras turmas e escolas de ensino médio, considerando que não foi possível aplicar as atividades nas turmas de terceira série. Almeja-se, ainda, dar continuidade ao desenvolvimento de novos recursos lúdicos e de

sequências didáticas que auxiliem professores de língua portuguesa a inovarem suas práticas e a estimularem, cada vez mais, o interesse dos estudantes pelas aulas de literatura e gramática.

Apurou-se, então que o uso da ludicidade para o ensino de língua portuguesa é um diferencial que agrega motivação e incentiva a participação dos estudantes provocando interesse na aula.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica. São Paulo: Loyola, 1994. NTUNES, Irandé Costa. *Aula de português: encontro e interação*. São Paulo: Parábola, 2003.
- APPOLINÁRIO, F.; ATLAS, (Ed.). *Dicionário de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas, 2007.
- BACELAR, Ana Cecília. *Ludicidade e aprendizagem: jogos como recurso pedagógico*. São Paulo: Cortez, 2009.
- BERMUDES, Wanderson Lyrio; et al. Tipos de escalas utilizadas em pesquisas e suas aplicações. *Vértices*, Campos dos Goytacazes, v. 18, n. 2, maio/ago. 2016. Disponível em: <https://editoraessentia.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/1809-2667.v18n216-01>. Acesso em 12 dez. 2025.
- BRASIL ESCOLA. *Exercícios de gramática*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/>. Acesso em: 09 dez. 2025.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COSTA, Andrea Volante. *O lúdico na sala de aula de língua portuguesa no fundamental II*. 2008. 229 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
- DOS SANTOS MONTEIRO, Mayara; GONDO, Helen Regina Primo. O ensino lúdico da Língua Portuguesa nos anos iniciais: uma investigação junto à Base Nacional Comum Curricular. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 9, n. 10, p. 4072-4092, 2023.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo, Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. *Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2017.
- LIMA, Leida Lira. *O lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil a partir da teoria de Vygotsky*. 2023. 19 f. Trabalho de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Faculdade de Educação e Ciências Sociais, Campus Universitário de Abaetetuba, Universidade Federal do Pará, Souré, 2023. Disponível em: <https://bdm.ufpa.br/handle/prefix/6598>. Acesso em 12 dez. 2025.
- LIMA, Maria Claudete et al. *Recursos didáticos para o ensino de língua*. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2023.

LOPES, M. da G. *O jogo na educação: criar, fazer, jogar*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições*. São Paulo: Cortez, 2022.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Ludicidade e educação: o brincar como modo de ser e de aprender*. 2. ed. São Paulo: Vozes, 2023.

MORAIS, A. G.; ALMEIDA, T. P. S. *Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão*. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

MOURA, Ana Célia Clementino et al. *Oficinas pedagógicas interdisciplinares*. Juazeiro do Norte: Perin, 2021.

MOURA, Ana Célia Clementino; SERAFIM, Mônica de Souza. *Oficina de oralidade na sala de aula*. Juazeiro do Norte: Paula Perin, 2022.

PELLEGRINE, Karla Cristina. *O jogo no ensino de Língua Portuguesa*. Curitiba: Ibepex, 2007.

PIAGET, Jean. *Psicologia e pedagogia*. Tradução de Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. 18. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1964.

RAU, Maria Cristina. *A mediação pedagógica na prática docente*. São Paulo: Papirus, 2013.

SBT. *Domingo Legal (23/03/14) - Patrulha Salvadora no Passa ou Repassa - Parte 2*. Exercícios e explicações sobre ludicidade. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fwwymAv4y3k&list=PLyPf5ph-IW9ToTMeUXvRV1GdHZbNJlmkH>. Acesso em: 09 dez. 2025.

SIGILIANO, Natália Sathler; BERNO, Laís Rios (org.). *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.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE I: TRANSCRIÇÃO DAS ANOTAÇÕES DO OBSERVADOR NÃO PARTICIPANTE DA APLICAÇÃO DO JOGO *RESPONDE OU PASSA*

2º do ensino médio

04.12.2025

- Os alunos prestaram atenção das explicações sobre o funcionamento do jogo.
- Os alunos ficaram meio desanimados por o assunto ser de literatura.
- As divisões dos grupos foram tranquilas, mas na escolha dos 5 participantes foi difícil.
- Os alunos ficaram animados com o jogo.
- É uma turma bastante participativa.
- A maioria dos alunos participam da dinâmica.
- Todos os alunos prestam atenção na hora das perguntas, mostrando interesse na dinâmica do jogo.
- Apenas um aluno ficou no celular por um tempo, mas depois ele começa a brincar também.
- Eles não têm dificuldades em responder as perguntas.
- Um aluno com diagnóstico teve muito interesse em participar do jogo.
- Houve inclusão para com esse aluno.
- A turma engaja muito na dinâmica do jogo.
- Nenhum dos alunos que estavam participando utilizaram o celular para responder as perguntas.
- Houve um pequeno conflito sobre quem bateu primeiro na campainha primeiro.
- Já no final da aula o aluno que estava no celular dorme na cadeira.
- Algumas perguntas foram respondidas no chute, deu para perceber e uns alunos confirmaram também.
- No final do jogo não houve mais um interesse como no início, pois já está perto da hora de tocar para eles irem embora.

APÊNDICE II: TRANSCRIÇÃO DAS ANOTAÇÕES DO OBSERVADOR NÃO PARTICIPANTE DA APLICAÇÃO DO JOGO *JOGANDO COM A GRAMÁTICA*

1º do ensino médio

03.12.2025

INÍCIO:

- Atenção regular as orientações propostas.
- Dispersão maior no momento da divisão das equipes.
- 1 Grupo demonstrou maior organização na preparação e montagem da equipe/tabuleiro para jogar.
- Alguns alunos demonstraram um pouco de resistência e pouco envolvimento na interação das equipes.

APLICAÇÃO DO JOGO:

- Os alunos dispersos apresentaram um comportamento barulhento inicialmente.
- Um grupo mostrou envolvimento integral no jogo de tabuleiro e nas perguntas e todos os membros participaram ativamente.
- Um grupo desenvolveu envolvimento no jogo gradualmente, com 1 ou 2 alunos mais silenciosos sem participação direta.
- Uma aluna não participou da atividade e se manteve isolada, não houve interesse na participação (Obs; possivelmente ela pode apresentar algum transtorno/deficiência), mas ficou observando como uma das equipes jogava.
- Os participantes gostaram do “totem”/bonecos.
- Não apresentaram dificuldades em entender o funcionamento e regras.
- Não demonstraram problemas com duas pessoas desconhecidas (A aplicadora e o observador).
- O jogo de tabuleiro garantiu o engajamento, motivação e interesse.
- Três alunos das equipes envolvidas, estavam utilizando o celular, aparentemente sem relação com o jogo.
- Não houve conflitos de trabalho coletivo; o divertimento foi bem amistoso.
- Aparentemente, sem dificuldades com o tema.
- Foi instigante para eles, por se tratar de uma revisão.

APÊNDICE III: MODELO DA AUTORIZAÇÃO PARA APLICAÇÃO DOS JOGOS NA ESCOLA

Título do Projeto de pesquisa: O USO DE RECURSOS LÚDICOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO MÉDIO.

Pesquisador Responsável: Adrineusa Maria Pereira Mesquita

Orientadora: Profa. Dra. Karla Raphaella Costa Pereira

Prezado(a) Senhor(a) Diretor(a),

Solicitamos autorização para realização de uma pesquisa integrante do Trabalho de Conclusão de Curso, modalidade artigo, da acadêmica do curso de Letras Português da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), Centro Multidisciplinar de Caraúbas, Adrineusa Maria Pereira Mesquita, orientada pela professora doutora Karla Raphaella Costa Pereira, tendo como título preliminar **O uso de recursos lúdicos pedagógicos no ensino de língua portuguesa no ensino médio.**

O objetivo geral da pesquisa é: verificar as possibilidades pedagógicas para o ensino de língua portuguesa no ensino médio da cidade de Caraúbas/RN, a partir de jogos. Os objetivos específicos são: a) explicar o conceito de ludicidade no ensino de língua portuguesa; b) elaborar recursos lúdicos para aplicação em aulas de língua portuguesa; e c) avaliar a aplicação e a sensação de aprendizagem dos alunos participantes da aplicação.

A atividade a ser realizada trata-se da aplicação de dois jogos pedagógicos voltados para os alunos do ensino médio, em duas turmas diferentes. Para a realização da atividade, será necessário a cessão de duas aulas de 50 minutos, uma em cada turma, das aulas de língua portuguesa. O conteúdo dos jogos abordará gramática, classes gramaticais, e literatura contemporânea,

A coleta de dados será feita por meio de observação não participante e questionário na escala Likert.

Salientamos que todos os dados e informações necessárias para a pesquisa serão previamente submetidos à aprovação do responsável pela escola concedente.

Informamos que o nome da escola não constará no trabalho final e que nenhuma informação pessoal dos alunos participantes nem dados sigilosos da escola serão inseridos no trabalho.

Agradecemos a atenção e nos colocamos ao inteiro dispor para melhores esclarecimentos.

Local e data.

Dados de contato das pesquisadoras.

Deferido () Indeferido ()

Diretor(a) da escola concedente da pesquisa

Assinatura e carimbo