

LETRAMENTO EM JOGOS: PRÁTICAS MEDIADAS POR JOGOS ANALÓGICOS NO ENSINO MÉDIO

Anelise Semino e Silva

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ / Universidade de Taubaté - UNITAU

Resumo

Em um cenário educacional marcado por transformações culturais e tecnológicas, os jogos constituem práticas sociais que mobilizam múltiplos saberes, embora ainda sejam pouco explorados criticamente no espaço escolar, onde predominam metodologias tradicionais e materiais descontextualizados. Nesse sentido, este artigo compartilha experiências vividas com alunos do Ensino Médio de uma rede privada no interior do Rio de Janeiro, focando na adaptação de jogos analógicos existentes e na criação de novos jogos como ferramentas que auxiliem no ensino-aprendizagem de diversas disciplinas como Literatura, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Sociologia e Educação Física. Através deste relato de experiência, objetiva-se compreender como diferentes tipos de jogos podem favorecer o ensino; ampliar a circulação de discursos; articular os jogos às perspectivas dos gêneros discursivos e dos (multi)letramentos; contribuir para a formação docente democratizada; promover uma linguística ampliada e contemporânea. A pesquisa tem caráter qualitativo e interpretativista, envolvendo quatro etapas: (i) levantamento de jogos que possibilitam o uso no contexto escolar a fim de desenvolver o letramento em jogos; (ii) observação e análise dos jogos e suas potencialidades no ensino de diferentes disciplinas; (iii) adaptação e criação de jogos analógicos e manuais de instrução; (iv) validação das propostas por meio da testagem dos jogos criados. O projeto atingiu seus objetivos com êxito, promovendo não só o engajamento dos discentes com o trabalho, mas a diversão, a reflexão e a colaboração. Espera-se ampliar o repertório pedagógico, capacitar professores (principalmente os sem familiaridade lúdica) e fortalecer a Linguística Aplicada, aproximando-a das práticas culturais dos estudantes.

Palavras-Chave: Jogos; Letramento em jogos; Ludicidade; Educação; Recursos didáticos.

GAME LITERACY: PRACTICES MEDIATED BY ANALOG GAMES IN HIGH SCHOOL

Abstract

In an educational context marked by cultural and technological transformations, games constitute social practices that mobilize multiple forms of knowledge, although they are still little explored critically in school environment, where traditional methodologies and

decontextualized materials predominate. In this sense, this article shares experiences with high school students from a private school network in the countryside of Rio de Janeiro, focusing on the adaptation of existing analog games and the creation of new ones as tools that support the teaching and learning of various subjects such as Literature, Portuguese, English, Sociology, and Physical Education. Through this experience report, the aim is to understand how different types of games can foster teaching; broaden the circulation of discourses; connect games with the perspectives of discursive genres and (multi)literacies; contribute to democratized teacher education; and promote an expanded, contemporary view of linguistics. The research is qualitative and interpretivist in nature, involving four stages: (i) surveying games that can be used in school contexts in order to develop game literacy; (ii) observing and analyzing the games and their potential for teaching different subjects; (iii) adapting and creating analog games and instruction manuals; (iv) validating the proposals by testing the games created. The project successfully achieved its objectives, promoting not only student engagement with the work, but also enjoyment, reflection, and collaboration. It is expected to expand the pedagogical repertoire, empower teachers (especially those unfamiliar with playful approaches), and strengthen Applied Linguistics by bringing it closer to students' cultural practices.

Keywords: Games; Game literacy; Playfulness; Education; Didactic resources.

LETRAMIENTO EN JUEGOS: PRÁCTICAS MEDIADAS POR JUEGOS ANALÓGICOS EN LA EDUCACIÓN MEDIA

Resumen

En un contexto educativo marcado por transformaciones culturales y tecnológicas, los juegos constituyen prácticas sociales que movilizan múltiples saberes, aunque todavía sean poco explorados críticamente en el espacio escolar, donde predominan metodologías tradicionales y materiales descontextualizados. En este sentido, este artículo comparte experiencias vividas con alumnos de Educación Media de una red privada del interior de Río de Janeiro, centrándose en la adaptación de juegos analógicos existentes y en la creación de nuevos juegos como herramientas que apoyen la enseñanza-aprendizaje de diversas asignaturas, como Literatura, Lengua Portuguesa, Lengua Inglesa, Sociología y Educación Física. A través de este relato de experiencia, se pretende comprender cómo distintos tipos de juegos pueden favorecer la enseñanza; ampliar la circulación de discursos; articular los juegos con las perspectivas de los géneros discursivos y de los (multi)letramientos; contribuir a una formación docente democratizada; y promover una lingüística ampliada y contemporánea. La investigación tiene carácter cualitativo e interpretativista y comprende cuatro etapas: (i) relevamiento de juegos que permiten su uso en el contexto escolar con el fin de desarrollar el letramento en juegos; (ii) observación y análisis de los juegos y de sus potencialidades en la enseñanza de diferentes disciplinas; (iii) adaptación y creación de juegos analógicos y manuales de instrucción; (iv) validación de las propuestas mediante la puesta a prueba de los juegos creados. El proyecto

alcanzó sus objetivos con éxito, promoviendo no solo el compromiso de los estudiantes con el trabajo, sino también la diversión, la reflexión y la colaboración. Se espera ampliar el repertorio pedagógico, capacitar a los docentes (principalmente a aquellos sin familiaridad lúdica) y fortalecer la Lingüística Aplicada, acercándola a las prácticas culturales de los estudiantes.

Palabras-clave: *Juegos; Letramiento en juegos; Ludicidad; Educación; Recursos didácticos.*

1. INTRODUÇÃO

A arte, a literatura e o teatro são espaços culturalmente conhecidos e libertadores para expressarmos nossas identidades, entretanto, outras práticas vêm ganhando notoriedade nas últimas décadas, como é o caso dos jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos narrativos de interpretação de personagens, *videogames*, entre outros. Tais jogos estão cada vez mais presentes no cotidiano de muitas crianças, jovens e adultos, constituindo ambientes de práticas sociais, de mobilização de saberes, de construção de identidades e de circulação de discursos em múltiplas linguagens: verbais, visuais, sonoras e digitais.

Diversas pesquisas (Prensky, 2001; Gee, 2003; Buckingham, 2010) indicam que os estudantes de hoje possuem letramentos atravessados pela cultura dos jogos, ao passo que os professores, em geral, carecem de materiais e formações que lhes permitam integrar tais recursos de forma significativa em sala de aula. Segundo Prensky (2001, p. 4),

Os professores de hoje têm que aprender a se comunicar na mesma língua e estilo de seus estudantes. Isto não significa mudar o significado do que é importante, ou das boas habilidades de pensamento. Mas significa ir mais rápido, menos passo a passo, mais em paralelo, com mais acesso aleatório, entre outras coisas.

Apesar disso, a escola tradicional, onde muitas vezes são reproduzidas metodologias tradicionais, conteudistas e materiais descontextualizados em ambientes com relações desiguais de poder, ainda tende a tratar os jogos de forma equivocada, interpretando-os apenas como uma forma de lazer voltada ao público infantil, pouco

reconhecendo sua potência enquanto práticas que podem dialogar diretamente com as necessidades formativas das novas gerações.

Nesse sentido, o presente artigo pretende compartilhar experiências mediadas por jogos na sala de aula e refletir sobre os trabalhos realizados com esses estudantes, voltados à adaptação e criação de jogos analógicos como ferramentas que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem. O projeto foi realizado durante as aulas da disciplina de Oficina de Textos e Núcleo de Estudos, por um período de três semanas, com alunos do terceiro ano do Ensino Médio.

Esta proposta se relaciona diretamente com minha trajetória: sou professora graduada em Letras e mestranda em Linguística Aplicada na Universidade de Taubaté (UNITAU), atuando no projeto de pesquisa “Desenvolvimento do Letramento em Jogos (de tabuleiro modernos) de professores de línguas e suas repercussões”. Atualmente trabalho em uma rede particular de ensino no interior do Rio de Janeiro (RJ) ministrando aulas de Inglês como LE, Redação, Literatura, Leitura e Produção de Textos para turmas do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

Nesse cenário educacional marcado por transformações culturais, nossos alunos pensam e interagem com os novos meios de comunicação de forma que difere totalmente das gerações passadas. Muitos professores lutam para ensinar conteúdos que atravessem essas novas vivências, adaptando materiais, repensando metodologias e se comunicando na mesma língua e estilo de seus alunos. Apresento, então, alguns problemas e justificativas que motivaram o presente artigo.

Atualmente, diversos docentes enfrentam dificuldades para encontrar ou elaborar recursos didáticos apropriados à geração atual de estudantes (Rodrigues, 2023). Esse problema se torna ainda mais claro ao examinar livros e materiais escolares em uso em várias instituições, repletos de exercícios repetitivos e mecânicos, textos extensos e redundantes, com pouco espaço para estimular a curiosidade e o pensamento crítico. Tais recursos seguem abordagens tradicionais que reproduzem hierarquias sociais e políticas, priorizam o docente como centro e colidem com a enorme

presença dos recursos digitais, onde o saber está a poucos cliques para muitos alunos que têm acesso à internet. Por esse motivo, é importante pensarmos em recursos e metodologias que auxiliem o professor a “romper com práticas tradicionais reprodutoras de estruturas que derivam das relações sociopolíticas” (Bastos, 2022, p. 84), bem como contribuir para suprir a carência de recursos didáticos lúdicos e contextualizados com o repertório dos alunos.

Outro problema relevante está ligado ao fato de que, apesar de possuir grande potencial como ferramenta didática, os jogos enfrentam problemas em sua implementação, pois grande parte dos docentes não têm familiaridade prévia com os jogos, ou sequer possuem um letramento lúdico-pedagógico que possibilite o domínio básico do jogar. Carvalho (2022) evidencia a ausência de investigações sobre o professor e sua relação com jogos de tabuleiro, e critica o uso de jogos antigos em eventuais aulas, como um fazer apenas reprodutivo, sem interação com a realidade e sem considerar as diversas possibilidades lúdicas que os jogos atuais proporcionam. Tal cenário evidencia a necessidade de democratizar materiais que facilitem o processo de letramento em jogos dos educadores, além de oficinas e formas de gerar mais visibilidade para esse aprendizado aos docentes. É importante pensar que não basta apenas contribuir para o letramento em jogos, mas para que seu uso seja feito de forma crítica, pois, só assim, jogos em contextos educativos se afastam do conceito de “Educação Bancária” criticado por Paulo Freire (2005), e se tornam um objeto de reflexão e transformação. Dessa maneira, deseja-se alcançar práticas educativas para a formação de indivíduos conscientes, que se afastem de modelos de treinamento técnico-científicos de caráter exclusivamente conteudistas.

O artigo, portanto, tem como objetivos: i) compreender como diferentes tipos de jogos podem favorecer o ensino-aprendizagem e ampliar a circulação de discursos; ii) articular os jogos às perspectivas dos gêneros discursivos e dos (multi)letramentos; iii) contribuir para a formação docente democratizada; iv) promover uma linguística ampliada e contemporânea.

A pesquisa conta com a fundamentação teórica e conceitos sobre o jogo e o ato de jogar de Avedon e Sutton-Smith (1971), Costikyan (2002), Gee (2003), Huizinga (2019), Juul (2003), Salen e Zimmerman (2003) e Vigotski (2003; estudos sobre jogos de tabuleiro na educação de Carvalho (2022) e Quast (2022); as discussões sobre Metodologias Ativas de Bacich e Moran (2018); o trabalho com gêneros discursivos (Bakhtin, 2003; 2016); e sob a perspectiva dos (multi)letramentos (Rojo; Moura, 2012), entre outros autores que comentam ou abordam a prática pedagógica embasada nesses pressupostos teóricos.

Adotou-se uma abordagem qualitativa de natureza interpretativista que envolveu levantamento de jogos; observação e análise dos jogos e suas potencialidades no ensino; adaptação e criação de jogos analógicos; validação das propostas por meio de testagem.

É importante mencionar que o projeto está alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4). Buscou-se contribuir para o desenvolvimento de aspectos socioemocionais: trabalho em equipe, pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, que são fundamentais para o exercício de profissões, trabalho decente e para a cidadania, em consonância com a meta 4.4 “até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo” (IPEA, 2019). Além disso, almeja-se contribuir para a democratização da formação docente, ampliando sua qualificação profissional e seu acervo didático para a sala de aula, bem como prevê a meta 4.c:

4.c - Até 2030, substancialmente aumentar o contingente de professores qualificados, inclusive por meio da cooperação internacional para a formação de professores, nos países em desenvolvimento, especialmente os países menos desenvolvidos e pequenos Estados insulares em desenvolvimento (IPEA, 2019).

Por esses aspectos, o projeto contribui para a construção de uma educação mais inclusiva, transformadora e alinhada às metas globais de qualidade educacional do ODS 4.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste projeto parte de uma concepção dos jogos como práticas culturais, sociais e educativas, em espaços escolares e não-escolares, abrangendo jogos de tabuleiro, cartas, digitais, RPG (*Role-playing games*) e brincadeiras. Dialoga-se com autores clássicos e contemporâneos da área, que refletem sobre o papel do jogo e do lúdico na formação de sujeitos, no desenvolvimento cognitivo e na constituição dos (multi)letramentos.

2.1. O QUE É JOGO?

Definir "jogo" é complexo, pois o termo varia conforme o contexto: crianças e adultos o usam para lazer; cientistas comportamentais como ferramenta de pesquisa; educadores como material didático (Avedon; Sutton-Smith, 1971). Huizinga (2019, p. 65) define jogo como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".

Essa conceituação ressalta que o jogo cria um espaço-tempo próprio que suspende momentaneamente a vida cotidiana, embora sua 'magia' possa transcender seus limites e impactar a realidade vivida.

Juul (2003) considera outros contextos atuais sobre o jogo, além de outras plataformas onde o jogo se realiza, como os videogames. Para o autor,

o jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, em que diferentes resultados são atribuídos a diferentes valores, o jogador empenha esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado ao resultado e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis" (Juul, 2003, p. 35)¹.

¹ "A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable".

Paralelamente, Salen e Zimmerman (2012, p. 95) também destacam o jogo como “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável”. Esses e outros autores oferecem subsídios teóricos para compreendermos o jogo além do entretenimento.

Já Costikyan (2002) argumenta sobre questões de arte e cultura associadas aos jogos. Segundo o autor,

Os jogos são uma forma de arte diferente de qualquer outra, porque o produto não é recebido passivamente, não é algo definido até a última pincelada ou até a última vírgula. Pelo contrário, um jogo, enquanto é jogado, é uma colaboração entre os desenvolvedores e os jogadores — uma jornada de descoberta mútua, uma forma de arte democrática, em que a estrutura do jogo é criada pelo artista, mas a experiência do jogo é criada pelo jogador (Costikyan, 2002, p. 32)².

O autor defende que designers de jogos são artistas trabalhando a arte através dos jogos, na medida em que criam o jogo com intenção, conhecendo profundamente seu meio de trabalho.

Em síntese, os jogos representam um fenômeno global marcado por diversas conceituações. Contribuições de estudiosos clássicos e atuais revelam que os jogos superam o mero lazer, atuando como expressões culturais, artísticas e sociais baseadas em regras, escolhas estratégicas, planejamento, envolvimento afetivo e colaboração. Perante o avanço atual do universo dos jogos e sua interação direta no dia a dia, urge a necessidade de refletir sobre suas potencialidades na educação, tema que será visitado na próxima seção.

2.2. JOGOS, ENSINO-APRENDIZAGEM E PRÁTICAS SOCIAIS

² “Games are an artform unlike any other, because the product is not passively received, it is not something specified to the last splotch of paint and every comma. Rather, a game, as it is played, is a collaboration between the developers and the players, a journey of mutual discovery, a democratic artform in which the shape of the game is created by the artist, but the experience of the game is created by the player”.

Para Vigotski (2001), o homem se constitui enquanto ser social, necessitando do outro para desenvolver-se. O desenvolvimento humano ocorre a partir das relações sociais das quais ele participa, que são, inevitavelmente, perpassadas pela história e pela cultura. Nesse sentido, o jogo exerce um papel fundamental ao propiciar certas relações sociais necessárias para o desenvolvimento humano. “[...] de forma resumida, nosso desenvolvimento motor, cognitivo, emocional, social, ético moral, estético e identitário” (Quast, 2022, p. 57). A autora também aponta que quando interagimos com o jogo, estamos interagindo também com outras culturas e conhecimentos.

Adicionalmente, os estudos da linguagem que atravessam os movimentos sociais e se interessam por pesquisas sobre como somos ‘seres’ construídos social ou performativamente pela linguagem, como os estudos de Moita Lopes (2006), podem encontrar nos jogos um terreno fértil para conduzir investigações, uma vez que o universo dos jogos “oferece aos participantes um espaço seguro para encenar personas alternativas por meio de um processo conhecido como alteração de identidade” (Bowman, 2024, p. 14).

Paralelamente, Freire (2005) e Bastos (2022) contribuem para o debate crítico no campo da educação, uma vez que se deseja alcançar práticas educativas para a formação de indivíduos conscientes. Os autores apontam que o ensino precisa superar modelos tradicionais que reproduzem estruturas oriundas das relações sociopolíticas. Nesse viés, a inserção do lúdico e dos jogos no currículo escolar é também modo de rompimento com lógicas tradicionais e conteudistas, e que favorece a formação de sujeitos autônomos e críticos. Essa inserção atravessa também os (multi)letramentos, tema da próxima seção.

2.3. JOGOS E (MULTI)LETRAMENTOS

De acordo com Paulino e Cosson (2009), o **letramento** abrange múltiplas áreas do conhecimento e sua conceituação é objeto de interpretações contínuas. Não existe, portanto, uma definição unívoca e universal para letramento. Originalmente associado

à mera decodificação de textos escritos, o conceito evoluiu para abranger um conjunto variado de habilidades e competências, variando conforme o contexto.

O Grupo de Nova Londres introduziu os "multiletramentos" para englobar modalidades linguísticas emergentes, canais comunicativos plurais e pluralidades culturais. Rojo (2012) enfatiza que esses (multi)letramentos são interativos, colaborativos, híbridos e desafiadores de hierarquias de poder, fomentando o aprendizado via linguagens verbais, visuais, digitais e midiáticas. Dentre os diversos sentidos do termo (multi)letramentos, estudos apontam algumas características essenciais, tais como:

- (a) eles são interativos; mais que isso, colaborativos;
- (b) eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]);
- (c) eles são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas) (Rojo, 2012, p. 23).

Os jogos (digitais, tabuleiro, RPG, cartas) tornam-se, assim, ambientes pedagógicos férteis para (multi)letramentos, pois exigem dos participantes múltiplos modos de interação e expressão, estimulando colaboração, autonomia, criatividade, cidadania e produção crítica de sentido.

Silveira e Ferreira (2025, p. 175) enfatizam que linguagens de mídias emergentes, incluindo jogos de tabuleiro contemporâneos, requerem do docente um esforço de concepção pedagógica. O primeiro passo, experienciar, consiste em imergir atentamente no jogo para captar suas mecânicas. Depois, conceitualizar, que envolve examinar objetivos, regras e potenciais educativos de forma crítica. Na análise, explora-se as aplicações pedagógicas e adaptações à sala de aula. Finalmente, aplicar, testar e refinar o recurso em cenários reais, ajustando-o a públicos e contextos variados.

A seguir trataremos sobre os jogos à luz dos gêneros discursivos, que, bem como os (multi)letramentos, avançaram e se reinventaram à medida que a tecnologia tomou novas formas.

2.4. JOGOS E GÊNEROS DISCURSIVOS

Os gêneros discursivos foram objeto de estudo de Bakhtin e seu círculo. Segundo Bakhtin (2006, p. 127) “A língua vive e evolui historicamente na comunicação verbal concreta, não no sistema linguístico abstrato das formas da língua nem no psiquismo individual dos falantes”. Podemos então analisar o jogo sob a ótica bakhtiniana da linguagem, uma vez que, todo jogo é constituído por componentes verbais, visuais e procedimentais, considerando, ainda, sua natureza essencialmente dialógica. Ressalta-se que esses artefatos podem incorporar discursos sociais, políticos e culturais (e, portanto, ideológicos); toda interação verbal, escrita ou com o entorno produz **enunciados** concretizados em **gêneros discursivos**. A postura responsiva do receptor emerge ao longo da escuta (ou leitura) e compreensão, desde o início da emissão: “Toda compreensão da fala viva, do enunciado vivo e de natureza ativamente responsiva [...]; toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte se torna falante” (Bakhtin, 2006, p. 271).

É importante lembrarmos também da natureza mutável da linguagem e que as esferas comunicativas se desenvolvem. Fiorin (2024, p. 72) observa que “os gêneros estão em constante modificação”, basta olharmos para o equivalente das cartas, o e-mail, que já está sendo substituído pelos aplicativos de mensagens atualmente. À medida que a tecnologia avança, surgem novos gêneros, como os jogos. Atrelado a isso, está a formação inicial e continuada dos professores, que carece de recursos e práticas voltadas para os gêneros discursivos contemporâneos e reflexão crítica em sala de aula.

Buckingham (2010) destaca que nos jogos digitais ocorrem leituras integradas de elementos visuais, textuais e sonoros, gerando experiências multimodais e interdisciplinares. Assim, integrar jogos ao ambiente escolar estimula competências chave para a formação plena dos alunos e possibilita, ainda, o trabalho com gêneros discursivos diversos, para além dos textos escolares convencionais, com produção de enunciados associados a situações comunicativas autênticas e contextualizadas.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente projeto tem caráter qualitativo de natureza interpretativista. A pesquisa qualitativa, segundo Godoy (1995), volta-se a interesses que vão além do tratamento estatístico, privilegiando descrições de sujeitos, espaços e processos sociais. No viés interpretativista, a centralidade recai sobre a linguagem, o mundo social e a interpretação de múltiplos sentidos produzidos em dados qualitativos.

Os procedimentos para a realização do projeto podem ser divididos em quatro etapas: i) Levantamento de jogos que possibilitam o uso no contexto escolar a fim de desenvolver o letramento em jogos; ii) Observação e análise dos jogos e suas potencialidades no ensino de diferentes disciplinas; iii) Adaptação e criação de jogos analógicos e manuais de instrução pelos próprios estudantes; iv) Validação das propostas por meio da testagem dos jogos criados.

3.1. LEVANTAMENTO DOS JOGOS

Nesta fase, procedeu-se ao mapeamento de jogos adequados ao âmbito escolar, com o intuito de desenvolver o letramento em jogos dos estudantes. Essa atividade inicial estendeu-se por quatro aulas, sendo duas aulas em cada semana e ocorreu com uma turma do Ensino Médio, nas disciplinas de Oficina de Textos e Núcleo de Estudos, com a presença de 11 discentes. A seguir, apresento brevemente os jogos selecionados que foram apresentados aos alunos.

Os jogos foram definidos a partir de alguns critérios, priorizando-se aqueles de curta duração, com partidas estimadas entre cinco e vinte minutos. Buscou-se contemplar uma diversidade de dinâmicas de jogo, incluindo jogos de cartas, jogos de tabuleiro e jogos que exigem apenas lápis e papel. Além disso, consideraram-se jogos de diferentes contextos, com potencial de adaptação ao ambiente escolar. A seleção abrangeu tanto jogos cooperativos quanto colaborativos, para que fosse possível favorecer formas distintas de interação entre os alunos. Todos os jogos pertenciam ao meu acervo pessoal.

Mixtura (2024)³ (Figura 1) é um jogo de tabuleiro de trilha para dois ou mais jogadores. Ele promove o raciocínio abstrato, a imaginação, a memória e amplia o repertório vocabular. O desafio consiste em identificar as imagens correspondentes às cartelas sorteadas, segmentá-las em sílabas e, a partir da combinação dessas sílabas, decifrar a palavra secreta formada. À medida que os jogadores desenvolvem maior familiaridade com a dinâmica, é possível introduzir palavras mais extensas, de modo a aumentar o nível de desafio, e a pontuação por acertos.

Figura 1 – Jogo Mixtura (2024)

Fonte: Ludopedia



Kontaê! Heroínas Negras Brasileiras (2019)⁴ é um jogo inspirado no livro “Heroínas negras brasileiras em 15 cordéis”⁵ da escritora e cordelista Jarid Arraes, fruto da dissertação de mestrado de Alexander Francisco em Novas Tecnologias Digitais na

³ Jogo Mixtura: <https://ludopedia.com.br/jogo/mixtura>

⁴ Jogo Kontaê! <https://ludopedia.com.br/jogo/kontae-heroinas-negras-brasileiras>

⁵ Livro Heroínas negras brasileiras: em 15 cordéis
<https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788555341120/heroinas-negras-brasileiras>

Educação intitulada: Investigação sobre a questão da visibilidade das heroínas negras brasileiras na educação e nos jogos de mesa.

Este jogo (Figura 2) tem como objetivo entreter ao mesmo tempo em que problematiza a representação e o protagonismo negro no Brasil pós-abolição, enfatizando as contribuições de quatro figuras emblemáticas: Antonieta de Barros, Carolina Maria de Jesus, Laudelina de Campos Melo e Tia Ciata. O jogo segue as diretrizes da BNCC (Brasil, 2018) e busca promover o acesso democrático à história e à cultura, além de destacar a relevância das heroínas negras brasileiras.

Figura 2 – Kontaê! Heroínas Negras Brasileiras (2019)



Fonte: Ludopedia.

Splurt! (2018)⁶ (Figura 3) é um jogo de cartas projetado para exercitar o pensamento sob pressão. Seu objetivo central consiste em ser o primeiro a vocalizar rapidamente uma palavra que satisfaça as condições especificadas na carta revelada, para acumular o maior número possível de cartas até o esgotamento do baralho. Essa

⁶ Jogo *Splurt!* <https://ludopedia.com.br/jogo/splurt>

dinâmica revela-se eficaz para avaliar reflexos cognitivos e criatividade verbal, gerando engajamento lúdico.

Por se tratar de um jogo em Inglês, os alunos também ampliam o vocabulário e podem melhorar a pronúncia com a mediação adequada do professor de inglês. É possível fazer uma rápida mediação traduzindo os comandos das cartas para o português.

Figura 3 – Jogo *Splurt!* (2018)



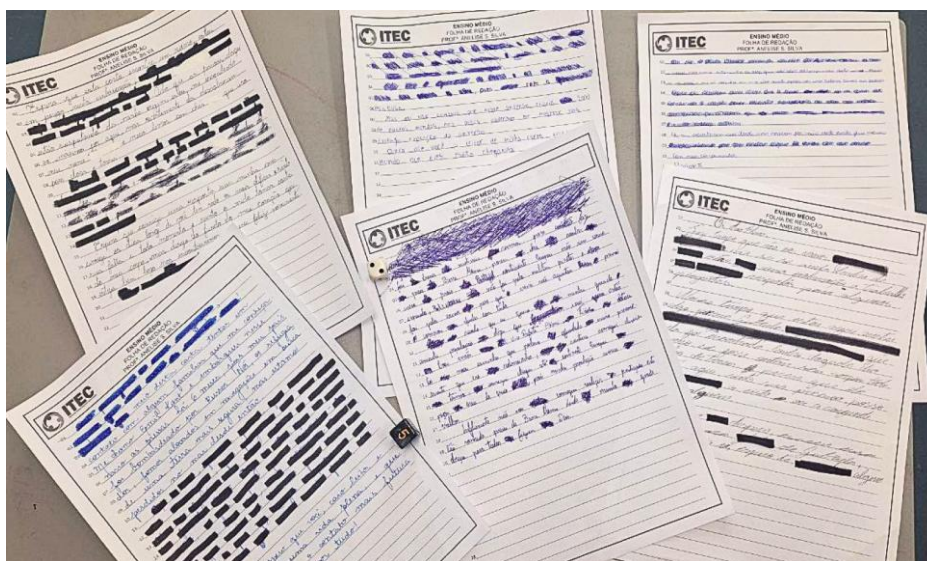
Fonte: Ludopedia

Thin Black Gulf⁷ (Fino golfo negro) (Figura 4) é um jogo gratuito criado por Tamsin Bloom, que define o jogo como uma ‘censura postal’ para dois jogadores. A dupla assume papéis de personagens impossibilitados de se encontrar pessoalmente e que se comunicam exclusivamente por cartas sujeitas a uma censura arbitrária e injusta, tornando partes do texto ilegíveis. O foco é transmitir ideias e preservar a conexão apesar das interferências que apagam partes do texto depois de escrito.

⁷ Jogo *Thin Black Gulf*: <https://tamsinbloom.itch.io/thin-black-gulf>

Para realização dessa dinâmica, os alunos foram divididos em duplas. Cada aluno recebeu uma folha de redação para escreverem as cartas. Em seguida, os discentes rolaram dados e verificaram em uma tabela o que deveriam censurar em seus textos. Por fim, as duplas trocaram as cartas e iniciou-se um momento de debate para verificar se o conteúdo da carta era compreensível, ainda que com 'ruídos' na comunicação causados pela censura.

Figura 4 – Cartas dos alunos (Adaptação do jogo *Thin Black Gulf*)



Fonte: Elaborado pelos alunos.

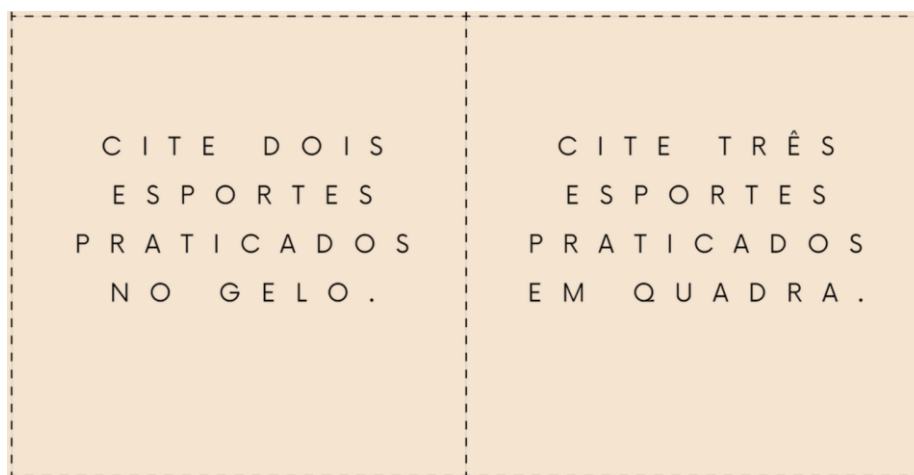
A segunda etapa, caracterizada pela observação e análise dos jogos e de suas potencialidades pedagógicas no ensino de diversas disciplinas, foi conduzida ao término da última aula, logo após o levantamento dos jogos. Com o conhecimento adquirido pelos alunos acerca de diferentes tipos de jogos, propôs-se uma reflexão crítica: seria viável adaptar esses jogos a contextos educacionais? Se sim, de que modo? Tais questionamentos motivaram a elaboração de novos jogos pelos discentes, que serão apresentados na seção subsequente.

3.2. PRODUÇÃO DOS ESTUDANTES

A seguir, serão apresentados os jogos elaborados por grupos de alunos que respondem aos questionamentos anteriormente mencionados. Esses jogos, desenvolvidos a partir da reflexão sobre potencialidades pedagógicas, se configuram em adaptações criativas para disciplinas diversas, promovendo engajamento e interdisciplinaridade.

Corrida pelo ouro! (Figura 5) É um jogo elaborado por um grupo de alunas com o objetivo de levar conhecimentos de Educação Física, especialmente de esportes, aos jogadores. Inspirado parcialmente no esquema de tabuleiro e cartas do jogo Mixtura, em Corrida pelo ouro! cada carta terá perguntas ou desafios físicos relacionados a esportes que somam pontos quando respondidos/realizados corretamente. Para vencer o jogo, é necessário acumular pontos através dos acertos das perguntas e dos desafios físicos até alcançar a linha de chegada do tabuleiro. As perguntas variam entre regras de esportes aprendidas na disciplina de Educação Física e desafios como flexão de braço, abdominais e agachamentos. O jogo desenvolvido é competitivo, com a possibilidade de ser jogado com pequenos grupos que colaboram entre si e revezam para responder as questões e realizar as atividades físicas.

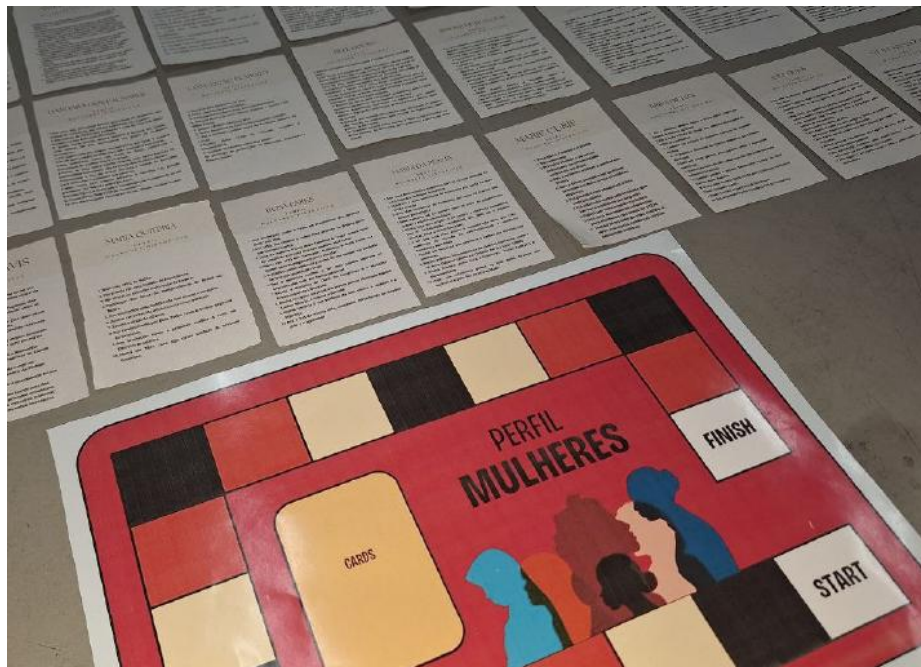
Figura 5 – Corrida pelo ouro



Fonte: Elaborado pelas alunas.

O jogo a seguir recebeu o nome de **Perfil Mulheres** (Figura 6), por ser uma adaptação do jogo de cartas "Perfil"⁸, mas também foi inspirado na temática de *Kontaê*. Cada carta incorpora pistas relativas a feitos notáveis, datas históricas, eventos significativos e curiosidades, permitindo a dedução da identidade da mulher em destaque. O desenvolvimento ocorreu em **colaboração interdisciplinar com as disciplinas de História e Literatura**, que promoveram uma aula preparatória sobre mulheres emblemáticas na sociedade. Essa integração fomenta o aprendizado de forma lúdica e o reconhecimento de contribuições femininas frequentemente subalternizadas.

Figura 6 – Perfil Mulheres



Fonte: Elaborado pelos alunos.

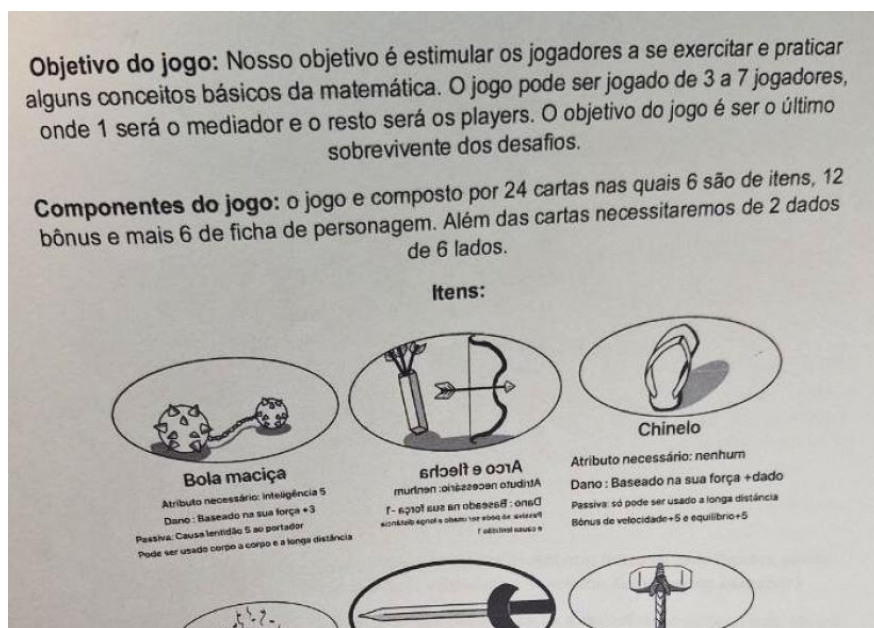
Coliseu das Cartas (Figura 7) é um jogo do tipo RPG (*Roleplaying game*), que são jogos de interpretação de personagens. O jogo elaborado mescla elementos de Educação Física e Matemática. O objetivo propõe que os jogadores pratiquem conceitos matemáticos enquanto passam por uma série de desafios até que sobre apenas um último sobrevivente. Os jogadores são convidados a criar personagens em um contexto

⁸ Jogo Perfil: <https://ludopedia.com.br/jogo/perfil-express-filmes-e-series>

de aventura medieval – heróis em um coliseu repleto de desafios buscando provar suas habilidades e sair vitoriosos.

Foi desenvolvida uma **ficha de personagem** para que os jogadores elaborem o perfil do seu avatar (a ficha contém nome, idade, classe, raça, personalidade, aparência e atributos). Cada jogador efetua testes para definir os atributos do seu personagem: inteligência, velocidade, força, equilíbrio e resistência. Por exemplo, o jogador deverá lançar dois dados e acertar o resultado da multiplicação entre eles por 10 jogadas. A quantidade de acertos define a inteligência do personagem. A velocidade (v) é medida através do tempo (t) de resposta do jogador usando a fórmula elaboradas pelos alunos $(10/T) * 10 = V$.

Figura 7 – Coliseu das Cartas



Fonte: Elaborado pelos alunos.

Na fase de **validação das propostas**, verificou-se a usabilidade e eficácia pedagógica das criações mediante a testagem prática dos jogos criados. Adicionalmente, os alunos elaboraram **manuals de regras** detalhados, garantindo a compreensão dos jogos propostos e o trabalho com diferentes gêneros discursivos. Posteriormente, foram conduzidas oficinas entre os grupos, nas quais cada equipe

atuou como moderadora para ensinar seu jogo desenvolvido, ministrando sessões didáticas aos demais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto atingiu os objetivos propostos, além de promover competências socioemocionais, colaboração, trabalho em grupo, habilidade de comunicação oral, interdisciplinaridade, responsabilidade, respeito, criatividade, imaginação, resolução de problemas, entre outras, alinhando-se aos princípios previstos pelos fundamentos teóricos. Adicionalmente, o trabalho mostrou-se eficaz ao lidar com a falta de interesse de alguns alunos, que demonstraram maior engajamento ao longo das etapas do processo.

Os alunos elaboraram jogos que evidenciam reflexões (como a figura da mulher na história) e demonstram grande potencial didático para as disciplinas envolvidas. Espera-se que o projeto amplie o repertório de práticas pedagógicas inovadoras, contribua para a formação de professores e colabore para elucidar o potencial dos jogos na educação, além de fortalecer o campo da Linguística Aplicada, aproximando-o das práticas culturais contemporâneas.

REFERÊNCIAS

- AVEDON, Elliott Morton; SUTTON-SMITH, Brian. **The study of games**. [s.l.] New York; Toronto: J. Wiley, 1971.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BAKHTIN, M. M. (VOLOCHÍNOV, V. N.). **Marxismo e Filosofia da linguagem**. 12 ed. São Paulo: Hucitec, 2006
- BASTOS, Luciano. O jogo como ferramenta para ensino das humanidades. *In*: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

BOWMAN, Sarah Lynne. **Funções dos Role-Playing Games**: Como os Participantes Criam Comunidade, Resolvem Problemas e Exploram Identidade; trad. Tadeu Rodrigues Luama. – 1. ed. – Votorantim: Provocare, 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 10 dez. 2024.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, [S. l.], v. 35, n. 3, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/13077>. Acesso em: 31 maio 2025.

CARVALHO, Arnaldo V. Um prelúdio (A natureza e o estudo básico dos jogos de tabuleiro e seu universo). In: PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

COSTIKYAN, Greg. **I have no words & I must design**. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2024.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. 2. Ed. 7a reimpressão. São Paulo: Contexto, 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GEE, James Paul. **What videogames have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **RAE-Revista de Administração de Empresas**, [S. l.], v. 35, n. 2, p. 57–63, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. [recurso eletrônico] 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

IPEA. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea, 2019, s. p.). 4. Educação de Qualidade. Disponível em: www.ipea.gov.br/ods/ods4.html Acesso em: 29 set. 2025.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE (DiGRA), 2003, Utrecht. **Proceedings [...]** Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30–45.

LUDOPEDIA. **O maior censo sobre jogos de tabuleiro e RPG do Brasil**. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/censo/resultado>>. Acesso em 04 abr. 2025.

MOITA LOPES, Luiz. P. (Org.) **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola. *In*: ZILBERMAN, Regina; RÖSING, Tania M. K. (org.). **Escola e leitura: velha crise, novas alternativas**. São Paulo: Global, 2009.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon**, MCB University Press, v. 9, n. 5, 2001. Disponível em: <https://marcprenskyarchive.com/wp-content/uploads/2026/02/Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part-I.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2025.

QUAST, Karin. O que está em jogo quando jogamos? *In*: PICCOLO, Paula T.; CARVALHO, Arnaldo V. (org.). **Jogos de Tabuleiro na Educação**. São Paulo: Devir, 2022. p. 54-65.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. *In*: ROJO, Roxane Helena Rodrigues; Moura, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos**. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

SILVEIRA, Matheus. FERREIRA, Viviane. Cópia, cola e transforma. *In*: VASQUES, Rafael Carneiro (Org.) **O Jogo pela regra: experiências brasileiras em design de RPG e Larp**. São Paulo: Ed. dos Autores, 2025.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Anelise Semino e SILVA

Doutoranda em Linguística Aplicada pela UFRJ, Mestre em Linguística Aplicada pela UNITAU e graduada em Letras pelo UGB/FERP. Atualmente trabalho como professora de Redação, Oficina de Textos, Inglês e Literatura, atuando com turmas do Ensino Fundamental II e Médio. Minha paixão por role-playing games, boardgames e cardgames guia meus interesses nas pesquisas que envolvem estudos sobre o uso de jogos no ensino e aprendizagem de línguas.

REVISOR DE LINGUAGEM

Nome: Letícia S. Scarabelli

e-mail: leticiascarabelli@alumni.usp.br

Recebido em: 31. jan.2026

Aprovado em: 22.fev.2026