

## JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM: PERCEPÇÕES DOS BOLSISTAS DO SUBPROJETO DE LETRAS DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Pâmela Roman <sup>1</sup>  
Rosiene Almeida Souza Haetinger <sup>2</sup>

### RESUMO

O programa Residência Pedagógica permite aos bolsistas experienciar novas práticas educativas. No primeiro semestre de 2023, os residentes do subprojeto de Letras da Universidade do Vale do Taquari foram convidados a incluir em seus planejamentos uma dessas possibilidades de experimentação: a produção de jogos didáticos. Consoante a isso, propomo-nos, neste trabalho, a analisar as implicações provenientes das aplicações desses materiais nas três escolas participantes do projeto. Através de um formulário com questões objetivas e discursivas, foram coletados relatos dos bolsistas acerca da contribuição dos jogos didáticos para o ensino-aprendizagem, destacando sua potencialidade para a construção de uma aula mais motivadora, que para Libâneo (1990, p. 253) “é fator preponderante na atitude de concentração e atenção dos alunos”. Além disso, pudemos refletir, a partir das respostas, questões como uso de tecnologias digitais, trabalho em grupo, relação residente/estudante, bem como, pensar na importância de levar práticas significativas para a sala de aula.

**Palavras-chave:** Residência Pedagógica. Jogos didáticos. Ensino-aprendizagem. Letras. Formação de professores.

### INTRODUÇÃO

Por muito tempo, acreditamos que a formação educacional em qualquer área se dava em duas etapas: o aprendizado da teoria e a aplicação prática. No campo das licenciaturas não era diferente: durante a graduação era construída a base científica que posteriormente seria revertida na prática de sala de aula. Mas será que tratar esses dois termos como uma dicotomia ainda é o melhor caminho para a formação de professores? Segundo Nóvoa (2019, p. 7), aproximar apenas as universidades da pesquisa e do pensamento crítico torna aquele conhecimento vazio, sem capacidade de interrogação e de criação. Não diferente acontece com a atribuição da concretude prática apenas às escolas, que por vezes pode se tornar rotineira e sem capacidade de inovação. Por isso, Nóvoa (2022) defende que, devido às mudanças pelas quais a educação e a sociedade vêm passando, a escola precisa passar por uma metamorfose nas suas políticas e práticas, encontrando um lugar comum entre escola e

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Letras, Português/Inglês da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES - RS, [pamela.roman@universo.univates.br](mailto:pamela.roman@universo.univates.br);

<sup>2</sup> Professora orientadora e coordenadora do subprojeto interdisciplinar de Letras Português e Letras Português/Inglês do programa Residência Pedagógica na Universidade do Vale do Taquari – RS, [rosiene@univates.br](mailto:rosiene@univates.br).

universidade, fazendo assim, a articulação entre teoria e prática: “Trata-se de criar um novo lugar institucional, interno e externo, que promova uma política integrada de formação de professores, por um lado, dentro da universidade, por outro lado, ligando a universidade às escolas públicas da “cidade” (NÓVOA, 2022, p. 80-81).

Dessa forma, acreditamos que o programa Residência Pedagógica vem como um caminho para potencializar a formação de professores, pois possibilita a relação direta entre pesquisa, conhecimento e experimentação. Buscando essa conexão, os bolsistas do subprojeto interdisciplinar de Letras Português e Letras Português/Inglês, da Universidade do Vale do Taquari (Lajeado/RS) foram convidados a pensar práticas pedagógicas que fossem significativas para os estudantes e para a sua formação, fugindo da mera transmissão de um conteúdo e aproximando da experimentação de novos materiais. Para isso, decidiu-se incluir nas diferentes aplicações práticas o uso de jogos didáticos, proposta esta que dialoga com Freire (1996), quando diz que professores e alunos devem assumir-se epistemologicamente curiosos: “O fundamental é que o professor e alunos saibam que a postura deles, do professor e dos alunos, é dialógica, aberta, curiosa, indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve” (FREIRE, 1996, p. 52). Assim, entendemos que utilizar jogos didáticos é uma maneira dialógica de motivar e instigar os alunos na construção do pensamento, bem como na sua concentração e atenção:

A motivação dos alunos para a aprendizagem, através de conteúdos significativos e compreensíveis para eles, assim como de métodos adequados, é fator preponderante na atitude de concentração e atenção dos alunos. Se estes estiverem envolvidos nas tarefas, diminuiram as oportunidades de distração e de indisciplina. (LIBÂNEO, 1990, p. 253)

Além disso, o uso de jogos didáticos possibilita a construção da autoconfiança (SILVEIRA, 1998, p. 02), pois, durante a interação com um jogo, o estudante precisa, por si só, mobilizar diferentes habilidades, avaliar as possibilidades e observar os contextos, além de exercer a autonomia.

Entretanto, Macedo et. al. (2003, p. 186) ressaltam um ponto muito importante a ser levado em consideração: as atitudes favoráveis ao jogo devem, por extensão, oportunizar a aprendizagem. Com isso, queremos dizer que a finalidade do material não é somente lúdica, mas também possibilita agregar conhecimento. Em outras palavras, “os jogos precisam ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos” (GROS, 2003 apud SAVI e ULBRICHT, 2008, p. 2).

Desse modo, a inserção de jogos didáticos durante as atividades planejadas para o Residência Pedagógica tem como objetivo:

- I. A criação de vínculo entre residentes e estudantes;
- II. A produção de pensamento de forma autônoma e significativa;
- III. A motivação para refletir acerca da Língua Portuguesa, da Língua Inglesa e da Literatura.

Depois de apresentado o aparato teórico que conceitua a importância do programa Residência Pedagógica para a formação de professores e as justificativas do uso de jogos didáticos, o propósito deste trabalho é coletar informações e opiniões acerca dos jogos didáticos desenvolvidos junto aos residentes do subprojeto Interdisciplinar de Letras Português e Letras Português/Inglês visando captar os benefícios desses materiais tanto para a formação dos bolsistas quanto para o aprendizado dos alunos das escolas parceiras. Para que isso fosse possível, os graduandos foram convidados a relatar suas experiências como proponentes e mediadores de jogos didáticos através de um questionário que será mostrado e analisado na sequência. Assim, esta pesquisa é um registro importante das impressões do programa pela perspectiva de quem o faz acontecer na escola parceira.

## **METODOLOGIA**

Para que houvesse uma melhor análise dos dados, optou-se neste trabalho por uma pesquisa quali-quantitativa. De acordo com Schneider et. al. (2017, p. 570), “a pesquisa qualitativa pode ser apoiada pela pesquisa quantitativa e vice-versa, possibilitando uma análise estrutural do fenômeno com métodos quantitativos e uma análise processual mediante métodos qualitativos”. No caso desta pesquisa, a abordagem quantitativa se dá pela composição dos gráficos resultantes de questões dicotômicas (sim e não), e a abordagem qualitativa pela análise das respostas descritivas dadas pelos residentes.

As práticas relatadas referem-se àquelas desenvolvidas no 1º semestre de 2023 em três escolas parceiras dos municípios de Lajeado/RS e Estrela/RS, quando o subprojeto Interdisciplinar de Letras Português e Letras Português/Inglês era composto por 16 estudantes, dos quais 11 participaram da pesquisa, sendo que a plataforma *Google Forms* foi escolhida como meio para coletar os dados. O questionário iniciava com a seguinte pergunta sobre a descrição das atividades, visando esclarecer a intencionalidade e reunir material: “Descreva seu jogo didático, explicando suas regras e o objetivo intencionado para ele”.

Depois, tiveram as seguintes questões objetivas seguidas da sua explicação descritiva:

1. Você considera que a criação de jogos didáticos contribui para a elaboração de um bom plano de aula?
2. Justifique sua resposta anterior.
3. Vendo a interação com o material, você julga que a presença de jogos didáticos auxilia na aprendizagem dos estudantes?
4. Justifique sua resposta anterior.

Na sequência, serão contextualizados os jogos didáticos desenvolvidos pelos 5 grupos formados pelos residentes acima mencionados. Depois, apresentaremos o dado quantitativo obtido, seguido das justificativas para ele, tecendo análises e reflexões sobre as percepções descritas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como mencionado anteriormente, as práticas que serão relatadas ocorreram em escolas e em níveis diferentes (anos finais do ensino fundamental e ensino médio), de acordo com as percepções analisadas por cada grupo nas observações e com o conteúdo solicitado pelas professoras preceptoras. Sendo assim, será possível perceber que os jogos didáticos contemplarão diversos tópicos e temas das três áreas de atuação dos cursos de Letras do subprojeto: Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Literatura. Dito isso, passemos a elencá-los:

Tabela 1 – Descrição de jogos didáticos

GRUPO	DESCRIÇÃO
<i>Grupo 1</i>	Jogo das pistas: Com base nas histórias de Sherlock Holmes, foram espalhadas pela escola sete pistas que deveriam ser encontradas pelos alunos, a fim de desvendar um crime. Esse material tinha como objetivo trabalhar a compreensão leitora de uma forma diferenciada.
<i>Grupo 2</i>	Jogo da memória: O jogo contém perguntas sobre o gênero dramático e a obra “Auto da barca do inferno”, de Gil Vicente. Ao jogar, os estudantes deveriam encontrar a pergunta e a resposta correspondente.
<i>Grupo 3</i>	Quem sou eu?: Após trabalharem com lendas e mitos, os estudantes receberam cartões com o nome de personagens estudados durante as aulas para colá-los na testa. Os outros deveriam dar pistas até que ele adivinhasse quem era. O objetivo do jogo era verificar o aprendizado e fixá-lo.
<i>Grupo 4</i>	Jogo da memória falado: Após aprender alguns adjetivos em inglês, os estudantes foram convidados a criar seu próprio jogo da memória. Eles receberam uma carta que continha um dos adjetivos sobre o qual deveriam fazer uma descrição. Para cada adjetivo foram feitas duas

	cartas, pois o objetivo desse jogo da memória era que os estudantes pudessem encontrar seu par a partir das descrições que eles mesmos construíram em conjunto. Por isso, após terem escrito as características da palavra que receberam, todos as leram em voz alta para descobrir qual colega tinha a carta semelhante.
<i>Grupo 5</i>	"Qual Deus é você?": Neste <i>quiz</i> , cada aluno recebeu uma folha com algumas perguntas de personalidade. Conforme a pontuação adquirida ao final, os estudantes eram direcionados a um deus grego, para conferir se suas personalidades eram parecidas. O objetivo deste jogo foi fixar e relacionar os personagens trabalhados ao longo do estágio.

Fonte: as autoras (2023)

Sabendo as práticas que foram desenvolvidas, passaremos à análise dos dados computados em cada pergunta, seguido das justificativas dadas pelos residentes.

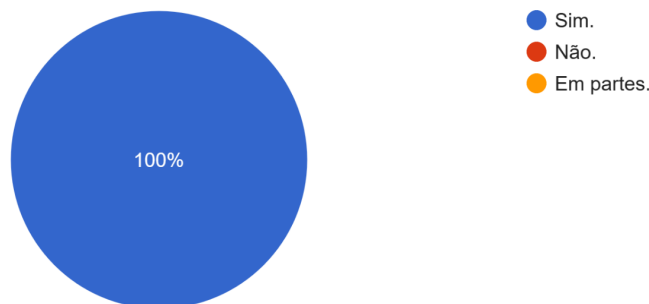
### Implicações no ensino

Ao serem questionados se a criação de jogos didáticos contribui para a elaboração de um bom plano de aula, obteve-se a totalidade de respostas positivas, como mostra o gráfico abaixo:

Figura 1 - Gráfico sobre a contribuição dos jogos didáticos para o ensino.

Você considera que a criação de jogos didáticos contribui para a elaboração de um bom plano de aula?

11 respostas



Fonte: as autoras (2023)

Ao serem questionados por que julgam essa prática positiva para o ensino, a grande maioria dos bolsistas mencionou que a interatividade dos jogos didáticos fazem com as práticas tenham mais engajamento, sendo também mais significativas:

**Residente do Grupo 3:** *Jogos didáticos têm o potencial de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, interativo e eficaz, ajudando os estudantes a assimilarem conceitos de forma mais prática e significativa.*

Outra concepção que foi destacada é a permissão que os jogos nos dão para adaptar conteúdos e temáticas em concordância com a realidade em que se está inserido:

**Residente do Grupo 4:** *Sinto que qualquer personalização de uma aula para determinada turma é algo muito proveitoso para as aulas, seja um jogo didático feito pelo próprio professor ou uma adaptação de algum exercício que compete especificamente a aquilo que a turma viu, já que esse olhar atento às necessidades dos alunos é o que os ajuda mesmo a aprender.*

Assim, acreditamos que essa propriedade de adaptação dos jogos didáticos seja uma alternativa para buscar colocar em prática o que está previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 45): “A grande abrangência dos temas não significa que devam ser tratados igualmente; ao contrário, exigem adaptações para que possam corresponder às reais necessidades de cada região ou mesmo de cada escola”.

Ainda, uma terceira implicação apresentada pelos residentes é a inserção das tecnologias digitais em sala de aula por meio dos jogos didáticos:

**Residente do Grupo 3:** *Penso que cada vez mais precisamos estimular os alunos. A geração digital não se prende mais da mesma maneira que os alunos de anos passados. Vejo nos jogos didáticos uma saída para "incrementar" as aulas mais tradicionais, sem perder o aprendizado.*

Que as tecnologias digitais fazem parte da nova geração de estudantes e que precisamos incorporá-las nas práticas educacionais são fatos incontestáveis. Porém, a observação feita ao final (“sem perder o aprendizado”) mostra o cuidado que se deve ter para que esses jogos sejam potencializadores da aprendizagem e maximizadores de diferentes habilidades, como afirma Gros (2003, p. 6), e não somente um momento de lazer ou distração.

Tendo apresentado algumas das principais implicações do uso de jogos didáticos na perspectiva do planejamento de aulas, passemos a analisar as observações dos residentes acerca da relação dos estudantes com os materiais propostos.

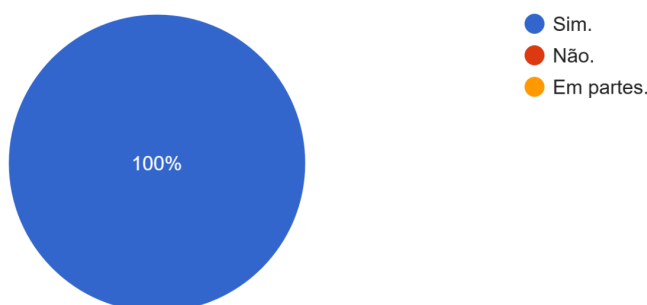
### **Implicações na aprendizagem**

Analisando os dados da segunda questão, acerca das observações da interação dos estudantes com os materiais criados, novamente obtivemos a integralidade das respostas:

Figura 2 - Gráfico sobre a interação positiva dos estudantes com jogos didáticos.

Vendo a interação com o material, você julga que a presença de jogos didáticos auxilia na aprendizagem dos estudantes?

11 respostas



Fonte: as autoras (2023)

A comprovação desse dado se dá pelos relatos dos residentes acerca de suas práticas, pelos quais é possível perceber a validação dos objetivos apresentados anteriormente que serviram de base para a proposta com jogos didáticos.

**Residente do Grupo 1:** *Todos participaram, até aqueles que na aula não falavam, não respondiam.*

**Residente do Grupo 4:** *Foi interessante ver a interação dos estudantes com o material porque eles fizeram uma construção de conceitos com as suas ideias e referências. Poderíamos ter levado a eles a definição de cada personalidade, mas seria algo pronto, finalizado. Assim, conseguimos, por meio do jogo, fazer com que eles escrevessem e compartilhassem suas produções.*

**Residente do Grupo 2:** *Os alunos demonstraram interesse e se concentraram para jogar, ajudando a entender o conteúdo.*

**Residente do Grupo 5:** *Logo após os jogos, os alunos demonstravam uma grande facilidade de compreensão da história/mito e mostravam conseguir desenvolver bem as atividades seguintes propostas.*

Pelo primeiro relato vemos que o momento de jogar ajudou a quebrar a barreira entre residente e estudante, cumprindo o primeiro objetivo. O segundo objetivo, auxiliar na produção de pensamento de forma autônoma e significativa, é autenticado pelo segundo relato, que mostra a importância de darmos espaço à construção autônoma do conhecimento. Por fim, pelos dois últimos relatos podemos ver a contribuição dos jogos para motivar a reflexão sobre os conteúdos propostos e auxiliar na melhor execução das atividades.

Outro aspecto ressaltado foi a colaboração dos jogos didáticos para o trabalho em grupo:

**Residente do Grupo 2:** *Além disso, o trabalho em grupo é importante para que os alunos colaborem entre si.*

O “jogar junto” vai além do ganhar e perder, é ferramenta para aperfeiçoar nossa vida em comunidade (BROTTO, 1999, p. 17). Dessa forma, podemos dizer que o jogo também é uma forma de trabalhar a democracia em sala de aula.

Por fim, um apontamento muito interessante é levantado: a relação entre as abordagens de ensino. Apesar de todas as contribuições dos jogos didáticos, vale a pena ressaltar que eles só serão produtivos se fizerem parte de um todo, ou seja, se estiverem integrados às diferentes metodologias que podem ser utilizadas no ambiente escolar.

**Residente do Grupo 3:** *é importante ressaltar que o sucesso dos jogos didáticos na aprendizagem dos estudantes depende de como eles são integrados ao currículo e como são projetados para se alinharem aos objetivos educacionais. Os jogos devem ser relevantes, desafiadores, bem projetados e estar vinculados aos conteúdos que os alunos estão aprendendo. Embora os jogos didáticos possam ser uma ferramenta valiosa, eles não devem ser usados como a única abordagem de ensino. A combinação de diferentes métodos pedagógicos, incluindo jogos, pode criar um ambiente educacional mais rico e eficaz para os alunos.*

Assim, pela reunião das observações dos residentes, foi possível comprovar a aplicabilidade dos jogos didáticos em sala de aula, pois de todas as práticas surtiram bons resultados tanto para os estudantes das escolas, quanto pelos residentes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observando os dados coletados sob o olhar dos residentes do subprojeto Interdisciplinar Letras Português e Letras Português/Inglês acerca de suas práticas com jogos didáticos, podemos comprovar sua eficácia para a aprendizagem dos alunos, já que auxiliam na sua motivação, participação e interação com o conteúdo. Também foi possível reforçar como a elaboração desses materiais precisa levar em consideração o contexto escolar e as variadas modalidades e abordagens, bem como trabalhar diferentes habilidades.

Assim, esperamos que iniciativas como essa inspirem outros professores a seguirem criando e recriando práticas educativas que sejam, ao mesmo tempo, alegres e científicas (FREIRE, 1996, p. 90).

Além disso, destacamos a importância do programa Residência Pedagógica para a formação de futuros professores, pois permite a exploração de novas práticas e a criação de



novos materiais, sendo uma alternativa para pôr em prática a ideia de lugar comum (NÓVOA, 2022) entre teoria e prática.

## AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 1999.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996.

GROS, B. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, 2003.

MACEDO, L.; PETTY, A. L.; CARVALHO, G. E.; CARRACEDO, V. Avaliação do desempenho de crianças e intervenção em um jogo de senha. **Psicologia escolar e educacional**, vol.7, n.2, 2003.

NÓVOA, A. Três teses sobre o terceiro: Para repensar a formação de professores. *In: Escolas e Professores: Proteger, Transformar, Valorizar*. NÓVOA, A.; ALVIM, Y.. Salvador: SEC/IAT, 2022.

NÓVOA, A. Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. Porto Alegre: **Educação & Realidade**, v. 44, n.3, 2019.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Novas Tecnologias na Educação**, vol. 6, n.2, 2008.

SILVEIRA, R. S.; BARONE, D. A. C. Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. **Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Instituto de informática**, 1998.

SCHNEIDER, E. M.; FUJII, R. A.; CORAZZA, M. J. Pesquisas quali-quantitativas: contribuições para a pesquisa em ensino de ciências. São Paulo: **Revista Pesquisa Qualitativa**, v.5, n.9, 2017.