

# O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO: O DESENVOLVIMENTO DO JOGO DA GESTALT NA DISCIPLINA DE DESIGN GRÁFICO

Vítor Domício de Meneses<sup>1</sup>  
Letícia Teixeira Mendes<sup>2</sup>  
Letícia Keroly Bezerra Alexandrino<sup>3</sup>

## RESUMO

A partir de problemas relacionados ao ensino de projeto em sala de aula, esta pesquisa tem como objetivo avaliar o desempenho do uso de jogos enquanto ferramenta de ensino de design gráfico no curso de arquitetura e urbanismo. Para atingir este objetivo, a pesquisa apresenta um relato de experiência que contempla a elaboração e o teste de um protótipo de jogo denominado “Jogo da Gestalt”, aplicado a uma turma da disciplina de Design Gráfico, do terceiro período do curso de Arquitetura e Urbanismo. O jogo adotou elementos como roleta, cartas com imagens de composições visuais diversas e desafios disputados em dupla cuja vitória relacionava-se com o conteúdo da disciplina. A pesquisa se configura como exploratória, propositiva e qualitativa. Adota-se como método o Design Science Research (DSR), buscando aplicação do conhecimento científico através da proposição de soluções para os problemas encontrados. O trabalho está dividido em três partes: 1) levantamento bibliográfico sobre ensino de design gráfico, aprendizagem significativa e jogos; 2) relato de experiência sobre o projeto e a utilização de um protótipo de jogo em sala de aula; 3) síntese e avaliação dos resultados observados a partir do referencial teórico e empírico. A experiência relatada foi considerada válida pois obteve êxito no ensino de design gráfico, revelou novas fragilidades da metodologia e possibilitou o entendimento das problemáticas observadas. Baseando-se nos conceitos de Ensino Reflexivo (Schon, 2000), Aprendizagem Significativa (Ausubel, 1976; Moreira, 2012) e Interação Lúdica Significativa (Salen; Zimmerman, 2012), a conclusão da pesquisa apresenta um conjunto de diretrizes para elaboração de jogos para ensino design gráfico.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos, Design gráfico; Aprendizagem significativa, Ensino reflexivo, Interação Lúdica Significativa.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Desenvolvimento Urbano da Universidade Federal de Pernambuco – PE, [vitor.meneses@ufpe.br](mailto:vitor.meneses@ufpe.br);

<sup>2</sup> Doutora em Arquitetura, Tecnologia e Cidade, Universidade Federal de Pernambuco – PE, [leticia.mendes@ufpe.br](mailto:leticia.mendes@ufpe.br);

<sup>3</sup> Doutoranda do Curso de Psicologia da Universidade de Fortaleza - UNIFOR, [letikerolyba@gmail.com](mailto:letikerolyba@gmail.com);