

## ENTRE PASSADOS: EXPERIÊNCIA NO USO DE JOGOS PARA A APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA

Giovanna Conceição de Jesus<sup>1</sup>  
Vania Cristina Pereira<sup>2</sup>  
Flavia Hatsumi Izumida<sup>3</sup>  
Maria Glalcy Fequetia Dalcim<sup>4</sup>

### RESUMO

O presente trabalho objetiva apresentar um relato de experiência de bolsistas participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) vinculados ao Curso de Licenciatura de Letras Português-Espanhol do Instituto Federal de São Paulo, Campus Avaré, no contexto de atuação com uma sala de nono ano do Ensino Fundamental - II (acompanhada pelas pibidianas), de uma escola pública estadual de São Paulo. Tendo por referência o Currículo Paulista e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), orientava-se, no componente curricular de Língua Portuguesa, o desenvolvimento de aprendizagem de gêneros textuais da esfera biográfica. Com o propósito de motivar a participação e o aprofundamento do processo de ensino e aprendizagem dos alunos, tanto relativo a utilização do gênero quanto das construções verbais usualmente empregadas - pretérito perfeito e pretérito imperfeito - foi proposta a elaboração de um jogo de tabuleiro que envolvesse as pessoas do discurso, os tempos verbais relativos ao pretérito, seus contextos de uso e curiosidades da Língua Portuguesa. Desse modo, o objetivo nesta apresentação será demonstrar como o jogo foi elaborado e a aceitação por essa turma na qual foi aplicada. Sob o olhar teórico-metodológico do Interacionismo Social e Sociodiscursivo, e entendendo que a aprendizagem ocorre por meio da mediação social e da internalização de experiências, o jogo funciona como instrumento pedagógico contextualizado ao promover interações significativas entre os alunos e os conteúdos, ampliando o desenvolvimento cognitivo. Resultados iniciais demonstraram que atividades de gamificação intensificaram o envolvimento dos alunos em sala de aula, constatando um aumento na participação e no entusiasmo dos estudantes em relação ao estudo e a aprendizagem sobre o funcionamento das estruturas e organizações linguísticas, geralmente considerados como desinteressantes e difíceis pelos alunos. Além disso, a atividade mostrou-se um importante instrumento de subversão à utilização predominante das plataformas educacionais nas escolas públicas estaduais.

**Palavras-chave:** Relato de Experiência, Gamificação, Formas verbais, Passado.

1 Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras - Portugues e Espanhol do Instituto Federal de São Paulo- IFSP - Campus Avaré/SP, [giovanna.conceicao@aluno.ifsp.edu.br](mailto:giovanna.conceicao@aluno.ifsp.edu.br) ;

2 Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Letras Português e Espanhol do Instituto Federal de São Paulo- IFSP- Campus Avaré/SP, [c.vania@aluno.ifsp.edu.br](mailto:c.vania@aluno.ifsp.edu.br)

3 Professora de Educação Básica, Técnica e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - IFSP - Campus Avaré/ SP, [flavia.andrade@ifsp.edu.br](mailto:flavia.andrade@ifsp.edu.br);

4 Professora de Educação Básica, Técnica e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - IFSP - Campus Avaré/ SP, [maria.dalcim@ifsp.edu.br](mailto:maria.dalcim@ifsp.edu.br).



## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência das bolsistas participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), vinculadas ao Curso de Licenciatura em Letras – Português/Espanhol do Instituto Federal de São Paulo – Campus Avaré. O contexto refere-se ao currículo desenvolvido nas turmas do 9º ano do Ensino Fundamental II, subsidiado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no componente curricular de Língua Portuguesa.

Durante as aulas de Língua Portuguesa, foi desenvolvido e aplicado um jogo de tabuleiro educativo com o objetivo de reforçar a conjugação dos verbos nos tempos pretérito perfeito e pretérito imperfeito do modo indicativo. A proposta surgiu da necessidade de tornar o estudo gramatical mais atrativo, dinâmico e significativo, diante das dificuldades apresentadas pelos alunos em distinguir esses tempos verbais na prática. O jogo foi elaborado da adaptação de uma atividade originalmente criada para o ensino de perífrases verbais, no contexto do ensino de Língua Espanhola, mantendo a estrutura lúdica original e reformulando o conteúdo para contemplar os objetivos da disciplina de Língua Portuguesa.

A atividade foi organizada em etapas sequenciais: apresentação do conteúdo; explicação das regras; vivência da dinâmica e reflexão coletiva, permitindo que, além do ensino de gramática, os estudantes desenvolvessem competências como cooperação, pensamento crítico e resolução colaborativa de problemas. Nesse contexto, os jogos aparecem como uma ferramenta pedagógica capaz de aproximar o aprendizado da experiência concreta, favorecendo a motivação e o engajamento dos estudantes. Ao integrar elementos lúdicos, é possível transformar o estudo de conteúdos tradicionalmente considerados desafiadores em atividades mais significativas e prazerosas, estimulando a autonomia, a participação e a aprendizagem ativa.

A utilização de jogos como recurso didático insere-se em um cenário educacional mais amplo, no qual a gamificação, seja em formato digital ou de tabuleiro, vem sendo reconhecida como metodologia inovadora, capaz de integrar tecnologia, interação e aprendizado, aproximando o ensino das práticas cotidianas dos estudantes e promovendo um aprendizado mais reflexivo, crítico e contextualizado.





Segundo Kapp (2012, tradução nossa):

“Um game é um sistema no qual jogadores interagem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em uma resposta quantificável que traz uma reação emocional.”

O autor também define gamificação como:

“a utilização de mecânicas baseadas em games, estética e pensamento gamer para engajar as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e a solução de problemas.”

Essas definições evidenciam que a gamificação vai além do simples uso de jogos: trata-se de um processo pedagógico estruturado, que aplica princípios de jogos — como desafios, feedbacks, metas e recompensas — para estimular motivação e engajamento, tornando o aprendizado mais significativo.

Com base na teoria sistêmica de Kapp (2012) e outros estudiosos, a aprendizagem deve ser entendida como um processo interconectado e dinâmico, no qual a tecnologia e as metodologias inovadoras assumem papel essencial. Sob essa perspectiva, a gamificação configura-se como prática pedagógica inovadora, capaz de integrar estratégias lúdicas e tecnológicas, aproximando o ensino das práticas cotidianas dos estudantes, despertando interesse e promovendo aprendizagem significativa.

No entanto, o contexto educacional contemporâneo apresenta desafios significativos. As plataformas digitais de ensino do governo de São Paulo frequentemente disponibilizam conteúdos superficiais, repetitivos e voltados prioritariamente para a resolução de questões da Prova Paulista e do Saeb, sem garantir que os estudantes assimilem efetivamente os conceitos ou consigam aplicá-los em seu cotidiano. Essa situação impõe pressão excessiva sobre os professores, que precisam engajar os alunos e cobrir conteúdos extensos de forma exaustiva, sem espaço para aprofundamento ou reflexão crítica. Além disso, muitos jogos digitais dispensam a leitura de manuais e textos instrucionais, reduzindo o contato dos estudantes com a leitura e dificultando o desenvolvimento de habilidades interpretativas.

Nesse cenário, evidencia-se uma distância entre a forma como os estudantes percebem e vivenciam a realidade tecnológica e a maneira como as instituições de ensino a abordam,





reforçando a necessidade de metodologias ativas que integrem ludicidade, aprendizagem e engajamento.

De acordo com Keller (2017), a Teoria Motivacional ARCS — Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação — apresenta os elementos necessários para que o estudante se mantenha motivado durante o processo de aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação permite tornar o aprendizado mais envolvente e personalizado, estimulando a atenção do aluno, reforçando sua confiança e garantindo que ele avance em seu próprio ritmo, conforme suas habilidades e necessidades individuais.

Além disso, segundo Piaget (1993, p. 99):

“[...] a criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais etc. É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes.”

Portanto, a incorporação de elementos lúdicos permite que os estudantes assimilem conteúdos de forma mais natural e prazerosa, fortalecendo o vínculo entre conhecimento e experiência e desenvolvendo competências cognitivas, sociais e emocionais. Freire (1996) corrobora que uma educação de qualidade deve ser dialógica, participativa e conscientizadora, buscando não apenas adaptar os indivíduos à realidade, mas transformá-la, de modo que os estudantes possam intervir e recriar o mundo ao seu redor. Nesse sentido, práticas pedagógicas que envolvem jogos e gamificação contribuem para que a aprendizagem seja mais significativa, contextualizada e reflexiva

Diante disso, a gamificação, seja em formato digital ou de tabuleiro, surge como uma estratégia pedagógica eficaz, capaz de promover maior engajamento, autonomia e motivação no processo de aprendizagem, além de propiciar um momento de interação aluno-aluno no processo educativo. Essa abordagem torna o ensino mais significativo e funciona como um complemento às plataformas digitais do governo, proporcionando um aprendizado mais profundo, contextualizado e conectado à experiência dos estudantes.

## METODOLOGIA

A proposta de metodologia foi implementada em uma escola da rede pública estadual durante as aulas de Língua Portuguesa, com as turmas de nono ano do Ensino Fundamental II. Inicialmente a atividade foi solicitada pela professora e supervisora para turma do nono ano



C, com objetivo de revisar os tempos verbais pretérito perfeito e pretérito imperfeito após o término do conteúdo trabalhado em gêneros textuais da esfera biográfica, o qual se vale desses tempos verbais em sua composição. No entanto, devido ao interesse da docente, a proposta foi estendida às demais turmas do mesmo ano. A atividade visava transformar um conteúdo complexo e desestimulante (estudo gramatical verbal) em uma prática lúdica pedagógica acessível e eficaz.

O processo de gamificação envolveu cinco momentos distintos: surgimento da proposta, fundamentação teórica, desenvolvimento e validação, implementação em sala de aula, e avaliação dos efeitos pedagógicos.

A partir de observações em salas de aula, e diálogo com a professora, foi possível constatar as dificuldades de aprendizagem dos alunos quando expostos aos métodos tradicionais (material fornecido pela plataforma, slides, apostilas e os livros didáticos). Nesse cenário, a elaboração do jogo foi pensada para que os alunos pudessem aprender de maneira colaborativa, observando e participando ativamente das etapas do jogo.

O jogo “Viagem ao Brasil” foi elaborado pelas pibidianas como produto de atividades desenvolvidas anteriormente na disciplina de Fundamentos da Língua Espanhola I no IFSP - Campus Avaré, para ensinar perífrase verbal em gerúndio, e posteriormente adaptado à realidade do ensino de Língua Portuguesa. A metodologia caracteriza-se como pesquisa qualitativa, de natureza intervencionista, fundamentada na observação do participante.

O jogo consistiu em um tabuleiro com 51 casas sendo duas específicas de início e fim, 42 casas nomeadas com pronomes pessoais do discurso, 7 casas coringas com curiosidades sobre a Língua Portuguesa, cartões com verbos no infinitivo (a serem conjugados nos tempos indicados, dois dados - um com números (movimentação) e outro com tempos verbais (pretérito perfeito ou imperfeito do modo indicativo) e um manual explicativo de funcionamento e regras do jogo. A partida se iniciava com o participante que tirasse o maior número no dado, seguindo em sentido horário. A cada rodada os participantes lançavam os dois dados. Ao cair na casa com pronome, retiravam do monte um cartão com o verbo, e deveria conjugá-lo corretamente formando uma frase no tempo verbal indicado. Em caso de erro, o aluno retornava para a casa de onde saíra e perdia a próxima jogada.

A atividade foi aplicada em sala com a mediação das pibidianas e ampla participação e envolvimento dos alunos. Como parte da atividade, as bolsistas aplicaram um questionário com 7 perguntas, sendo elas 2 qualitativa e 5 quantitativas, por meio da plataforma Google Forms, com o objetivo de coletar devolutivas dos alunos sobre a experiência: se aprenderam com o jogo, o que mudariam na dinâmica, quais foram as dificuldades enfrentadas, entre



outros aspectos relevantes para avaliação pedagógica da atividade. A pesquisa obteve 48 respostas, que foram divididas entre o 9ºA com 21 respostas, 9ºB com 15 respostas e 9ºC com 12 respostas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

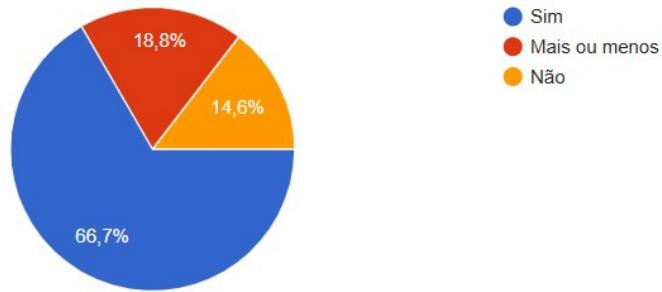
Com a aplicação do jogo, as pibidianas observaram que os alunos (apesar de estarem no ano final do Ensino Fundamental 2) não tinham conhecimento global do assunto e parecia ser um estudo novo para eles. Com isso, foi observado uma grande dificuldade ao executar as conjugações dos verbos no infinitivo, mas mostraram disposição ao realizar o que estava sendo pedido; além de ajudarem uns aos outros quando não conseguiam colocar o verbo nos tempos verbais e solicitarem nossa ajuda ou da professora para esclarecimento das suas dificuldades.

A figura 1 mostra a resposta dos discentes sobre a experiência de utilizar um jogo de tabuleiro como uma forma de divertimento. É visto que 66,7% dos alunos dos nonos anos acreditam que o jogo seja interessante e divertido, os 14,6% não concordam com a maioria, que nos fez pensar que o jogo pode não ter agradado esses alunos por se tratar de um assunto gramatical considerado chato por eles.

Figura 1 - Opinião dos alunos sobre o jogo ser atrativo e gerar divertimento

1. Você achou o jogo divertido e interessante?

48 respostas



Ademais, pedimos que os alunos respondessem a pergunta 6 “ O que poderia melhorar no jogo?”, por mais que a maioria das respostas fossem que não deveríamos mudar nada, tivemos muitas respostas que nos ajudaram a refletir sobre o que poderia ser melhorado. O



“Poderia terminar. (no dia não deu nem para jogar a metade do jogo) (Participante 3),

“Antes de passarem o jogo para jogar, dedicar um tempo para ensinarem mais detalhadamente. (Participante 28)”.

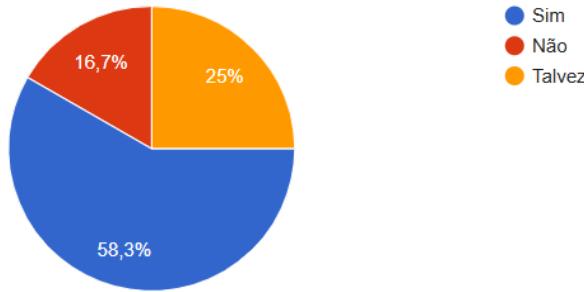
Quando aplicamos o jogo acreditávamos que os alunos tivessem uma base inicial sobre os tempos verbais - pretérito perfeito e imperfeito do modo indicativo - , mas conforme a observação durante a aplicação do jogo, notamos que a defasagem era muito grande, mesmo com a explicação da professora com uso das plataformas digitais fornecidas, seria necessário uma retomada do assunto antes de colocar o jogo em prática, junto com aprofundamento do que seria a conjugação dos verbos no “eu, tu, ele, nós, vós e eles”, porque ao conversar com os alunos durante o jogo, eles expressavam dúvidas do que seria conjugar um verbo, como seria isso e o que fazer para conjugar.

Posteriormente, os discentes relataram sua opinião sobre a utilização de jogos como recurso pedagógico e, de forma bastante positiva, 58,3% dos alunos responderam que jogariam novamente como forma de aprender gramática. Dessa forma, conseguimos imaginar novas possibilidades de atividades como esta futuramente.

Figura 2 - Opinião dos alunos sobre utilizar o jogo novamente como forma de aprendizagem em Língua Portuguesa

7. Você gostaria de jogar novamente como forma de aprender gramática (escrita)?

48 respostas



Desse modo, as respostas dos alunos acima contribuíram para que as pibidianas





recebessem uma devolutiva após a aplicação do jogo relacionado ao método de aprendizagem escolhido através da gamificação. Assim, com o uso de jogos para fins educacionais, verificou-se que essa contribui para que os alunos fiquem mais engajados em aprender brincando, além de fazer com que os alunos saiam da rotina exaustiva das plataformas educacionais que vêm sendo utilizadas cotidianamente nas aulas e experimentem formas diferentes de aprendizagem, fazendo com que os alunos interajam mais com seus colegas, tirem mais dúvidas, desenvolvam diferentes habilidades, se esforcem para concluir o jogo e aprendam de forma mais efetiva.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das reflexões e experiências apresentadas ao longo deste trabalho, é possível compreender que o uso de jogos em sala de aula representa uma estratégia pedagógica significativa para potencializar a aprendizagem. A experiência desenvolvida através do jogo mostrou que o lúdico - em conjunto com os conteúdos curriculares - favorece o engajamento dos estudantes, amplia a compreensão dos temas estudados e estimula a construção coletiva do conhecimento. Assim, o jogo se mostrou não apenas um recurso de entretenimento, mas um instrumento didático capaz de transformar a dinâmica da sala de aula e promover uma aprendizagem mais ativa e significativa.

A aplicação do jogo “Viagem ao Brasil” permitiu observar a importância da participação dos alunos quando se há interesse pelo assunto, mesmo que o assunto seja considerado complicado de se aprender quando se trata de conteúdos gramaticais. Ainda que tenham surgido dificuldades quanto à conjugação verbal e à compreensão dos tempos verbais, o processo evidenciou que, diante de metodologias tradicionais expositivas - plataformas digitais, apostilas e livros didáticos - os alunos tendem a ter um envolvimento raso, tornando o desenvolvimento menor, mas quando há atividades lúdicas, essas despertam curiosidade, trabalho em equipe e disposição para aprender. O questionário avaliativo reforçou essa percepção, pois o *feedback* dado pelos alunos mostrou que a gamificação contribuiu para que o assunto considerado complexo se tornasse mais divertido e interativo, no qual os alunos não tiveram medo de errar.

Além de promover uma revisão significativa dos tempos verbais do modo indicativo, a experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, como colaboração, pensamento crítico e resolução de problemas. Além do mais, o uso da gamificação na disciplina de Língua Portuguesa, mostrou como é necessário diversificar os métodos de aprendizagem em vez de ficar somente nas plataformas digitais.



A gamificação aproxima a realidade do aluno, tornando-as mais atrativas, ao mesmo tempo que evidencia uma forma de subverte o uso das plataformas digitais que priorizam apenas a resolução de questões sem aprofundamentos. Práticas pedagógicas inovadoras que integram ludicidade, tecnologia e interação, mostram-se essenciais para promover o protagonismo dos estudantes, consolidando o papel dos jogos como ferramentas estratégicas no ensino de Língua Portuguesa, e não como simples método de estímulo.

Por fim, reconhece-se que a aplicação do jogo precisa de algumas melhorias, principalmente em se tratando do tempo de execução e explicação do conteúdo. Contudo, deixa aberta a possibilidade para aprimoramento e novas pesquisas sobre o uso de jogos no ensino de gramática. Espera-se que essa experiência contribua para que docentes insiram o lúdico nas salas de aula, reafirmando o potencial de se usar metodologias ativas - que não necessariamente precisam ser digitais - na construção de uma educação mais participativa, crítica e humanizadora.

## AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa gratidão a todos que contribuíram para a realização deste trabalho. Em primeiro lugar, agradecemos ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e ao Instituto Federal de São Paulo – Campus Avaré, por nos possibilitar vivenciar experiências pedagógicas significativas junto às turmas do 9º ano do Ensino Fundamental II.

Agradecemos também aos professores e coordenador do curso de Licenciatura em Letras – Português/Espanhol e professoras coordenadoras do PIBID Letras de nossa instituição, pelo apoio, orientação e incentivo durante todas as etapas do desenvolvimento desta atividade. Um agradecimento especial vai para a professora do curso de Português e Espanhol, que nos incentivou a criar novos materiais metodológicos para o ensino-aprendizagem, recursos que poderemos utilizar futuramente em nossa atuação como docentes.

Estendemos nossos agradecimentos à professora supervisora da escola estadual, que nos proporcionou a oportunidade de aplicar este material com os alunos, possibilitando a vivência prática e a avaliação da eficácia do jogo educativo em sala de aula.

Agradecemos ainda aos alunos das turmas participantes, que se engajaram de forma colaborativa, tornando possível a aplicação e avaliação do jogo educativo, proporcionando aprendizagens mútuas e enriquecedoras.

Por fim, reconhecemos a importância do apoio de colegas, familiares e demais profissionais da educação, que direta ou indiretamente contribuíram para a concretização



deste trabalho, fortalecendo nosso compromisso com práticas pedagógicas inovadoras e significativas.

## REFERÊNCIAS

**BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Currículo de Língua Portuguesa – Ensino Fundamental II. Brasília: Ministério da Educação, 2017.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 out. 2025.

**FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 35. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

**KAPP, Karl M. Gamificação da aprendizagem e da instrução: métodos e estratégias baseados em jogos para treinamento e educação (The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education).** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

**KELLER, John M. Motivação e design instrucional: aplicando o modelo ARCS (Motivation and instructional design: applying the ARCS model).** New York: Springer, 2017.

**PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1993.