

LETRAMENTO E LUDICIDADE NO ENSINO MÉDIO: O JOGO DE TABULEIRO COMO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO DE APRENDIZAGEM

Vanessa de Jesus Guimarães¹; Iasmim Jesus da Silva²

Ramiles Silva da Silva³; Rita de Cássia Braz Conceição Melo⁴

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estado da Bahia (UNEB), Departamento de Educação - Campus VII, Senhor do Bonfim - BA, Brasil, nesini44@gmail.com.

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estado da Bahia (UNEB), Departamento de Educação - Campus VII, ys926689@gmail.com.

³Professor da Educação Básica da SEC – BA, Licenciado em Letras - habilitação em Língua Portuguesa e Literatura pela UNEB, Mestre em Estudos Linguísticos pela UEFS, ramiles.silva2@enova.educacao.ba.gov.br.

⁴Professora coordenadora do PROINN e da UNEB, Campus VII; Doutora em Epistemologia e História da Ciência, rmelo@uneb.br.

Introdução

O componente curricular eletivo de corporeidade é uma proposta recentemente integrada à grade curricular das escolas públicas estaduais da Bahia, a qual propõe novas perspectivas pedagógicas adequadas às prerrogativas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino. Em seu contexto experimental, o componente é analisado pelos alunos como uma forma de ser trabalhada em sala de aula apenas por meio do corpo, especificamente por práticas esportivas. No entanto, essa visão periférica é contraposta quando metodologias lúdicas e integrativas são construídas, como o uso de jogos e de dinâmicas que exploram o universo da linguagem com outras abordagens. Na escola em que a experiência foi desenvolvida, os estudantes foram imersos em uma proposta de desconstrução sobre a perspectiva pedagógica do componente curricular, dissociando-o apenas da prática esportiva do futebol, e compreendendo-o, também, como a correlação entre o corpo e o bem-estar.

Assim, torna-se importante inserir estratégias pedagógicas inovadoras, que ressignifiquem a abordagem tradicional e a forma de analisar e de compreender este componente curricular em sala de aula, com o intuito de desconstruir essa percepção social limitada, de ser concebido apenas como prática esportiva descontextualizada de outras abordagens que envolvem o bem-estar do cidadão. Para isso, a abordagem teórica sobre letramento fez parte da edificação deste texto, já que se constitui, de acordo com Street (2014), através das práticas sociais de oralidade, leitura, escrita que os cidadãos constroem em sua realidade social, tornando-se, portanto, o tripé de habilidades fundamentais para serem construídas na escola. Logo, diferentes conhecimentos são arquitetados e, por meio de exercícios lúdicos, podem se tornar excelentes dispositivos de aprendizagens, pois consistem em torná-los mais acessíveis e contextualizadas ao cotidiano do estudante, como afirma Pires (2018, p.13), ao destacar que

Letrar é muito mais do que alfabetizar, pois o indivíduo letrado é aquele que consegue, num contexto específico, e com essas habilidades necessárias, compreender a função comunicativa dos textos, orais e/ou escritos, em diferentes contextos situacionais[...].

Com base nas dificuldades, surgem as seguintes questões motivadoras: como os jogos desafiadores estimulam os estudantes na construção de conhecimento no processo de ensino e

aprendizagem? De que forma a influência de jogos lúdicos contribuem para a aprendizagem efetiva dos estudantes?

Essa experiência se justifica pela relevância em contribuir com os conhecimentos já construídos no dia a dia de forma lúdica, e busca tornar o ensino e a aprendizagem mais dinâmicos e condizentes com a realidade dos estudantes, uma vez que proporciona situações desafiadoras, para que, assim, os estudantes desenvolvam habilidades e conhecimentos, contribuindo de forma significativa para a sua aprendizagem, visto que, como afirma Prado (2018.p.9), “o interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação”. Portanto, torna-se importante propor metodologias que estimulem os estudantes nos espaços escolares a solucionar desafios presentes em jogos ou em qualquer outra proposta pedagógica.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo analisar as contribuições da utilização de um jogo de tabuleiro, elaborado no âmbito do projeto de extensão PROINN, para o desenvolvimento das habilidades de leitura, oralidade e escrita em turmas do 2º ano do Ensino Médio no Componente Curricular Corporeidade.

Metodologia

Este estudo se constitui como uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa, embasado teoricamente pelos estudos de Pires (2018) sobre a ludicidade na prática em sala de aula, bem como a partir das perspectivas de letramento social por meio das pesquisas de Street (2014). Além disso, Prado (2018) contribui com seus diálogos sobre o uso de jogos de tabuleiro no processo de ensino. Esse trabalho busca, a partir da experiência prática em sala de aula, analisar de que forma a ludicidade, por meio dos jogos pedagógicos, pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem. A investigação foi desenvolvida no contexto do Componente Curricular de Corporeidade, a partir da construção e da aplicação do jogo de tabuleiro intitulado "ELO¹". A proposta central do jogo é promover, de forma lúdica e interativa, o desenvolvimento integrado das habilidades linguísticas, envolvendo os estudantes, tanto na criação, quanto na utilização do jogo como dispositivo pedagógico.

A atividade foi elaborada coletivamente em sala de aula ao longo de dez aulas de 50 minutos, envolvendo aproximadamente 68 estudantes do 2º ano do Ensino Médio, que formavam duas turmas distintas. A proposta foi organizada em três etapas: (1) Planejamento: com a definição colaborativa dos objetivos pedagógicos e das regras do jogo; (2) Construção do material: realizada manualmente pelos alunos, utilizando cartolina fixada sobre uma caixa de papelão para a base do tabuleiro, que foi ilustrado com canetas e lápis de cor. As cartas temáticas foram escritas à mão, em folhas de ofício, e organizadas em envelopes moldados com o mesmo material. O dado foi montado a partir de um molde impresso, recortado e colado. Por fim, os personagens foram personalizados com tampinhas de garrafa revestidas com folhas de papel fotográfico adesivo; (3) Aplicação do jogo: momento em que permitiu a vivência da atividade e a observação das interações em sala de aula.

O jogo de tabuleiro utilizado como recurso tinha como objetivo avançar pelas casas por meio do lançamento do dado e da realização dos desafios, constituídos por elementos relacionados

¹ ELO é uma sigla formada pelas iniciais de cada eixo da atividade: (E) Escrita, (L) leitura e (O) de oralidade.

às habilidades básicas que fundamentam a dinâmica: a oralidade, a leitura e a escrita. Os desafios da oralidade solicitam resposta em voz alta a partir dos comandos e das perguntas sobre conhecimentos gerais, as quais podem ser adaptadas para diferentes conteúdos e áreas de ensino. Os desafios de escrita envolvem a construção de frases a partir de perguntas motivadoras e, depois, as respostas escritas serão analisadas em conjunto. Já os desafios de leitura propõem comandos direcionados à interpretação de poemas de autores para que identifiquem os diferentes estilos de produção e de temáticas, com o objetivo de relacionar com o seu cotidiano. O tipo de desafio é determinado através da cor superior do dado presente durante as rodadas. A cor vermelha indica oralidade, a azul indica leitura e a verde refere-se à escrita. Ao cumprir o desafio corretamente, o jogador avança o número de casas correspondentes ao resultado do dado. Torna-se vencedor o primeiro jogador a chegar à última casa.

Os registros da experiência foram obtidos por meio da observação das interações em sala de aula, anotações no diário de bordo das monitoras e registros fotográficos. A análise ocorreu de forma descritiva e interpretativa, considerando o envolvimento dos estudantes, as interações estabelecidas e as evidências de desenvolvimento das habilidades linguísticas. Quanto aos aspectos éticos, foi preservada a identidade de todos os estudantes envolvidos e obtivemos consentimento verbal para a participação e os registros.

Resultados e discussões

Os resultados construídos durante a proposta evidenciaram que a utilização de jogos pedagógicos pode contribuir de forma significativa para o processo de ensino-aprendizagem, configurando-se como uma estratégia pedagógica lúdica que fortalece a interação social e o desenvolvimento integral dos estudantes. A experiência permitiu observar, através da prática, as potencialidades e os limites no uso desse recurso pedagógico em sala de aula. A iniciativa de utilizar esse dispositivo surgiu a partir das reflexões da professora regente do Componente Curricular de Corporeidade, diante da percepção de que os estudantes construíram visões limitadas acerca do currículo do componente eletivo, frequentemente associado apenas a algo físico, desconectado de dimensões cognitivas e expressivas. Essa compreensão distancia-se da concepção de Corporeidade como o conhecimento multidisciplinar do ponto de vista filosófico, no qual o corpo e o bem-estar se constituem de forma integrada, como afirma Fabrin (2009).

Para superar essa visão limitada, a professora regente recorreu ao jogo de tabuleiro como estratégia pedagógica, encontrando, no Documento Curricular Referencial da Bahia, a fundamentação necessária. A ementa do referido componente curricular, presente no documento, propõe "Estudo do fenômeno CORPO: a existência humana enquanto corpo-no-mundo. A experiência de ser/ter um corpo que se move [...] Corpo-sujeito: um sujeito num mundo de sujeitos, objetos, sujeitos-objetos. Estudo do GESTO humano (ou movimento expressivo) e a dimensão simbólica. O corpo em sua singularidade. Os domínios: sensorial, cognitivo, motor, afetivo [...] Corpo e criatividade" (BAHIA, 2022, p. 449). Ao optar pela utilização dessa ferramenta pedagógica, a professora não apenas escolheu um recurso lúdico, mas um dispositivo capaz de colocar em prática essa concepção integrada de corpo presente na ementa do componente. Durante o desenvolvimento da atividade, os estudantes passaram a compreender o componente de maneira mais ampla, relacionando-o também à interação social, à cognição e a formas de expressão.

A implementação da atividade em sala de aula ocorreu em três etapas distintas. Inicialmente, elaborou-se o objetivo pedagógico da proposta, que consistiu em integrar ao componente curricular conceitos linguísticos relacionados à oralidade, à leitura e à escrita, eixos do projeto, visando à construção, ao aprofundamento dessas habilidades e à formação plena dos estudantes, fortalecendo, desta forma, a aprendizagem de aspectos da língua de uso cotidiano em diferentes situacionalidades e a interação social. Diante disso, definiu-se que os desafios presentes no jogo deveriam abordar esses conceitos, compreendendo o jogo como uma estratégia capaz de criar situações de aprendizagem dinâmicas e atrativas, conforme aponta Prado (2018).

No entanto, durante a construção e a explicitação das informações sobre a proposta pedagógica, o conteúdo inicialmente demonstrou inquietude aos estudantes. Isso porque atividades lúdicas que fogem do tradicionalismo de ensino não são utilizadas frequentemente como dispositivos pedagógicos de aprendizagem, e, assim, os alunos demonstraram dificuldades relacionadas à escrita e à oralidade, o que evidenciou limites já existentes no processo de edificação de aprendizagem. Por outro lado, no que se refere à construção visual do tabuleiro, os estudantes demonstraram entusiasmo pela proposta, especialmente durante a elaboração dos desenhos da base do jogo e da criação de personagens. Esse engajamento evidencia o potencial das atividades lúdicas como estratégia de aproximação e motivação no contexto escolar, confirmando a ideia de Prado (2018, p. 10) de que o ato de jogar contribui para o alcance dos objetivos educacionais de maneira engajadora e segura, favorecendo a participação dos estudantes e criando um ambiente propício à experimentação e à aprendizagem a partir do erro.

Na etapa final da proposta, que consistiu na vivência do jogo pelos estudantes, foi possível observar que a atividade favoreceu a interação entre os participantes e se mostrou eficaz na construção da aprendizagem, à medida que os alunos elaboravam respostas para os desafios propostos. Esse resultado dialoga com Pires (2018), ao destacar que o uso de atividades lúdicas potencializa o engajamento e a participação dos estudantes. Nesse momento, os estudantes praticaram de forma mais ativa as habilidades de escrita, ao elaborar as frases e textos solicitados nos desafios. A leitura foi realizada durante os comandos realizados para este fim, bem como com o ato de interpretar as regras do jogo e de cumprir os desafios. Para finalizar, a oralidade foi a habilidade relacionada ao ato de se comunicar com os colegas e se expressar de forma aberta ao realizarem os desafios, validando a ideia de Prado (2018, p. 28) de que os jogos possibilitam ao professor criar e gerir situações dinâmicas, atrativas e condizentes de aprendizagem com as condições educacionais contemporâneas. Sendo assim, dos 68 estudantes das turmas, observou-se que aproximadamente 70% deles participaram ativamente das atividades, demonstrando envolvimento nas etapas de construção e aplicação do jogo.

Dessa forma, a experiência desenvolvida aponta que a utilização de jogos pedagógicos, quando planejada e aplicada de forma lúdica, se apresenta como uma estratégia potente no contexto educacional, pois, apesar de os desafios apresentados, a prática possibilita ressignificar conceitos, fortalecer os laços por meio das interações sociais e instigar o desenvolvimento integral dos estudantes. Além disso, a vivência contribuiu de maneira relevante para nossa formação docente, ao evidenciar que metodologias lúdicas demandam planejamento e mediação pedagógica. Ademais, a experiência possibilitou a aprendizagem dos estudantes, especialmente no desenvolvimento das habilidades linguísticas trabalhadas, comprovando a importância das propostas pedagógicas inovadoras. Portanto, o jogo de tabuleiro “ELO” contribuiu de forma efetiva para o processo de ensino-aprendizagem, revelando seu potencial como dispositivo pedagógico.

Conclusão

O jogo de Tabuleiro ELO favorece a participação dos estudantes e estimula o desenvolvimento das habilidades de leitura, oralidade e escrita. Por meio desse jogo pedagógico, notou-se maior participação dos estudantes em serem desafiados, através de estímulos criados por eles mesmo para testar os conhecimentos dos seus colegas. A partir dos resultados positivos, percebe-se que jogos propostos, com o intuito de estimular os estudantes a aprender, a selecionar, a relacionar e a interpretar conteúdos de forma descontraída, tornam o conhecimento significativo e dinâmico. A influência dos jogos lúdicos contribui de forma atraente para os alunos, dado que esse tipo de proposta é inovadora, que foge da monotonia de aulas tradicionais, tornando os estudantes protagonistas da sua própria construção.

Os participantes, através da escrita, da oralidade e da leitura, articularam alguns desafios à sua realidade vivenciada. Assim, isso integrou-se de forma marcante, comparando sua realidade com as respostas para os desafios. A proposta realizada nos revelou que a ludicidade por meio de jogos faz com que os sujeitos interajam com a dificuldade de forma descontraída, tornando o processo mais leve em ambas as partes, pois o aluno passar a ser a figura central e o professor, ao invés de ser o centro de todo o conhecimento, se torna um pleno mediador. Por fim, a ludicidade se torna importante quando faz parte do processo de letramento, oralidade e escrita, e pode proporcionar construção de aprendizagens.

Palavras-chave: Corporeidade; Letramento; Ludicidade; Ensino Médio; Jogo de Tabuleiro.

Referências bibliográficas

BAHIA. **Documento Curricular Referencial da Bahia para o Ensino Médio** (v. 2) Secretaria da Educação do Estado da Bahia. – Rio de Janeiro: FGV Editora, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível : <http://portal.mec.gov.br/docman/abril-2018-pdf/85121-bncc-ensino-medio/file>

PIRES, Iracy Silva. **O lúdico na aquisição do letramento:** os jogos educativos. In: Trabalho de Conclusão de curso - UFPA, 2018. Disponível em: <https://bdm.ufpa.br/server/api/core/bitstreams/945d24d5-ce63-4635-9a6c-550ec7ee821b/content>.

PRADO, LL do. **Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica:** pandemic e o ensino de ciências. Revista Eletrônica Ludus Scientiae, Foz do Iguaçu, v. 2, n. 02, p. 26-38, 2018. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1485/1522>. Acesso em: 05 de janeiro de 2026.

SALERNO FABRIN, Filomena de Carlos. **Corporeidade: educar para não reeducar**. Cadernos de Pós-graduação, [S. l.], v. 1, p. 01-04, 2009. DOI: 10.5585/cpg. v1n0.1728. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/cadernosdepos/article/view/1728>. Acesso em: 14 jan. 2026.

STREET, Brian V. **Letramentos sociais:** abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação. Tradução de Marcos Bagno. 1. ed., 1. reimp. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.