

## ***Ludicidade em Ação: Ampliando Repertórios por Meio da Metodologia Ativa de Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos para Estimular a Escrita Criativa***

### ***Playfulness in Action: Expanding Repertoires Through the Active Teaching and Learning Methodology Based on Games to Stimulate Creative Writing***

**Monique A. B. Silva<sup>1</sup>, Dayane A. Ribeiro<sup>2</sup>, Caroline de A. Valeta<sup>3</sup>, Lívian P. E. de Oliveira<sup>4</sup>, Armando P. da Silva<sup>5</sup>, Mauricio I. Takano<sup>6</sup>, Eduardo F. Damasceno<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza– Universidade Tecnológica Federal do Paraná [UTFPR] – Cornélio Procópio – PR – Brasil.

moniabs06@gmail.com, dayegabi7@gmail.com,  
caroline.almeida.valeta@gmail.com, livian@alunos.utfpr.edu.br,  
armando@utfpr.edu.br, takano@utfpr.edu.br, damasceno@utfpr.edu.br

**Abstract. Introduction:** *The game scenario becomes a possibility for a more attractive teaching and learning process. In addition to being a mobilizing differential in which the student is the main focus, it is also a perspective of the Game-Based Teaching and Learning Active Methodology. The card game "Conte e Reconte" (Tell and Retell), created and used in this research, has a collaborative mechanic for the development of narrative skills in students in the early years of Elementary School, and is composed of thematic cards: characters, scenarios, actions and wild cards. Objective:* *To investigate the expansion of these students' narrative repertoire through a collaborative educational game. Methodology:* *The methodology used in this research was qualitative, action research and exploratory. Information was collected by applying the game to 1st and 2nd year classes, involving 73 students. To analyze the information, audio recordings of the game sessions and researchers' observations were used. The analysis was supported by the proposal of Interpretive Research. Result:* *The results demonstrated that this game makes it possible to stimulate creativity and cooperative work, in addition to allowing students to expand their vocabulary and structure their stories in a cohesive and coherent way. Thus, it is possible to infer that the Game-Based Teaching and Learning Active Methodology provides the opportunity for students to act as protagonists in the production of their own knowledge.*

**Keywords:** *Education, Active Methodology, Games, Expansion of repertoire, Playfulness*

**Resumo. Introdução:** *O cenário dos jogos se torna uma possibilidade para um processo de ensino e aprendizagem mais atraente. Além de ser um diferencial mobilizador no qual o aluno é o centro, é também uma perspectiva da Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos. O jogo de cartas "Conte e Reconte", criado e utilizado nesta pesquisa, tem o caráter colaborativo*

*para o desenvolvimento de habilidades narrativas em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, sendo composto por cartas temáticas: personagens, cenários, ações e curingas. **Objetivo:** Investigar a ampliação do repertório narrativo em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental por meio de um jogo educacional colaborativo. **Metodologia:** A metodologia utilizada foi pesquisa qualitativa, pesquisa-ação e exploratória. A coleta de informações se deu pela aplicação deste jogo em turmas de 1º e 2º anos, totalizando setenta e três (73) estudantes. Para a análise das informações foram utilizadas as gravações em áudio das sessões do jogo e observações realizadas pelos pesquisadores. A análise se sustentou a partir da proposta da Pesquisa Interpretativa. **Resultados:** Os resultados demonstraram que este jogo possibilita que seja estimulada a criatividade e o trabalho cooperativo, além de permitir que os estudantes ampliem seu vocabulário e estructurem suas histórias de forma coesa e coerente. Assim, é possível inferir que a Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos oportuniza que os estudantes atuem como protagonistas na produção de seus conhecimentos.*

**Palavras-chave:** Educação, Metodologia Ativa, Jogos, Ampliação de repertório, Ludicidade.

## 1. Introdução

A progressiva transformação do perfil do estudante, caracterizada pela superação da passividade no processo de ensino e aprendizagem, tem impulsionado a reconfiguração da concepção educacional, que passa a valorizar a centralidade estudantil. Assim, a sala de aula deve ser repensada com ações diferenciadas por parte dos professores, com uso de estratégias que aproximem esse perfil ao contexto de ensino no qual está inserido. É necessário, portanto, que educação formal busque formas de garantir que todos produzam conhecimentos de maneira competente, desenvolvam seus projetos de vida e se relacionem de forma colaborativa. [Moran, 2015].

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental a tarefa de construir conhecimentos e colocá-los em prática se torna um desafio que exige considerável esforço e dedicação. Essa realidade, também, repete-se quando se refere a oralidade, pois as crianças estão aprendendo a se expressar, ouvir e serem entendidas. A maturação do discurso pode ser então estimulada por meio das narrativas, tema abordado também nesse estudo.

No contexto dessas narrativas um potente recurso são jogos educacionais, os quais oportunizam também momentos de ludicidade. O caráter lúdico, de forma natural, proporciona a motivação para explorar o desconhecido, produzindo assim, novos conhecimentos [Moraes e Soares, 2023], os quais também podem ocorrer de forma espontânea quando a criança se identifica e se diverte com o jogo. Nessa perspectiva, como o lúdico auxilia na transição do pensamento concreto para o abstrato, movimento fundamental na alfabetização, é interessante que o processo de ensino e aprendizagem também aconteça de forma lúdica.

Nesta direção, entende-se que ao trabalhar com a Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos (MAEABJ), é possível oportunizar a ampliação de repertório, o desenvolvimento da narrativa, além de motivar o interesse do estudante que passa a ser protagonista na produção de conhecimento.

Diante desse contexto, emerge a seguinte questão: de que forma um jogo educacional pode ampliar o repertório narrativo potencializando a escrita criativa? A partir disso, a pesquisa objetiva *investigar a ampliação do repertório narrativo em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental por meio de um jogo educacional*. Para tanto, foi criado o jogo “Conte e Reconte”, a partir de uma releitura do jogo “*Dreams On*”.

A criação do jogo “Conte e Reconte” busca atender o perfil do estudante presente nas escolas, justificando assim a importância de encontrar evidências das contribuições da MAEABJ, nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Nessa etapa, a educação é fundamental para desenvolver habilidades essenciais, exigindo estratégias inovadoras frente aos desafios de limitações linguísticas e estruturais da narrativa.

## 2. Referencial Teórico

Nos últimos anos são observadas mudanças na sociedade, sobretudo no contexto educacional. Estudos embasados na reflexão da prática docente e da forma que os estudantes aprendem indicam os desafios existentes nesse contexto.

Essas reformulações, também, são evidenciadas nas leis e orientações que fundamentam a educação. A Base Nacional Comum Curricular aborda a necessidade de práticas de ensino que sejam variadas e flexíveis, propondo que cabe ao professor utilizar diversas metodologias e estratégias no processo de ensino a fim de atender as demandas da sala de aula considerando as particularidades dos estudantes [Brasil, 2018].

Diante do exposto, repensar os métodos e oportunizar o ensino e a aprendizagem de outra perspectiva, tem sido um caminho para driblar esses percalços. Nessa perspectiva, as Metodologias Ativas podem ser uma alternativa a esse processo, trazendo a centralidade no estudante. E não apenas isso, visam promover a aprendizagem por meio de atividades práticas que desenvolvam pensamento crítico, reflexivo e colaborativo [Valente, 2018].

A ludicidade é um importante elemento que compõe a MAEABJ, uma vez que esta é entendida por Mazzaro *et al.* [2022] como uma metodologia que pode acontecer de modo interdisciplinar, envolvendo motivação e diversão.

Desta forma o estudante, motivado pela diversão, concentra-se no jogo e nos elementos que o compõem, promovendo assim o ensino e aprendizagem de forma prazerosa. Minho e Alves [2020] expõem que o jogo combina o aspecto lúdico com o protagonismo do estudante, já que a ação de jogar oportuniza que os envolvidos vivenciem o cenário que acontece o jogo, desconectando-se do que está ao redor.

O jogo educacional viabiliza novas formas de interação no processo de ensino e aprendizagem, além de transformar a sala de aula em um espaço lúdico no qual os estudantes se sentem à vontade para participar. Ao resolver desafios em equipe, debater estratégias e compartilhar conhecimentos, no contexto da socialização, Bastos [2022] aponta que os estudantes assumem o papel de sujeitos com vozes e vidas e lugar de fala.

Nesse sentido, os jogos educacionais, especialmente os cooperativos, promovem o desenvolvimento pessoal e social ao incentivar a aprendizagem coletiva, minimizar o competitivismo e valorizar a troca de experiências em sala de aula. A contribuição desse recurso pode ser considerada eficaz, uma vez que todos jogam, não há perdedores, joga-

se na coletividade com o mesmo objetivo, com forte senso de unidade e interação, adquirindo habilidades e por fim, a diversão [Falcão, 2008].

Pensando nos anos iniciais do Ensino Fundamental, no movimento da transposição do concreto para o abstrato no processo de alfabetização e no estudante atuando como sujeito, entende-se com Moraes e Soares [2023] o jogo educacional como uma metodologia ativa potente para ser utilizada no processo de ensino e aprendizagem. Para os autores essa consideração é possível de ser feita, pois o jogo educacional oportuniza ao estudante vivenciar situações de desequilíbrio por meio das situações desafiadoras. No entanto, a utilização de jogos educacionais no contexto escolar não pode ser entendida como uma gamificação, e sim deve ser compreendida como Aprendizagem Baseada em Jogos [Paula Junior e Piccolo, 2022].

Além disso, a utilização do jogo educacional pode ser eficaz para desenvolver a oralidade, uma das habilidades centrais da BNCC. Neste sentido, a partir da MAEABJ, foi elaborado o jogo “Conte e Reconte” com o objetivo de promover essa competência, atendendo às habilidades previstas na BNCC do Ensino Fundamental [Brasil, 2018], adaptadas às necessidades de cada faixa etária. Dentro da Língua Portuguesa, a oralidade, constitui-se um eixo estruturante e para o jogo foi considerada a habilidade (EF12LP05). Diante do exposto, essa pesquisa objetiva analisar a contribuição desse jogo, à luz do referencial teórico apresentado.

### **3. Trabalhos Relacionados**

A respeito do tema abordado na presente pesquisa, alguns trabalhos já trouxeram contribuições significativas:

#### **3.1 Há espaço para a oralidade na organização curricular dos anos iniciais?**

O estudo de Pereira, Oliveira e Santos [2021] revisou sistematicamente a literatura (2010-2020) sobre as práticas de linguagem oral nos anos iniciais do Ensino Fundamental e seu ensino pelo pedagogo, sob a perspectiva discursiva de currículo. A revisão evidenciou que a oralidade aparece no ensino de Língua Portuguesa, mas geralmente como apoio à alfabetização (leitura e escrita), com resistência em usar documentos curriculares atuais.

#### **3.2 Entretenimento e Aprendizagem: os desafios da criação de Serious Games educacionais**

Neste artigo, Siedler *et al.* [2023] apresentam dois *serious games* desenvolvidos para apoiar a alfabetização e a prática da oralidade, utilizando abordagens distintas: um centrado no aprendizado e outro no entretenimento. O estudo evidencia a dificuldade em conciliar de forma apropriada a diversão com o conteúdo a ser ensinado na criação de jogos digitais educativos.

A partir dessas pesquisas, o presente estudo objetivou-se em contribuir com a fragilidade evidenciada na aplicação da oralidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio de uma proposta lúdica e envolvente. Além disso, o desenvolver da narrativa e a organização de ideias que posteriormente auxiliarão a produção escrita.

## 4. Metodologia

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, optou-se pela abordagem qualitativa, por se debruçar sobre as especificidades de um grupo em determinado contexto social. Esse tipo de pesquisa explora o universo de significados e experiências humanas para compreender a profundidade dos fenômenos sociais não mensuráveis numericamente [Minayo, 2002].

Também é necessário salientar que essa pesquisa é de caráter exploratório, uma vez que objetiva possibilita uma maior compreensão do problema, tornando-o mais claro e contribuindo para a formulação de hipóteses [Gil, 2023].

De acordo com os métodos empregados para o desenvolvimento deste estudo, foi escolhida a pesquisa-ação que, a partir das ideias de Thiollent [2011], pode ser entendida como aquela que envolve ações cooperativas entre o pesquisador e os participantes, com intuito de encontrar uma solução coletiva para um problema previamente definido.

Para a análise das informações obtidas na intervenção, adotou-se uma abordagem interpretativa, por compreender que o conhecimento construído emerge da interação entre os sujeitos envolvidos e seus contextos sociais [Denzin; Lincoln, 2006].

## 5. O Jogo “Conte e Reconte”

A pesquisa se utilizou da MAEABJ para resolver um problema identificado em estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental: a dificuldade em criar histórias e frases na oralidade, devido a um repertório narrativo restrito. Para isso, criou-se o jogo educativo “Conte e Reconte”, que busca desenvolver estas habilidades de forma lúdica.

Inspirado no jogo “Dream On<sup>1</sup>”, que trabalha de forma colaborativa a criatividade e a memória dos participantes, se estrutura no uso de cartas e outros elementos interativos, sendo ideal para grupos e momentos de diversão dos participantes.

A partir dessa proposta, no jogo “Conte e Reconte” foram desenvolvidas cartas de personagens, de cenários e de ações, sendo separadas por cores. Essa dinâmica se diferencia do jogo do qual foi inspirado, possibilitando a ampliação do repertório narrativo. Também foram incluídas as “cartas curingas”, com o intuito de possibilitar aos jogadores novas oportunidades de criação de história em um momento no qual sentissem dificuldades de prosseguir na narrativa. Cada rodada é direcionada pelos professores, que auxiliam na participação equilibrada e no andamento do jogo. Nas Figuras 1 e 2 e no Quadro 1, apresentam-se a descrição dos elementos do jogo e suas funcionalidades:



**Figura 1. Cartas de personagens, cenários, curinga e de ação.**



**Figura 2. Medalhas indicadoras de nível**

Fonte: Arquivo Pessoal

---

<sup>1</sup> Jogo Dream On, desenvolvido pela Galápagos Jogos, uma editora conhecida por criar e distribuir jogos de tabuleiro e cartas no Brasil. <https://ludopedia.com.br/jogo/dream-on>

Elemento	Descrição
<b>Cartas de personagens</b> (azuis)	Representa figuras variadas que os alunos podem utilizar como protagonistas ou coadjuvantes em suas histórias.
<b>Cartas de cenários</b> (vermelhas)	Sugere ambientes distintos que servem como pano de fundo para as narrativas.
<b>Cartas de ações</b> (amarelas)	Oferece situações ou eventos que impulsionam o desenvolvimento da trama.
<b>Cartas curingas</b> (alaranjadas)	Permite liberdade criativa, com o uso de qualquer ideia ou elemento à escolha do jogador em situações de bloqueio criativo.
<b>Medalha indicadora de nível</b>	Utilizada ao final do jogo para indicar o nível em que o aluno se encontra, permitindo uma avaliação clara do seu desempenho.
<b>Descrição dos níveis por medalhas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Avançado:</b> “Grande contador de Histórias”</li> <li>- <b>Satisfatório:</b> “Mestre das Palavras”</li> <li>- <b>Em progresso:</b> “Contador de História em crescimento”</li> <li>- <b>Inicial:</b> “Narrador em treinamento”</li> </ul>

**Quadro 1. Descrição dos Elementos do Jogo.**

Fonte: Autores

A mecânica se estruturou também a partir do jogo “Dream On”, porém foram realizadas algumas alterações para se adequar a proposta do “Conte e Reconte”. Segue, no Quadro 2, um resumo do manual:

DESCRIÇÃO	ETAPA
<b>Número de jogadores</b>	4 a 6 jogadores.
<b>Preparação</b>	Organize as cartas em 4 montes separados: Personagem, Ambiente, Ação e Cartas Curingas. Coloque ao lado as 4 medalhas de Avaliação por Pares (Grande Contador de Histórias - Amarela; Mestre das Palavras - Vermelha; Contador de Histórias em Crescimento - Azul; Narrador em Treinamento - Verde). Embaralhe os montes e cada jogador retira 1 carta de cada tipo (3 cartas no total). Escolha aleatoriamente o primeiro jogador.
<b>Como jogar</b>	O jogo ocorre em 2 fases: Criação da História e Recontagem da História.
<b>Fase 1: contar</b>	Cada jogador usa 1 carta de cada tipo (Personagem, Ambiente e Ação) para criar a narrativa. Depois, devolve as cartas usadas ao monte da História, viradas para cima e em ordem. A Carta Curinga pode ser usada se necessário. A fase termina quando todas as cartas forem jogadas.
<b>Fase 2: recontar</b>	O monte da História é virado para baixo. Os jogadores tentam recontar a história conforme as cartas.
<b>Avaliação final</b>	Faça a Avaliação por Pares: Coerência narrativa, ideias criativas, memória e organização.

**Quadro 2. Resumo do manual do jogo “Conte e Reconte”.**

Fonte: Autores

### 5.1 Aplicação do jogo

O jogo foi aplicado em dois municípios do Norte do Paraná, com turmas do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. As histórias criadas foram registradas em gravações de áudio e observações foram feitas pelos pesquisadores em forma de registro escrito, possibilitando avaliar o progresso dos estudantes.

A intervenção iniciou com a explicação das regras do jogo e em seguida a realização de uma rodada teste, no qual os estudantes tiveram a oportunidade de sanar as dúvidas. Em seguida, os estudantes foram divididos em grupos de quatro a seis participantes, mediante a necessidade de cada turma.

A dinâmica consistiu na participação de cada estudante que, ao receber sua carta específica (de personagem, cenário e ação), apresentou o elemento correspondente. Em seguida, o próximo estudante deu continuidade à história, utilizando a carta que lhe fora atribuída. Esse processo foi repetido de forma sequencial até que todos os integrantes do grupo contribuíssem para a construção da narrativa.

A combinação aleatória das cartas proporcionou aos participantes diferentes possibilidades de narrativas a cada rodada. Eles utilizaram as cartas selecionadas para criar histórias ou frases, de acordo com as orientações fornecidas e em seguida colocaram-nas no meio da mesa em um monte. Com o término das cartas, essas foram viradas e o próximo jogador precisou iniciar a recontagem da história. Assim cada participante foi retirando uma carta e recontando a parte da história a qual ela se destina.

Durante a atividade, o pesquisador auxiliou na construção da narrativa, assegurando que todos os estudantes tivessem oportunidade de participação e que contribuíssem de maneira equilibrada ao desenvolvimento da história. Também foi apresentada a possibilidade da carta curinga, nos momentos em que os estudantes sentiam dificuldades em prosseguir na narrativa.

Ao final do jogo, a medalha foi utilizada pelos próprios estudantes para indicar o nível de cada um e reconhecer seus avanços, com base em sua participação e progresso durante a dinâmica (Avaliação por Pares).

Cabe salientar que, a partir da proposta da MAEABJ, a aula e utilização do jogo partiram do princípio de que o estudante é o centro do processo, ou seja, o construtor do próprio conhecimento.

## 5.2 Análise da construção das narrativas

As histórias construídas pelos estudantes foram registradas a partir de gravações de áudio, durante as rodadas do jogo. Essas gravações incluíram tanto o processo de criação das narrativas quanto sua recontagem pelos participantes, permitindo captar não apenas os elementos criativos, mas também, as estratégias de organização e reinterpretação das ideias apresentadas, sobretudo nos momentos de impasse.

Além disso, os pesquisadores, que auxiliaram durante a aplicação do jogo, realizaram observações por escrito a respeito de cada grupo. Essas ponderações foram utilizadas para identificar comportamentos, interações e desafios enfrentados no decorrer das rodadas.

Desta forma, as informações obtidas foram analisadas a partir dos seguintes aspectos, que estão presentes nas habilidades e competências da BNCC que correspondam a essa faixa etária:

**Participação:** Observar o engajamento dos estudantes durante a dinâmica do jogo, com base no envolvimento no processo e no respeito às ideias e turnos das falas.

**Oralidade:** Analisar a capacidade de expressão clara, uso variado do vocabulário e construção de narrativas coerentes.

**Criatividade:** Avaliar a criatividade para criar histórias originais com base na imaginação, descrever cenários e personagens de forma detalhada.

A análise dos dados foi realizada a partir da abordagem interpretativa [DENZIN; LINCOLN, 2006]. Foram utilizadas as gravações de áudio extraídas das rodadas do jogo “Conte e Reconte”, registros dos pesquisadores e as avaliações dos estudantes. Diante disso, foi possível interpretar, de forma qualitativa, a atuação dos estudantes nas seguintes categorias: participação, oralidade e criatividade.

Com o intuito de sistematizar essa análise, os dados coletados foram compilados e organizados em quatro níveis de desenvolvimento: Inicial, Em Progresso, Satisfatório e Avançado, representados no Quadro 3:

CATEGORIA	NÍVEL DE DESENVOLVIMENTO DOS GRUPOS			
	INICIAL	EM PROGRESSO	SATISFATÓRIO	AVANÇADO
PARTICIPAÇÃO	Pouca	Razoável	Suficiente	Autônoma
ORALIDADE	Inexistente	Dificuldades expressivas	Articulada	Diversificada
CRIATIVIDADE	Pouca	Razoável	Suficiente	Autônoma

**Quadro 3. Resultado de desenvolvimento dos grupos.**  
Fonte: Autores

Essa categorização foi elaborada a partir da intersecção entre os dados de áudio, os registros escritos dos pesquisadores e as avaliações feitas pelas crianças por meio das medalhas. Dessa forma, a análise interpretativa buscou evidenciar a apropriação dos estudantes das habilidades narrativas a partir do contexto coletivo e lúdico proporcionado pelo jogo.

A partir dessas categorias, elaborou-se o Quadro 4, a fim de demonstrar o nível de desenvolvimento de cada narrativa dos estudantes e possibilitar a comparação com os discursos dos demais grupos.

Categoria	1º Ano - Grupo 1	1º Ano - Grupo 2	2º Ano - Grupo 1	2º Ano - Grupo 2	2º Ano - Grupo 3
Participação	Satisfatório	Em progresso	Satisfatório	Avançado	Satisfatório
Oralidade	Inicial	Inicial	Inicial	Avançado	Inicial
Criatividade	Em progresso	Em progresso	Satisfatório	Avançado	Satisfatório

**Quadro 4. Resultado da análise das narrativas.**  
FONTE: Autores

5.3 Análise dos estudantes

Um aspecto importante dessa pesquisa consistiu na consideração da avaliação dos estudantes. Essa preocupação apareceu na própria dinâmica do jogo, uma vez que ao final da partida, os jogadores realizaram uma atividade baseada na Metodologia Ativa Avaliação por Pares<sup>2</sup>, ao analisar o desempenho do colega tanto no desenvolvimento da narrativa quanto na recontagem da história.

Após a conclusão das rodadas do jogo, os estudantes foram convidados a participar de um processo avaliativo do jogo “Conte e Reconte”, utilizando as medalhas

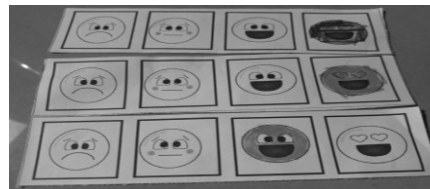
<sup>2</sup>Izidoro e Lucca [2024] apresentam que a avaliação por pares configura-se como uma modalidade formativa na qual os estudantes analisam o desempenho de seus colegas em relação a critérios avaliativos previamente estabelecidos em colaboração com o docente.



já descritas no Quadro 1, demonstrado abaixo na Figura 3. Com o auxílio de fichas ilustradas, exemplificadas na Figura 4, puderam expressar sua percepção do jogo de maneira criativa e descontraída.



**Figura 3. Medalhas do nível do estudante**



**Figura 4. Fichas ilustradas para avaliação do jogo**

**FONTE:** Arquivo pessoal

## 6. Resultados

A aplicação do jogo de cartas “Conte e Reconte” demonstrou ser um recurso para ampliar o repertório narrativo dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. As informações obtidas foram analisadas a partir das seguintes categorias: participação, oralidade e criatividade, utilizando como base o conhecimento prévio dos pesquisadores a respeito dos grupos.

Na análise da participação, a tabela revelou níveis variados de engajamento entre os grupos. No 1º ano, grupo 2, foi demonstrado maior necessidade de estímulo, com níveis "em progresso" nos indicadores de interação e respeito aos colegas. Por outro lado, no 2º ano, grupo 2, destacou-se atingindo o nível "avançado" em ambas as dimensões, evidenciando a cooperação e engajamento nas atividades.

No campo da oralidade, as informações apontaram avanços em clareza de expressão, vocabulário, coerência e coesão das narrativas. Enquanto os grupos do 1º ano, grupos 1 e 2, e do 2º ano, grupos 1 e 3, mantiveram-se em níveis iniciais (em progresso), o 2º ano, grupo 2, apresentou êxito, atingindo o nível avançado, com melhorias na estruturação de ideias e no uso de um repertório narrativo mais diversificado.

Por fim, no que diz respeito à criatividade foram expostos avanços na exploração da imaginação, sobretudo na descrição de personagens e na justificativa da carta utilizada. O 1º ano, grupo 2, manteve-se no nível em progresso em todas as subcategorias, enquanto os grupos do 1º ano, grupo 1, e do 2º ano (grupos 1 e 3) alcançaram o nível satisfatório. O destaque novamente foi o 2º ano, grupo 2, que atingiu o nível avançado, com narrativas mais elaboradas e criativas.

Além disso, as observações realizadas após as rodadas constatarem o entusiasmo de todos os grupos de estudantes, que “emergiram no universo do jogo”, evidenciado o protagonismo dos estudantes, uma vez que a narrativa discorre a partir de suas próprias ideias e construções imaginativas.

Outro destaque desse estudo é que estudantes que estão mais avançados no processo de alfabetização não necessariamente demonstraram maior habilidade narrativa. Pelo contrário, alguns estudantes que no cotidiano apresentaram dificuldades na alfabetização tiveram facilidade no desenvolvimento da narrativa. Assim, foi possível constatar por meio do jogo que nem sempre os estudantes considerados avançados têm o repertório narrativo bem desenvolvido.

Com base na Avaliação por Pares realizada pelas crianças, foi perceptível a satisfação em participar desse processo. Sentiram-se parte da avaliação e da possibilidade de sua análise ser validada. Contudo, sabe-se que essa faixa etária (6 a 8 anos) ainda não possui maturidade para avaliar com rigor científico, então algumas crianças avaliaram seus colegas mediante afinidade.

Cabe ressaltar que o momento da avaliação e dos resultados não foi visto com apreensão, e sim foi acolhedor, já que todos os participantes receberam medalhas e se sentiram motivados a melhorar sua narrativa na próxima jogada. Essa dinâmica foi possível mediante a mecânica do jogo colaborativo, no qual não existem perdedores e todos contribuem para o desenvolvimento da partida.

Por fim, também foi analisada a avaliação do jogo pelas crianças, realizada por meio da utilização das fichas ilustradas. De modo geral, os estudantes foram bem receptivos, já que a maioria atribuiu a reação máxima de satisfação na interação com o jogo. A reação de satisfação mínima não apareceu em nenhuma das fichas.

## **7. Considerações Finais**

O presente estudo visou investigar a ampliação do repertório linguístico e a capacidade de organização da narrativa por meio do jogo de cartas “Conte e Reconte” em estudantes de primeiro e segundo ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essa intervenção se deu por meio da MAEABJ, ao longo da aplicação do jogo, no qual os estudantes demonstraram envolvimento ativo, colaboraram no desenvolvimento das partidas e mostraram curiosidade ao explorar diferentes formas de contar e recontar histórias.

Durante o processo, foi possível observar avanços nas competências narrativas e comunicativas dos estudantes, evidenciados por maior fluidez, organização e criatividade durante as rodadas e nas etapas finais do jogo. Nas oportunidades de recontagem, demonstraram ter adquirido repertório e maior facilidade na construção da narrativa. Isso se deu também por conta das intervenções dos pesquisadores no decorrer das rodadas.

Cabe ressaltar que os níveis de desenvolvimento alcançados estão relacionados ao repertório que cada grupo já possuía em suas vivências escolares e pessoais, elementos que reforçam a importância da proposta desse estudo. Também é válido salientar que a Avaliação por Pares realizada pelos estudantes pode ter apresentado limitações pela ausência de rigor científico devido a faixa etária, contudo oportunizou o contato com a metodologia e reforçou a proposta colaborativa do jogo.

Com base nos resultados obtidos, sugere-se que o jogo seja implementado em diferentes contextos escolares, considerando adaptações específicas que atendam à diversidade de níveis de desenvolvimento linguístico e cognitivo dos participantes. Recomenda-se, por exemplo, a adaptação para plataformas digitais ou ainda a aplicação em contexto de educação inclusiva, sobretudo com os transtornos do neurodesenvolvimento.

Assim, os resultados apresentados oferecem uma base importante para que a utilização de um jogo de cartas colaborativo no contexto escolar, possibilite uma dinâmica que destaque o protagonismo dos estudantes na construção de narrativas. Além disso, esses jogos incentivam interações colaborativas e proporcionam um ambiente de aprendizado pautado em atividades lúdicas e significativas.

## Referências

- Bastos, Luciano. (2022). O jogo como ferramenta para o ensino das Humanidades. *In: Piccolo, Paula T.; Carvalho, Arnaldo. V. (org.). Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo: Devir. p. 81-89.
- Brasil. (2018). Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, MEC.
- Denzin, Norman. K.; Lincoln, Yvona. S. (2006). Introdução: A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. *In: Denzin, Norman. K.; Lincoln, Yvona. S. (orgs.). O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed. p. 15-41
- Falção, Paula. (2008). *Criação e adaptação de jogos em T&D*. Rio de Janeiro: Qualitymark.
- Gil, Antônio Carlos. (2023). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 7. ed. [2. reimp.]. Barueri(SP): Atlas,
- Izidoro, Paula Elisie Madoglio; Luccas, Simone. (2024). Avaliação Educacional: Análise da percepção dos professores em formação inicial do curso de Letras. *Revista de Produtos Educacionais e Pesquisa em Ensino*. Braga, Portugal. v. 2, n. 2, p. 2895-2916.
- Mazzaro, Paola; Schimiguel, Juliano, Oliveira, Keli Patrícia de; Costa, Ronaldo Silva; Junger, Alex Paubel; Santos, Marcio Eugen Klingenschmid Lopes dos. (2022). Metodologias Ativas: Instrumento metodológico para a aprendizagem de matemática baseada em jogos e gamificação. *Revista Paidéi@*. v. 14, n. 26. p. 5, Jul. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/index>. Acesso em: 17 mar. 2025.
- Minayo, Maria Cecília de Souza. (2002). Ciência técnica e arte: o desafio da pesquisa social. *In: Minayo, Maria Cecília de Souza (org). Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 21. ed. Petrópolis, RJ: Vozes. p. 9-29.
- Minho, Marcelle; Alves, Lynn. (2020). Jogos e produção de conteúdo: combinação que engaja e transforma. *In: Meira, Luciano, Blikstein, Paulo (org.). Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*. Porto Alegre: Penso. p. 159-166.
- Moraes, Fernando Aparecido de; Soares, Márlon Herbert Flora Barbosa. (2023). A relação do jogo pedagógico com Jean Piaget. *Cadernos de Pesquisa*. v. 30, n. 2, p. 43–46, jun.
- Moran, José Manuel. (2015) Mudando a educação com metodologias ativas. *In: SOUZA, Carlos Alberto; Morales, Ofélia Elisa Torres (orgs.). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa, PR: UEPG/PROEX. E-book, p.15. Disponível em: [https://moran.eca.usp.br/wpcontent/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](https://moran.eca.usp.br/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 24 fev. 2025.

- Oliveira, Suellen. (2022) O uso pedagógico do jogo de tabuleiro. *In*: Picollo, Paula; Carvalho, Arnaldo V. (orgs.). *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo: Devir. p. 101-111.
- Paula Junior, Odair; Picollo, Paula. (2022) O que não fazer com jogos na educação. *In*: Picollo, Paula; Carvalho, Arnaldo V. (orgs.). *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo: Devir. p. 143-152.
- Pereira, Maria Gabriela Ferreira; Oliveira, Liliane Gomes de; Santos, Geniana dos. (2021). Há espaço para a oralidade na organização curricular dos anos iniciais? *In*: *Seminário de Educação*, 29, Cuiabá. Anais. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. p. 1452-1462. ISSN 2447-8776.
- Siedler, Marcelo S.; Cardoso, Rafael C.; Pinto, Lucas A. D. S.; Tavares, Tatiana A.; Primo, Tiago T. (2023). Entretenimento e Aprendizagem: os desafios da criação de Serious Games educacionais. *In*: *Workshop de Informática na Escola*, 29. Passo Fundo/RS. Anais. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 496-507.
- Thiollent, Michel. (2011). *Metodologia da pesquisa-ação*. 18. ed. São Paulo: Cortez.
- Valente, José Armando. (2018). A sala de Aula Invertida e a possibilidade de um ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. *In*: Moran, José; Bacich, Lilian (orgs). *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora*. Porto Alegre: Penso, p.18. e-PUB