

# **O IMPACTO DOS JOGOS INTERATIVOS NO ENSINO DE REDAÇÃO DO ENEM: UMA PERSPECTIVA INTERACIONISTA SOCIODISCURSIVA NO CONTEXTO DO PIBID.**

**Lara Maria da Rocha Araújo<sup>1</sup>**  
**Antônia Suele de Souza Alves Pereira<sup>2</sup>**

## **RESUMO**

Este trabalho tem como objetivo analisar o impacto dos jogos interativos no ensino da redação do ENEM, a partir de uma perspectiva Interacionista Sociodiscursiva, no contexto do PIBID, na escola Dr. Brunilo Jacó. A metodologia escolhida para esse artigo foi a qualitativa, baseada nas respostas sobre a eficácia das atividades lúdicas na escrita do gênero e sobre as dificuldades apresentadas durante a sua implementação, mediadas por meio de entrevistas, realizadas com os ex-bolsistas do programa da edição de 2022-2024, que utilizaram a estratégia de aplicar jogos interativos como método de fixação dos conteúdos da redação do ENEM. Os resultados apresentados indicaram que o uso dos jogos interativos contribuiu significativamente para o desempenho dos alunos, facilitando não somente a fixação dos conteúdos, como também, a interação da turma entre si, e a relação entre aluno e professor, tornando as aulas mais amenas e produtivas. Desse modo, essa pesquisa mostra a importância do uso de novas estratégias de ensino, como o uso dos jogos interativos, que demonstrou-se eficaz na fixação dos conteúdos ministrados sobre o gênero da redação do ENEM, além de oportunizar ao professor em formação o desenvolvimento de métodos além dos tradicionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Interativos, Redação do ENEM, PIBID, ISD.

## **ABSTRACT**

This study aims to analyze the impact of interactive games on the teaching of ENEM essay writing from a sociocultural interactionist perspective, within the context of the PIBID program at Dr. Brunilo Jacó School. The chosen methodology for this article was qualitative, based on responses regarding the effectiveness of games in teaching essay writing and the challenges encountered during their implementation. Data was collected through interviews conducted with former program fellows from the 2022-2024 cohort, who used interactive games as a strategy to reinforce ENEM essay content. The results indicated that the use of interactive games contributed significantly to students' performance, facilitating not only content retention but also promoting class interaction and strengthening the teacher-student relationship, making lessons more engaging and productive. Thus, this research highlights the importance of incorporating new teaching

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Letras- Língua Portuguesa pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB);

<sup>2</sup> Professora Adjunta da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB).

strategies, such as interactive games, which have proven effective in reinforcing content on ENEM essay writing and provided pre-service teachers an opportunity to develop alternative methods beyond traditional approaches.

Keywords: Interactive Games, ENEM Essay Writing, PIBID, ISD.

## **1. INTRODUÇÃO**

A utilização dos jogos interativos no ambiente escolar vem mostrando-se ser muito eficiente quanto ao ensino-aprendizagem, por ser uma metodologia além da tradicional, mais amena e atrativa. Por tanto, motivada pelo sucesso da aplicação dos jogos interativos em equipes, como meio de fixação de conteúdos, no ensino de redação do Exame Nacional Ensino Médio (ENEM), para turmas de segundo ano do ensino médio, este trabalho busca explorar o impacto desse método no ensino. Por meio dessa abordagem, foi perceptível o envolvimento da turma com os jogos e a dedicação ao longo das aulas para que ao final, conseguissem, juntos, realizar/ganhar as dinâmicas propostas. Assim, pode-se afirmar a importância de novas estratégias de ensino para facilitar o ensino-aprendizagem.

A partir da experiência citada, o tema escolhido para a pesquisa foi “Jogos interativos no ensino de redação do ENEM.”, para chegar a essa temática, foi necessário observar as aulas dos professores da escola Dr. Brunilo Jacó, em Redenção-CE, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), e perceber que em aulas expositivas e conteudistas, as quais o professor é o principal detentor e transmissor do conhecimento dentro da sala de aula, os alunos não se interessam pelo conteúdo ministrado e muitas vezes dormem e se distraem com conversas paralelas, por não poderem participar ativamente de discussões, debates e na construção do conhecimento coletivo. Para que essa problemática diminuísse, ao ingressar na sala como professoras, optou-se pelo uso dos jogos interativos como estratégia de ensino da redação do ENEM, através de uma proposta Interacionista Sociodiscursiva, baseada, principalmente, em Jean Paul Bronckart ([1999]2009).

A pesquisa tem como objetivo investigar como o uso de jogos interativos no ensino de redação do ENEM se constitui como uma estratégia de ensino baseada numa proposta Interacionista Sociodiscursiva em uma turma de segundo ano, durante a atuação do PIBID, permitindo-se, assim, uma visão geral sobre o fenômeno em questão. Ao longo do trabalho algumas questões foram levantadas, sendo elas: Como o Interacionismo Sociodiscursivo pode contribuir para o ensino de produção escrita para o ENEM? Qual o impacto dos jogos interativos no desenvolvimento da escrita para os alunos do segundo ano do ensino médio? Qual a experiência dos Bolsistas de Iniciação

a Docência (BID's)/ex-bolsistas sobre a implementação de jogos interativos nas turmas? Partindo da hipótese de que, através da experiência do PIBID, os bolsistas desenvolveram estratégias de ensino utilizando os jogos interativos, baseados no Interacionismo Sociodiscursivo, assim, buscando-se compreender como essas práticas contribuíram para a facilitação do ensino-aprendizagem e para a fixação dos conteúdos ministrados.

A aplicação do Interacionismo Sociodiscursivo, por meio do uso de jogos interativos, no ensino da redação do ENEM demonstrou-se como um ponto fundamental para que os alunos compreendessem os gêneros textuais como produtos sociais, desenvolvendo habilidades discursivas e argumentativas necessárias para atender às exigências da redação do exame. Os jogos, por tanto, revelaram-se ferramentas muito eficazes enquanto método para engajar os alunos, permitindo que exercitassem competências da escrita de maneira lúdica e com a interação dos colegas. Essa abordagem ajudou a tornar o ensino-aprendizado mais profundo e dinâmico, contribuindo para a fixação dos conteúdos e para o desenvolvimento da autonomia no processo de escrita. Em relação a experiência dos BIDs/ex-bolsistas, foi comprovado que, mesmo com os desafios enfrentados, como a adaptação de jogos às necessidades das turmas e a gestão do tempo de planejamento e em sala de aula, os jogos interativos proporcionaram um aprendizado mais favorável para os alunos e que foi reconhecido pelos bolsistas como uma estratégia inovadora e eficaz para promover a interação e a compreensão do conteúdo de forma mais prática e que envolvem o ambiente como um dos fatores de aprendizagem.

O tema da pesquisa é extremamente relevante, pois permite com que, além de ser um novo método de ensino para os professores, permite que os alunos possam fazer parte ativamente das aulas, melhorando o desempenho dos mesmos, na parte escrita, de argumentação e interpretação, no entanto, de maneira mais amena, sendo também um método mais atrativo e prazeroso para as aulas. Essa estratégia de ensino também promove o trabalho em equipes, podendo ajudar com o desenvolvimento de habilidades de colaboração e comunicação entre a turma.

Essa pesquisa fundamenta-se em grande parte na abordagem teórica de linguistas como Bronckart (1999), nas ideias de Paulo Freire (1974), cuja suas práticas pedagógicas defendem a autonomia dos estudantes e em VYGOTSKY (2005), que estudou sobre os efeitos da interação e coletividade no processo de aprendizagem. Baseamos-nos no Interacionismo Sociodiscursivo, que busca compreender a linguagem

em contextos sociais e discursivos, e em em outros estudiosos que partilham da mesma perspectiva.

Quanto à metodologia adotada neste projeto, será empregada uma abordagem de cunho qualitativo e exploratório, que integra a análise de materiais diversos, como artigos científicos, pesquisas acadêmicas, e tendo como foco a realização de entrevistas por meio de formulário eletrônico, com ex-bolsistas do programa, para a coleta de dados primários, seguida da análise sobre os dados colhidos.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: inicialmente, esta introdução, seguida do tópico sobre a contextualização do PIBID e a utilização dos jogos interativos no ensino de redação do ENEM, a perspectiva Interacionista Sociodiscursiva no uso dos jogos interativos e seu impacto no ensino-aprendizagem, metodologia, e os relatos de experiência no contexto do PIBID, que incluem o subtópicos sobre: Desafios e aprendizados: reflexões sobre a primeira aula de regência, O êxito no primeiro jogo interativo: quiz como proposta de fixação de conteúdos e Raspadinha coletiva: interação e aprendizagem em organizado. Depois, apresenta-se o tópico referente ao desenvolvimento do formulário e descrição das respostas obtidas, que faz uma análise sobre as perspectivas dos participantes sobre o uso de jogos interativos no ensino de redação. Por fim, as considerações finais que destacam os principais resultados, a relevância dos jogos interativos no ensino de redação do ENEM e reflexões sobre os desafios e contribuições dessa abordagem para a formação docente e o aprendizado dos alunos.

## **2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO PIBID E A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS INTERATIVOS NO ENSINO DE REDAÇÃO DO ENEM**

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é um projeto intencionado pelo Ministério da Educação (MEC) que recebe investimentos financeiros pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Seu principal objetivo é relacionar a teoria vista ao longo da licenciatura às práticas docentes, inserindo, junto com um supervisor, o licenciando ao ambiente escolar, promovendo a experiência de ensino-aprendizagem e de familiarização do futuro professor com seu local de trabalho, possibilitando ao bolsista uma gama de oportunidades e aperfeiçoamento de suas habilidades e estratégias de ensino. Dentre elas, pode-se destacar a experiência prática dentro da sala de aula, nela, o bolsista não somente pode acompanhar, por meio da observação as dinâmicas da sala de aula,

necessidades reais da turma e uma análise a metodologia utilizada pelos professores regentes, como também ministrar aulas de acordo com as estratégias pedagógicas vistas ao longo da graduação, adaptando-as de acordo com a realidade de cada turma, facilitando-se a transição entre discente a professor da educação básica.

Ao serem realizadas as observações a sala de aula, foi perceptível que essa etapa do projeto é de fundamental importância para o sucesso da implementação dos bolsistas como professores, pois, somente assim, pôde-se notar que as aulas expositivas e conteudistas sobre o conteúdo do ENEM, não manifesta o interesse dos educandos, levando em consideração que não eram dados-lhes a autonomia para participarem e apresentarem suas opiniões, pontos de vista e interação com os colegas. Por tanto, apoiando-se nas palavras de Freire (1996), o ato de ensinar deve respeitar a autonomia do aluno, reconhecendo sua capacidade e liberdade no processo de aprendizagem.

Sendo o ENEM uma avaliação com o objetivo de avaliar as habilidades e competências dos estudantes em diversas áreas do conhecimento, a Redação se destaca como uma das etapas de maior peso, sendo fundamental para o desempenho geral do candidato. Em processos seletivos como o Sistema de Seleção Unificada (SISU), por exemplo, a nota da redação não pode ser zero para que passa-se concorrer a uma vaga no ensino superior, e, sendo uma base da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sobre o ensino médio, precisar garantir que o aluno tenha formação para ingressar no mercado de trabalho e possuir um projeto de vida, como afirma nas suas finalidades:

Para atender às necessidades de formação geral, indispensáveis ao exercício da cidadania e à inserção no mundo do trabalho, e responder à diversidade de expectativas dos jovens quanto à sua formação, a escola que acolhe as juventudes tem de estar comprometida com a educação integral dos estudantes e com a construção de seu projeto de vida. (Brasil, 2018,p.466)

Foi vista a necessidade de entrar com uma nova proposta, para além de aulas expositivas, para que esse assunto não fosse negligenciado, devido a faltas de estratégias de ensino. Desse modo, com o objetivo de superar essa problemática e melhorar a participação e desempenho da turma, foi adotado, ao longo das aulas de trilhas de aprofundamento em língua portuguesa, pelos bolsistas, metodologias ativas, baseando-se na proposta Interacionista Sociodiscursiva (ISD), que promovem a interação efetiva dos alunos no processo de construção do conhecimento, com o intuito de aumentar o engajamento e a fixação dos conteúdos ministrados, no entanto, além da melhora significativa nos pontos citados, também foi perceptível a melhora da relação entre aluno e professor, uma vez que, ao longo das observações antes do período de regência, notou-se que o educador era visto como detentor do conhecimento e não

mediador, dessa maneira, o ensino-aprendizagem foi realizado de maneira mais amena e empática, criando-se um ambiente, no qual os alunos sentiam-se confortáveis para tirar dúvidas e explicar quais pontos não estavam sendo explicados de forma clara.

No e-book *“Entre o ensinar e o aprender: o Pibid Unilab como agente de transformação da educação”* essa abordagem é amplamente discutida em diversos relatos de experiência, que ressaltam sobre a contribuição da relação entre aluno e professor como agente beneficiador no ensino-aprendizagem e sobre os métodos lúdicos utilizados em sala de aula, como é afirmado no seguinte trecho:

A partir dos fatos apresentados, pode-se concluir que a interação entre professor e aluno pode facilitar o ensino-aprendizagem, por meio dos métodos apresentados. Assim, destaca-se a importância das aulas dialogadas, que, para os alunos, segundo as pesquisas, são muito mais produtivas, e das dinâmicas, que têm como finalidade melhorar a comunicação e interação, o trabalho em grupo e a fixação do conteúdo trabalhado de uma maneira menos cansativa e mais prazerosa. (Araújo; Santos, 2024, p.430).

As experiências aqui mencionadas, foram vivenciadas e compartilhadas pela grande maioria dos Bolsistas de Iniciação a Docência (BID’S). As vivências puderam ser confirmadas através de dados obtidos por meio da plataforma de formulário eletrônico, criado e aplicado, do Google, sendo preenchido por participantes da edição do PIBID de 2022-2024, sub-projeto Letras-Língua Portuguesa, desenvolvido na EEMTI Dr.Brunilo Jacó, em Redenção-CE, que foi o foco da pesquisa.

## **2.1 A perspectiva Interacionista Sociodiscursiva no uso dos jogos interativos e o seu impacto no ensino-aprendizagem**

Para o melhor entendimento sobre o conceito de Interacionismo Sociodiscursivo de Jean Paul Bronckart, é necessário levar em consideração as contribuições de Mikhail Bakhtin sobre a natureza social da linguagem, tendo o discurso como um fenômeno além de um texto ou fala isolada, sendo ele, um processo social e interativo, criado entre as diferentes vozes e contextos, como relata Silva:

Bakhtin acreditava que o discurso é resultado da interação e construiu sua obra em diálogo com outros intelectuais. As questões de disputa de autoria não importam tanto quanto o fato de que a autoria para esses intelectuais bakhtinianos pressupõe mais de uma voz, ou seja, um diálogo entre diferentes autores[...] (Silva, 2013, p. 48-49).

Tomando como base sua visão de que os fenômenos sociais, culturais e psicológicos estão interligados, assim, enfatizando a ideia de que o discurso é moldado e possui influência do meio que está inserido e das vozes sociais e culturais que o constituem, pode-se, então, ser traçado um paralelo com o ISD de Bronckart (1999), que aborda em seus estudos o fato da aprendizagem estar intimamente ligada ao uso da

linguagem nos contextos reais de comunicação, nos quais, o sujeito está inserido, sendo os significados construídos e modificados constantemente devido ao contexto social.

Nessa perspectiva, usar os jogos em que os alunos podem ser divididos em equipes e precisam realizar o trabalho conjuntamente para as construções de ideias e realização dos conteúdos de fixação, o processo não seria individual, e sim, coletivo, assim, sendo melhor consolidados na interação com outras vozes e pensamentos. Para tornar esse processo mais lúdico e envolvente, é possível trazer para dentro do plano de aula, contextos do cotidiano, no qual, os alunos estão constantemente inseridos, como em conversas e debates em grupos, as quais, devem ser claras e coesas para que haja o entendimento, e respeito pela opinião do próximo; páginas on-line de revistas, que diariamente relatam acontecimentos que podem servir como repertório sociocultural, além dos filmes, séries e livros de seus interesses pessoais, que também trabalham a habilidade de argumentação das competências II, III e IV, segundo os manuais de correção da redação (2019), logo, as situações mencionadas podem ser transformadas em aulas e jogos interativos. Essas atividades, por serem mais prazerosas do ponto de vista dos alunos, facilitam a internalização dos conhecimentos acerca do gênero, pois:

Desde o momento do nascimento, a exposição contínua aos gêneros vai construindo nos leitores e nos produtores um conhecimento intuitivo das regras e das propriedades específicas de diferentes gêneros, mesmo que de forma não consciente ou sistemática. Essas regras e propriedades acabam por ser apropriadas e, como em todos os processos de aprendizagem social, acabam por sofrer modificações contínuas[...] (Machado, A. R. A; Cristóvão, V. L., 2006, p.550).

Portanto, essa metodologia trabalha a prática constante, resultando em um processo intuitivo sobre o gênero, pois, mesmo fora do contexto escolar, estará internalizado de forma lúdica e interativa as competências, contribuindo para a formação de leitores críticos, com uma visão mais aprofundada sobre diversos conteúdos que são vistos no dia a dia, assim, tornam-se mais preparados para os desafios na escrita do texto dissertativo-argumentativo.

### **3. METODOLOGIA**

A pesquisa é de cunho qualitativo e exploratório, pois, visa analisar as perspectivas dos ex-bolsistas do PIBID da edição 2022-2024, subprojeto Letras-Língua Portuguesa, por meio de questionário realizado com o Formulário do Google, sobre suas vivências quanto ao uso dos jogos interativos no ensino de redação do ENEM, com o objetivo de uma investigação mais ampla sobre o uso desse fenômeno pouco explorado.

O propósito principal é analisar a eficácia dos jogos interativos no ensino de redação do ENEM, a partir das percepções dos BID'S sobre o impacto da metodologia adotada, no desenvolvimento dos alunos, buscando-se, por meio da coleta de dados, através de um formulário on-line do Google, enviado para os ex-bolsistas da edição já mencionada; identificar quais os jogos interativos foram utilizados dentro de sala; como esses foram aplicados nas aulas de redação; quais resultados foram observados no aprendizado dos alunos, e se houve a necessidade de criação ou adaptação de jogos para atender eficazmente as demandas da turma.

A metodologia qualitativa e exploratória foi escolhida devido a necessidade de explorar, de maneira mais aprofundada, as vivências e percepções dos BID's, sobre o uso dos jogos interativos como método de fixação dos conteúdos para o texto dissertativo-argumentativo, visando uma investigação mais detalhada sobre as estratégias utilizadas pelos bolsistas, além da abordagem permitir que se compreenda como as aplicações, adaptações e criações de jogos, feitas pelos bolsistas, foram percebidas quanto à eficácia e impacto no aprendizado dos alunos, gerando não somente resultados na escrita do gênero redação ENEM, mas, também para os professores em formação que poderão adotar em suas futuras salas de aulas essa metodologia, mediante resultados reais a importância da relação entre o ensino da linguagem por meio da ação, visto que as práticas sociais são fundamentais para esse processo, assim como afirma Jean Paul Bronckart (1999) em sua teoria sobre o Interacionismo Sociodiscursivo.

A amostra foi composta por nove ex-participantes do programa, convidados a responderem o formulário do Google. O questionário continha cinco perguntas variadas e dissertativas sobre o uso dos jogos interativos em sala de aula. Os participantes foram selecionados pelo critério de serem do sub-projeto: letras-língua portuguesa, da escola EEMTI Dr. Brunilo Jacó que atuaram de 2022 à 2024 e terem usado em suas vivências as atividades lúdicas como método de aplicação ou fixação no ensino dos conteúdos de redação do ENEM.

#### **4. RELATOS DE EXPERIÊNCIA NO CONTEXTO DO PIBID**

Antes da inserção dos bolsistas na sala de aula, foi necessário passar pelo período de formação que ocorreu durante os meses de outubro de 2022 a março de 2023. O processo de formação foi de extrema importância, pois, além dos textos teóricos que facilitam a compreensão das práticas pedagógicas, haviam visitas à escola campo, reuniões com professores supervisores e oficinas para elaboração de planos de

aulas, os quais sempre passavam por ajustes necessários para serem realizados futuramente.

A próxima etapa, antes da inclusão dos bolsistas como professores regentes, foi o período de observação aos professores de língua portuguesa, para serem observados os métodos utilizados, como aplicavam os conteúdos, a perspectiva dos alunos e observar a interação da turma. Mesmo havendo meses de preparação para inserção, para que os BID's estivessem preparados para algumas situações que ocorrem cotidianamente, foi somente com a prática, proporcionada pelo projeto, que pode-se ter uma noção real sobre os desafios do ambiente escolar, que, por vezes, trazia para o professor em formação, a sensação de não estar pronto e não saber lidar com aquela situação, mas que, ao longo das aulas foi sendo amenizada com a ajuda do supervisor da escola campo.

A seguir, serão relatadas algumas vivências importantes acerca da minha experiência pessoal como bolsista, vivenciadas juntamente com uma colega do programa. Nesse relato, serão destacadas situações enfrentadas, desafios e aprendizados adquiridos ao longo da atuação em sala de aula.

#### **4.1 Desafios e aprendizados: reflexões sobre a primeira aula de regência**

Ao realizar o período de observação, foi perceptível que os alunos não prestavam atenção e não demonstravam interesse nas aulas expositivas, negligenciando os conteúdos relacionados à redação do ENEM. Diante o problema observado, buscou-se fazer um plano de aula, com o objetivo de de que eles participassem de forma ativa, assim, o método mais adequado, segundo o que foi aprendido ao longo do curso, seria uma oficina, pois os alunos participariam ativamente, desde a leitura do texto proposto ao momento de atividade prática.

A oficina teve como objetivo promover a reflexão crítica, a partir do texto “Maria” de Conceição Evaristo, ajudando a relacionar e argumentar no texto dissertativo-argumentativo por meio das vivências descritas ao longo da narrativa, trabalhando a leitura, escrita e a competência 2 do gênero, sendo ela: “compreender a proposta de redação e aplicar os conceitos das várias áreas de conhecimento para desenvolver o tema, dentro dos limites estruturais do texto dissertativo-argumentativo em prosa.”

Como proposta de aula, os alunos teriam que fazer a leitura, coletivamente, do conto exposto no slide, havendo uma pausa entre os parágrafos para que fosse inserido um diálogo sobre as partes lidas, no entanto, os alunos não demonstram interesse na

leitura e no diálogo, nos mostrando que seria um problema para que a aula ocorresse de acordo com o plano.

No período de leitura, houve uma participação mínima, e então mudamos a metodologia da atividade, visto que seria para que eles escrevessem sobre uma vivência, em formato de texto corrido, a atividade precisou ser adaptada para que eles fizessem algo livre, mas que conversasse com o que foi lido e em equipes escolhidas por eles mesmo. Notou-se que nessa parte em que eles estariam livres para ficarem em equipes com colegas que tem mais afinidade e que poderiam ser mais criativos sobre a escrita, a interação aumentou significativamente, visto que, até mesmo os alunos que não costumam fazer o que é proposto, entregaram alguns versos.

Da primeira aula em diante, percebendo a falha em levar oficinas de leitura coletiva, mudamos os planos para que começássemos as aulas com uma aula expositiva-dialogada, com o uso dos jogos interativos, em equipes, como método de fixação dos conteúdos.

#### **4.2 O êxito no primeiro jogo interativo: quiz como proposta de fixação de conteúdos**

Um das experiências mais exitosas, quanto aos jogos aplicados em sala, foi a implementação do primeiro jogo interativo, o *quiz*, realizado após a primeira aula, que teve como objetivo finalizar o conteúdo que havia sido visto na aula anterior, com questões de múltipla escolha, referentes à primeira competência da redação do ENEM, que refere-se, segundo manual de correção de redação-competência 1:

A primeira competência da Matriz de Referência do Enem avalia o domínio que os participantes desse exame apresentam em seus textos quanto à modalidade escrita formal da Língua Portuguesa. Essa avaliação é pautada pelo que dispõe a norma-padrão e deve levar em consideração que o domínio dessa norma está estratificado em níveis que contemplam tanto o léxico e a gramática quanto a fluidez da leitura, a qual pode ser prejudicada ou valorizada por uma construção sintática ruim ou boa. (INEP, 2019,p.5).

Para reforçar, não somente esse conteúdo, mas os já vistos ao longo das aulas, foi preparado um quiz, que continha uma lista com perguntas listadas do número um ao vinte. As questões incluíam formatos diversos, como *verdadeiro ou falso*, *soletração*, *desenvolvimento de comentários* sobre determinados repertórios socioculturais e *acentuação gráfica*, distribuídas em ordem aleatória na sequência numérica, para que as equipes escolhessem os números.

Foi decidido que os próprios alunos escolheriam os integrantes de seus grupos, pois, o objetivo não era apenas trabalhar as competências do gênero, e sim favorecer a interação e o diálogo entre a turma e as professoras, uma vez que foi perceptível que os alunos sentiam-se mais confortáveis e motivados trabalhando em conjunto com colegas que possuíam mais afinidade.

Ao final da atividade, as três equipes foram premiadas, embora, tenha sido avisado que apenas uma equipe seria a vencedora. Essa decisão foi tomada com o intuito de reforçar a ideia que independente se uma equipe conseguiu fazer mais pontos e venceu o desafio, todos tiveram o mesmo empenho e esforço na atividade, e mesmo que tenham cometido erros em algumas questões, elas seriam corrigidas posteriormente, pelas professoras, assim, essa metodologia ajudou com os resultados futuros, pois, garantiu por meio da dinâmica que os alunos evitassem os mesmo erros e perceberem que o real prêmio seria o conhecimento obtido.

Essa experiência mostrou-se, não somente eficaz enquanto método de fixação dos conteúdos da redação do ENEM, mas também sobre o quanto o trabalho em equipe e a ajuda mútua entre os colegas, para chegar a resposta correta do quiz, incentivou outras habilidades, como comunicação, saber ouvir e respeitar opiniões diversas e a confiança.

#### **4.3 Raspadinha coletiva: interação e aprendizagem em grupo**

Ao longo do período como bolsista de iniciação a docência, houveram várias aulas bem sucedidas, em que algumas dinâmicas mostraram-se eficientes quanto ao engajamento, interação e consolidação dos conteúdos apresentados. No entanto, como último relato, é importante falar sobre a experiência com a dinâmica de raspadinha, implementada após a conclusão do conteúdo sobre como construir os desenvolvimentos um e dois, do texto dissertativo-argumentativo, onde foi destacada a importância desses parágrafos estarem bem estruturados e sobre o uso dos repertórios socioculturais para reforçar as ideias mencionadas.

Para a criação da raspadinha, houve a necessidade de adaptação quanto ao jogo original, pois, uma vez que no jogo original cada um teria a sua própria raspadinha, essa seria feita em cartolina grande e presa ao quadro branco, para que todos conseguissem ver as perguntas sendo reveladas ao longo do avanço na atividade.

A ideia para a implementação da raspadinha foi criar um momento para a interação da turma, sem dividi-los em equipes menores, para que trabalhassem juntos, promovendo o trabalho em equipe e colaboração, pois, segundo a teoria da

aprendizagem de Vygotsky (1989), o aprendizado acontece por meio da interação social e que os sujeitos desenvolvem-se a partir das relações feitas com o mundo, trazendo como referência suas palavras, os alunos aprenderiam melhor relacionando-se uns com os outros e pensando em conjunto, levando em consideração, que, eles poderiam rebater e contestar, alinhando suas respostas, sendo assim, eles estariam colocando em prática os conhecimentos obtidos ao longo das aulas e as bolsistas estariam como mediadoras, para ajudá-los a chegar a resposta correta.

Além das perguntas, foram incluídas na dinâmica, espaços com “dê um abraço em seu colega que está a direita” ou “pague um mico”, como um método de promover a interação social e criar um ambiente mais leve e afetivo. Enquanto os abraços, por exemplo, criavam momentos de carinho e apoio, os “micos” que precisavam ser pagos, geraram um momento de descontração, no qual eles riam com os colegas e aliviam a tensão da atividade.

Essa atividade foi muito bem recebida pelos alunos, pois, em todos os momentos demonstraram interesse e entusiasmo em participar, além de poder avaliar se o conteúdo estava sendo bem trabalhado. A mistura de aulas expositivas-dialogadas, junto com as dinâmicas, facilitou o ensino- aprendizagem e garantiu que aulas não fossem somente momentos em que os alunos apenas teriam que ficar sentados em suas carteiras observando o conteúdo sendo explicado, e sim, um momento no quais eles já saberiam que suas participações seriam extremamente importantes para o desenvolvimento da aula. Assim, eles sentiam-se confortáveis para expressar suas ideias, fazer perguntas e participar ativamente, fortalecendo a ideia de que pertencem a sala de aula.

A partir dos relatos de experiência, é evidente que o ensino exige uma constante adaptação e flexibilidade por parte do professor para atender as necessidades específicas de cada turma. Na primeira aula de regência, ao aplicar as oficinas planejadas, foi perceptível que o método inicial não era adequado aquela sala em específico, o que demandou ajustes no plano ao da aula. Essa vivência mostrou a importância da flexibilidade na prática docente e da necessidade do professor precisar ter vários planos, para caso a aula planejada não se adeque ao contexto da turma.

Por outro lado, o êxito do primeiro jogo interativo (o quiz usado para a fixação de conteúdos) demonstrou como algumas adaptações ao plano de aula e metodologias mais interessantes podem motivar os alunos e facilitar a compreensão do conteúdo. Da mesma forma, a raspadinha coletiva mostrou o potencial dos jogos interativos para promover a interação e a aprendizagem em grupo, incentivando tanto a participação dos estudantes quanto a criação de um ambiente mais atrativo para o ensino. De forma geral,

essas experiências conseguem comprovar que os resultados positivos no ensino não dependem apenas de um planejamento bem estruturado e seguido, mas também da habilidade de ajustar-se às necessidades da sala e utilizar novos métodos que auxiliam a teoria e prática de forma efetiva.

## **5. DESENVOLVIMENTO DO FORMULÁRIO E DESCRIÇÃO DAS RESPOSTAS OBTIDAS**

O formulário do *Google*, criado com as perguntas sobre o uso dos jogos interativos em sala de aula, sobre a *escolha dos jogos, adaptação em relação às necessidades da turma, perspectiva sobre o impacto no ensino-aprendizagem e os desafios enfrentados ao implementar essa metodologia*, foi enviado para nove ex-bolsistas do programa, que atuaram na escola Dr. Brunilo Jacó, em diferentes turmas do ensino médio, e que usaram a metodologia de aulas não apenas expositivas, mas dialogadas e com o uso de estratégias de fixação dos conteúdos ministrados sobre a redação do ENEM, como os jogos interativos. Sendo as perguntas do formulário eletrônico:

1. Durante seu período como bolsista do PIBID, você utilizou jogos interativos como estratégia para fixação de conteúdos da Redação do ENEM? Se sim, você pode detalhar quais jogos foram escolhidos?
2. Como as atividades de fixação foram incluídas nas aulas e quais resultados observou sobre a aprendizagem dos conteúdos na redação do ENEM?
3. Quais foram os jogos interativos utilizados nas suas aulas? Explique como você escolheu esses jogos e como eles contribuíram com as aulas e com o aprendizado dos alunos.
4. Quais foram os principais desafios enfrentados durante a implementação dos jogos interativos nas turmas ao longo do programa?
5. Você confeccionou/criou os jogos utilizados nas turmas? Se não, precisou adaptar os jogos que já existiam para que atendessem às necessidades específicas da turma?

Dos nove, seis ex-bolsistas responderam ao formulário; suas respostas foram significativamente importantes, pois, proporcionaram dados relevantes quanto a essa pesquisa, mostrando as práticas desenvolvidas, desafios e percepções sobre o uso de aulas lúdicas no ensino médio.

Dos seis participantes, cinco relataram ter implementado os jogos como recurso pedagógico de fixação, ou exposição de novos conteúdos, tanto para reforçar os conhecimentos sobre o gênero redação do ENEM, quanto para estimular os alunos a

envolverem-se com a turma e professores; sendo que, apenas o participante número 6 não fez o uso da metodologia adotada pelos outros participantes do questionário, usando apenas a metodologia de aulas expositivas-dialogadas ao longo de suas aulas. Sendo suas respostas para o questionário: “*Não utilizei jogos interativos; Aplicamos apenas a metodologia de aulas expositivas e dialogadas; Não houveram desafios, levando em consideração que não aplicamos a metodologia...*” (participante 06).

Os participantes também esclareceram que os jogos somente foram usados após a exposição do conteúdo, assim, alguns dos BID's ministravam uma aula sobre o conteúdo e na aula seguinte seriam as dinâmicas, já outros ministravam uma sequência didática, sendo a última, especialmente para os jogos a cerca do conteúdo, pois, explicaram que era necessário ministrar, primeiramente, uma aula expositiva-dialogada e em seguida aplicar os jogos, como uma estratégia de revisão e prática do que foi ensinado. Os participantes também pontuaram que essa abordagem resultou em uma maior participação dos alunos durante as atividades e uma melhor compreensão sobre o conteúdo já ensinado, como foram descritas em suas respostas ao formulário:

Participante 1: “Organizamos nosso conteúdo em 4 aulas expositivas, decidimos intercalar o fim de cada conteúdo entre uma atividade convencional e um jogo interativo ao fim do primeiro conteúdo os estudantes responderam um questionário escrito no modelo de avaliação, no entanto, o mesmo não valia nota, o conteúdo subsequente teve como atividade de fixação um quiz valendo uma premiação à equipe vencedora, incluímos perguntas também sobre o conteúdo passado, e assim fomos intercalando até o fim de nossas aulas [...]”

Participante 2: “Antes de cada jogo era necessário uma aula para exposição do conteúdo. A aula seguinte já era com a dinâmica. Notei que a participação da turma era maior quando realizada a dinâmica. Basicamente as mesmas perguntas eram feitas nas duas aulas, mas o percentual de acertos era maior quando estavam participando do jogo.”

Participante 4: “Com a escolha do jogo, os alunos se mostraram mais participativos e interessados no conteúdo da aula.”

Para Vygotsky (1993), a aprendizagem (na criança) ocorre por meio dos jogos, ou seja, os indivíduos aprendem brincando e fazendo o uso de instrumentos reais, como as canetas, cadernos e materiais diversos usados nos jogos, por meio de uma instrução formal do aprendiz com mais experiência.

Nesse caso, o autor refere-se a uma *mediação*, que estaria sendo construída entre o professor (aprendiz mais experiente), que sempre está em sala de aula, com o intuito

de ser um mediador entre os conhecimentos dos alunos (aprendizes). Levando essa teoria para o contexto do ensino médio, sendo feito uma análise em relação às respostas ao questionário e tendo os alunos como aprendizes desse processo, os bolsistas, ao aplicarem os jogos que exigiam do aluno a construção de argumentos e a organização das ideias, conjuntamente com suas equipes ou com a turma como um todo, tendo as professoras como mediadoras, os participantes do questionário relataram que iniciaram uma sequência didática sobre os temas abordados, com o fechamento de cada aula da sequência com uma atividade lúdica, reforçando a ideia de Vygotsky, sobre os jogos serem uma forma de aprendizagem e para a fixação dos conteúdos com materiais reais que possibilitam a interação.

Alguns dos jogos mencionados nas respostas à pergunta número três, foram:

**Participante 1:** “Quiz de perguntas: dividimos a turma em 3 equipes e realizamos perguntas relacionadas ao conteúdo previamente repassado aos estudantes. Escolhemos esse primeiro jogo por se tratar de uma atividade mais prática e já conhecida por parte dos estudantes. A inclusão da dinâmica na aula possibilitou a melhora na participação dos estudantes e a fixação do conteúdo de uma maneira mais leve e divertida acendendo o interesse dos alunos em explorar o conteúdo.

Raspadinha: Também com o objetivo de fixação do conteúdo de forma leve e descontraída. Os estudantes mostraram grande interesse em participar do jogo, por ser muito popular em nossa região, os mesmo se ofereciam para participar animados sem necessitar serem chamados pelos bolsistas e demonstraram um grande domínio do conteúdo repassado.”

**Participante 2:** “Tentei adaptar jogos conhecidos, para facilitar na explicação das regras, haviam apenas algumas modificações para atender melhor a proposta. Na maioria dos jogos os alunos eram divididos em grupos, essa competição incentivava sua participação. Porém, notei também que ao longo da atividade os grupos se ajudavam entre si.”

**Participante 3:** “Os alunos gostaram de participar e competir, peguei um site conhecido utilizado por professores.”

**Participante 4:** “*Kahoot*. Conheci através da internet e adaptei com os conteúdos. Esse jogo contribuiu significativamente para o aprendizado, pois em formato de jogo, os discentes demonstraram mais interesse e dedicação.”

Segundo a visão de Bronckart (1999), a linguagem se configura como uma ação realizada pelos indivíduos em interação, que não comunicam-se somente entre si, mas com as vivências que fazem parte do seu cotidiano, como afirma no seguinte trecho:

O autor entende, portanto, que a linguagem materializa tanto os aspectos psíquicos quanto os sociais e a enxerga como uma forma de ação, "ação de linguagem", semiotizada em um contexto psico-sócio-histórico-ideológico por "agentes verbais" em interação entre si e com o meio, o que constroi a consciência individual e, ao mesmo tempo, social. (Bronckart, [1999]2000,p. 226-227).

Assim, os jogos em uso durante as aplicações das aulas mencionadas nas respostas ao questionário, como os *Quizzes* de perguntas sobre a estrutura da redação do ENEM, com opções em “verdadeiro ou falso” serviram para consolidar os conhecimentos sobre introdução, argumentação e conclusão que incluíram também questões de soletração de palavras, acentuação gráfica e ortografia; *raspadinhas*, *caça-palavras*, *passa ou repassa*, *adedonha*, *ludo* e *kahoot*, fazendo relação com as palavras de Bronckart, sobre a interação, levando em consideração que todos os jogos eram feitos em equipes. Em vista desse fato, as atividades mostraram-se muito importantes nesse processo, pois tornaram as aulas mais amenas e dinâmicas, especialmente no contexto do período integral, no qual os alunos chegavam cansados e desmotivados pelos métodos tradicionais de ensino.

Desse modo, os jogos usados contribuíram de forma lúdica, como ferramenta de consolidação das competências do gênero dissertativo-argumentativo, já vistas ao longo das aulas, para ser possível, assim, revisar, produzir e avaliar os conteúdos de maneira menos desgastante para ambos. A seguir, será apresentado uma resposta, relatando os resultados observados sobre a aprendizagem, que exemplifica a eficácia do método abordado:

**Participante 1:** “[...] Como principal resultado, notamos a melhora na participação dos estudantes. Essa aproximação que se deu entre nós e os estudantes, melhorou o foco de cada um na aprendizagem e ao corrigir as redações que os mesmos produziram ao fim do ciclo notamos uma melhora na escrita e coesão dos textos, mostrando que os mesmos já conseguiam empregar os conhecimentos de estrutura e elaboração do texto dissertativo-argumentativo.”

Nos relatos, os ex-bolsistas explicaram que a principal motivação para a escolha dos jogos seria que os alunos pudessem ser divididos em equipes, e que contribuíssem para o ensino-aprendizagem, fortalecendo a relação de companheirismo e que o professor fosse um mediador entre eles, sendo assim, dois dos participantes que escolheram o *kahoot*, alegaram ter conhecido o site por alguns professores que já usaram em suas aulas com a mesma intenção, e como resultado obtiveram mais atenção, interesse e dedicação dos alunos, visto que, instiga o lado competitivo dos discentes, e

para acertarem as respostas precisariam da ajuda de toda a equipe, além da aula se mostrar mais amena e interativa. O restante dos respondentes viu o quanto alguns jogos, como o ludo, por exemplo, mostravam-se interessantes para os alunos, pois já tinham o costume de jogá-los durante o intervalo ou em suas rotinas, assim, sendo eles possíveis de adaptação, foram escolhidos como recurso para aulas.

No entanto, mesmo com os resultados positivos, os bolsistas, relataram alguns desafios na implementação dessa metodologia, como o acesso instável à internet, mencionado por dois participantes, que muitas vezes impossibilitava a utilização dos jogos on-line; a resistência, de início, em alguns alunos quererem participar das brincadeiras, por estarem indispostos; o entusiasmo em excesso dos alunos, que embora seja positivo para o engajamento da turma, gerava agitação e barulho, comprometendo o controle e perdendo tempo na aplicação das atividades propostas, que foi mencionado na resposta do **Participante 1**.

Outro ponto observado foi a necessidade de adaptar ou criar os jogos que seriam aplicados, essa problemática surgiu amplamente nos bolsistas e pôde ser comprovada através do formulário:

**Participante 1:** “Os jogos que foram confeccionados nas aulas não foram criações exclusivas nossas, vieram de pesquisas que realizamos para elaborarmos aulas mais divertidas e eficientes. Precisamos fazer pouquíssimas adaptações nos jogos, como no caso do quiz que ao invés de funcionar online com os estudantes entregando suas respostas em tempo real pelo celular, adaptamos com cartões para demarcar a vez de cada equipe. Na raspadinha adaptamos em uma cartolina presa ao quadro branco para que toda a turma pudesse visualizar as perguntas que iam sendo reveladas, no modelo original cada equipe receberia sua própria raspadinha, mas o objetivo da dinâmica que pensamos foi realizar um fechamento de conteúdo sem precisar dividi-los, mas sim que todos pensassem juntos”.

**Participante 2:** “Todos foram jogos adaptados”.

**Participante 3:** “A maioria das vezes crio jogos interativos com”. E.V.A”.

**Participante 4:** “Sim. E na maioria das vezes precisou adaptar”.

Então, além de demandar tempo e exceder a carga horária do projeto, na maioria das vezes, é necessário fazer a compra dos recursos materiais, pois, muitas vezes a escola não tem condições para fornecer o recursos. Contudo, mesmo com as dificuldades citadas, nota-se o quanto o uso dos jogos mostrou-se importante no ensino-aprendizagem do conteúdo de redação do ENEM.

Para concluir, o desenvolvimento do formulário e a descrição das respostas ajudaram na compreensão sobre como os BID's utilizaram jogos interativos no ensino da redação do ENEM. As respostas evidenciaram que as atividades lúdicas contribuíram para um ambiente mais ameno e envolvente com os alunos no momento da atividade, facilitando a compreensão e a prática dos conteúdos de redação. Ao longo do processo, alguns problemas foram identificados, sobre desafios em relação a produção e implementação dos materiais, que devem ser considerados ao implementar essa metodologia em sala de aula. Portanto, o formulário do *Google* foi uma ferramenta útil para coletar os dados da análise, que trouxeram mais informações sobre o impacto dos jogos interativos no aprendizado e no interesse dos alunos pela redação.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Essa pesquisa mostrou que o uso dos jogos interativos no ensino de redação do ENEM, no contexto do PIBID, pode melhorar significativamente o processo de ensino-aprendizagem, pois, auxilia na fixação dos conteúdos essenciais ao longo das aulas, como a estrutura do texto dissertativo-argumentativo e a coesão textual. Conciliados com as aulas expositivas dialogadas, os jogos podem contribuir para um ambiente escolar mais encorajador e interativo, os alunos sentem-se motivados para participarem ativamente das aulas, assim, proporcionando um ambiente mais engajado e colaborativo.

O objetivo geral da pesquisa era analisar como os jogos interativos, baseados na perspectiva Interacionista Sociodiscursiva, podem contribuir para o ensino de redação do ENEM, utilizando como base os relatos de experiência pessoal no contexto do PIBID e as respostas obtidas no formulário aplicado aos BID's. Essa pesquisa possibilitou um aprofundamento sobre as estratégias aplicadas e os seus impactos, concluindo-se que o objetivo foi atingido, pois, os relatos e as respostas mostraram que os jogos interativos favoreceram a aprendizagem e interação dos alunos, ao mesmo tempo em que ofereceram aos bolsistas desafios e aprendizados muito importantes para a formação docente, que somente podem ser desenvolvidas com a prática.

Os dados coletados pelos teóricos, juntamente com questionário aplicado, possibilitou uma compreensão aprofundada sobre o quanto essa metodologia torna o aprendizado mais ameno e dinâmico, fortalecendo o interesse dos estudantes pelos conteúdos referentes a redação do ENEM, e ampliando, não somente os conhecimentos sobre o gênero, mas, também, a interação entre os colegas e professores.

No entanto, ainda existem desafios a cerca dessa proposta, como a necessidade de criar ou adaptar os materiais utilizados, o que demanda uma carga horária elevada, ultrapassando as horas de planejamento semanais e indisponibilidade de materiais nas escolas. Deve-se levar em consideração que muitos dos recursos precisarão ser adaptados de acordo com as necessidades e condições de cada turma, para que haja uma aprendizagem integral, e que não aborde apenas o que a ideia original do jogo objetiva. Por esse motivo, o curto tempo para planejamento e falta de recursos disponibilizados pelas escolas, dificultam a personalização e preparação das atividades lúdicas, exigindo do professor a necessidade de ser o mais criativo possível, para que o ensino continue atrativo.

Futuras pesquisas podem investigar o uso de jogos interativos em diferentes contextos do ensino de linguagens, avaliando o seu impacto na aprendizagem de outros gêneros textuais, além da redação do ENEM. Além disso, poderia ser explorado a perspectiva dos alunos sobre como sentiam-se ao aprender com métodos lúdicos e sobre a eficácia dessa metodologia no desenvolvimento de suas habilidades de leitura e escrita, assim também como analisar como essas abordagens, que fogem da tradicional, podem ser aplicadas em diferentes metodologias de ensino.

Em suma, os jogos interativos são uma maneira eficaz para desenvolver as habilidades de escrita e colaboração, pois oferecem um ambiente onde o ensino-aprendizagem é interativo e atrativo, estimulando os alunos a participarem sem medo de manifestarem suas ideias, dúvidas e colaborações.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Lara Maria Rocha de; SANTOS, Leticia de Castro. Relato de experiência: um olhar sobre a interação e cooperação para um melhor desempenho em sala de aula. In: MARTINS, Elcimar Simão; ARAÚJO, Juliana Geórgia Gonçalves de; NUNES, Reginaldo de Oliveira (orgs.). **Entre o ensinar e o aprender: o PIBID Unilab como agente de transformação da educação**, p. 423–431.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **A Redação do Enem: Manual de correção- competência 1**. Brasília, 2019.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **A Redação do Enem: Manual de correção- competência 2**. Brasília, 2019.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **A Redação do Enem: Manual de correção- competência 3**. Brasília, 2019.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **A Redação do Enem: Manual de correção- competência 4**. Brasília, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de Linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo**. Tradução de Anna Rachel Machado. São Paulo: Educ, 1999 [1997].

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MACHADO, A. R. A; CRISTOVÃO, V. L. Construção de modelos didáticos de gêneros: aportes e questionamentos para o ensino de gêneros. **Linguagem em (Dis)curso**, v. 6, n. 3, p. 550, 2006. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/construcao\\_modelos\\_didaticos\\_generos.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/pdf/construcao_modelos_didaticos_generos.pdf). Acesso em: 02 nov.2024.

SILVA, A. P. P. F. Bakhtin. In: Luciano Amaral Oliveira. (Org.). Estudos do discurso. Perspectivas teóricas. São Paulo: Parábola Editorial, 2013, p.48-49.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.