

# PRODUTOS EDUCACIONAIS: O JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

*EDUCATIONAL PRODUCTS: THE GAME AS A TEACHING MATERIAL FOR ENGLISH LANGUAGE TEACHING AND LEARNING*

## **Adelia Maria Pereira Santos**

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino para a Educação Básica (PGENEB), pelo IFGoiano - Campus Urutaí

E-mail: [adeliamps@hotmail.com](mailto:adeliamps@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7705-322X>

## **Cristiane Maria Ribeiro**

Doutora em Educação (UFSCar). Docente Permanente junto ao PGENEB/IFGoiano.

E-mail: [cristiane.maria@ifgoiano.edu.br](mailto:cristiane.maria@ifgoiano.edu.br)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7564-3295>

## **Cleber Cezar da Silva**

Doutor em Linguística (UnB). Docente Permanente junto ao PPGEnEB/IFGoiano.

E-mail: [cleber.silva@ifgoiano.edu.br](mailto:cleber.silva@ifgoiano.edu.br)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0114-3666>

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/ceg3tf83>

Publicado em: 05.08.2025

**Resumo:** O objetivo desta pesquisa é identificar os Produtos Educacionais (PEs) desenvolvidos no âmbito de Programas de Pós-Graduação Profissional em Ensino e Educação, focando na busca por jogos de tabuleiro que visam o ensino-aprendizagem de Línguas, em especial a Língua Inglesa. Buscou-se responder a seguinte questão: Quais são as características e contribuições dos Produtos Educacionais que utilizam jogos de tabuleiro para o ensino-aprendizagem de línguas, desenvolvidos no âmbito dos Programas de Pós-Graduação Profissional em Ensino e Educação? Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, do tipo estado do conhecimento, com abordagem qualitativa. A busca ocorreu primeiramente no portal da eduCAPES, por PEs, e depois se estendeu para outros sites buscando suas dissertações correlatas. Utilizou-se seis descritores: “gamificação” AND “tabuleiro”; “gamificação” AND “ingl\*”; “língua inglesa” AND “análogo e digital” e “jogo de tabuleiro” AND “ingl\*”. Estabeleceu-se os critérios de inclusão e exclusão e aplicou-se o recorte temporal de janeiro de 2019 a abril de 2024. A análise de dados foi realizada com base na análise de conteúdo de Bardin (2016) e nas dimensões do produto de Rizzatti et al. (2020). Identificou-se cinco PEs que utilizam jogos de tabuleiro no ensino de línguas, sendo três voltados à Língua Inglesa, um para o Espanhol e outro para a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Observou-se que, embora os materiais apresentem diversidade metodológica e potencial de aplicação, nenhum deles disponibiliza ficha avaliativa junto à dissertação. Conclui-se que os jogos de



tabuleiro configuram-se como estratégias pedagógicas promissoras para o ensino de línguas, especialmente da Língua Inglesa, embora ainda pouco exploradas nos portais analisados.

**Palavras-chave:** Língua estrangeira, Metodologias ativas, Educação Básica, Gamificação.

**Abstract:** The objective of this research is to identify Educational Products (EPs) developed within the scope of Professional Graduate Programs in Teaching and Education, focusing on board games aimed at the teaching and learning of languages, especially English. The study sought to answer the following question: What are the characteristics and contributions of Educational Products that use board games for language teaching and learning, developed within the scope of Professional Graduate Programs in Teaching and Education? This is a bibliographic research, categorized as a state-of-the-knowledge study, with a qualitative approach. The initial search was conducted on the eduCAPES platform for EPs, and later extended to other sites to locate the corresponding dissertations. Six descriptors were used: “gamificação” AND “tabuleiro”; “gamificação” AND “ingl\*”; “língua inglesa” AND “analógico e digital”; and “jogo de tabuleiro” AND “ingl\*”. Inclusion and exclusion criteria were defined, with a time frame from January 2019 to April 2024. Data analysis was based on Bardin’s (2016) content analysis and the evaluation dimensions proposed by Rizzatti et al. (2020). Five EPs using board games for language teaching were identified: three focused on English, one on Spanish, and one on Brazilian Sign Language (Libras). Although the materials demonstrate methodological diversity and application potential, none of them included an evaluation sheet attached to the dissertation. It is concluded that board games represent promising pedagogical strategies for language teaching, particularly English, although they remain underexplored in the analyzed portals.

**Keywords:** Foreign language, Active methodologies, Basic education, Gamification.

## 1 Introdução

Os Programas de Pós-Graduação (PPGs) no Brasil incluem doutorado, mestrado (stricto sensu) e especialização (lato sensu). Cada um tem uma definição e características únicas. O mestrado e o doutorado ainda são divididos em duas categorias: acadêmico ou profissional. O mestrado profissional foi autorizado a funcionar no Brasil, pela Portaria nº 47, de 17 de outubro de 1995, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), é um mestrado stricto sensu e atende às diretrizes da Portaria Normativa nº 17, de 28 de dezembro de 2009, da CAPES.

O mestrado profissional é compreendido como uma modalidade de formação continuada voltada à qualificação de profissionais para o exercício avançado e transformador de suas práticas, promovendo uma articulação efetiva entre formação e demandas institucionais. Trata-se de um curso stricto sensu que propicia a apropriação e aplicação de saberes fundamentados em metodologias e bases científicas, exigindo do mestrando a produção de uma pesquisa aplicada que represente alguma forma de inovação nos procedimentos e processos próprios da atuação profissional, a partir do uso sistemático do método científico (Marquezan; Savegnago, 2020).

Essas pesquisas aplicadas são nomeadas de Produto Educacional (PE). Este, portanto, é o resultado concreto de uma dissertação no mestrado profissional, realizado por meio de pesquisa científica. Trata-se de uma atividade docente e/ou discente, podendo ser feita individualmente ou em grupo e deve ser passível de replicação. Além disso, sua validação, registro e acesso gratuito são obrigatórios (Rizzatti et al., 2020).

Atualmente existem 21 tipos e 38 subtipos de PEs listados pelo Conselho Técnico Científico da Educação Superior (CTC-ES) (CAPES, 2019). Diante do número, a CAPES tem buscado critérios para avaliar os PEs desenvolvidos nos PPGs. Rizzatti et al. (2020) entendem que deve haver uma ficha de avaliação e validação dos PEs para área de Ensino, a qual deve ser preenchida pela banca examinadora e disponibilizada pelo PPG em conjunto com o produto final.

Diante da importância que os PEs têm representado no contexto escolar esta pesquisa tem como objetivo identificar aqueles que foram desenvolvidos no âmbito de Programas de Pós-Graduação Profissional em Ensino e Educação. Opta-se, especificamente, pelos PEs que enfoquem o uso de material didático voltado ao ensino de Línguas, com ênfase na Língua Inglesa, e que tenham os jogos de tabuleiro como proposta metodológica, desde que estejam devidamente disponibilizados em portais nacionais.

Estabelecemos, portanto, como questão norteadora para esta investigação: Quais são as características e contribuições dos Produtos Educacionais que utilizam jogos de tabuleiro para o ensino-aprendizagem de línguas, desenvolvidos no âmbito dos Programas de Pós-Graduação Profissional em Ensino e Educação?

Para a realização desta pesquisa optamos por uma pesquisa bibliográfica do tipo estado do conhecimento. Acreditamos que a relação entre os PPGs, escola e a sociedade promove saberes científicos e pedagógicos dos docentes e impacta em sua didática. Esperamos que os resultados desta investigação contribuam no mapeamento de tendências e demandas e localize níveis de acessibilidade.

## **2 Percorso metodológico**

A pesquisa bibliográfica pode ser entendida “como um estudo exploratório, posto que tem a finalidade de proporcionar a familiaridade do aluno com a área de estudo no qual está interessado, bem como sua delimitação” (Gil, 2002, p. 61). Já o estado do conhecimento é a “identificação, registro, categorização que levem à reflexão e síntese sobre a produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo, congregando periódicos, teses, dissertações e livros sobre uma temática específica” (Morosini; Fernandes, 2014, p. 155).

O estudo teve abordagem qualitativa (Lüdke; André, 2020), realizamos um levantamento dos produtos educacionais disponíveis no eduCAPES que são voltados para jogos no ensino de línguas, especialmente a Língua Inglesa. Fizemos uma varredura analisando inicialmente: a questão norteadora, o público-alvo e os materiais que compõem o PE. Após identificar

esses recursos, procedemos com uma análise dos documentos encontrados, considerando suas semelhanças, diferenças, avanços, originalidade e relevância.

O portal eduCAPES, criado em setembro de 2016, tem como foco o campo da educação e do ensino. Visa compartilhar e disseminar os materiais educacionais produzidos nos cursos ofertados no âmbito do Sistema Universidade Aberta do Brasil – UAB. O acervo contém milhares de PEs, incluindo textos, ferramentas, livros digitais, videoaulas, áudios, imagens, jogos e quaisquer outros materiais de pesquisa e ensino que estejam licenciados de maneira aberta, publicados com autorização expressa do autor ou ainda que estejam sob domínio público. Nessa direção, o carácter gratuito desta base de dados, que reúne resultados de diversas Instituições de Ensino Superior (IES), justifica a sua seleção na medida em que permite um extenso mapeamento do tema em foco.

Com o intuito de encontrar títulos que possuíssem palavras-chaves do tema da nossa pesquisa que é: gamificação no ensino de Língua Inglesa, com foco no jogo de tabuleiro. Optamos por utilizar os operadores booleanos: palavras escritas entre aspas e AND, que segundo Latorraca et al. (2019) é uma estratégia de busca que une os termos de interesse utilizados na consulta. Usamos também o asterisco a fim de eliminar alguns caracteres. O recorte temporal foi de janeiro de 2019 a abril de 2024.

Com o intuito de garantir maior rigor na seleção do corpus, foram definidos os critérios de inclusão e exclusão. Tais critérios permitiram filtrar os materiais encontrados no eduCAPES, priorizando aqueles que efetivamente dialogavam com os objetivos desta pesquisa. Assim, foram incluídos apenas os produtos vinculados ao ensino de Língua Inglesa (ou, em um segundo momento, à área de Línguas), dentro do recorte temporal de janeiro de 2019 a abril de 2024, que estivessem hospedados na plataforma eduCAPES e que tivessem como elemento constitutivo algum tipo de jogo de tabuleiro. Por outro lado, foram excluídos materiais fora do período estipulado, oriundos de outras plataformas, voltados a outras áreas do conhecimento ou que não apresentassem jogos de tabuleiro em sua composição. Esses critérios foram sistematizados no Quadro 1.

Quadro 1 - Critérios de inclusão e exclusão dos Produtos Educacionais:

<b>Critérios de inclusão (CI)</b>	<b>Critérios de exclusão (CE)</b>
Estar inserido no eduCAPES.	Material em outras plataformas.
Recorte temporal de janeiro de 2019 a abril de 2024.	Qualquer material com mês ou ano fora desse período.
Produtos que fossem destinados ao ensino de Língua Inglesa. Em um segundo momento usou-se o descritor Línguas.	Produtos que fossem destinados a outros componentes curriculares, que não fossem da área de Línguas.
Ter em sua composição algo destinado ao jogo de tabuleiro.	Qualquer outro tipo de produto.

Fonte: autoria própria (2024).

Elaboramos quatro descritores que ao aplicar o recorte temporal resultou em: “gamificação” AND “tabuleiro” (257 resultados); “gamificação” AND “ingl\*” (565 resultados); “língua inglesa”

AND “analógico e digital” (9 resultados); e “jogo de tabuleiro” AND “ingl\*” (398 resultados). Devido ao extenso número, e ao fato de que boa parte dos resultados não tinham relação com a temática pesquisada, decidimos utilizar o filtro “jogo” disponíveis na plataforma.

Lemos os títulos e percebemos que, em meio à expressiva quantidade de 1.229 resultados, muitos dos registros recuperados referiam-se a estudos alheios ao foco desta pesquisa. Identificamos, por exemplo, PEs voltados para o ensino de Matemática, Ciências da Natureza, Educação Física e até propostas destinadas à formação docente, sem relação com o ensino de Língua Inglesa ou com o uso de jogos de tabuleiro.

Também foi comum a presença de arquivos duplicados ou incompletos, como versões técnicas de um mesmo produto disponibilizadas separadamente (manual, artigo, recurso visual etc.), o que inflou artificialmente os resultados. Além disso, muitos produtos, embora mencionassem jogos ou atividades lúdicas em seus títulos, não apresentavam, de fato, um jogo de tabuleiro como elemento central ou sequer tratavam do componente curricular de Línguas. Por essas razões, foi necessário aplicar filtros e definir critérios de inclusão e exclusão (Quadro 1), o que resultou na seleção final de apenas cinco Produtos Educacionais alinhados ao escopo desta investigação.

Para Bardin (2016, p. 148) “Classificar elementos em categorias impõe a investigação do que cada um deles tem em comum com outros”. Com base nessa perspectiva, os cinco Produtos Educacionais selecionados foram analisados qualitativamente à luz da técnica de categorização, observando aspectos recorrentes e singulares. A partir da leitura dos títulos, resumos e, posteriormente, dos capítulos dedicados à descrição dos PEs, foram identificadas categorias como: objetivo pedagógico do jogo, público-alvo, clareza metodológica, formato e aplicabilidade, elementos materiais presentes (tabuleiro, cartas, manual), grau de inovação e possibilidades de replicação.

Também foram consideradas as dimensões apontadas por Rizzatti et al. (2020), como impacto, aderência e complexidade. Essa análise permitiu estabelecer aproximações e distinções entre os materiais, subsidiando a discussão sobre suas contribuições para o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa e de outras línguas na Educação Básica.

### **3 Resultados**

A análise começa com coleta de informações, dividindo-as em elementos menores, conectando estes elementos e procurando padrões e tendências importantes. Estes padrões e tendências são reexaminados em algum momento, procurando ligações e induções em um patamar alto de ideias (Bardin, 2016).

Esse levantamento nos permitiu identificar três Produtos Educacionais que visavam a aprendizagem de Língua Inglesa. Esses dados foram colocados na Tabela 1 constando com hiperlink (dando acesso ao produto), título, IES e ano de cada obra. Assim foi possível constatar durante o levantamento o número de dissertações e teses relacionados aos PEs pesquisados.

Tabela 1 - PEs encontrados correlacionados à Língua Inglesa

TÍTULO	IES	ANO
GLOBALIZE! Um Jogo Educativo para Ensinar e Aprender Inglês	ProfEPT - IFPR	2023
BRINCAR E JOGAR COM A GRAMÁTICA DA LÍNGUA INGLESA Caderno de atividades lúdicas e motivadoras	Colégio Pedro II	2022
<i>Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês</i>	PPGCIMES - UFPA	2023

Fonte: autoria própria (2024).

A Tabela 1 demonstra que os produtos identificados com foco no ensino de Língua Inglesa atingiram um número pequeno de PEs. Por isso, decidimos mudar os descritores, levando em consideração componentes curriculares focados no ensino de línguas. Essa escassez de material para o componente curricular proposto nos faz acreditar que um jogo de tabuleiro pode contribuir para a produção de recursos, visando a melhoria da qualidade dos processos educativos.

Consideramos a busca por outras disciplinas destinadas ao ensino de outras línguas, não somente o Inglês. Assim, conseguimos encontrar dois jogos de tabuleiro, um para o ensino de Língua Brasileira de Sinais (Libras) e outro para o ensino de Espanhol. Abaixo segue tabela (Tabela 2) com os PEs encontrados, constando, hiperlink (dando acesso ao produto), título, IES e ano de cada obra.

Tabela 2 - selecionados utilizando os descritores “jogo de tabuleiro”AND”Língua”:

TÍTULO	IES	ANO
JOGO DO TABULEIRO LIBRAS	UNESP	2020
<i>Abya Yala em jogo</i>	IFPR	2020

Fonte: autoria própria (2024).

Após a leitura dos títulos e palavras-chave dos PEs, realizamos downloads e leitura de todos os arquivos, a fim de encontrarmos o formato do produto. Isso porque nos mestrados e doutorados profissionais, o PE pode assumir diferentes formatos como: “dissertação, revisão sistemática e aprofundada da literatura, artigo, patente, registros de propriedade intelectual, projetos técnicos, publicações tecnológicas” (CAPES, 2009, p. 3) e outros, desde que corrobore com documentos da área da Educação e do Ensino.

Para identificar as principais características dos PEs e o seu público-alvo, buscamos a dissertação/tese que deu origem ao produto. Para tal, acessamos o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Google Acadêmico. Optamos pela leitura, principalmente, dos resumos e dos capítulos destinados aos PEs.

## 4 Análise dos Dados

Todos os PEs apresentam reflexão com base nos referenciais teóricos e metodológicos, foram aplicados durante a pesquisa e estão no eduCAPES. Apesar de Rizzatti et al. (2020) defenderem a validação do PE por meio de uma ficha avaliativa, anexada junto ao documento, não encontramos a referida nem nos PEs e nem nas suas referidas dissertações.

Para analisar os cinco PEs encontrados, consideramos a divisão por categorias, conforme sugere Bardin (2016). Além disso, fizemos uso de seis categorias: complexidade, registro, impacto, aplicabilidade, aderência e inovação. Vemos abaixo o significado de cada uma delas, segundo Rizzatti et al. (2020):

- a. Complexidade: refere-se ao grau de elaboração, desenvolvimento e validação do produto, considerando se ele foi testado, analisado e refletido à luz de referencial teórico-metodológico;
- b. Registro: diz respeito à formalização do PE por meio de ISBN, ISSN, licenças (como Creative Commons) ou registro em plataformas e bibliotecas;
- c. Impacto: avalia como e onde o PE foi aplicado (educação, cultura, saúde ou CT&I), se teve demanda espontânea ou contratada e qual mudança concreta provocou;
- d. Aplicabilidade: relaciona-se à capacidade de o PE ser usado na prática, podendo ser apenas aplicável, já aplicado ou replicável por outros em diferentes contextos;
- e. Aderência: verifica se o PE está vinculado às linhas e projetos de pesquisa do programa de pós-graduação *stricto sensu* onde foi desenvolvido;
- f. Inovação: considera o grau de novidade do PE, podendo ser de alto teor inovador (inédito), médio (combinação de conhecimentos prévios) ou baixo (adaptação de algo já existente).

“Globalize! Um Jogo Educativo para Ensinar e Aprender Inglês” foi o único jogo destinado ao nosso tema inicial, pois os outros não focam especificamente no jogo de tabuleiro ou não atendem ao componente curricular Língua Inglesa. O jogo é o Produto Educacional (PE) da pesquisa intitulada “Globalize! Um jogo educacional para ensinar e aprender língua inglesa e interculturalidade no Ensino Médio Integrado”, do programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do Instituto Federal do Paraná, Campus Palmas.

Reiter (2023) desenvolveu esse jogo de tabuleiro físico com o objetivo de gerar uma forma para ensinar a Língua Inglesa, visando responder a seguinte pergunta: Estaria o problema (falta de aprendizagem) no estudante ou na abordagem de ensinar do professor? A autora considerou a realidade dos estudantes, proporcionando uma abordagem facilitadora, com estrutura dividida em quatro temáticas: Arte, Cultura e Viagem; Desafios; Mímicas; Uso da linguagem. Com a intenção de motivar a aprender, estimulando o pensamento crítico, aproximando culturas, apresentando aspectos linguísticos e gramaticais da língua garantindo momentos de diversão e descontração durante as aulas de inglês.

A proposta de competição e colaboração pode encaixar-se à realidade da Educação Básica, ocasionando uma capacidade de replicação por tratar de temas que ampliam o conhecimento cultural de quem joga. O PE “Globalize! Um Jogo Educativo para Ensinar e Aprender Inglês” dialoga diretamente com as diretrizes do Documento Curricular para Goiás (DC-GO) (Goiás, 2018), que reconhece o ensino da Língua Inglesa como oportunidade de ampliar o engajamento social e o acesso a novos conhecimentos. O PE atende à perspectiva de ensino significativo e contextualizado, bem como o desenvolvimento da competência comunicativa, do pensamento crítico e da valorização da interculturalidade.

Os materiais que compõem o PE elaborado por Reiter (2023) são: um manual de instruções; 160 cartas divididas entre os 4 temas, com perguntas e QR code contendo as respostas; tabuleiro com várias casas para os jogadores avançarem, algumas delas com as temáticas propostas, para que os jogadores pudessem ser direcionados as cartas. Considerando a proposta de análise de Rizzatti et al. (2020), podemos concluir, portanto, que o material didático é um jogo atraente, de fácil compreensão e aceitação; houve mudança do protótipo inicial. Sua metodologia é clara, apresenta médio teor inovador e a replicabilidade não é possível sem internet.

“Brincar e jogar com a gramática da língua inglesa: Caderno de atividades lúdicas e motivadoras” é o PE fruto da dissertação de Magalhães (2022), intitulada “Brincar, Jogar e Aprender: a Gramática da Língua Inglesa na Perspectiva da Ludicidade”. Desenvolvida no Mestrado Profissional em Práticas da Educação Básica do Colégio Pedro II, Rio de Janeiro. A autora teve como objetivo diversificar as aulas, trabalhando os conceitos gramaticais de Língua Inglesa de forma lúdica e motivadora.

Magalhães (2022) foi impulsionada a desenvolver esse trabalho em busca de identificar em que medida a ludicidade pode contribuir para aumentar o espectro do conhecimento gramatical e a motivação dos estudantes nas aulas de língua inglesa no ensino fundamental II. A fim de responder a essa questão, a autora realizou a pesquisa a fim de avaliar os efeitos do caderno de atividades lúdicas no aprendizado de questões relacionadas à gramática da disciplina em questão, bem como seu impacto no campo motivacional.

Os participantes da pesquisa foram professores de Língua Inglesa e alunos do 9º Ano de uma escola municipal de Niterói, Rio de Janeiro. Responderam ao questionário e entrevistas para determinar os desafios gramaticais mais significativos dos alunos. O caderno é composto por 21 jogos e/ou atividades para a disciplina de Língua Inglesa. Foi selecionado porque há uma proposta de jogo de tabuleiro para até sete participantes, em que o jogador que possuir a maior quantia em dinheiro do jogo, ao término é o vencedor.

Por tratar-se de um caderno com muitas atividades, somente algumas foram selecionadas para aplicação aos alunos. O protótipo inicial tinha somente 10 atividades e/ou jogos, aumentando para 21 após aplicação. O jogo de tabuleiro, foi inserido porque vários alunos sugeriram. O conteúdo a ser trabalhado no tabuleiro é tempos verbais variados.

O PE disponibiliza, “além do tabuleiro, folhas para impressão e recorte contendo sete carrinhos de cores diferentes, notas de 1, 10, 20 e 50, seguro de carro, seguro de casa e notas promissórias, que serão dadas aos jogadores que ficarem “devendo” ao banco” (Magalhães, 2022, p. 76). Considerando a metodologia de análise proposta por Rizzatti et al. (2020), o caderno possui um capítulo destinado a descrição das atividades de forma detalhada, como um manual o que facilita seu uso. O PE apresenta metodologia clara, protótipo sem aplicação de todas as atividades, apresenta possível aplicabilidade, com aderência à educação e ensino, tendo um médio teor de inovação, por sua combinação com algo já existente.

“Learn, create and play games: jogos educacionais no ensino de inglês” é um PE pertencente ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior. Sua dissertação intitulada “Manual de estudos: jogos educacionais no ensino de inglês” não foi encontrada na BDTD e na plataforma Sucupira. Então, buscamos no Google Acadêmico, nos direcionando para o repositório da Universidade Federal do Pará, encontrando assim o trabalho.

Dutra (2023) elaborou o manual visando atender alunos do curso de Licenciatura em Letras – Habilitação em Inglês da Universidade do Estado do Pará (UEPA), campus Belém. A autora quis identificar como um manual de estudos poderia complementar a formação de futuros professores, sobre o uso de jogos educacionais no ensino de língua inglesa. O objetivo da pesquisa foi criar jogos educacionais visando fornecer um ambiente de aprendizagem divertido e interativo.

O PE criado por Dutra (2023) foi escrito utilizando, muitas vezes, a língua portuguesa, mas a pesquisadora declara ser importante que o leitor tenha nível (A1 – A2<sup>1</sup>) de Inglês para melhor compreensão dos conteúdos propostos. Indo ao encontro com que Rizzatti et al. (2020) chamam de facilidade de acesso, facilitando a aplicabilidade em outros países. Com a produção em mãos os participantes da pesquisa produziram jogos, seguindo as orientações do manual, em uma das imagens a pesquisadora mostra que um *boarding game* (jogo de tabuleiro) foi feito.

O manual direciona o leitor a como fazer um jogo de tabuleiro. Como a proposta de Dutra (2023) foi de “mão na massa” não possui um tabuleiro pronto. Encontramos a definição de jogo de tabuleiro, um objetivo pedagógico e os materiais necessários para a confecção/produção do material proposto. Por se tratar de um manual que não tinha um produto pronto, percebemos aqui uma dificuldade em avaliar o impacto, pois Rizzatti et al. (2020, p. 10) consideram nesse quesito “a forma como o PE foi utilizado”.

O “Jogo do tabuleiro Libras” é um PE resultado da dissertação intitulada “Letramento em Libras no contexto da educação inclusiva a partir de gêneros textuais”. Apresentado a Universidade Estadual Paulista na Faculdade de Ciências, Bauru, SP. Fizemos a busca diretamente no Google Acadêmico, nos encaminhando para o repositório da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

---

1 A1 é chamado de nível iniciante e A2 nível básico, segundo o Common European Framework of Reference for Languages (CEFR, 2025).

Oliveira (2019) pretendeu com seu trabalho, oferecer o desenvolvimento linguístico em Libras juntamente com aquisição do português, como segunda língua na forma escrita para criança surda. O objetivo deste PE foi promover e colaborar com o letramento em Libras para alunos surdos e ouvintes por meio da elaboração de jogo de tabuleiro a partir de gêneros textuais, tendo como público-alvo alunos em fase de alfabetização em sala inclusiva, propiciando interação social dentro de sala de aula.

A questão que guiou a pesquisa foi “Quais as estratégias, ferramentas e mecanismos a escola pode utilizar para facilitar a aquisição da Libras por essas crianças?” (Oliveira, 2019, p. 78). Identificamos que o jogo possui cinco gêneros textuais: poema; piada surda; conto; receita; parlenda. É composto por 1 tabuleiro; dois cubos sendo um de cores e outro de quantidades; 18 fichas com imagens e 18 fichas com imagens dos sinais em Libras para cada um dos cinco gêneros textuais. Nas instruções indica-se que seja para pessoas maiores de quatro anos, não tendo uma idade máxima.

Considerando a proposta de análise de Rizzatti et al. (2020), o manual elaborado por Oliveira (2019) possui linguagem clara, contendo as regras do jogo e declarando o vencedor como aquele que conseguir relacionar a maior quantidade de imagens com os sinais corretos. A autora sugere ainda duas variações e construção das regras de forma coletiva.

Nos critérios de análise de Rizzatti et al. (2020), é necessária a supervisão de uma pessoa que conheça a libras e consiga seguir as instruções com as imagens do jogo. Diante disso, consideramos certa dificuldade de replicação do jogo por se tratar de uma língua pouco disseminada, porém, segundo Oliveira (2019), houve envolvimento do público-alvo.

“Abya Yala” é um jogo, fruto de uma pesquisa de mestrado. A dissertação intitulada “Abya Yala em jogo: uma visão decolonial da história de mulheres de Abya Yala no ensino de língua espanhola” foi defendida pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, em 2020, por Gabrielle Tavares Pereira.

A problemática foi “um jogo de tabuleiro como objeto de ensino que trabalhe a história e a cultura de mulheres do território de Abya Yala, a partir de uma perspectiva decolonial e intercultural, pode coadjuvar para pôr em prática estas concepções?” (Pereira, 2020, p. 25). Foram escolhidos 22 alunos, dos três anos do ensino médio integrado ao técnico, previamente selecionados por seu suposto conhecimento sobre “civilizações pré-colombianas”, em História, e têm maior proficiência em espanhol do que nos anos anteriores.

Segundo Pereira (2020) o jogo em língua espanhola, visa trabalhar o conto feminino de Abya Yala<sup>2</sup> de um ponto de vista decolonial e multicultural, de forma envolvente, garantindo diversão e cooperação, com o objetivo de desenvolver novo conhecimento ou levantar

---

2 Nomenclatura de autodesignação dos povos originários do continente como contraponto à América com o objetivo de construir um sentimento de resistência, unidade e pertencimento (Pereira, 2020).

preocupações em relação a algo já conhecido. Com formato colaborativo, Pereira (2020) afirma que o jogo é um misto de Role-Playing Game (RPG)<sup>3</sup> com prática de tabuleiro.

A trama inicial propõe uma empresa que protege a humanidade realizando viagens no tempo para impedir falhas temporais. Os jogadores fazem essa viagem cronológica, utilizando habilidades específicas para resolver as falhas e superar desafios em grupo.

Diferente de todos os outros PEs que fizeram parte dessa pesquisa, o material foi disponibilizado em quatro tipos de arquivos para download, intitulados como: Jogo para impressão; Manual – português; Abya Yala em jogo; regulamento-Español. Para conseguir entender o jogo e jogar é necessário obter todos os arquivos e ler com muita atenção um manual contendo nove páginas. Consideramos, portanto, que possui “aplicabilidade a partir de protótipo/piloto” (Rizzatti et al., 2020, p. 12). Alguns arquivos são coloridos, mas é possível imprimir na opção de cor preto e branco, facilitando a impressão.

Todas as personagens são mulheres da América Hispânica, que lutaram pela liberdade e dignidade, precisam usar as cinco habilidades descritas nas cartas para voltar ao ano de 1492 e impedir a colonização das Américas (Pereira, 2020). Segundo a autora, as personagens enfrentam desafios e enigmas, explorando a história não contada dessas mulheres.

Acreditamos que o PE elaborado por Pereira (2020), oportuniza a aprendizagem de segunda língua (L2) de forma interdisciplinar, pois tem arquivo com as instruções para o jogo em língua portuguesa e espanhola. Consideramos a inovação desse produto médio, pois foi desenvolvido com base em algo existente, reinterpretado de maneira inovadora e original, conforme pontua Rizzatti et al. (2020).

Esse foi o único produto, entre os analisados, que apresenta o tempo médio de aplicação do jogo (140 minutos). Julgamos essa informação importante para os professores que planejam executá-lo em sala de aula. O material para impressão possui um tabuleiro, cartas das oito receptáculos, carta bruxas, carta charada e explicativas, cartas cenário, além de mapa. Nem todos os materiais necessários estão disponíveis, cabendo a quem for utilizar, preparar com antecedência os itens apontados no arquivo “Abya Yala em Jogo”.

A análise dos cinco Produtos Educacionais revelou um panorama ainda incipiente, porém diversificado, no uso de jogos de tabuleiro como estratégia pedagógica no ensino de línguas. Embora apenas três dos materiais fossem diretamente voltados à Língua Inglesa, os demais também ofereceram experiências metodológicas significativas que podem ser adaptadas ou inspirar práticas similares. O jogo Globalize! destacou-se por seu formato estruturado, aplicação real e alinhamento com diretrizes curriculares, sendo o único voltado especificamente ao Ensino Médio Integrado e à interculturalidade (Reiter, (2023). Já o caderno de atividades lúdicas de Magalhães (2021) demonstrou potencial replicável, com atividades que podem ser adaptadas a diversos níveis de ensino, embora seu tabuleiro tenha sido inserido tardiamente

---

3 Gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários em um mundo fictício observando as características e histórias de seus personagens (Pereira, 2020).

e sem aplicação efetiva. O manual de Dutra (2023), por sua vez, contribuiu com a formação inicial docente, oferecendo orientações práticas para a criação de jogos, mesmo sem apresentar um produto pronto.

Ao expandir o escopo para além da Língua Inglesa, os PEs voltados à Libras e ao Espanhol também apresentaram contribuições relevantes. O Jogo do Tabuleiro Libras propôs uma abordagem inclusiva e acessível à educação bilíngue (Oliveira, 2019), enquanto “Abya Yala em Jogo” introduziu uma perspectiva crítica e decolonial ao ensino da Língua Espanhola, explorando protagonismos históricos femininos latino-americanos (Pereira, 2020). Ambos os jogos apresentaram estrutura clara, materiais disponíveis e objetivos pedagógicos consistentes, o que reforça o potencial da gamificação na aprendizagem significativa de línguas adicionais. Esses produtos, mesmo não sendo voltados ao ensino de Inglês, mostram que a combinação entre ludicidade, interdisciplinaridade e criticidade pode ampliar o engajamento e a eficácia do processo de ensino-aprendizagem.

De modo geral, todos os PEs analisados apresentam potencial educativo relevante, ainda que em diferentes níveis de aplicabilidade, inovação e impacto. A ausência de fichas avaliativas e a variação nos níveis de complexidade e replicabilidade indicam a necessidade de maior padronização e acompanhamento por parte dos programas de pós-graduação. Ainda assim, os cinco produtos reforçam a importância dos jogos como recursos pedagógicos dinâmicos, capazes de promover competências linguísticas, culturais e cognitivas. Em especial, no campo da Língua Inglesa, os dados revelam a urgência de se ampliar pesquisas que associem jogos de tabuleiro ao ensino dessa língua, com foco em práticas contextualizadas, acessíveis e metodologicamente validadas.

## 5 Considerações finais

A realização deste estudo possibilitou identificar e analisar Produtos Educacionais desenvolvidos no âmbito dos Programas de Pós-Graduação Profissional em Ensino e Educação, com foco no uso de jogos de tabuleiro como estratégia didática para o ensino de línguas, especialmente da Língua Inglesa. A investigação permitiu compreender as características, potencialidades e limitações desses materiais, considerando aspectos como originalidade, aplicabilidade, impacto e aderência. Essa análise evidenciou contribuições significativas para a prática pedagógica, ainda que com diferentes níveis de complexidade e inovação entre os produtos selecionados.

Dessa forma, consideramos que a pesquisa atingiu seu objetivo e respondeu à questão norteadora, ao demonstrar que os Produtos Educacionais analisados apresentam propostas metodológicas distintas, mas convergentes na intenção de tornar o ensino de línguas mais dinâmico, contextualizado e acessível. Embora a presença de jogos de tabuleiro voltados à Língua Inglesa ainda seja reduzida no portal analisado, os cinco materiais identificados oferecem subsídios

importantes para docentes, pesquisadores e futuros desenvolvedores de PEs, ao promoverem o uso da ludicidade como ferramenta de ensino-aprendizagem significativa.

Durante análise dos PEs, foi possível explorar o material disponível no eduCapes, utilizando-se dois descritores e filtros disponíveis no portal, categorizando os produtos. Sendo possível uma homogeneidade, partindo do princípio de exclusão e inclusão. Como resultado, identificamos a disponibilidade de cinco PEs destinados ao ensino de línguas, podendo ou não ser replicado na Educação Básica. Diante desse fato, cabe enfatizar que essa pesquisa bibliográfica, do tipo estado do conhecimento, ampliou nossos conhecimentos e acreditamos que pode contribuir com aqueles que venham a lê-la.

As diferenças entre os três produtos direcionados ao ensino de Língua Inglesa são diversas, pois cada um apresenta o tema: gamificação no ensino de Língua Inglesa, com foco no jogo de tabuleiro de forma diferenciada. Ressaltamos ainda que tivemos que realizar buscas de outros produtos com foco em ensino de outras línguas, assim encontramos mais produtos destinados ao ensino das línguas (Libras e Espanhol), totalizando assim a quantidade de cinco materiais didáticos que têm em sua composição algo destinado ao jogo de tabuleiro.

Consideramos que os jogos de tabuleiro destinados ao ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, podem significar um avanço, por conter poucas pesquisas destinadas a esse componente curricular, ressaltando o material didático: jogos. Ao selecionar e categorizar os PEs, e analisar suas dimensões, percebemos que nenhum possuiu ficha avaliativa do PE anexado a dissertação. Conclui-se que, embora os jogos de tabuleiro destinados ao ensino da Língua Inglesa representem uma contribuição inovadora e ainda pouco explorada, a ausência de fichas avaliativas nas dissertações analisadas revela uma fragilidade na validação e documentação desses Produtos Educacionais.

De modo geral, os cinco Produtos Educacionais analisados podem ser classificados como de médio grau de originalidade, uma vez que, embora tragam propostas criativas, partem de estruturas já conhecidas e remixadas. Em relação à aplicabilidade, todos apresentam potencial de uso na prática docente, com níveis variados de clareza metodológica e acessibilidade dos materiais, sendo alguns mais diretamente replicáveis do que outros. Quanto ao impacto, observa-se que apenas dois produtos demonstraram ter sido efetivamente aplicados com turmas escolares, o que limita a avaliação de seus efeitos concretos sobre o processo de ensino-aprendizagem. Por fim, no que se refere à aderência, os cinco PEs mantêm vínculo com as linhas e projetos dos respectivos programas de pós-graduação onde foram desenvolvidos, atendendo às exigências acadêmicas e metodológicas da área de Ensino.

Vemos que essa pesquisa amplia nossa compreensão, apreciação e curiosidade sobre trabalhos publicados anteriormente. Permite identificar base teórica, bem como materiais específicos, que podem ser modificados para novos ambientes e aplicados a práticas pedagógicas no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, ainda, pode auxiliar na produção de trabalhos futuros.

## Referências

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 1. ed. 3. reimp. Lisboa: Edições 70, 2016.
- BRASIL. **Portaria nº 47 de 17 de outubro de 1995**. Programa de Flexibilização do Modelo de Pós-graduação Senso Estrito em Nível de Mestrado”. Disponível em: <https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/Portaria-Capes-47-1995-10-17.pdf>. Acesso em: 04 de fev. 2025.
- BRASIL. **Portaria nº 17, de 28 de dezembro de 2009**. Dispõe sobre o mestrado profissional no âmbito da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Brasília, 2009. Disponível em: <https://abmes.org.br/legislacoes/detalhe/2075/portaria-normativa-n-7>. Acesso em: 19 fev. 2025.
- CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Grupo de Trabalho (GT) de Produção Técnica**. 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/10062019-producao-tecnica-pdf>. Acesso em: 01 fev. 2025.
- CEFR. Common European Framework of Reference for Languages. **Proficiência de Idiomas**. 2025. Disponível em: <https://centrodelinguas.uff.br/niveis-de-proficiencia/>. Acesso em: 07 fev. 2025.
- DUTRA, Gabriela Maria Lima Machado. **Manual de estudos: jogos educacionais no ensino de inglês**. 2023, 106 f: Dissertação (Mestrado em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior) – Universidade Estadual do Pará, Belém, 2023. Disponível em: [https://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/16005/1/Dissertacao\\_ManualEstudosJogos.pdf](https://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/16005/1/Dissertacao_ManualEstudosJogos.pdf). Acesso em: 16 abr. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Editora Atlas SA, 2002.
- GOIÁS. **Documento Curricular para Goiás (DC-GO)**. Goiânia/GO: CONSED/ UNDIME Goiás, 2018. Disponível em: [https://www.cidadeocidental.go.gov.br/res/midias/outros/80d3d5d8ac56f920562e29f5ef9785df.pdf?\\_ga=2.114820932.276497606.1619452211-1954095212.1606217088](https://www.cidadeocidental.go.gov.br/res/midias/outros/80d3d5d8ac56f920562e29f5ef9785df.pdf?_ga=2.114820932.276497606.1619452211-1954095212.1606217088). Acesso em: 01 fev. 2025.
- LA CARRETA, Marcelo. Um Campo Reticulado, Meeples, Itens, Desafios e Três Design Tricks a gosto: Quest 3x4, método para criação de jogos de tabuleiro. **XVI SBGames**, Curitiba, PR, p. 1076- 1079, nov. 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175358.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2025.
- LATORRACA, Carolina de Oliveira Cruz et al. Busca em bases de dados eletrônicas da área da saúde: por onde começar. **Diagnóstico e Tratamento**, v. 24, n. 2, p. 59-63, 2019. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1015338>. Acesso em: 18 fev. 2025.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo de Afonso. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2. ed. [reimp.]. Rio de Janeiro: E.P.U., 2020.
- MAGALHÃES, Marianne Matos. **Brincar, jogar e aprender: a Gramática da Língua Inglesa na Perspectiva da Ludicidade**. 2022. 169 f. Dissertação (Mestrado em Práticas de Educação Básica) - Colégio Dom Pedro II, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: [https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popUp=true&id\\_trabalho=12198721](https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popUp=true&id_trabalho=12198721). Acesso em: 16 abr. 2024.
- MARQUEZAN, Lorena Peterini; SAVEGNAGO, Cristiano Lanza. O mestrado profissional no contexto da formação continuada e o impacto na atuação dos profissionais da educação. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, SP, v. 6, p. 1-22, 2020. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8654993>. Acesso em: 01 jul. 2025.

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. Estado do Conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação por escrito**, v. 5, n. 2, p. 154-164, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/poescrito/article/view/18875>. Acesso em: 22 fev. 2025.

OLIVEIRA, Eliana Cristina Pedroso de. **Letramento em Libras no contexto da educação inclusiva a partir de gêneros textuais**. 2019. 133 f. Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/0c7e9d87-409d-4bc0-bf5d-4fd7a7611c50/content>. Acesso em: 16 abr. 2024.

PEREIRA, Gabrielle Tavares. **Abya Yala em jogo: uma visão decolonial da história de mulheres de Abya Yala no ensino de língua espanhola**. Orientador: Glauco Vaz Feijó. 2020. 90 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: [https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9280135](https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9280135). Acesso em: 16 abr. 2024.

REITER, Suzete Verginia de Souza. **Globalize! Um jogo educacional para ensinar e aprender língua inglesa e interculturalidade no Ensino Médio Integrado**. 2023. 168 f.: il. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal do Paraná, Curitiba, 2023. Disponível em: [https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=13744737](https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=13744737). Acesso em: 16 abr. 2024.

RIZZATTI, Ivanise Maria *et al.* Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. **ACTIO**, Curitiba, v. 5, n. 2, p. 1-17, mai./ago. 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/12657>. Acesso em: 10 fev. 2025.