



O uso de jogos como estratégia para o desenvolvimento da leitura

The use of games as a strategy for reading development

El uso de juegos como estrategia para el desarrollo de la lectura

Helen Luiza Corá¹
Natan Gaboardi Camargo²
Daiane Padula Paz³

RESUMO:

A leitura desempenha um papel essencial na formação dos alunos, promovendo uma conexão profunda com a literatura e valorizando-a como prática de humanização. Nesse contexto, o uso de jogos como estratégia para desenvolver habilidades de leitura e engajar os alunos vem crescendo nas escolas. Esta pesquisa parte da constatação da crise da leitura no Brasil, refletida nos baixos índices obtidos em avaliações internacionais, como o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA). Diante desse cenário, propõe-se a utilização dos jogos como recurso didático, alinhando-se às teorias de Leontiev, que defendem a construção ativa do conhecimento e o desenvolvimento da autonomia. Com abordagem qualitativa, este artigo explora a articulação entre leitura e ludicidade, fundamentando-se em autores como Candido (2011), Alexandre (2019) e Tassi e Batista (2016), além de dados do PISA. Os resultados indicam que os jogos contribuem para tornar a aprendizagem mais dinâmica e prazerosa, estimulando uma postura mais participativa diante da leitura. Além disso, observa-se que a ludicidade favorece o desenvolvimento da identidade docente, permitindo que futuros professores experimentem práticas inovadoras, criativas e sensíveis ao contexto escolar. Assim, os jogos se mostram ferramentas eficazes na promoção da leitura e na melhoria da qualidade do ensino.

Palavras-chave: Leitura. Jogos pedagógicos. Ensino interacionista. Construtivismo.

ABSTRACT:

Reading plays a vital role in students' education, fostering a deep connection with literature and valuing it as a practice of humanization. In this context, the use of games as a strategy to develop reading skills and engage students has been gaining ground in schools. This research starts from the recognition of the reading crisis in Brazil, evident in the country's low scores in international assessments such as the Programme for International Student Assessment (PISA). In light of this, the use of games as a didactic resource is proposed, aligning with Leontiev's theories that emphasize active knowledge construction and the development of student autonomy. With a qualitative approach, this article explores the intersection of reading and playfulness, drawing on authors such as Candido (2011), Alexandre (2019), and Tassi and

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Letras do Instituto Federal do Paraná – IFPR – Campus Palmas. E-mail: helenluizacora123@gmail.com

² Graduando do Curso de Licenciatura em Letras do Instituto Federal do Paraná – IFPR – Campus Palmas. E-mail: natan.gabo12@gmail.com

³ Docente do Colegiado de Letras do Instituto Federal do Paraná – IFPR – Campus Palmas. E-mail: daiane.paz@ifpr.edu.br



Batista (2016), as well as PISA data. The findings suggest that games help make learning more dynamic and enjoyable, encouraging students to take a more participatory stance toward reading. Additionally, playfulness contributes to the development of teaching identity, allowing future educators to experiment with innovative, creative, and context-sensitive teaching practices. Thus, games prove to be effective tools for promoting reading and improving educational quality.

Keywords: Reading; Education; Games; Learning strategies; Constructivism.

RESUMEN:

La lectura desempeña un papel esencial en la formación de los estudiantes, promoviendo una conexión profunda con la literatura y valorizándola como una práctica de humanización. En este contexto, el uso de juegos como estrategia para desarrollar habilidades lectoras y motivar a los alumnos ha ido creciendo en las escuelas. Esta investigación parte de la constatación de la crisis de lectura en Brasil, reflejada en los bajos índices obtenidos en evaluaciones internacionales, como el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA). Ante este escenario, se propone la utilización de juegos como recurso didáctico, alineándose con las teorías de Leontiev, que defienden la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de la autonomía. Con un enfoque cualitativo, este artículo explora la articulación entre lectura y ludicidad, fundamentándose en autores como Candido (2011), Alexandre (2019) y Tassi y Batista (2016), además de los datos del PISA. Los resultados indican que los juegos contribuyen a que el aprendizaje sea más dinámico y placentero, estimulando una postura más participativa frente a la lectura. Además, se observa que la ludicidad favorece el desarrollo de la identidad docente, permitiendo que los futuros profesores experimenten prácticas pedagógicas innovadoras y sensibles al contexto escolar.

Palabras clave: Lectura; Educación; Juegos; Estrategias de aprendizaje; Constructivismo.



1 INTRODUÇÃO

A leitura, de maneira simples, trata-se da observação e da extração de ideias de um texto. Segundo Antonio Candido (2011), a leitura é um direito fundamental e um elemento essencial à formação humana. A literatura é uma necessidade humana que contribui para a formação da sensibilidade e da cidadania. Ao mergulhar em histórias, o leitor experimenta diferentes realidades, emoções e perspectivas, o que o torna mais sensível às diferenças e mais capaz de se colocar no lugar do outro. Essa dimensão ética da literatura é um de seus maiores benefícios: ao oferecer contato com múltiplas experiências humanas, permite que o indivíduo desenvolva sua imaginação, critique o que está ao seu redor e construa uma visão mais ampla e reflexiva sobre a sociedade (Candido, 2011).

Na escola, essa prática ganha um papel ainda mais vital. Longe de ser uma simples tarefa de decodificação de textos, a leitura em sala de aula se transforma em uma ferramenta poderosa de formação intelectual e social. Como destaca Alexandre (2019), quando bem orientada, ela estimula nos alunos habilidades que vão muito além da compreensão literal: exige interpretação crítica, desenvolve a capacidade de argumentação e aprimora a expressão oral e escrita. Um jovem que aprende a ler verdadeiramente, isto é, a questionar, relacionar ideias e se posicionar diante do texto, está construindo as bases para uma relação duradoura com o conhecimento. Mais do que isso: está aprendendo a ler o mundo.

Outrossim, é necessário recordar de outro instrumento imprescindível à educação: a literatura, que se define como qualquer manifestação artística com um toque poético, ficcional ou dramático. Ela é essencial para o desenvolvimento humano, pois amplia a visão de mundo do leitor, promovendo a reflexão sobre a vida, a sociedade e a condição humana. Segundo Antonio Candido (2011, p. 177) “[...] ela é um fator indispensável de humanização e, sendo assim, confirma o homem na sua humanidade, inclusive porque atua em grande parte no subconsciente e no inconsciente”.

Assim, as atividades feitas pelo professor devem ser compatíveis com o grau de desenvolvimento dos alunos. Uma proposta pedagógica não pode estar nem aquém, nem além do nível de desenvolvimento do estudante. Uma boa proposta, que facilite esse conhecimento, é aquela em que o estudante precisa tomar decisões, ponderar e, diante das dificuldades, ter autonomia e motivação para superá-las, garantindo as estruturas necessárias para níveis mais elevados de conhecimento e interesse em dar continuidade a essas atividades.



Logo, a incorporação dos jogos de associação literária como estratégia pedagógica no ensino da leitura revela-se uma abordagem inovadora e eficaz, capaz de tornar o processo de aprendizagem mais significativo, dinâmico e envolvente. Ao transformar a leitura em uma experiência interativa, como apontam Tassi e Batista (2016), os jogos estimulam habilidades cognitivas e socioemocionais, exigindo atenção, concentração e engajamento. Por meio de atividades como quizzes literários, encenação de personagens e criação colaborativa de narrativas, os alunos aplicam conceitos teóricos, desenvolvem o pensamento crítico e criativo, exercitam o trabalho em equipe e constroem vínculos afetivos com a literatura. Assim, ao adotar os jogos como ferramenta pedagógica, o educador torna suas aulas mais atrativas, ressignificando, portanto, todo o processo de ensino-aprendizagem da leitura.

Ciente da complexidade que envolve o incentivo à leitura no contexto escolar e reconhecendo o potencial dos jogos como ferramentas pedagógicas, este artigo tem como objetivo principal discutir a incorporação de práticas lúdicas como estratégia para o desenvolvimento das habilidades leitoras. Parte-se da compreensão de que o gosto pela leitura não se constrói apenas por meio da obrigatoriedade ou da exposição a textos canônicos, mas sim por experiências significativas que despertem a curiosidade, o afeto e o engajamento do estudante com o universo literário. A pesquisa, de natureza qualitativa e bibliográfica, fundamenta-se em referenciais teóricos que tratam tanto da leitura enquanto prática social e cognitiva quanto do uso de jogos no campo da educação. A estrutura do trabalho organiza-se em seções que abordam conceitualmente a leitura, exploram os fundamentos da ludicidade e, sobretudo, propõem articulações entre essas duas esferas, evidenciando de que modo os jogos podem ser integrados ao cotidiano escolar para fomentar o prazer de ler, criar vínculos afetivos com os textos e tornar a sala de aula um espaço mais interativo, criativo e acolhedor.

Faz-se tudo isso para promover práticas de ensino alternativas que tornem o processo mais dinâmico e envolvente. Além disso, busca-se estimular habilidades leitoras nos participantes, favorecendo a interpretação e a compreensão textual de maneira lúdica. Outro aspecto relevante é a contribuição desse processo para a construção da identidade docente, à medida que oferece aos futuros professores a oportunidade de explorar e vivenciar diferentes abordagens pedagógicas. Ao participar de experiências educativas fundamentadas na ludicidade, esses profissionais em formação podem experimentar, adaptar e refletir sobre variadas formas de ensinar a leitura, desenvolvendo uma postura mais crítica, criativa e sensível diante das múltiplas possibilidades de atuação no ambiente escolar.

Assim, ao final da pesquisa, são apresentadas as considerações finais sobre o tema, nas quais se destacam os benefícios do uso dos jogos como estratégia de incentivo à leitura e



também as experiências significativas vivenciadas ao longo do processo investigativo. As reflexões evidenciam como a ludicidade, ao ser incorporada de forma intencional e planejada no ambiente escolar, pode criar conexões genuínas entre os participantes – alunos e professores –, fortalecendo os vínculos interpessoais e promovendo uma atmosfera de cooperação, escuta e pertencimento.

2 METODOLOGIA

Este artigo adota uma abordagem qualitativa, priorizando a compreensão aprofundada dos processos educativos relacionados à leitura e à ludicidade. Para isso, realiza-se uma revisão bibliográfica, dialogando com autores como Antonio Candido (2011), que destaca a leitura como direito fundamental e instrumento de humanização, e Alexandre (2019), que enfatiza a leitura crítica e ativa, além de Tassi e Batista (2016), cujos estudos exploram o uso de jogos como estratégia pedagógica. A seleção desses referenciais visa a construir um arcabouço teórico que articule a dimensão ética da literatura, a formação do leitor autônomo e a potencialidade dos jogos na educação, ressaltando a necessidade de práticas que integrem criatividade e rigor metodológico.

A discussão também considera análises do Programa Internacional de Avaliação de alunos (PISA) de 2022, o qual utiliza dados de uma única aplicação feita naquele ano — ou seja, um único relatório com resultados coletados em 2022 —, que evidenciam desafios globais no desenvolvimento de competências leitoras entre jovens. Dados recentes do PISA reforçam a urgência de estratégias inovadoras, como a ludicidade, para superar a mera decodificação de textos e avançar em direção à interpretação crítica e à construção de sentido. Esses resultados alinham-se às críticas de Candido (2011) sobre a necessidade de a literatura ocupar um espaço central na formação humana, assim como às propostas de Alexandre (2019) e Tassi e Batista (2016), que defendem metodologias interativas capazes de engajar os alunos e estimular habilidades cognitivas e socioemocionais.

Ao unir revisão bibliográfica, reflexões sobre o PISA e exemplos concretos de intervenção pedagógica, o artigo descreve teorias e propõe caminhos práticos para a educação. A análise qualitativa permite explorar como jogos podem ser adaptados a diferentes contextos escolares, respeitando o nível de desenvolvimento dos alunos e promovendo autonomia, conforme sugerido por Tassi e Batista (2016). Além disso, a pesquisa contribui para a formação docente, ao demonstrar como a ludicidade pode ser instrumento de transformação no ensino da leitura, conectando-se às premissas de Candido (2011) sobre o



papel humanizador da literatura. Assim, o estudo busca equilibrar fundamentação teórica e aplicabilidade, oferecendo subsídios para repensar práticas educativas em sintonia com demandas contemporâneas.

3 DADOS DO LEITOR BRASILEIRO

Vera Teixeira de Aguiar (2004, p. 61) define leitura como:

Podemos definir a leitura como uma atividade de percepção e interpretação dos sinais gráficos que se sucedem de forma ordenada, guardando entre si relações de sentido. Ler, assim, não é apenas decifrar palavras, mas perceber sua associação lógica, o encadeamento dos pensamentos, as relações entre eles e, o que é mais importante, assimilar as ideias e as intenções do autor, relacionar o que foi apreendido com os conhecimentos anteriores sobre o assunto, tomando posições com espírito crítico e utilizar os conteúdos adquiridos em novas situações.

Dessa forma, a leitura é um elemento fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e cultural do indivíduo. Segundo Freire (2003), a leitura é um processo que vai além da decodificação de palavras, trata-se de um ato de compreensão do mundo e de construção de significados. Nesse sentido, a leitura contribui diretamente à aprendizagem ao estimular o pensamento crítico, a reflexão e a criatividade.

Candido (2011) reforça a ideia da leitura como um direito fundamental, pois possibilita o acesso ao conhecimento e amplia as perspectivas do leitor. A leitura, por exemplo, desempenha um papel essencial no crescimento emocional e intelectual, proporcionando experiências que contribuem para a formação do senso crítico e de habilidades socioemocionais. O psicólogo soviético Leontiev, em seu capítulo “Homem e a Cultura”, enfatiza que o aprendizado se dá por meio da internalização de significados culturais e sociais, sendo a leitura um dos principais instrumentos desse processo. Segundo sua teoria, a atividade humana é mediada por signos e ferramentas culturais, e a leitura permite que o sujeito acesse e compreenda esses elementos, proporcionando, assim, o desenvolvimento cognitivo e ampliando sua percepção da realidade.

De acordo com o Instituto Pró-Livro (2020), há uma relação direta entre os hábitos de leitura e o desempenho acadêmico. Alunos que leem com frequência apresentam melhor compreensão textual, maior capacidade de argumentação e melhor desempenho em provas e exames padronizados. O PISA — Programa Internacional de Avaliação dos alunos — (Brasil, 2022), destaca que a leitura é uma competência essencial para o sucesso acadêmico e profissional, sendo um dos principais fatores que influenciam a qualidade da educação em diversos países.



Outro aspecto relevante é o papel lúdico da leitura na aprendizagem. Huizinga (1996) afirma que o jogo é um elemento essencial da cultura, e a leitura pode ser vista como uma forma de jogo que estimula a imaginação e criatividade. Silva (2020) argumenta que a leitura pode ser trabalhada de maneira lúdica para incentivar a formação de leitores e tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso.

Apesar dos inúmeros benefícios proporcionados pela leitura, observa-se uma preocupante redução no número de leitores, tanto no Brasil quanto no mundo. Dados recentes do Programa Internacional de Avaliação de alunos (PISA) de 2022 evidenciaram essa tendência. O PISA é uma avaliação comparativa internacional realizada pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) a cada três anos, com o intuito de medir o desempenho de alunos de 15 anos em Leitura, Matemática e Ciências. Os resultados permitem que cada país avalie conhecimentos e habilidades de seus alunos em comparação com os de outras nações, aprendendo com políticas e práticas aplicadas em diferentes contextos e formulando estratégias educacionais para melhorar a qualidade e a equidade dos resultados de aprendizagem.

No Brasil, os resultados do PISA de 2022 indicam que o desempenho médio dos alunos brasileiros em leitura permaneceram praticamente equivalentes aos de 2018, o que aponta para uma estabilidade preocupante no desenvolvimento das competências leitoras. Essa estagnação sugere a necessidade de políticas educacionais mais eficazes para promover a leitura e melhorar a proficiência dos alunos nessa área.

A avaliação também destaca que a proporção de alunos brasileiros com pontuação abaixo do nível básico de proficiência (Nível 2) aumentou em Matemática e permaneceu sem alterações significativas em Leitura e Ciências. Esses dados reforçam a urgência de intervenções que incentivem a leitura e aprimorem as habilidades de compreensão textual dos alunos brasileiros.

Em Leitura, os alunos brasileiros obtiveram uma pontuação média de 410 pontos, inferior à média da OCDE. Além disso, 50% dos alunos brasileiros apresentaram desempenho abaixo do nível 2, considerado o mínimo necessário para exercer plenamente a cidadania. Apenas 2% alcançaram níveis de proficiência elevados (nível 5 ou superior), enquanto nos países da OCDE essa proporção é de 7%.

Esses resultados mostram que, embora o desempenho em Leitura tenha se mantido próximo ao de 2018, quando o Brasil obteve 413 pontos, a evolução continua insuficiente para alcançar patamares satisfatórios de proficiência. Em contraste, a média da OCDE naquele mesmo ano foi de 487 pontos, o que evidencia uma diferença significativa no



desempenho dos alunos brasileiros em relação aos de países com melhores indicadores educacionais. Segundo Lopes (2025), ao analisar os dados do PIRLS — *Progress in International Reading Literacy Study* —, evidencia-se que esse índice:

[...] mostra que o Brasil está muito distante de uma educação inclusiva, que significa garantir a todos os estudantes brasileiros, pelo menos, o nível básico de proficiência em compreensão leitora. Cerca de 24% dos estudantes brasileiros dominavam apenas as habilidades mais básicas de leitura. Esse percentual, somado ao dos estudantes que estão abaixo do básico, representa 62% da população de estudantes do 4º ano do ensino fundamental.

Segundo dados oferecidos pela Retratos da Leitura no Brasil, pontua-se que houve a perda de 4,6 milhões de leitores no país entre 2015 e 2019. A causa disso foram inúmeros empecilhos, entre eles estão: a falta de tempo por causa do excessivo consumo das redes sociais (34%); o desgosto pela leitura (28%); a impaciência à leitura (14%); a gosto por outras atividades (8%); dificuldades para leitura (6%). Ademais, observa-se que, além de fatores como desinteresse e falta de tempo, a diminuição do número de leitores também pode ser atribuída ao preço elevado dos livros e à escassez de espaços públicos de leitura, como bibliotecas e livrarias acessíveis, o que limita o contato da população com o universo literário. (Instituto Pró-Livro, 2019).

Paralelamente, o analfabetismo funcional continua sendo um desafio significativo no país. De acordo com Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística de 2022, 7% da população brasileira com 15 anos ou mais, o que equivale a 11,4 milhões de pessoas, não sabem ler e escrever um bilhete simples. Embora tenha tido uma redução em relação a 2010, quando a taxa era de 9,6%, as desigualdades persistem, especialmente entre determinados grupos étnicos e regiões. Por exemplo, as taxas de analfabetismo entre pessoas pretas (10,1%) e pardas (8,8%) são mais que o dobro das observadas entre brancos (4,3%).

Diante desse cenário, torna-se evidente que, apesar de alguns avanços nas últimas décadas, o Brasil ainda enfrenta desafios estruturais e persistentes no que diz respeito à qualidade da educação e à promoção da leitura entre crianças, jovens e adultos. Indicadores educacionais revelam defasagens significativas na compreensão leitora, o que impacta diretamente o desempenho escolar, o acesso ao conhecimento e a formação cidadã. Nesse contexto, é imperativo implementar políticas públicas eficazes e continuadas que incentivem o hábito da leitura e garantam condições adequadas de acesso a materiais diversificados, bibliotecas escolares bem estruturadas, formação docente contínua e práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas. Mais do que elevar os índices educacionais, tais medidas devem



contribuir para formar leitores autônomos, críticos e participativos, capazes de interpretar o mundo à sua volta e intervir de maneira consciente na sociedade em que estão inseridos.

4 OS JOGOS ENQUANTO RECURSOS ESTRATÉGICOS PARA DESENVOLVIMENTO DA LEITURA

O linguista Johan Huizinga define o jogo como uma das atividades mais fundamentais da experiência humana. Para ele, o jogo é, antes de tudo, livre: uma ação que nasce da vontade espontânea, sem coerção ou obrigação externa. É também delimitado no tempo e no espaço, criando um universo próprio, com regras que só fazem sentido dentro daquele contexto lúdico. No entanto, embora seja vivido como algo “não-sério”, o jogo possui um poder único de absorver completamente o jogador, transportando-o para um estado de envolvimento tão intenso que a fronteira entre realidade e ficção parece dissolver-se. Além disso, Huizinga ressalta ainda que o jogo é criador de cultura e uma força que molda linguagens, relações sociais e até sistemas simbólicos complexos (Huizinga, 1996).

Na sala de aula, esse potencial se traduz na capacidade dos jogos literários de transformarem a leitura em um rito compartilhado, em que significados são negociados coletivamente e o texto deixa de ser um objeto estático para se tornar um campo de experimentação. Assim, o que começa como uma brincadeira pode terminar como uma das experiências mais sérias e profundas da formação leitora: o momento em que a literatura, antes distante, passa a fazer parte do repertório afetivo e intelectual do estudante. Essa definição ajuda a entender por que os jogos literários podem ser tão eficazes na educação. Ao adentrar o universo do jogo, o aluno se desprende momentaneamente da postura de quem lê por imposição e, justamente por perceber essa experiência como leve e despreziosa, sente-se mais livre para errar, explorar e participar com curiosidade, disposição e coragem.

Essa mudança de perspectiva, em que o aluno se envolve com a leitura de forma mais autêntica e engajada, encontra respaldo em teorias educacionais que valorizam a aprendizagem ativa e significativa. É nesse ponto que as propostas lúdicas se conectam com abordagens pedagógicas contemporâneas, como o construtivismo, que compreende o conhecimento como resultado de interações dinâmicas entre sujeito e objeto.

O construtivismo é mais uma tese epistemológica dentre as várias existentes no campo da Psicologia da educação, a qual afirma que a aprendizagem é adquirida por meio da construção do conhecimento de maneira ativa (Guimarães, 2010). Portanto, seguindo essa lógica e adotando a metodologia que fora proporcionada por esta pesquisa, pode-se afirmar



que o aprendizado não está no jogo e nem no sujeito em si, mas na interação entre eles (Tassi e Batista, 2016).

Segundo as teorias de Leontiev, a consciência humana e o desenvolvimento intelectual estão intrinsecamente ligados à atividade prática e à cultura. Diferentemente de abordagens que enfatizam o desenvolvimento individual isolado, ele destaca que a mente humana se forma por meio da interação com o ambiente social e cultural. Assim, Leontiev crê que o psiquismo humano é determinado no processo educativo, o qual é desenvolvido a partir da apropriação do conhecimento já existente, para que o ser humano aprimore a formação das suas faculdades mentais. Conforme o psicólogo destaca, “Podemos dizer que cada indivíduo aprende a ser um homem. O que a natureza lhe dá quando nasce não lhe basta para viver em sociedade. É-lhe ainda preciso adquirir o que foi alcançado no decurso do desenvolvimento histórico da sociedade humana.” (Leontiev, 1978, p. 264).

Para Leontiev (1978), a atividade humana não pode ser entendida separadamente dos significados e valores transmitidos pela cultura. Ele propõe que o desenvolvimento cognitivo ocorre através da internalização de práticas e signos culturais, permitindo que o indivíduo compreenda o mundo e atue sobre ele. Essa internalização acontece em um processo dinâmico, no qual o sujeito primeiro realiza ações mediadas externamente e, com o tempo, apropria-se dessas ações de forma autônoma.

No diz respeito à aprendizagem, a leitura pode ser vista como uma atividade essencial para a formação da consciência. Ao entrar em contato com textos, o leitor participa de um processo mais amplo de assimilação de valores, ideias e modos de pensar que estruturam a cultura. Assim, a leitura se torna um instrumento de apropriação do conhecimento humano acumulado ao longo da história. Além disso, Leontiev (1978) enfatiza que o desenvolvimento intelectual ocorre por meio de um processo de diferenciação e generalização das experiências vividas. À medida que o indivíduo se aprofunda na leitura, ele adquire novas formas de interpretar e agir no mundo.

Portanto, assumir uma postura construtivista dentro de uma sala de aula é contribuir para a elaboração, a organização e a adaptação de novas funções psíquicas dos alunos, fazendo com que o conhecimento e as habilidades de leitura fluam por meio da interação entre o sujeito e a literatura, aqui entendida como o objeto a ser explorado. Desse modo, com o uso planejado de jogos, promovem-se aulas mais dinâmicas e descontraídas capazes de transformar a visão negativa sobre aprender dos alunos (Silva, 2020), assim como afirmam Tassi e Batista (2016, p.6):



Os jogos contribuem para promover e enriquecer o processo de aprendizagem, por meio das possibilidades que o jogo oferece de manipular, criar, recriar, inventar, onde o aluno passa a elaborar suas próprias estratégias, possibilitando desenvolver seu raciocínio, colaborando assim, para resolução das situações problemas que ocorrem no cotidiano. Além de apropriar-se dos conteúdos curriculares, contribuem para estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, moral e linguístico. Portanto, é imprescindível a utilização deste valioso recurso nas práticas educativas.

Os jogos de associação desempenham um papel significativo no ensino da literatura, pois proporcionam uma metodologia lúdica e interativa para explorar os aspectos complexos da linguagem e da narrativa. Os jogos estimulam a criatividade, a concentração e a memória dos alunos, ao mesmo tempo em que os ajudam a desenvolver o senso crítico à análise e à interpretação textual (Roiphe, 2020).

Um exemplo clássico de jogo de associação é o “jogo da memória”, em que os alunos precisam combinar pares de cartas com palavras-chave ou termos literários relacionados. Essa atividade não apenas incentiva a familiaridade com o vocabulário literário, mas também ajuda os alunos a fazer conexões entre diferentes elementos da narrativa, como personagens, temas e símbolos (Roiphe, 2020).

A associação de palavras e frases no contexto lúdico favorece a compreensão de significados e contextos, promovendo o desenvolvimento de estratégias de leitura, escrita e expressão oral. Conforme Huizinga (1996), o jogo é um elemento essencial da cultura, sendo uma atividade estruturada que permite ao indivíduo experimentar, aprender e se desenvolver dentro de regras socialmente estabelecidas. Dessa forma, jogos de associação estimulam o raciocínio lógico e a memória, porque exigem que os participantes reconheçam padrões, estabeleçam conexões e ativem conhecimentos prévios para formular respostas adequadas.

Além disso, o jogo de associação de palavras e frases propicia um ambiente de interação social, no qual os participantes compartilham informações e aprendem coletivamente. De acordo com Leontiev (1978), o desenvolvimento cognitivo não pode ser dissociado da atividade social, pois a apropriação do conhecimento se dá pela mediação cultural e pela interação com os outros (Aguiar, 2004). Nesse sentido, a prática lúdica na aprendizagem da leitura e da escrita favorece o aprimoramento das competências comunicativas e estimula a colaboração, habilidades essenciais para a construção do pensamento crítico e da autonomia intelectual. Como destaca Freire (2003), o aprendizado deve ser um ato dialógico e emancipatório, no qual o sujeito se torna protagonista do próprio conhecimento.

Os jogos de associação transcendem sua função lúdica ao se tornarem ferramentas pedagógicas. Quando aplicados ao ensino da literatura, eles estimulam nos alunos não apenas



a capacidade de análise textual, mas também uma postura ativa diante da leitura. Ao associar personagens a temas, símbolos a contextos históricos, ou passagens narrativas a emoções específicas, os alunos desenvolvem um repertório interpretativo mais sofisticado.

O jogo com seus lugares fictícios, desde a vila pacífica brasileira até o reino dividido de Oz, mostra na prática como a associação estimula a aprendizagem literária. Quando os alunos relacionam cada cenário às suas peculiaridades (como associar o baralho animado do Reino sob a Inglaterra ao nonsense de “Alice no País das Maravilhas”), estão desenvolvendo habilidades cruciais: exercitam a memória contextual ao vincular espaços ficcionais a obras específicas, aguçam o pensamento analógico ao comparar essas estruturas sociais com realidades históricas, e aplicam a criatividade ao reinventar narrativas para esses universos.

Mais do que um simples exercício de ligar pontos, como provam as cartas do jogo, essa prática de associação ajuda os alunos a reconstruir sistemas complexos de significado. Essa capacidade é fundamental para interpretar desde o sertão simbólico de Graciliano Ramos até os labirintos linguísticos de Guimarães Rosa, onde cada paisagem exige uma leitura atenta e participativa do leitor.

A experiência com jogos de associação revela, em última análise, que o ensino da literatura não precisa escolher entre profundidade e engajamento. Metodologias lúdicas como essa respondem a um duplo desafio contemporâneo: combater a queda nos índices de leitura (evidenciada pelo PISA 2022) e formar leitores capazes de reconhecer na literatura um instrumento de interpretação do real. Se a vila fictícia do jogo ou Comala de Pedro Páramo são construções simbólicas, compreendê-las exige a mesma operação mental: associar signos a contextos, palavras a mundos. É nessa intersecção entre o jogo e o texto, o indivíduo e o coletivo que se consolida uma educação literária verdadeiramente transformadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os números não mentem: o Brasil e o mundo enfrentam uma queda alarmante no número de leitores. Esse distanciamento entre o leitor e a literatura não é apenas um problema cultural, mas um desafio educacional urgente que exige uma revisão crítica das práticas pedagógicas adotadas nas escolas. Por muito tempo, o ensino da leitura foi baseado em exercícios mecânicos, como resumos e questionários padronizados, que acabam por transformar os livros em obrigações e não em companheiros de descoberta. Se quisermos formar leitores verdadeiros, é preciso romper com esse modelo e buscar estratégias que



reacendem o interesse pela leitura, promovendo experiências mais envolventes, sensíveis e significativas.

Nesse contexto, os jogos de associação literária surgem como uma alternativa potente e transformadora. Esses jogos, que articulam textos, imagens, palavras-chave, personagens e enredos, tornam-se instrumentos pedagógicos capazes de criar vínculos entre os alunos e a literatura. Longe de serem apenas passatempos, os jogos literários ressignificam o ato de ler, tornando-o uma prática lúdica, coletiva e interativa. Imagine uma sala de aula em que os alunos não apenas respondem perguntas sobre *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, mas participam de um jogo de tabuleiro em que cada casa os convida a interpretar um trecho, criar diálogos entre personagens de diferentes épocas ou encenar situações inspiradas na narrativa. Nessa proposta, a leitura ganha nova vida: os clássicos deixam de ser distantes e passam a pulsar com humor, drama e reflexão.

A linguagem lúdica remove barreiras emocionais que muitos alunos carregam em relação à leitura. Quando uma atividade convida, por exemplo, à realização de um júri literário para julgar *Capitu*, de *Dom Casmurro*, os alunos não estão apenas discutindo literatura, estão vivenciando as nuances do texto, exercitando a argumentação, a escuta e o pensamento crítico. Como defendem Antonio Candido (2011), Paulo Freire (2003) e Tassi e Batista (2016), a literatura deve ser compreendida como um direito humano, uma leitura do mundo anterior à leitura da palavra e uma experiência que pode e deve ser marcada pela ludicidade. Assim, ao trazer os jogos para o centro da prática pedagógica, amplia-se não apenas o alcance dos conteúdos escolares, mas também o potencial formativo das relações estabelecidas em sala de aula.

Essas práticas possibilitam um ambiente de troca, diálogo e convivência, em que o conhecimento se constrói coletivamente. A leitura, tradicionalmente concebida como uma atividade solitária e silenciosa, ganha contornos de desafio coletivo, em que os alunos se envolvem com os textos a partir da interpretação compartilhada, da construção de significados e da reinvenção das narrativas. A diversão naturaliza o contato com obras complexas, reduzindo a resistência e o medo de errar. A dinâmica lúdica favorece o foco, a criatividade e a capacidade de interpretação, tornando o aprendizado mais acessível e prazeroso.

Outro aspecto fundamental está no desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Durante os jogos, os alunos aprendem a lidar com divergências, negociar regras, respeitar opiniões e trabalhar em equipe – competências essenciais para a formação integral. Em atividades como caças ao tesouro inspiradas em *O Retrato de Dorian Gray*, construção de narrativas com fragmentos de autores como Clarice Lispector e Virginia Woolf, ou mesmo



em um diálogo cômico entre Sherlock Holmes e um youtuber atual, os alunos não apenas interagem com a literatura, mas a vivenciam com afeto, riso, reflexão e identificação.

Além disso, os jogos literários se mostram adaptáveis a diferentes contextos educacionais, inclusive àqueles com escassez de recursos tecnológicos. Um simples baralho com trechos de obras pode ser suficiente para criar experiências significativas de leitura. O mais importante não é a tecnologia, mas a criatividade do professor e o envolvimento ativo dos alunos. Com isso, amplia-se o acesso a metodologias inovadoras e se fortalece o protagonismo do aluno como sujeito ativo no processo educativo.

Os jogos de associação literária não devem ser vistos como recursos complementares, mas como estratégias pedagógicas centrais para enfrentar a crise da leitura. Embora os autores já tenham realizado aplicações de jogos em sala de aula, acompanhadas de relatos de experiência sobre essas práticas, este trabalho almejou desenvolver uma reflexão de natureza bibliográfica. Assim, não se pretendeu apresentar dados empíricos, mas sim discutir, à luz da literatura especializada, o potencial dos jogos como estratégias pedagógicas no ensino da leitura. Faz-se tudo isso dialogando com dados do PISA e com estudos de autores como Tassi e Batista (2016), Leontiev (1978) e Roiphe (2020), ou seja, o artigo não apresenta resultados oriundos de intervenções ou aplicações práticas desenvolvidas pelos próprios autores.

Assim, ao transformar livros em aliados da brincadeira, da descoberta e do afeto, os professores podem formar leitores que compreendem textos e que se reconhecem neles, leitores que veem a literatura como uma ponte para entender o mundo, os outros e a si mesmos. E, assim, em vez de apenas “estudar”, os alunos passam a se relacionar com a literatura; esse vínculo, baseado no prazer e na curiosidade, é o que forma não apenas um leitor, mas um leitor para a vida toda.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V. T. d. **Pedagogia cidadã**: cadernos de formação: Língua Portuguesa. São Paulo: UNESP, Pró-Reitoria de Graduação, 2004.

ALEXANDRE, S. R. d. A. **A Importância da Leitura no Processo de Ensino e Aprendizagem**. 21. ed. Catolé do Rocha, 2019. Disponível em: <<https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/21822?mode=full>>. Acesso em: 16 de junho de 2023.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Divulgados os resultados do PISA 2022. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/acoes-internacionais/divulgados-os-resultados-do-pisa-2022>>. Acesso em: 30 de março de 2025.



CANDIDO, A. **Direito à Literatura**. 5.ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011. p. 171-193.

CUNHA, M. I. d. **O bom professor e sua prática**. 24.ed. São Paulo: Papyrus Editora. p.1-194.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 26 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

GUIMARÃES, S. L. **Construtivismo e Aprendizagem**. Florianópolis: publicação do IF-SC, 2010. p. 1-69. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/206266/2/Pos%20Ciencias%20-%20Construtivismo%20e%20aprendizagem%20-%20MIOLO.pdf?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 17 de junho de 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**. 5 ed. IBOP – Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística, 2020. Disponível em: < <https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>>. Acesso em 15 de junho de 2023.

LEONTIEV, Alexei N. **A atividade, a consciência e a personalidade**. 4. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1978, p. 15-35.

LOPES, Wilson. **Entre 65 países e regiões, Brasil fica na 59ª posição em ranking de leitura**. Agência Cidades, Goiânia, 14 jun. 2025. Disponível em: <https://www.agenciacidades.com.br/reportagens/entre-65-paises-e-regioes-brasil-fica-na-59a-posicao-em-ranking-de/>. Acesso em: 21 jul. 2025.

ROIPHE, A. **Literatura em jogo: proposições lúdicas para aulas de português**. 2 ed. Aracaju: Criação Editora, 2020. p. 1-184. Disponível em: <https://editoracriacao.com.br/wp-content/uploads/2020/07/LITERATURA-EM-JOGO-2-edicao.pdf>. Acesso em: 18 de junho de 2023.

SILVA, J. L d. F. **O jogo como leitura: um caminho para a formação de leitores**. Campina Grande, 2020, p. 1-78. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Campina Grande Centro de Humanidades. Disponível em: <https://dspace.sti.ufcg.edu.br/bitstream/riufcg/17887/1/JO%c3%83O%20LEONEL%20DE%20FARIAS%20SILVA%20-%20TCC%20LETRAS%20-%20L%c3%8dNGUA%20PORTUGUESA%20E%20L%c3%8dNGUA%20FRANCESA%202020.pdf>. Acesso em 15 de junho de 2023.

TASSI, R. d. F; BATISTA, C. V. M. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**. Paraná, v.1, p. 1-19, 2016. Disponível em: <https://acervodigital.educacao.pr.gov.br/pages/download.php?direct=1&noattach=true&ref=47328&ext=pdf&k=56a6abd3a>. Acesso em: 15 de junho de 2023.

Recebido em: 23/04/2025
Aprovado em: 22/07/2025