



O USO DOS JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO DE REVISÃO DE CONTEÚDOS: A EXPERIÊNCIA COM OS JOGOS DIDÁTICOS EM SALA DE AULA

Tanara Martins Lopes (tanaramartins4@gmail.com)

Xena da Rosa Fernandes¹ (xenadarosa2@gmail.com)

Eliane Eliane Gonçalves dos Santos² (santoselianegoncalves@gmail.com)

Janice Silvana Novakowski Kierepka³ (janice-skierepka@educar.rs.gov.br)

Eixo temático 1. Experiências e Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

A escola é um espaço de ensino, aprendizagem, convivência e interação. Atualmente a tecnologia vem se ampliando, e incorporá-la ao ambiente escolar é necessário para agregar conhecimentos em sala de aula. Por isso, é necessário perceber as inovações trazidas pelo uso das ferramentas tecnológicas e as possibilidades destas no processo do ensino e aprendizagem.

Os recursos tecnológicos podem ter uma grande influência no ensino, pois fazem parte da nossa sociedade, nesse pensamento vemos então que “Compreender a relação entre Ciência, Tecnologia e Sociedade, significa ampliar as possibilidades de compreensão e participação efetiva no mundo” (CARVALHO; GUIMARÃES, 2016, p.3).

Alguns exemplos de recursos tecnológicos que podem funcionar como suporte para a aprendizagem são: jogos digitais, aplicativos, filmes, imagens, gráficos entre outros. O uso de tais recursos possibilita o desenvolvimento do conhecimento de maneira divertida e interativa, aumentando, assim, a motivação dos alunos. (CARVALHO; GUIMARÃES, 2016, p.3)

Diante disso, vemos a importância do professor de estar em constante movimento, se atualizando, buscando estar capacitado para o uso de recursos inovadores em sala de aula. Pois, como expressam Carvalho e Guimarães (2016, p.5) “O uso de TIC no ensino de Ciências possui um grande potencial para essa diversidade de recursos que podem ser utilizados no sentido de melhorar o processo de ensino e aprendizagem”.

O presente relato discorre sobre a prática pedagógica do jogo didático o “Jogo do Milhão” que teve sua aplicação com os alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental, em uma escola estadual na cidade de Guarani da Missões - RS.

2. CONTEXTO E DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

A partir das reflexões, realizou-se uma intervenção didática, no conteúdo de Ciências, na turma do sétimo ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública do sistema estadual de educação, na cidade de Guarani das Missões, no estado do Rio Grande do Sul.

Por considerar a faixa etária de 12 (doze) a 13 (treze) anos, buscou-se a construção de um instrumento didático que rompesse com a rotina tradicional de sala de aula. A proposta didática nasceu sob inspiração de um programa, conhecido popularmente como Show do Milhão, programa de televisão brasileiro de perguntas e respostas que concedia um prêmio em dinheiro aos participantes. Os candidatos também contavam com ajuda do tipo: ajuda dos universitários, placas, uma pequena platéia levantava placas numeradas, referente a alternativa correta, cartas de baralhos eram viradas para que o participante escolhesse uma, além disso a opção de pular uma pergunta caso não soubesse a resposta.

Desde então começou a adaptação da ideia, para aplicação em sala de aula, no modo remoto. Começou-se pela elaboração de 20 perguntas, as quais abordavam os conteúdos trabalhados em sala de aula, como, Ecossistemas Brasileiros, Fenômenos naturais, Vacinação e os Programas e Indicadores de Saúde Pública. A proposta do jogo didático foi desenvolvida no intuito de revisão de conteúdos, por meio do entretenimento e diversão. A criação do jogo foi realizada através do PowerPoint, seguindo instruções disponibilizadas no Youtube®.

Em sua vez, cada aluno deveria responder a pergunta da rodada, podendo contar com ajuda dos universitários, que nesse caso eram os demais colegas, ou ainda, trocar a sua vez com outro colega. O propósito esperado, era de que os estudantes conseguissem chegar até o final das rodadas sem errar nenhuma questão, quando o companheiro errava, retornavam do começo.

O principal objetivo da intervenção por meio do jogo didático, era observar o conhecimento adquirido em aula, com uma revisão de conteúdos. Aplicou-se um questionário antes da intervenção didática, que foi realizado individualmente pelos alunos e entregue, com questões relacionadas ao jogo.

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO

Após observar e aferir os questionários recebidos, verificamos que o desempenho no jogo didático se deu de maneira positiva em comparação ao questionário.

O jogo lúdico possui um caráter educativo e possui especificidades que os diferenciam dos demais, como possibilitar ao aprendiz o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, a flexibilidade, a vivência integrada entre colegas e professores, motivando-o a aprender, tudo isso associado à alegria e prazer (FREITAS; SALVI,2008,p.10).

Com base nisso podemos considerar que o jogo didático, como forma de revisão de conteúdos, em sala de aula foi uma prática a qual agregou na construção dos conhecimentos dos alunos. “Nesse sentido, os jogos são uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre professor, aluno e conhecimento, reconhecendo que estes podem proporcionar ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso e rico em possibilidades, que torna mais simples a aprendizagem de várias habilidades.” (Castro e Costa, 2011, p.12)

Exclusivamente com o questionário realizado em casa pelos estudantes, acreditávamos que não ocorreria mais dúvidas sobre os conteúdos abordados em

aula. Ao aplicarmos o jogo didático em aula, observamos que até o momento existiam dúvidas, incertezas e insegurança para a resolução das questões.

Com isso, o momento possibilitou ressaltar, exemplificar e esclarecer as dúvidas, o que juntamente proporcionou uma grande troca de conhecimento e interação entre os estudantes, constituindo a construção do aprendizado, a socialização, estimulando a criatividade, gerando motivação, empenho, e a melhoria no comportamento e atenção.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos didáticos, vem para complementar e facilitar a construção e apropriação do conhecimento ao despertar o interesse dos alunos, que terão participação mais ativa no processo de ensino e aprendizagem, neste momento é importante o papel do professor como um mediador do processo.

Segundo Gonzaga (2017, p.1) “A diversidade de métodos e ferramentas precisa ser analisada por cada professor, a fim de que sejam empregados de forma correta e da melhor maneira possível”. A realidade dos alunos, assim como seus interesses, devem sempre ser levados em consideração para que os encaminhamentos didáticos supram as necessidades formativas, auxiliando verdadeiramente no objetivo ao qual se destinam. Assim pode se constatar que não existe um jogo pronto que possa garantir o sucesso em sala de aula, o jogo precisa ser adaptado com às necessidades e realidades dos alunos, como idade e nível de conhecimento.

Ao abordar os conteúdos trabalhados em sala de aula, como, Ecossistemas Brasileiros, Fenômenos naturais, Vacinação e os Programas e Indicadores de Saúde Pública, foi possível identificar dificuldades de aprendizagem, levados pela distração nos pequenos detalhes. Atuar de forma apropriada sobre as dificuldades, é uma forma de fazer acontecer a aprendizagem significativa.

Buscar uma forma de despertar interesse nos alunos fez com que a turma trabalhasse em grupo e fosse ativamente participativa, trocando conhecimentos e experiências com os demais colegas, sendo esse o principal objetivo.

Neste sentido, a aplicação do jogo como instrumento didático, despertou a motivação e o interesse dos estudantes. Ao serem questionados sobre a utilização do jogo didático como, instrumento de revisão dos conteúdos, eles se mostraram positivos, levando nos a refletirmos o quão importante é a aplicação de novos métodos de ensino em sala de aula, para estimular o pensamento crítico e participativo dos sujeitos, deixando de ser somente o ensino tradicional nas escolas.

5. REFERÊNCIAS

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-proces-so-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 18 junho de 2021.

CORREIA. Edivania Santos. “Por que ensinar Ciências no fundamental?”. Disponível em: <http://seminariostehoaticos2.blogspot.com/2012/08/por-que-ensinar-ciencias-na-escola.html>. Acesso em: 23 junho de 2021.

CARVALHO, A. B. G., orgs. Tehcnologias digitais na educação [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. ISBN 978-85-7879-065-3. Available from SciELO Books .