

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NA INSERÇÃO DE LICENCIANDOS NA SALA DE AULA

Bruna Cordeiro¹
Isadora Maria Gomes²
Francini Foletto³
Claudia Giongo⁴

INTRODUÇÃO

São inúmeras as vantagens da aplicação de jogos didáticos no processo de ensino. No entanto, é fundamental compreender e empregar deliberadamente essa ferramenta para explorar o seu potencial máximo, como utilizar a atividade didática como diagnóstica no processo de aprendizagem para inserir outras dinâmicas mais eficientes para as dificuldades apresentadas pelos alunos. (Glaucia et al., 2017, p.2).

Quando se entende que o conhecimento é resultante de trocas, da interação entre sujeito e meio, o jogo passa a ser uma ferramenta importante nos processos de desenvolvimento e aprendizagem. Porém, é preciso compreender esses processos a fim de que permitam que elas desafiem o raciocínio de cada sujeito. Isto supõe que o aluno, concebido como um sujeito ativo e participativo, precisa, a cada momento, escolher estratégias, raciocínios, reconhecer erros para que possa construir novas estratégias até alcançar as metas e objetivos propostos com o jogo. (Pereira et al, 2009)

Pensando nessa interação é importante que os futuros licenciados entendam a importância dos jogos didáticos na prática e assim se sintam preparados para os desafios futuros e como contorná-los. Neste sentido, o objetivo do presente relato é trazer uma reflexão sobre o papel dos jogos na interação educador educando, especialmente no início das experiências do licenciando.

1 METODOLOGIA

Esta atividade foi desenvolvida por um grupo de três pibidianas, as três autoras principais deste relato, que se responsabilizaram pela preparação e aplicação de quatro jogos, para as turmas do 6º ao 9º ano, do Colégio Estadual Cívico-Militar Érico Veríssimo, no ano de 2023. Os jogos foram: um quizz de perguntas e respostas sobre doenças transmissíveis causadas por protozoários (6º e 7º anos), uma amarelinha sobre o sistema respiratório e cardiovascular (6º e 7º anos), um desafio morto ou vivo sobre nematoides e protozoários (6º e 7º anos) e um jogo de tabuleiro baseado em química básica (9º ano).

¹Bruna Cordeiro acadêmica do Curso de Licenciatura Ciências Biológicas - 7 Fase. UFFS. brunacordeiro2000@gmail.com

²Isadora Maria Gomes, acadêmica do Curso de Licenciatura Ciências Biológicas,-7 Fase. UFFS. iasadoramariagomes@gmail.com

³Francini Foletto, acadêmica do Curso de Licenciatura Ciências biológicas, - 7 Fase.UFFS. francinifoletto@gmail.com

⁴Doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientadora. Prof.^a Claudia Giongo do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal da Fronteira Sul. claudia.giongo@uffs.edu.br

Para o quiz a turma foi dividida em dois times e cada grupo escolheu um representante para responder às perguntas. O grupo ajudava o representante a responder a pergunta o mais rápido possível, pois o representante que se manifestasse primeiro ganhava a oportunidade de responder primeiro. O time que apresentou o maior número de acertos foi o vencedor.

Para a amarelinha os alunos foram levados para a quadra esportiva da escola, onde foram desenhadas duas amarelinhas no chão. A turma foi dividida em dois times e cada um escolheu um representante para responder as perguntas e pular a amarelinha. Depois da pergunta feita, quem respondia corretamente avançava na amarelinha. O primeiro time que completou o percurso da amarelinha foi o vencedor.

O jogo morto e vivo foi realizado dentro da sala de aula. Cada aluno devia ficar em pé ao lado da sua carteira e quando a informação sobre nematoides e protozoários era lançada, aqueles que consideravam a informação correta permaneciam em pé e aqueles que achavam que era incorreta deviam se abaixar. A posição devia ser mantida até a próxima informação ser lançada.

O tabuleiro para o jogo baseado em questões de química básica foi confeccionado em cartolina com o uso de canetinhas. Inicialmente a turma foi dividida em dois grupos e cada um escolheu seus representantes. O representante era responsável por jogar o dado, responder as perguntas feitas com o auxílio do grupo e avançar as casinhas do tabuleiro. O grupo que chegou primeiro à linha de chegada venceu o jogo.

Em todos os jogos, no final das respostas dos alunos, foi realizado debate das questões, correções, explicações e esclarecimento de dúvidas que surgiram, sempre com o auxílio do professor supervisor.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

No período da Idade Média, os jogos chegaram a ser proibidos, tal proibição era resultado de uma visão tradicionalista da educação. Nesse cenário, a sala de aula era um local de silêncio absoluto, com professor autoritário e alunos passivos (Glaucia et al., 2017, p.2). No entanto, no século XVI, as possibilidades educacionais dos jogos foram reconhecidas, e eles passaram a ser integrados às práticas pedagógicas das escolas jesuítas (Glaucia et al., 2017, p.2).

O jogo é a ferramenta que mais estimula a inteligência e a socialização, uma vez que existem regras que “controlam” os jogadores nos seus impulsos e estimulam suas personalidades (como raciocínio rápido, senso de liderança e organização mental, dentre 3 outros fatores) (Gonzaga, 2017).

Além disso, os jogos educativos devem promover a aprendizagem de forma significativa, contribuindo para a construção de novo conhecimento e, sobretudo, incentivando o desenvolvimento de habilidades práticas. Nesse contexto, os jogos são considerados recursos excelentes do ponto de vista construtivista, uma vez que envolvem os alunos na construção do conhecimento. Isso permite o avanço intelectual e social dos alunos, ao mesmo tempo que proporciona aos educadores maior flexibilidade para contextualizar e integrar diversas áreas do saber, alinhando-se, assim, com os objetivos dos Parâmetros Curriculares Nacionais (Gonzaga, 2017).

Os jogos didáticos tornam-se aliados no desenvolvimento psicossocial, já que estabelecem conexões importantes entre professor e alunos, possibilitando a

transmissão do conhecimento de modo mais motivador e dinâmico. É importante a busca por alternativas que colaborem no desenvolvimento do processo de ensino, principalmente numa era em que o educador compete, a todo instante, com diversas ferramentas tecnológicas mais atraentes do que muitas das propostas apresentadas em sala de aula. (BARROS et al, 2019, p. 2)

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo, historicamente associado ao lazer e ao prazer, tem assumido um papel social crescente no contexto educacional, sendo reconhecido como um instrumento capaz de promover aprendizagens significativas para além da simples transmissão de conteúdos. Embora em passado recente o valor didático do jogo tenha sido subestimado por sua natureza lúdica (MIRANDA, 2001; KWON & CIFUENTES, 2009; SMITH, WOOD ET AL., 2009; CAMPOS, BORTOLOTO, FELÍCIO, 2003), as atividades lúdicas atualmente são valorizadas por sua capacidade de criar uma conexão pessoal e motivadora entre o educando e o processo de aprendizagem (PEDROSO, 2009).

Nesse sentido, as brincadeiras, jogos e brinquedos configuram ambientes estimulantes que promovem não só a assimilação de habilidades cognitivas e motoras, mas também envolvem o aluno afetivamente, tornando o aprendizado mais significativo, prazeroso e engajado. Esta conexão pessoal é fundamental para a motivação espontânea dos estudantes, superando abordagens tradicionais baseadas em memorização e fixação mecânica (BARROS et al., 2019).

A seguir, são apresentados os resultados observados pelas pibidianas responsáveis pelas atividades aplicadas. Contudo, a ênfase especial foi dada aos efeitos que o uso dos jogos provocou no processo individual de desenvolvimento profissional das acadêmicas. A experiência com as atividades lúdicas não apenas ampliou a visão das alunas sobre metodologias ativas, como também trouxe profundas reflexões sobre o papel do educador na construção de um ambiente de ensino mais aberto, criativo e colaborativo. O que pode ser identificado nas reflexões das próprias alunas:

“Eu nunca havia tido a oportunidade de interagir com os estudantes de maneira tão próxima e efetiva, podendo auxiliar na construção dos seus conhecimentos. A experiência de estar diante do quadro, liderando a turma e compartilhando saberes era algo completamente novo para mim. Inicialmente estava muito nervosa e insegura por não saber como estabelecer uma conexão com os alunos. No entanto, à medida que começamos a desenvolver as atividades os alunos foram se soltando, o ambiente se tornou mais descontraído e agradável, facilitando o processo de ensino e diminuindo a pressão que inicialmente eu senti. O medo inicial de cometer erros ou falhar em algo desapareceu, dando lugar a uma grande satisfação por estar realizando uma atividade de ensino que estava sendo bem recebida pelos alunos.

Essa transformação foi surpreendentemente gratificante, o ambiente se tornou repleto de empatia e confiança mútua. Ensinar em meio a brincadeiras não só tornou o aprendizado mais eficaz, mas também nos ensinou uma sensação de importância e afinidade. Foi uma experiência incrível, envolvente e divertida para nós, pibidianas, e para eles, construindo uma ponte de aprendizado que beneficiou a todos.” (Bruna Cordeiro Soares, 2024)

“Nos primeiros momentos dentro da sala fiquei nervosa e me senti um pouco pressionada pois na sala de aula sempre estive na posição de aprender e não de

ensinar. O jogo foi fundamental para me soltar e vencer o nervosismo. No início os alunos também estavam tímidos, afinal não nos conhecíamos, mas no decorrer da atividade tanto nós quanto os alunos fomos nos sentindo mais à vontade. Foi possível perceber que eles estavam se divertindo e também fazendo perguntas e tirando suas dúvidas, questionando o porquê das respostas estarem erradas ou certas. No final nós já estávamos mais calmas e sai da escola com uma sensação de dever cumprido, pois a atividade que realizamos foi importante, os alunos tinham aprendido um pouco mais.

A atividade da amarelinha nos proporcionou uma experiência diferente. Os alunos não demonstraram muito e nem conseguiram responder muito bem às perguntas. Tentamos ajudar mais, dar mais dicas para que eles conseguissem responder. Então entendi que nem toda atividade vai funcionar para todos e devemos nos adequar na medida do possível, quando for necessário.

A atividade do desafio morto ou vivo também nos trouxe novas situações. Ambas as turmas foram muito receptivas à nossa proposta de jogo, que estimula a mente e o corpo. Nesta atividade percebi que um aluno pode influenciar a opinião de toda uma sala. Numa das afirmações colocadas, todos foram induzidos ao erro pois o aluno que eles acreditavam ser o que sabe mais fez a opção errada e foi copiado pelos demais. Foi um momento interessante, que mostrou para a turma que cada um deve confiar no seu potencial. Entendi que o dever do professor é fazer com que os alunos acreditem em si, mas não deixem também de ouvir os outros quando necessário.

O jogo de tabuleiro sobre química também foi uma experiência diferenciada. Por tratar-se de uma turma pequena, foi mais fácil de aplicar o jogo. Entretanto, embora a turma estivesse se soltando aos poucos, os alunos estavam com muitas dificuldades com os conteúdos. Ao perceber isso tivemos a oportunidade de agir, dando dicas e explicações na lousa. A turma questionava as respostas e realmente queria as explicações, foi possível perceber que eles estavam interessados.

O resultado pessoal destas atividades para mim foi um sentimento positivo, de que tinha ajudado de alguma forma os alunos no seu processo de aprendizagem. É gratificante quando os alunos nos encontram nos corredores da escola e perguntam quando vamos na sala deles de novo para fazer algum jogo, mostrando que eles lembram e gostaram do nosso trabalho.” (Francini Foletto, 2024)

“Eu nunca pensei que estaria trabalhando com os alunos dentro de uma sala de aula tão cedo na minha graduação. Foi uma oportunidade incrível, mas que gerou ansiedade e nervosismo. Entretanto tudo passou logo no início, ao explicar para os alunos como os jogos e o quiz iriam funcionar e ver o interesse deles.

A experiência dos jogos no geral foi divertida. Conforme víamos a dificuldade dos alunos em cada situação, procurávamos contorná-la, ajudando de alguma forma o bom andamento do jogo. Por exemplo no quizz, quando percebíamos que ambos os grupos não sabiam responder, deixávamos que fizessem pesquisas em seus cadernos ou dávamos dicas que facilitavam o raciocínio estimulando-os a pensar mais sobre o tema de cada pergunta. Para mim foi satisfatório estar interagindo e ajudando os estudantes desde o início do curso.” (Isadora Maria Gomes, 2024)

A percepção marcante foi que, ao integrar jogos ao contexto pedagógico, as interações em sala de aula tornaram-se mais dinâmicas e significativas. Cada pibidiana relatou um ganho no desenvolvimento de competências como a flexibilidade didática, a sensibilidade para identificar e adaptar-se às necessidades dos alunos e a habilidade em mediar processos de aprendizagem mais autônomos e

estratégicos. Essas vivências confirmam o potencial do jogo como um recurso que transcende a simples conexão aluno-conteúdo, reforçando a importância da dimensão afetiva e da troca pessoal no processo educativo.

Assim, os resultados indicam que a aplicação dos jogos promoveu não só melhorias na participação e no engajamento dos estudantes, mas também um aprofundamento na formação das futuras educadoras, evidenciando o valor social e pedagógico do jogo como ferramenta de transformação educacional.

CONCLUSÃO

A partir da experiência aqui relatada houve a percepção de que o uso dos jogos didáticos como ferramenta de aprendizado faz com que os alunos aprendam e se divirtam ao mesmo tempo, trazendo mais atenção e interesse a qualquer assunto abordado pelo professor.

É de extrema importância que os licenciandos se utilizem de jogos e de outras estratégias de ensino-aprendizagem. Além de melhorarem a compreensão dos alunos sobre o assunto discutido, também auxiliam no desenvolvimento dos professores.

REFERÊNCIAS

PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. **Anais do VII ENPEC**, p. 1-12, 2009.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. *Revista Educação Pública*, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. *Caderno dos núcleos de Ensino*, v. 47, p. 47-60, 2003.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: Congresso Nacional de Educação. 2009. p. 3182-3190.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz et al. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. 2019.