

USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO ENSINO – APRENDIZAGEM

João Cristovão de Melo Neto

cristtoo-@hotmail.com

Mestre em Educação

Docente da Faculdade Santíssima Trindade

Cursando Metodologia Ativa pela Universidade Federal do Vale do São

Francisco

Cursando Formação Pedagógica de Professores para Educação Profissional

pelo IFFar

RESUMO

O presente artigo tem por finalidade refletir sobre o jogo didático visto que é uma ferramenta que pode ser utilizada como uma forma de abordar determinados conteúdos de maneira lúdica, dinâmica e interativa. Trata-se de uma técnica que tem como objetivo despertar o interesse dos alunos para a aprendizagem, estimulando-os a desenvolver habilidades cognitivas e sociais. Para isso, como metodologia, foram realizadas pesquisas bibliográficas relacionadas às temáticas uso de jogos didáticos no processo ensino – aprendizagem. Foi observado que a utilização de jogos didáticos tem como objetivo mobilizar os alunos, tornando a aprendizagem mais ativa, e assim aumentar a motivação e a concentração. Os jogos didáticos possibilitam ao professor uma abordagem lúdica e interativa em sala de aula, proporcionando ao educando o processo de ensino-aprendizagem de forma descontraída, permitindo-lhe uma maior absorção de conteúdo.

INTRODUÇÃO

Na Grécia, os jogos eram tão importantes que os jogadores profissionais eram honrados e respeitados. Os jogos eram tão valorizados que os cidadãos gregos passavam grande parte do seu tempo livre disputando partidas. A utilização de jogos e brincadeiras foi também muito presente entre as culturas nativas americanas, como os índios Taino, da América Central, que brincavam

de palavra cruzada e jogavam bola com raquetes. O lúdico também acompanhou as sociedades europeias desde a Idade Média e os jogos de tabuleiro chegaram ao continente europeu nos séculos XIII e XIV. No século XIX, o lúdico foi reconhecido como importante ferramenta de educação e desenvolvimento. (DELGADO NETO, 2005)

Citando Carneiro (2015), “os jogos desenvolvem habilidades como o raciocínio, a criatividade e a capacidade de trabalho em equipe, a disciplina, a competição sadia, além da criatividade e da ludicidade”.

A ideia de Aristóteles de incentivar a educação das crianças por meio de jogos que imitem atividades sérias e ocupações adultas, para prepará-las para a vida futura, foi amplamente adotada e aprimorada ao longo dos séculos. Platão também sugeriu o uso de brinquedos e jogos como meio de direcionar os gostos e desejos das crianças para o objetivo que elas terão quando adultas. Essas ideias possibilitaram o uso do jogo como um recurso para o ensino da leitura e do cálculo, bem como outras matérias, de forma lúdica e divertida, estimulando o desenvolvimento cognitivo das crianças. (PLATÃO, 1999, p. 92).

Kishimoto (2011) e Pereira (2013) adotam a definição de jogo como “qualquer atividade, ou processo, que se desenvolva em tempo, espaço e condições limitadas, com regras pré-estabelecidas, tendo determinados objetivos, que elaborem ou utilizem o material que está à disposição de maneira lúdica, com a interação de duas ou mais pessoas, e que possam ser usados como método lúdico para educação, diversão, desenvolvimento, aprendizagem, comunicação e socialização” (KISHIMOTO, 2011, p. 15).

De acordo com essas características, o jogo é uma atividade que se caracteriza por ser um mecanismo educativo que une aprendizagem e diversão, permitindo a aquisição de conhecimento de uma forma lúdica. Ao usar o jogo como forma de ensino, o professor pode transmitir o conhecimento para seus alunos de maneira mais dinâmica, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e motivador. Além disso, o jogo também estimula e

fortalece a interação social, pois permite que os estudantes interajam entre si, exercitando assim a cooperação e o espírito de equipe. (OLIVEIRA et al, 2018)

Os jogos didáticos são considerados importantes ferramentas para o ensino e aprendizado, pois auxiliam na compreensão de conteúdos, desenvolvem habilidades, estimulam a imaginação e o raciocínio lógico, ajudam a desenvolver a capacidade de trabalho em equipe, estimulam a autonomia, aplicam os conteúdos de forma divertida e incentivam a curiosidade. Eles podem ser facilmente adaptados para atender às necessidades de diferentes grupos de alunos, e também podem ser usados para avaliar os conhecimentos adquiridos. Além disso, os jogos didáticos também ajudam a desenvolver a autoestima, a responsabilidade e a disciplina. (BROUGÈRE, 1998, p. 207).

Ainda de acordo com Piaget, a prática do jogo permite ao discente o desenvolvimento do seu pensamento dialético, além de sua adaptação à realidade e a superação de dificuldades com muita criatividade e ludicidade. Para ele, a criança constrói o conhecimento através de relações lógico-matemáticas, elaboradas a partir do meio físico-social. Ao manipular objetos, a criança faz comparações, classificações, estabelece relações, construindo assim representações mentais lógicas. A concepção piagetiana acredita que os desafios propostos pelos jogos oferecem motivação ao aluno e levam-no a construir conceitos e a ampliar o domínio do conhecimento (AGUIAR, 2012).

Dessa forma, a brincadeira possibilita a aquisição de conhecimentos, pois a criança interpreta a realidade de maneira lúdica, tornando o processo de aprendizagem mais eficaz e prazeroso. Ao mesmo tempo, o jogo possibilita a construção de um novo conhecimento, pois as crianças aprendem a pensar criticamente e a buscar soluções para os desafios que lhe são apresentados. Por meio das atividades lúdicas, a criança desenvolve a sua autonomia, pois é capaz de tomar decisões pessoais, executar tarefas e, conseqüentemente, desenvolver sua capacidade de raciocínio. (PIAGET, 1994).

MÉTODO

Foi realizada uma revisão bibliográfica através das bases de dados SCIELO e LILACS, usando como palavra-chave, jogos, didática, ensino. A coleta de dado ocorreu durante o mês de dezembro de 2022 a janeiro de 2023. Foram identificados 228.000 artigos, dos quais 20 selecionados por título e resumo e após análise 14 artigos e 04 livros compuseram a amostra final do estudo, por terem uma melhor abordagem do tema escolhido para alcançar o objetivo proposto neste estudo.

Foram estabelecidos os seguintes critérios para inclusão de artigos originais com texto completo, disponíveis eletronicamente, publicados no período de 1990 a 2020, escritos em português no formato de artigo original, que tinham como assunto principal uso de jogos didáticos no processo ensino – aprendizagem.

RESULTADOS E DISCURSÕES

Portanto, para KISHIMOTO (2011), o jogo como ferramenta didática funciona como um meio de aprendizagem lúdica e divertida. Esta abordagem permite aos alunos desenvolverem habilidades cognitivas.

“Desenvolver a capacidade de concentração, a memória, a habilidade de trabalhar em grupo, a interação entre os alunos, o raciocínio, a observação, o senso estético, a habilidade de resolver problemas, entre outros” (MIRANDA et al., 2016, p. 12).

- a) o desenvolvimento da inteligência e da personalidade;
- b) o desenvolvimento da sensibilidade, da estima e da amizade;
- c) a ampliação dos contatos sociais;
- d) o aumento da motivação; e
- e) o estímulo à criatividade (MIRANDA, 2002).

Vygotsky (2007) também afirma que o jogo é um meio de comunicação e interação entre a criança e o ambiente ao seu redor. Através dele, ela pode se expressar, explorar, experimentar e desenvolver a sua capacidade de relacionamento social, bem como adquirir conhecimentos e desenvolver

habilidades. Ele ainda acredita que o jogo é a melhor forma de permitir que a criança se desenvolva de forma saudável, pois lhe permite descobrir de forma lúdica e criativa maneiras de executar tarefas, resolver problemas e interagir com outras pessoas.

Os jogos didáticos auxiliam a motivação dos alunos, pois são mais divertidos e desafiadores do que a maioria das tarefas escolares. Além disso, eles possibilitam a interação entre os alunos, criando um ambiente cooperativo, onde há mais oportunidades de aprendizado. Outro benefício do uso de jogos didáticos é que eles podem ensinar habilidades importantes, como a tomada de decisão, a resolução de problemas e a lógica. (BORTOLOTO; FELÍCIO 2003)

Um ensino centrado na prática deve fornecer aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades sociais, como trabalho em equipe e resolução de problemas. Isto pode ser feito através da adoção de metodologias ativas, que desenvolvam habilidades de comunicação, tomada de decisão e pensamento crítico, oferecendo a oportunidade de discutir e refletir sobre os assuntos em questão. Além disso, o ensino centrado na prática deve incentivar os alunos a pensar por conta própria, com a orientação do professor, desenvolvendo habilidades de problematização, análise e síntese. O desenvolvimento destas habilidades pode ser auxiliado com a adoção de projetos que estimulem a pesquisa. (COSTA, 2017)

Seu uso requer preparação e planejamento para que sejam bem aproveitados como recurso didático, pois, diferentemente da tradicional aula expositiva, não são estritamente guiados pelo professor. Portanto, a utilização de jogos didáticos é uma alternativa viável para aprimorar a qualidade de ensino, pois os alunos terão participação ativa no processo de ensino-aprendizagem, com um maior envolvimento e maior motivação. Além disso, o professor terá que planejar e preparar adequadamente o uso dos jogos didáticos, para que eles possam ser aproveitados adequadamente como recurso didático. (MIRANDA et al., 2016; GONZAGA et al., 2017).

É importante levar em conta a faixa etária dos alunos e a cultura da sala de aula, para que se possa utilizar os melhores recursos para a aquisição de

conteúdo e desenvolvimento de habilidades. Além disso, é necessário lembrar sempre do objetivo da aula para que se possa escolher a melhor estratégia. Outro fator importante é considerar a disponibilidade de recursos materiais, como computadores, tablets, softwares etc. Para que o professor obtenha o melhor resultado, é importante avaliar os diferentes métodos e ferramentas disponíveis e selecionar aqueles que melhor se encaixam na cultura da sala de aula. (GONZAGA et al., 2017, p. 1)

Para isso, o docente responsável pela sala de aula deve se certificar de que o jogo escolhido é adequado para a turma, seus objetivos e conteúdo, e que os alunos estão familiarizados com as regras e possam lidar com as atividades propostas. É importante também ter em mente que o jogo é apenas uma ferramenta auxiliar, que não se sobrepõe às aulas teóricas e aos trabalhos práticos. Dessa forma, os jogos devem ser inseridos de maneira a contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, de maneira divertida e eficaz. (GONZAGA et al. 2017).

A utilização de jogos didáticos tem como objetivo mobilizar os alunos, tornando a aprendizagem mais ativa, e assim aumentar a motivação e a concentração. Além disso, os jogos podem permitir ao professor avaliar a compreensão dos alunos, aprimorar o desempenho dos alunos e auxiliar na aquisição de diferentes habilidades, como raciocínio lógico, memória, criatividade e trabalho em equipe. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005)

Os autores supracitados salientam que os jogos didáticos também contribuem para a formação de uma mentalidade crítica, pois desenvolvem competências como análise, interpretação e tomada de decisões. Dessa forma, tornam-se fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, pois podem contribuir para a construção do conhecimento, estes jogos podem também ajudar a desenvolver habilidades sociais, como a resolução de problemas, tomada de decisões, negociação e flexibilidade. Além disso, os jogos didáticos têm a capacidade de despertar interesse nos alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais divertido e motivador.

O jogo didático pode ser aplicado de forma lúdica, com temas de interesse e criatividade, despertando o interesse e a curiosidade dos alunos, de forma que eles possam desenvolver sua capacidade intelectual e emocional. É uma oportunidade para motivar e engajar os alunos em atividades em grupo, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe, além de incentivar a participação e a inovação, além disso, o jogo didático pode ser adaptado para atender às necessidades e preferências dos alunos, promovendo a interação, integração e cooperação entre eles. Assim, eles não sentem a pressão de serem julgados e se sentem mais confortáveis para participar de atividades lúdicas. (OLIVEIRA et al, 2018).

Assim, a utilização de jogos e brincadeiras é uma excelente maneira de envolver os alunos no processo de aprendizagem, pois oferecem um contexto divertido e interativo para a assimilação e compreensão de conteúdo. Além disso, são ótimos meios de desenvolver habilidades sociais, tais como o trabalho em equipe, a liderança, a comunicação e a expressão. Por fim, jogos e brincadeiras são fundamentais para a aquisição de conhecimento, pois permitem aos alunos desenvolverem outras habilidades além daquelas que são ensinadas de forma tradicional. (KISHIMOTO, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos didáticos possibilitam ao professor uma abordagem lúdica e interativa em sala de aula, proporcionando ao educando o processo de ensino-aprendizagem de forma descontraída, permitindo-lhe uma maior absorção de conteúdo. Além disso, estimulam a comunicação, a competição saudável, e a busca por soluções criativas, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e afetivas. Tais jogos são ideais para aprimorar o conhecimento, pois obrigam o aluno a aplicar, de forma prática e divertida, o conhecimento adquirido em sala de aula. O professor pode, desta forma, aproveitar o momento lúdico para praticar os conhecimentos aprendidos.

Além disso, o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem proporciona maior motivação e interesse, pois ao fazer uso de jogos, os alunos

podem perceber que a disciplina não é algo tão sério ou monótono, e muitas vezes até divertido.

Para isso, é necessário que o professor desenvolva atividades lúdicas e instrucionais que estimulem o interesse e a participação dos alunos. É importante também que ele estabeleça metas para cada aula, de forma que os conteúdos sejam trabalhados de forma gradual e que não haja nenhum aluno desmotivado. Além disso, é necessário que haja um bom relacionamento entre professor e aluno, de forma a que os alunos sintam segurança para participar, colocar suas questões e se expressar livremente durante a aula. O professor também deve estimular o diálogo entre os alunos, pois essa troca de ideias é fundamental para o desenvolvimento intelectual.

Os jogos didáticos também são ferramentas poderosas para o desenvolvimento do raciocínio lógico, aprimorando o pensamento crítico e a resolução de problemas, trabalhando a capacidade de tomar decisões fundamentadas, de forma a ajudar os alunos a desenvolverem habilidades cognitivas e técnicas necessárias para a sua formação.

REFERENCIAL

AGUIAR, Denise. **O ensino da matemática através de jogos nas séries iniciais**. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-ensino-matematica-atraves-jogos-seriesiniciais/>. Acesso: jan. 2023.

BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

BROUGERE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1998.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, p. 35-48, 2003.

COSTA, R. C. O jogo didático Desafio Ciências – sistemas do corpo humano como ferramenta para o ensino de Ciências. 42 f. **Trabalho de conclusão de curso**. UFF. Niterói, 2017.

COSTA, R. C.; GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C. Desenvolvimento e validação do jogo didático Desafio Ciências – Animais para utilização em aulas de Ciências no Ensino Fundamental Regular. **Revista da SBEnBIO**, nº 9, p. 9-20, 2016.

GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C.; FERREIRA, M. L.; COSTA, R. C.; FREITAS, C. C. C.; FARIA, A. C. de O. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Educação Pública**, v. 17, nº 7, p. 1-11, 2017.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações - problema. Porto Alegre: **Artes Médicas Sul**, 2000.

MIRANDA, J. C.; GONZAGA, G. R.; OLIVEIRA, B.; BORGES, P. N.; LUCAS, Y. O.S. Avaliação do jogo didático Em Busca da Fecundação como ferramenta para abordagem de temas relativos à reprodução humana. **Revista da SBEnBio**, nº 9, p. 1.845-1.856, 2016.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, v. 8, nº 14, p. 21-34, 2002.

PEREIRA, A. L. L. A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem. 132 f. **Dissertação (mestrado em Letras)**. Universidade do Porto. Porto, 2013.

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

PLATÃO. As leis. Bauru: **Edipro**, 1999.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 6, nº 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, V. R. Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis: **Vozes**, 2014.

OLIVEIRA, Madalena de; MENDES, Rita de Cássia da Silveira; TURCHIELLO, Priscila; PINTO, Bruna Vielmo Camargo. O uso de jogos didáticos no processo

ensino-aprendizagem e suas. **Revista Sítio Novo** – Vol. 2 – Jan./Jun. 2018 -
ISSN 2594-7036.

intervenções em escolas do/no campo

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: **Martins Fontes**,
2007