

JOGOS PEDAGÓGICOS: UMA METODOLOGIA ATIVA E FUNCIONAL

PEDAGOGICAL GAMES: AN ACTIVE AND FUNCTIONAL METHODOLOGY

Cláudio Gonçalves de Mattos¹

Cassia Danielle Lonardononi do Nascimento²

Filomena Alves Pereira³

Iracema Marreiros⁴

Rodi Narciso⁵

Resumo: O presente trabalho tem por objetivo fazer uma explanação sobre o uso dos Jogos Pedagógicos através de um estudo bibliográfico sobre o tema. Essa Metodologia Ativa foi escolhida pela sua grande variedade de opções, podendo ser aplicada com ou sem recursos tecnológicos avançados. Também são elencados os possíveis problemas que os docentes podem enfrentar durante o processo de execução da referida metodologia. Através dos estudos realizados foi possível traçar o perfil que os professores devem desenvolver para que sua ação pedagógica seja exitosa na concretização de uma aprendizagem significativa. O resultado da pesquisa atendeu aos objetivos propostos uma vez que permitiu explorar as vantagens que podem ser proporcionadas pelos jogos pedagógicos na educação, assim como foram dados exemplos práticos dessa metodologia, como o uso de plataformas de jogos educativos, gincanas temáticas e trilhas. O tema é muito abrangente e pode contribuir com a prática de docente em qualquer área de conhecimento, independente da série ou idade escolar dos estudantes, uma vez que as Metodologias Ativas são perfeitamente adaptáveis a qualquer situação de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Metodologia. Jogos. Aprendizagem.

Abstract: *The present work aims to explain the use of Pedagogical Games through a bibliographical study on the subject. This Active Methodology was chosen for its wide variety of options, and can be applied with or without advanced technological resources. Possible problems that teachers may face during the implementation process of the aforementioned methodology are also listed. Through the studies carried out, it was possible to outline the profile that teachers must develop so that their pedagogical action is successful in achieving meaningful learning. The result of the research met the proposed objectives since it allowed exploring the advantages that can be provided by pedagogical games in education, as well as practical examples of this methodology were given, such as the use of educational game platforms, thematic scavenger hunts and trails. The topic is very*

- 1 Licenciado em Matemática (UNIFACS); Licenciado em História (UNEB); Especialista em Educação Matemática Com Novas Tecnologias. (FTC); Especialista em Metodologia do Ensino da Matemática (FAC); Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University - Flórida. E-mail: cgmvitoria@yahoo.com.br
- 2 Graduação em Pedagogia Plena. Especialização em Psicopedagogia; Atendimento Educacional Especializado; Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: clonardononi@yahoo.com.br
- 3 Licenciatura em Pedagogia, pela Universidade Estadual do Piauí (UESPI); Especialistas em Psicopedagógico pelo Instituto Superior de Educação Programas(ISEPRO); Mestranda Em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University-Flórida); E-MAIL f.iomori@hotmail.com
- 4 Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Gestão e supervisão escolar. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: irochamarreiros@yahoo.com.br
- 5 Graduação em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional. Educação Especial. Gestão Escolar. Deficiência Visual. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: rodynarciso1974@gmail.com



comprehensive and can contribute to the practice of teaching in any area of knowledge, regardless of the grade or school age of the students, since the Active Methodologies are perfectly adaptable to any teaching and learning situation.

Keywords: *Methodology. Games. Learning.*

1 Introdução

Ao longo da nossa convivência como aluno nas escolas pelas quais passamos, ouvimos muito falar em metodologia, inclusive tivemos professores de Metodologia no Ensino Médio e também nos Cursos de Graduação. Como na educação as mudanças demoram a acontecer, muitos de nós fomos formados na escola tradicional, com metodologias nada inovadoras. Também como professor, posso afirmar que essas metodologias ainda são amplamente utilizadas nos dias de hoje. Com o objetivo de apresentar a importância do uso de Metodologias Ativas e refletir sobre os desafios do seu uso e da importância da preparação do docente para que ocorra a aprendizagem significativa dos estudantes, esse trabalho foi dividido em seções. Na primeira parte discorro sobre a Metodologia Ativa escolhida que é a *gamificação* ou uso de jogos na educação. Nesse momento faço um aprofundamento sobre o tema, enumerando suas etapas, vantagens, cuidados na execução e dando exemplos práticos do seu uso. Na segunda seção é feita uma abordagem sobre as dificuldades que os docentes podem encarar no decorrer desse processo, desde a falta de formação específica para o uso das novas metodologias até o enfrentamento do novo para concretização dessa prática. Na terceira e última parte é feita uma explanação sobre as características que o docente precisa ter ou desenvolver para colocar em prática essa Metodologia Ativa. Nas considerações finais faço um breve relato sobre a relevância do tema abordado, o percurso para alcançar os objetivos traçados, enfatizando as vantagens do uso das metodologias ativas, assim como os desafios encontrados para colocá-las em prática.

A metodologia usada para realização do trabalho foi a pesquisa bibliográfica a respeito do assunto, seguindo indicações de leitura, material disponibilizado pela Must University, bibliotecas virtuais, textos impressos ou disponíveis em mídias digitais. Alguns autores como Buesa (2023), Faria (2021), Melo, Neto e Petrillo (2019), Piaget (1990), entre outros, fundamentaram a referida pesquisa.

2 O uso dos jogos na educação: explorar o lúdico sem perder o foco

Sabemos que metodologia é um caminho a ser seguido para que se atinja determinado objetivo, dessa forma, podemos então defini-la como o estudo de estratégias a serem utilizadas na consolidação de uma meta. Partindo dessa definição de metodologia no ensino, podemos afirmar que na busca de se alcançar determinados objetivos, o processo para tal deve ser considerado de importância imensurável. Dessa forma, inovar e ser criativo na escolha de metodologias que propiciem a aprendizagem significativa pode fazer a diferença para que a experiência de uma nova maneira de ensinar seja exitosa. Segundo Buesa (2023), os jogos pedagógicos contribuem para que o aprendizado dos estudantes ocorra de forma mais agradável e menos monótona.

Por outro lado deve-se levar em consideração que o jogo é uma ferramenta de apoio e não o objeto principal no contexto da aprendizagem significativa. O uso do jogo deve estar associado ao conhecimento que se deseja trabalhar, do contrário os alunos podem perder o foco e passar a jogar sem nenhum propósito pedagógico. Para Melo, Neto e Petrillo (2019), além de ser instrutivo o jogo deve gerar uma competição sadia, despertando no aprendiz a vontade de ganhar e estimulando a sua participação.

Dentre outros benefícios do uso dos jogos pedagógicos podemos citar algumas habilidades desenvolvidas através do seu uso, como a colaboração, a resolução de problemas, gerenciamento de risco, autoconfiança e criatividade. Para Munhoz (2019), o uso dos jogos propicia a personalização do ensino, permitindo o acompanhamento do progresso individual dos estudantes, além de evitar a evasão escolar e colocar o aluno como protagonista no processo de aprendizagem. Conforme Emerick, Nogueira e Silva (2022), é importante ressaltar que os jogos pedagógicos podem ser confeccionados manualmente, como trilhas e tabuleiros, mas também podem ser mais sofisticados, como jogos virtuais, plataformas de ensino baseadas em *gamificação* e até mesmo pode-se criar um *design* para jogos *online* que, nesse caso, demanda um conhecimento tecnológico mais específico.

Já vimos que os jogos pedagógicos se constituem em uma metodologia ativa que pode ser usada com ou sem o uso das novas tecnologias. Como exemplo de jogos pedagógicos que podem ser usados sem recursos tecnológicos avançados, podemos citar a gincana temática e a trilha. Na gincana temática um roteiro deve ser traçado: definição do público-alvo, escolha do tema a ser explorado, distribuição das tarefas, divulgação da premiação/pontuação para todas as equipes participantes e cronograma. Vale lembrar que a pontuação é dada a todos os componentes das equipes participantes em todas as disciplinas envolvidas no projeto. Dentro da gincana vários jogos podem ser explorados, como: soletrando, dominó matemático, torre de Hanói, jogo de estimativa, quadrado mágico, cubo mágico, entre outros. A trilha é outro exemplo de jogo pedagógico que pode ser confeccionado pelos próprios estudantes sob a orientação do professor. Os materiais são simples como pinos, dados e tabuleiros. A trilha pode ser confeccionada em tamanho grande para que os próprios alunos substituam os pinos e caminhem dentro da mesma. Uma grande diversidade de conteúdos pode ser trabalhada. Uma das vantagens desse jogo é o desenvolvimento do respeito às regras e a competitividade que estimula a interação e o aprender brincando.

Como exemplo de jogos que requer o uso das novas tecnologias, temos a *Khan Academy*, que é uma plataforma digital bastante usada para otimizar o desempenho dos alunos na aprendizagem de Matemática e Ciências. O uso dessa plataforma pode ser feito em sala de aula ou como atividade extraclasse. A grande variedade de recursos oferecidos, a facilidade de seu uso, tanto por alunos como por professores, os *quizes* e os jogos educativos tornam as aulas de Matemática mais dinâmicas e menos monótonas. A oferta gratuita e online é o ponto forte desse recurso. Outra ferramenta totalmente pautada na *gamificação* é a *Mangahigh*. Trata-se de uma plataforma criada para reforçar o aprendizado de Matemática. Pode ser usada no ensino híbrido e é muito rica em *games* e *quizes*. Permite que os alunos joguem contra os próprios colegas de sala ou de outras turmas e até mesmo de escolas, cidades e países diferentes. Nesse ambiente as aulas são baseadas em jogos digitais dinâmicos e intuitivos que são escolhidos pelo professor de acordo com os conteúdos e séries dos estudantes. Permite a emissão de relatórios

em tempo real para acompanhamento personalizado dos aprendizes e disponibiliza jogos para serem trabalhados desde as séries iniciais até o Ensino Médio. Para Faria (2021), os *games* já fazem parte da realidade da nova geração de estudantes. Cabe aos professores lançar mão dessas metodologias ativas e aplicá-las na sala de aula, dinamizando sua prática pedagógica. Sabemos que o uso de uma metodologia ativa não é suficiente para garantir o sucesso no processo de ensino e aprendizagem, tornando-se necessário, além da inserção da referida metodologia, todo um planejamento até a sua execução. Com os jogos pedagógicos a atenção deve ser redobrada para que essa rica metodologia não se esvaia em uma atividade lúdica sem propósitos e objetivos claros e relevantes.

2.1 O uso dos jogos pedagógicos e os possíveis obstáculos no percurso

Já vimos que os jogos se caracterizam como uma metodologia ativa muito eficiente na dinamização das aulas, independente da série ou da disciplina em questão. Os principais desafios encontrados na efetivação desse recurso pedagógico estão relacionados à sua modalidade. Quando se trata de jogos simples, que podem ser confeccionados pelos alunos sob orientação do professor, é necessário que o docente tenha a habilidade de explorar o lúdico no seu cotidiano escolar. Se o professor não é propenso a esse exercício já se cria uma barreira para o uso dessa metodologia. Quando se trata de jogos que demandam o uso das novas tecnologias, o analfabetismo digital e a exclusão social se configuram como problemas a serem enfrentados. As políticas públicas de democratização e inclusão digital ainda não foram suficientes para que o avanço tecnológico chegasse de fato às camadas sociais menos favorecidas. Ainda existe uma grande disparidade no uso das novas tecnologias entre alunos de escolas públicas e privadas. Na grande maioria das escolas públicas o acesso à internet é limitado ou de baixa qualidade.

Segundo D'Ambrosio (1993), os professores que foram formados no ensino tradicional, através de metodologias arcaicas, não se sentem à vontade ou seguros para usarem metodologias inovadoras. Por outro lado, a defasagem no aprendizado de determinados conteúdos, em especial na área de exatas, está relacionada ao excesso de abstração e falta de contexto do que está sendo ensinado, ou seja, o método não favorece o aprendizado. Muitas vezes a simples adaptação de um conteúdo a um jogo conhecido poderia despertar o interesse do aluno, porém, muitos professores também não se sentem à vontade com o uso do lúdico em sala de aula. Segundo Piaget (1990), o brincar é uma maneira agradável de transformar a realidade em conhecimento. Vejamos no próximo tópico algumas soluções para os problemas levantados.

2.2 Perfil e ações necessárias ao docente no uso dos jogos pedagógicos

A inovação na prática pedagógica, principalmente por parte de professores formados na escola tradicional, perpassa pela formação continuada. Porém, segundo Azeredo, Pizzollo e Bitencourt (2018), muitas vezes esses programas de formação patrocinados pelas secretarias de educação não agradam aos professores, pois fogem do que realmente interessa aos docentes. O principal motivo desse descontentamento é o fato de as equipes responsáveis por essas formações não conhecerem a realidade da escola. Uma das ações que pode ser proposta pelo corpo docente

é a reivindicação, junto ao grupo gestor e secretaria de educação, de oficinas preparatórias para o uso de jogos pedagógicos, sejam jogos simples ou mais sofisticados, com ou sem o uso de tecnologias.

Outra atitude importante, que deve ser de iniciativa do docente, é o desenvolver do hábito da pesquisa. O professor precisa ser um pesquisador nato. Existe muito material disponível em bibliotecas físicas e virtuais, repositórios, mídias digitais, que vão dar suporte para o planejamento de uma aula dinâmica com o uso de Metodologias Ativas, como o uso de jogos pedagógicos que vai envolver toda turma e despertar o interesse dos estudantes. A *Khan Academy*, por exemplo, é uma plataforma que oferece gratuitamente formação para que os professores possam fazer bom uso dos recursos disponibilizados. A inserção dessas novas ferramentas pode fazer a diferença na prática pedagógica do professor.

Além de ser um pesquisador, o professor precisa ter espírito coletivo e colaborativo para trabalhar em equipe, ser criativo, flexível, gerenciador de conflitos, tornando o espaço da sala de aula um ambiente agradável e polifônico, onde todos podem falar e ser ouvidos. Diante do exposto, fica claro que, apesar de não parecer simples, a mudança de paradigma na prática do docente é o ponto de partida para que o processo mude como um todo, porém, essa ação demanda apoio por parte da coordenação pedagógica, grupo gestor e todos envolvidos no processo educacional.

3 Considerações finais

O trabalho de pesquisa realizado foi bastante produtivo, pois cumpriu com o objetivo de escolher uma das Metodologias Ativas estudadas e fazer uma pesquisa bibliográfica para aprofundamento do conhecimento sobre a mesma. Dessa forma foi possível elencar as vantagens e desafios do uso dos jogos pedagógicos, assim como diferenciar aqueles que usam as novas tecnologias daqueles mais simples que podem ser confeccionados por professores e alunos.

Também foi possível descrever o perfil necessário que o professor precisa desenvolver para trabalhar com essa Metodologia. Algumas ações necessárias para que essa prática seja exitosa também foram enumeradas, como formação docente específica para o uso dos jogos pedagógicos e apresentação aos alunos de plataformas de *gamificação*. Esse campo de estudo é bastante vasto e cabe muito mais pesquisa. Foi feito um estudo inicial sobre a importância de uma Metodologia Ativa que pode ser mais explorada e estudada.

Referências

AZEREDO, J. L.; PIZZOLLO, M. C. CBITENCOURT, R. L. a formação continuada de professores: um espaço para autoria, 2018.

BUESA, N. Y. *Aprendizagem ativa via tecnologias*. [E-book] Flórida. Must University, 2023.

D'AMBROSIO, U. *Etnomatemática: arte ou técnica de explicar e conhece*. 2. ed. São Paulo, SP: Editora Ática, 1993.

-
- EMERICK, L. B. B. R; NOGUEIRA, R. M.; SILVA, F. A. Guia prático de metodologias ativas para o ensino superior. 2022. Disponível em: https://www.mtciencia.com.br/editora/livros/metodologias_ativas/. Acesso em: 19 mar. 2023.
- FARIA, A.F. (2021). Gamificação na Educação. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/3441/1/Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20Na%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acessado em: 10 de março de 2023.
- MELLO, C. M.; Neto, J. R.M. A. & Petrillo, R. P. (2019). Metodologias Ativas: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora. Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/3309/1/tcc_Elizete%20Felipe%20de%20Melo.pdf. Acesso em: 18 mar. 2023.
- MUNHOZ, A. S. *Aprendizagem ativa via tecnologias*. 2019. Disponível em: minhabiblioteca.unilasalle.edu.br. Acesso em: 02 abr. 2023.
- PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: LTC, 1990.