

## A PERCEPÇÃO DO DISCENTE: OS JOGOS LÚDICOS EM DISCUSSÃO

João Vitor Carvalho de Amaral Va <sup>1</sup>

Clara Thallena da Silva Veras <sup>2</sup>

Luís Eduardo Silva de Lima <sup>3</sup>

Rebeca Mota Bernardo <sup>4</sup>

João Marcos de Góes <sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

Os jogos foram usados desde os tempos antigos para repassar conhecimento de uma forma mais “leve”, e assim facilitando a transmissão de conteúdo dos mais velhos aos mais novos. Não é diferente nos tempos atuais: os jogos estão sendo utilizados por professores e bolsistas de iniciação à docência para ensinar aqueles conteúdos de maior complexidade de uma forma que o aluno ache interessante e assim aprenda determinada matéria. Portanto, não devem ser considerados apenas como uma atividade de divertimento ou recreação, visto que ele é uma forma, um método eficaz de passar ensinamentos.

Essas atividades fazem os alunos aprenderem de uma forma prazerosa, dinâmica, interativa e ainda promove um aprendizado espontâneo e é um aprendizado que não deixa os alunos cansados, enfadados e pode-se dizer que muitas vezes o aluno aprende sem perceber. Além disso, desperta o estudante para aprender, porque eles acham a ideia dos jogos interessantes, ou seja, o jogo chama a atenção até mesmo daqueles alunos que não participam das aulas e assim o lúdico desperta interesse de aprender, de fato.

Cruz (2015) comenta que muitos acreditam aprender mais com estímulos visuais, outros sonoros, mas apesar dessas classificações rodearem entre especialistas da área da aprendizagem, há quem acredite que todos em conjunto funcionam melhor. Baseado nesse pressuposto, o jogo tem essa facilidade de produzir estímulos, visto que quem joga usa o tato para tocar no objeto do jogo, usa a fala para se comunicar com os colegas: interação entre todos da turma, a visão para observar e montar estratégias, dependendo do jogo. Isso mostra que o jogo lúdico contribui, também para o desenvolvimento dos estudantes.

Um dos pontos importantes é que muitos jogos são bem simples de fazer, o material usado e simples de encontrar e muitos não requerem muito tempo para serem montados e, apesar da simplicidade, promove um impacto muito grande e positivo no processo de ensino-aprendizagem. Mas, é necessário que os professores fiquem cientes de uma coisa, como menciona Antunes (1998), não se deve pensar no uso dos jogos sem ter um planejamento. Por

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba, vitorcarvalho635@gmail.com.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba, clarathallena@hotmail.com;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba, luiseduardosilvadelima@gmail.com;

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba, beckmota22@gmail.com;

<sup>5</sup> Professor Orientador: Universidade Federal do Piauí – *Campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba, jmarg@uol.com.br. Fomento: CAPES, programa Pibid.

consequente, o planejamento dos jogos, ou da aula em si, é vital para atingir o objetivo das aulas, que é fazer os educandos aprenderem.

Com os jogos, os alunos se sentem mais à vontade, seja para falar ou para tirar alguma dúvida pendente. Com isso, essas atividades promovem interação entre alunos e professores e entre eles mesmos, o que é fundamental na sala de aula.

Este trabalho tem como objetivo analisar a visão dos discentes sobre a real contribuição dos jogos pedagógicos no ambiente escolar. Porém, não é apenas chegar, aplicar o jogo e pronto, trabalho concluído. Deve-se ter um diagnóstico, uma vez que pode haver alunos que não se sintam seguros ou não se sintam à vontade em participar, seja porque, talvez eles não gostem dos jogos como método de ensino, é necessário entender o porquê da não participação na atividade. Alguns pontos são necessários para atingir o objetivo desse trabalho: saber a ideia dos alunos a respeito dos jogos em sala de aula. O ato de levar em consideração o pensamento do aluno tem uma grande significância. Por conta disso, o questionário foi aplicado diretamente para alunos.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi feita por meio de um questionário que foi aplicado no mês de maio de 2019, com 72 alunos de 1º, 2º e 3º ano do ensino médio da Unidade Escola Chagas Rodrigues, afim de compreender, pela visão dos alunos, o quanto os jogos ajudam na aprendizagem dos assuntos abordados em teoria pelos professores na sala de aula. O questionário consiste em três perguntas objetivas de múltiplas escolhas. As perguntas utilizadas foram: 1º Você gosta dos jogos como atividade complementar ao ensino? 2º Você acha os jogos importantes para seu aprendizado? 3º Os jogos lhe ajudam na compreensão de assuntos aplicados em sala pelos professores? Os alunos tinham três alternativas para cada pergunta (sim, talvez ou não).

Antes da aplicação da pesquisa, foram aplicados diversos jogos pelos bolsistas do Pibid de ciências biológicas da Universidade Federal do Piauí – *campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba para os alunos dessa escola.

## **DESENVOLVIMENTO**

O ser humano aprende durante toda sua vida, em um processo contínuo e muitas das vezes precisa de instrumentos facilitadores para uma melhor compreensão de assuntos que sejam de mais complexo entendimento, principalmente no ensino de crianças e jovens. Dentre esses instrumentos, podemos citar em especial, os jogos lúdicos, que são uma ferramenta de excelente eficácia quando a questão é fortalecer o ensino e o fazer mais dinâmico. O jogo pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores e também ser um rico instrumento para a construção do conhecimento (GRÜBEL; BEZ, 2006, p. 3).

Vale considerar que o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural (ALVES; BIANCHIN, 2010).

Estes instrumentos ajudam gradualmente os educadores a passar de uma melhor forma, o conhecimento, logo que os alunos se interessam cada vez mais por uma aula diferenciada, uma aula fora do padrão. O lúdico é um mecanismo que as escolas devem usufruir tendo consciência que o mesmo favorecerá suas metodologias, deixando-as mais atrativas e saindo do tradicionalismo de sala de aula (CARMO, 2015 p. 13).

É importante sabermos e compreendermos o que são os jogos lúdicos, tanto no sentido etimológico quanto para alguns autores. Segundo Lima (2008), compreender e desvelar o jogo possibilita relacioná-lo com o processo de ensino-aprendizagem.

No entanto a palavra jogo é de origem latina – “ludus”, que, posteriormente, foi substituída por “jocus”, que significa desenvolvimento e também pode-se considerar a “atribuição de responsabilidade a uma pessoa que, por sua vez se atribui a outra” (COSTA; SAMAPAIIO e MELO, 2006, p. 597). Lúdico adjetivo que se refere a jogos e brinquedos ou aos jogos públicos dos antigos. Esses são os conceitos etimológicos de jogos e lúdico (KLEIN, C, 2015, p. 560).

Não existe só um tipo de jogo, Pereira (2013) que existem uma variedade de jogos como faz-de-conta, simbólicos, motores, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, metafóricos, de palavras, de adultos, de animais e vários outros. Ainda pode-se mencionar que existem jogos para todas as matérias, desde ciências e biologia a matemática. São bem fáceis de serem encontrados, surgindo várias possibilidades para levar uma aula “inovadora” para os alunos. Os diversos tipos de jogos irão acarretar diferentes conhecimentos para quem participa, sendo esses conhecimentos, adquiridos de uma forma prazerosa.

Podemos então dizer que os jogos lúdicos são uma forma de aprender brincando, uma forma prazerosa de ensinar e de aprender e que existe uma série de tipos que o professor pode escolher para aplicar. Porém, ainda há uma resistência por parte de alguns professores quanto à utilização desse método de ensino.

Para além do conceito etimológico, segundo Segantini (2013) os jogos são uma atividade que tem um objetivo comum a ser alcançado, regras pré-estabelecidas e que pode despertar aquele aluno que possui dificuldades estimulando-o.

Os jogos permitem aos alunos vivenciarem uma experiência com características sociais e culturais, provocando a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação de conhecimentos, estimulando a interação com colegas de sala a um nível de conhecimento espontâneo e de concentração, e dependendo do jogo, podem desenvolver diversas competências e habilidades como: socialização, cooperação, competição, interação, criatividade e raciocínio lógico (SEGANTINI, 2013, p. 13). Além dessas competências, cabe citar também: uma maior desenvoltura ao se expressar (fruto da interação entre os próprios estudantes e dos mesmos com os professores), o trabalho em equipe, confiança em si mesmo e os jogos podem proporcionar ainda, uma maior fixação do conteúdo.

O jogo lúdico na educação tem os mais variados objetivos, desde o desenvolvimento do aprendizado ao desenvolvimento social do indivíduo. Sant’Anna (2011) comenta que a utilização do lúdico, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa, tem o objetivo de resgate histórico-cultural. Com isso, se pode perceber a importância do lúdico, pois não é apenas uma forma diferente de passar conhecimento, tem por trás todo um histórico cultural. No que diz a respeito da questão histórica, Sant’Anna (2011) comenta que na Grécia antiga era por meio de jogos que os ensinamentos eram passados, e que os índios ensinam com ajuda da ludicidade.

Devido a isso, os jogos na educação devem ter sua devida relevância reconhecida, tendo em vista que foi usado por diversas culturas, portanto torna-se uma herança histórica, cultural e educacional que se deve manter, e até mesmo melhorá-la. Além de ser uma opção de complementação ao ensino, é uma forma dinâmica de promover conhecimento e as demais competências e habilidades já citadas. Competências essas que são de suma importância para a vida do aluno, para que ele possa participar nos contextos sociais da sociedade de maneira mais efetiva.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados coletados por meio da pesquisa apontaram que para a maioria dos professores e demais atores envolvidos no processo os jogos pedagógicos são considerados uma excelente estratégia de ensino, pois além de prender a atenção do aluno, proporciona uma forma diferente de se repassar conhecimento. Entretanto, poucos professores se questionam se esse método corrobora de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem. Perante a isso, a pesquisa apontou o índice de aprovação e reprovação dos jogos pedagógicos na concepção dos alunos.

Da obtenção de dados dos alunos que responderam o questionário, obteve-se: referente a primeira pergunta, cerca de 75% dos alunos responderam que gostam dos jogos sendo complementadores no processo; 20% ficou no meio termo, ou seja, colocaram que talvez gostem ou não; e apenas 4,2% respondeu que não gostam dos jogos, apesar de ser uma quantidade mínima, se deve levar em consideração para saber o que está acontecendo e cabe ao professor saber o porquê desses alunos não gostarem dos jogos e assim procurar outro meio, ou modificar a metodologia de aplicação do lúdico. Em relação ao segundo questionamento, por volta de 86% dos discentes apontaram que sim, para eles, os jogos são importantes e podemos perceber aqui o reconhecimento da importância dos jogos por parte dos alunos, o que é muito bom; 12,5% ficaram no intermédio, isto é, responderam que talvez; e apenas 1,39% indicaram que não, e isso já diz respeito a importância do trabalho, por conta de dar oportunidade daqueles alunos expressarem suas opiniões. Para a terceira pergunta, 73,6% dos estudantes informou que esse método os ajuda a compreender os assuntos aplicados na teoria, o que é um número muito bom, pois esse é um dos objetivos dos jogos lúdicos; 23,6% apontou que talvez, ou seja, ficaram entre sim e não; e por fim, 2,78% responderam que os jogos não ajudam, e levando isso em consideração, mais uma vez cabe ressaltar que o professor deve se atentar a isso

Com esses dados, percebe-se que apesar da maioria das respostas serem “sim”, ainda tem, mesmo que uma minoria, uma porcentagem com a resposta “não” em cada pergunta e que deve ser levado em consideração.

As respostas mostram que nem todos os alunos gostam da aplicação desses jogos. Mas na maioria, se pôde constatar que para os alunos os jogos lúdicos são uma excelente ferramenta de reforço ao ensino. Porém, ainda há por parte dos docentes certa resistência. Alguns professores ainda têm a concepção de que as atividades lúdicas, inclusive os jogos, irão dispersar a turma, acham que vai virar bagunça, e acabam ficando apenas com a aula teórica.

A proposta de utilizar de forma complementar o jogo e as tarefas escolares exigem do professor, por meio do processo de formação e de estudo, uma mudança de concepção, que o leve a aceitar a criança como um ser interativo, imaginativo, ativo e lúdico e descubra o potencial de desenvolvimento que está por trás das brincadeiras e dos jogos (LIMA, 2008 p. 28). Portanto, o professor deve se atentar a mudança de sua metodologia, para que possa assim trazer o aluno para a aula, fazendo-o participar e aprender de forma exultante.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

À frente disso, existe uma preocupação em relação ao uso dos jogos lúdicos e nesse sentido houve preocupação em relação ao pensamento de todos os alunos sobre essa atividade. Levando em conta as respostas dos alunos, os jogos são um bom método de ensino e lhes ajudam a entender melhor alguns assuntos passados pelos professores em teoria. Ademais, existe uma minoria que no questionário votaram “não” para algumas perguntas, e com isso, seria interessante a promoção de atividades motivadoras que incentivassem todos para participação nos jogos.



Em razão dos resultados, cabe dizer que os jogos, na concepção dos alunos, é sim, um ótimo meio de se ensinar e fazê-los ter um maior aproveitamento dos conteúdos teóricos.

**Palavras-chave:** Jogos; Aprendizagem. Importância. Conhecimento, Alunos.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, L; BIANCHIN, M. A. O Jogo Como Recurso de Aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, Pinheiros (SP) 27(83): 282-7, 2010.
- ANTUNES, C. **Jogos para Estimulação de Múltiplas Inteligências**. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- CARMO, E. T. **Importância dos Jogos Como Metodologia da Educação Inclusiva na Escola Municipal Morro Encantado em Cavalcante Goiás**. 2015. 39 p. Monografia de Especialização. Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- COSTA, J. A.; SAMPAIO e MELO, A. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 6ª Edição. Porto: Porto Editora, 2006.
- CRUZ, B. S. Para aprender melhor é preciso usar todos os sentidos, dizem especialistas. **UOL**, 2015. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2015/07/02/para-aprender-melhor-e-preciso-usar-todos-os-sentidos-dizem-especialistas.htm>>. Acesso em: 09 de jul. de 2019.
- GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos Educativos. **CINTED-UFRGS**, Novo Hamburgo (RS), V.4, n.2, Dezembro, 2006.
- KLEIN, C. **Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Rideel, 2015. 560 p.
- LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008. 157p.
- PEREIRA, A. L. L. **A Utilização do Jogo Como Recurso de Motivação e Aprendizagem**. 2013. 132 p. Dissertação – Faculdade de Letras, Universidade do Porto, Porto, 2013.
- SANT'ANNA, A; NASCIMENTO, P. R. A História do Lúdico na Educação. **REVEMAT**, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.
- SEGANTINI, P. H. **Os Jogos Lúdicos no Processo de Ensino-Aprendizagem da Matemática**. 2013. 43 p. Monografia de Especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.