



O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE CIÊNCIAS PARA O INCENTIVO A LEITURA

Iracema Borges Gonçalves¹
Larice Borges do Carmo²
Maria Nazaré Pereira Nunes³
Carlene Carvalho Rezende⁴
Jussara Candeira Spíndola Linhares⁵

INTRODUÇÃO

O trabalho busca investigar as contribuições do uso dos jogos pedagógicos nas aulas em diferentes disciplinas para incentivo à leitura na Escola Municipal Benedito Rodrigues da Silva, na cidade de Floriano-Piauí. Trata-se de uma proposta de intervenção desenvolvida com os professores que atuam nas turmas do 6º ao 9º ano. Nisso, visa analisar os pontos positivos e negativos ao utilizarem jogos como incentivo à leitura no processo de ensino aprendizagem. Segundo Boruchovitch (1999), é muito importante o uso de jogos motivacionais estratégicos para a leitura em diversas disciplinas, pois essa maneira de ensinar pode gerar um resultado de aprendizagem significativo e imediato.

Para Nisbett, Schucksmith e Dansereau (*apud* POZO, 1996) essas estratégias de uso de jogos didáticos como aprendizagem é algo significativo, pois os mesmos possibilitam ou facilitam, sendo uma maneira mais eficaz, para um bom aprendizado em relação as tarefas realizadas através o armazenamento de informações dos conteúdos.

A pesquisa traz sua importância baseada na perspectiva de que a construção e utilização de jogos pedagógicos podem atuar como agentes facilitadores do ensino e aprendizagem dos indivíduos, principalmente no incentivo à leitura, em que é o maior desafio encontrado pelos professores. Com isso, é evidente que a pesquisa é capaz de contribuir para o ensino e aprendizagem dos seres, uma vez que os jogos pedagógicos podem ter o envolvimento de todos durante o processo que podem assim, compreender da melhor forma possível os conteúdos ministrados. Isso faz com que também a aula se torne mais interessante para os alunos.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal do Piauí- UFPI, iracemaborges108@gmail.com.

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal do Piauí- UFPI, lariceborges9@gmail.com.

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação do Campo da Universidade Federal do Piauí- UFPI, nazarenuneswes@gmail.com.

⁴ Preceptora do Programa Residência Pedagógica, Educação do Campo do CAFS/UFPI. Professora de Ciências da Escola Municipal Benedito Rodrigues da Silva, carlenebio@hotmail.com.

⁵ Professora orientadora: Doutora da Universidade Federal do Piauí - UFPI, jussiaralinhares@ufpi.edu.br.

Esta pesquisa tem como objetivo geral investigar o uso de jogos pedagógicos nas aulas de ciências para o incentivo na leitura. Enquanto isso, os objetivos específicos são: problematizar o uso de jogos pedagógicos através do norteamento do professor de ciências no incentivo à leitura; analisar o uso de jogos pedagógicos nas aulas de ciências para o incentivo à leitura.

METODOLOGIA

A pesquisa é pautada nesses questionamentos: Quais recursos esses profissionais utilizam para incentivar à leitura nas diversas áreas do conhecimento? Os jogos pedagógicos contribuem ou não para estimular à leitura nessas turmas? Para isso trabalhamos em três vias: I- inicialmente foi realizado o estudo de artigos que propõem os jogos como estratégia de ensino aprendizagem; II- posteriormente realizamos uma oficina de jogos pedagógicos como sugestão para os docentes aplicarem em suas aulas. Esta oficina se deu em uma escola da zona rural de Floriano-PI; III - foi feita a aplicação de um questionário aberto e fechado com 17 professores que atuam nas turmas do 6º ao 9º ano, da mesma escola de zona rural citada.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo é um instrumento de ensino que pode ser utilizado para atender às necessidades de aprendizagem do sujeito. Nesse sentido, o professor é o profissional responsável pela mediação do jogo no contexto educativo. Para isso, é necessário que o educador conheça as características de desenvolvimento e amadurecimento conforme uma análise individual da turma em que apresente os períodos educativos e os conteúdos a serem pautados.

Historicamente, desde a civilização antiga, os jogos em diversas passagens são visualizados como um recurso pedagógico que, ao longo do tempo, veio evoluindo suas diversas formas de aplicabilidade e podendo assim contribuir para a sociedade. Nisso, o jogo não é tido apenas como uma brincadeira, mas também como um caminho para o processo de ensino e aprendizagem na escola (SOLA, 2019).

A utilização de jogos didáticos pode contribuir de diversas maneiras para o aluno sendo uma delas pelo o incentivo à leitura. Apesar disso percebe-se que a grande maioria dos indivíduos nas instituições de ensino tem demonstrado uma ausência de interesse pela leitura (SOUZA, 2020). Assim, é importante que o educador reflita sobre diferentes possibilidades de trazer o aluno para mais perto do conhecimento, e uma dessas alternativas é o uso de jogos didáticos para a potencialização e o interesse para leitura. Nesse sentido os jogos pedagógicos se tornam fortes aliados no processo de ensino e aprendizado, uma vez que consiste em um conjunto de regras e de imposições as quais visam atingir a um determinado objetivo em que é norteado pelo professor.

Segundo Tizo (2016) a capacidade de ler é essencial para a escolarização, e por isso necessita ser estimulada, uma vez que corrobora na participação social, cultural e política. Nisso, o indivíduo com uma boa leitura pode acessar informações, aprender novos conhecimentos e participar da vida pública, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

A partir disso, percebe-se a importância dos jogos em sala de aula, de como podem contribuir tanto na assimilação do conhecimento, como também podem tornar o ensino mais prazeroso e didático uma vez que ocorre de modo dinâmico. Nesse sentido, o jogo pedagógico surge como uma conexão para se chegar ao conhecimento, para instigar e facilitar esse processo realizado tanto pelo educador quanto para o educando.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a análise das repostas apresentadas pelos professores conseguimos entender mais sobre o uso de jogos por estes professores. Abaixo apresentaremos cada uma das perguntas, assim como a análise das repostas.

A primeira pergunta do questionário foi: “O que achou da oficina?”. Nesta pergunta onze professores indicaram que a mesma foi ótima, enquanto seis a classificaram como boa. É possível perceber que a os jogos didáticos pedagógicos se fazem demasiadamente presentes no cotidiano do professores, e por isso estes percebem a sua importância na sala de aula (SENA; CATAPAN, 2016).

A segunda pergunta do questionário foi: “você acha que o jogo é uma prática que ajuda os alunos a compreenderem melhor os conteúdos?”. Dezesesseis professores responderam sim para esta pergunta, e apenas um um respondeu “talvez”. É possível notar que os professores consideram que os alunos tendem a assimilar mais rápido o conteúdo com a utilização de jogos, uma vez que esta assimilação ocorre de forma mais dinâmica e interativa (SILVA, 2003).

A terceira pergunta do questionário foi: “O que você mudaria nesse experimento?”. Todos os participantes respondem que não mudariam/modificariam nada. Isso demonstra mais uma vez que estes professores gostaram da oficina apresentada a eles. A execução dos jogos pedagógicos em sala de aula pôde aproximar o aluno ainda mais do conhecimento, trazendo um maior entendimento do conteúdo, e sendo um potencializador do ensino através dos jogos.

Já a quarta pergunta do questionário foi: “Você considera importante o uso de jogos didáticos para o ensino?”. Todos os professores responderam que sim. Fernandes (2010) cita que os jogos constituem a maneira mais divertida e interessante de aprender e propiciam ao educador a possibilidade de poder estar de observando e o mesmo tempo analisando a maneira como o indivíduo aprende.



A quinta pergunta do questionário foi: “Sobre os jogos didáticos nas aulas, qual a principal utilidade dele na aula?”. Neste questionamento os professores se dividiram com alguns informando que a principal se relacionava ao auxílio na aprendizagem dos alunos, e o segundo grupo indicando que era ao interesse dos alunos pela aula. Isso demonstra que os jogos pedagógicos podem incentivar os alunos na aprendizagem e também na mobilização da própria leitura, um vez que é despertado o desejo de aprender.

A sexta pergunta do questionário foi: “Quais recursos você utiliza para incentivar a leitura nas diversas áreas do conhecimento?”. Os professores novamente apontaram duas categorias de respostas: a primeira diz respeito com a produção de jogos através de materiais de baixos custos; a segunda, refere-se a projetos com o uso de livros didáticos e da internet em diferentes plataformas digitais.

Nesse sentido, salienta-se que o uso das tecnologias na escola como ferramenta de expansão do conhecimento, pode facilitar e incentivar a leitura dos alunos, que sendo assim, é também considerada como uma forma de abordagem o uso de jogos didáticos, tendo em vista que vivemos a era da globalização e, por isso, as tecnologias se fazem presente na vida das pessoas (KENSKI, 2009).

Concluindo o questionário perguntamos: “Os jogos contribuem ou não para estimular a leitura nessas turmas?”. Com essa pergunta, todos os professores disseram que os jogos pedagógicos contribuem para o incentivo e o aumento do interesse dos alunos, pois acredita-se que com a dinâmica propiciada pelos jogos didáticos, os alunos possam trazer mais criticidade para o conteúdo e poder se aprofundar neles de modo mais autônomo.

A partir dessa análise, percebe-se que os professores têm diferentes formas e metodologias para trabalharem os conteúdos em sala de aula com os alunos. E que é notório que a maioria dos docentes consideram os jogos didáticos como uma forma de incentivo e que possui sua importância para o ensino aprendizagem. No entanto, apesar de muitos educadores acharem os jogos pedagógicos eficazes, alguns não executam por reclamarem da falta de tempo disponível para produzir.

Concluimos através da reflexão dos professores que a utilização de jogos corrobora com peso no que diz respeito ao incentivo à leitura dos estudantes, fazendo com que as contribuições atinjam também o pensamento do professor ao refletir sobre sua própria prática pedagógica em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante disso concluímos que os jogos contribuem para a motivação da leitura, e se tornam excelentes propostas pedagógicas quando são contextualizados, pois permitem ao professor diagnosticar as dificuldades de leitura e promoverem a socialização dos envolvidos. Apesar disto, identificamos que alguns profissionais não utilizam esta prática na escola.

É importante ressaltar que as contribuições exercidas pelos jogos não atingem somente na aprendizagem dos alunos, mas também faz com que o professor reflita sobre a sua própria prática pedagógica e, a partir disso, trace novos percursos metodológicos que aumentem o interesse ainda mais a leitura em sala de aula e na assimilação dos conteúdos administrados.

Com a referida pesquisa, abre-se aqui a possibilidades de outras pesquisas no que diz respeito a utilização de jogos didáticos nas práticas pedagógicas, no intuito de demonstrar os desafios e dificuldades abarcadas pelas redes de ensino público principalmente de escola de zonas rurais, bem como a fomentação da utilização dos recursos do cotidiano.

Palavras-chave: Educação do Campo, Práticas de Leitura, Ciências, Jogos Motivacionais.

REFERÊNCIAS

BORUCHOVITCH, E. **Estratégias de aprendizagem e desempenho escolar**: considerações para a prática educacional. Psicologia: Reflexão e Crítica. São Paulo, 1999. (pp. 361-373).

FERNANDES, N. A. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Rio Grande do Sul, 2010.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. Papirus. Campinas, 2009.

POZO J. J. **Estratégias de aprendizagem**. Em C. Coll, J. Palácios & A. Marchesi (Orgs.), Desenvolvimento psicológico e educação: Psicologia da Educação. Artes Médicas. Porto Alegre, 1996. (pp. 176-197).

SENA, S; CATAPAN, A. H. **Metodologias para a criação de jogos educativos: uma revisão sistemática da literatura**. Novas tecnologias na Educação. Rio Grande do sul, v. 14, n. 2, p. 111, 2016. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4110973/mod_resource/content/1/apostilade_jogos.pdf>. Acesso em: 21. Out. 2023.

SILVA, C. C. B. **O lugar do brinquedo e do jogo nas escolas especiais de educação infantil**. São Paulo, 2003.

SOLA, R. A. P. **Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para alfabetização e o letramento**. Bauro, 2019.

SOUZA, V. H. **Avaliação comportamental de leitura e escrita**: Estudos transversais de um instrumento baseado na equivalência de estímulos. Cuiabá, 2020.

TIZO, M. **Avaliando tecnologia de ensino de leitura e escrita informatizada e adaptada para alunos de escola pública com dificuldade de aprendizagem**. Brasília, 2016.