



# **APLICABILIDADE DE JOGOS EDUCATIVOS COM ALUNOS DO SEGUNDO SEGMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL DO INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA.**

## **APPLICABILITY OF EDUCATIONAL GAMES WITH STUDENTS OF SECOND SEGMENT OF BASIC EDUCATION AT INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA.**

**Monique Thérèse Schulz Fontoura<sup>1</sup>**

**Rafaela Freire Lima<sup>2</sup>, Aline de Sousa dos Santos<sup>3</sup>, Rosalina Maria de Magalhães Pereira<sup>4</sup>**

1 Universidade do Estado do Rio de Janeiro/ Instituto de Biologia Roberto Alcântara Gomes/Departamento de Ensino de Ciências e Biologia/ email: moni.tsf@globo.com

2 Universidade do Estado do Rio de Janeiro/Instituto de Biologia Roberto Alcântara Gomes/Departamento de Biofísica e Biometria/ email:rafalima.cbio@yahoo.com.br

3 Universidade do Estado do Rio de Janeiro/Instituto de Biologia Roberto Alcântara Gomes/Departamento de Ciências Fisiológicas/ email: nine\_santos88@hotmail.com

4 Universidade do Estado do Rio de Janeiro/ Instituto de Biologia Roberto Alcântara Gomes/Departamento de Ensino de Ciências e Biologia/ email: rosademagalhaes@yahoo.com.br

### **Resumo**

Modalidades didáticas são ferramentas usadas por educadores no processo de ensino-aprendizagem, e utilizá-las em diferentes situações é um método útil para auxiliar a assimilação de conhecimento e informação pelos alunos. A utilização de jogos educativos tem, portanto, o intuito de proporcionar aulas participativas e dinâmicas que induzam o auto-aprendizado, facilitando a compreensão do conteúdo, estimulando a curiosidade e promovendo interação entre os alunos. Neste trabalho, avaliamos a aplicabilidade dos jogos educativos em sala de aula e a frequência que são utilizados como atividades lúdicas no conteúdo escolar.

**Palavras-Chaves:** Jogos educativos, aprendizagem

### **Abstract**

Didactical methodologies are tools, used by educators in teaching-learning process, and using them in different situations is a useful method to aid the assimilation of knowledge and information by students. The utilization of educative games has, therefore, the objective of providing participatory and dynamic classes which induces the self-learning, facilitating the comprehension of the contents, stimulating the curiosity and promoting interaction between the students. In this research, we evaluate the applicability of educative games in classrooms and the frequency which are used like playful activities in the scholar content.

**Key-Words:** Educational games, learning

## INTRODUÇÃO

A educação é um ato de busca, de interação, de troca e de apropriação de conhecimentos, e esta é sustentada por um tripé que consiste na escola, nos educadores e nos alunos. Como afirma Almeida (1998, p.13): “A nós, educadores, cabe o compromisso de ‘garantir’ a educação do aluno”. Entretanto ensinar não é apenas transmitir um conteúdo, tornando o aluno um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor. Os educandos, ao iniciarem a vida acadêmica, possuem um conhecimento a priori, não são apenas “caixas vazias” no qual cabe ao professor “enchê-las” de conceitos e matérias; este então se torna o grande desafio do educador: aproveitar os conhecimentos prévios dos alunos e utilizá-los como alicerces para a construção de novos conceitos (FREIRE, 1987).

O professor deve ter instrumentos variados na promoção da educação para as crianças, e um dos métodos que, no meio educacional, pode estimular o interesse de aprender nos alunos é o ensino lúdico.

Segundo Almeida (1998, p.13):

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

As vantagens da utilização de jogos educativos não advêm apenas para os alunos, os educadores se beneficiam da aplicação dos mesmos, pois os jogos facilitam a compreensão de conteúdos que porventura possam ser de difícil assimilação pelo aluno, auxiliando o educador em seu ofício. Um professor ao confeccionar e/ou escolher um jogo para aplicar em suas turmas necessita de um objetivo principal e tempo para pesquisar, de modo que interligue o ensino lúdico ao conhecimento pedagógico; desta forma, a utilização de um jogo proporciona ao docente mais conhecimento e enriquecimento de suas diretrizes pedagógicas.

De acordo com Moratori (2003, p.9):

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

No entanto, alguns apontamentos de aspectos negativos são direcionados à aplicação destes jogos em sala de aula. Questiona-se o fato do jogo estimular uma competitividade excessiva na turma, ou mesmo o impacto que uma derrota hipotética possa ocasionar aos alunos, além da preocupação do jogo deixar de ser visto como uma ferramenta instrutiva transformando-se apenas em uma disputa divertida; estes argumentos propiciam um questionamento sobre a adequação dos jogos educativos no ambiente escolar.

A produção e aplicação de um jogo educativo exige tempo e, em muitos casos, torna-se um problema para os professores que possuem uma carga horária limitada e um conteúdo extensivo para ser abordado ao longo do ano. Além disso, as limitações econômicas tornam árdua a confecção dos jogos e o seu armazenamento em um local apropriado (BORGES e SCHWARZ, 2005).

Baseando-se na literatura que explicita vantagens e desvantagens na aplicação de um ensino lúdico no ambiente escolar, o objetivo deste trabalho é avaliar a aplicabilidade dos jogos educativos em sala de aula e observar se os alunos, em algum

momento de sua vida acadêmica, estiveram em contato com este método alternativo de aprendizagem.

## **METODOLOGIA**

A metodologia desenvolvida se baseou na aplicação de um questionário sobre o uso de jogos educativos na escola para alunos do 9º ano e do 6º ano do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAP/UERJ).

As perguntas foram aplicadas em duas turmas do 9º ano e duas turmas do 6º ano. As diferentes séries foram escolhidas com o intuito de obter visões distintas dos alunos em relação aos jogos educativos, já que o primeiro grupo está iniciando o ciclo fundamental e o último está terminando este ciclo e ingressando em nível médio.

O questionário dos alunos do 9º ano possui três questões que exigem respostas discursivas e diretas e consta das seguintes perguntas:

1. Seu professor de ciências já trabalhou com sua turma algum tipo de jogo educativo (como tabuleiros, perguntas e respostas, etc.)? Em caso afirmativo, diga qual (is) assunto (s) esses jogos abordaram.
2. Por acaso ocorreu de você se interessar por um tema, em que normalmente não se interessaria, se não fosse através de um jogo educativo no qual participou?
3. Você acredita que a aplicação de jogos educativos pode de alguma maneira melhorar seu desempenho escolar?

O questionário do 6º ano também possui três questões. São questões objetivas visando maior clareza na análise dos dados:

1. Vocês já jogaram algum jogo didático na escola? Em que matéria?  
( ) Sim ( ) Não
2. Você acha que foi:  
( ) divertido, mas não lembra o conteúdo explorado no jogo.  
( ) divertido, e ainda lembra o conteúdo explorado no jogo.  
( ) Não foi divertido
3. Jogos educativos ajudam na compreensão de alguma matéria?  
( ) Sim, já me ajudou  
( ) Sim, mas não ocorreu comigo  
( ) Não

Foi realizada uma análise textual dos depoimentos escritos pelos sujeitos da pesquisa, de maneira a avaliar a aplicabilidade dos jogos educativos em sala de aula.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

### 9º ANO

Participaram desta etapa 42 alunos. A primeira pergunta, a respeito de jogos educativos utilizados na disciplina de ciências, mostrou que 17% dos alunos não haviam vivenciado esta experiência em sala de aula, enquanto 83% dos alunos responderam positivamente, sendo os assuntos abordados nestes jogos: Ecossistemas (40%), Reciclagem e poluição (20%) e biotecnologia (12%). O restante dos alunos que informou ter participado de jogos em sala de aula não especificou qual foi o assunto abordado no mesmo.

A variedade de temas abordados através dos jogos mostra que é possível se trabalhar de forma lúdica em diferentes matérias. Estes resultados apontam que os professores costumam se utilizar de jogos educativos para abordar certos assuntos, porém os problemas ainda ocorrentes citados anteriormente se tornam obstáculos para a realização dessas atividades com maior assiduidade (BORGES e SCHWARZ, 2005).

O expressivo número de respostas negativas pode ter se dado pela impaciência, por parte dos alunos, em participarem de investigações em educação, considerando a intensa frequência com a qual eles são submetidos a estas pesquisas, já que o Instituto recebe um grande número de estagiários que, frequentemente, realizam trabalhos análogos.

Na segunda pergunta, dos 35 alunos que responderam afirmativamente quanto ao caráter lúdico da atividade, 26% disseram ter desenvolvido interesse pelo tema após a aplicação do jogo, enquanto 74% disseram não ter desenvolvido interesse maior pelo assunto.

A terceira questão visou analisar se há contribuição da aplicação de jogos educativos no desempenho dos alunos e notou-se que 80% dos alunos responderam afirmativamente, enquanto 8% não acreditam nesta contribuição e 12% apresentam-se indecisos a respeito desta questão.

O jogo educativo aplicado nas escolas tem por objetivo conciliar ludicidade e aprendizado aos alunos. Os resultados, portanto, permitiram corroborar a idéia de que essas atividades são capazes de facilitar o processo de ensino-aprendizagem e que podem ser um ótimo recurso didático como estratégia de ensino para os educadores (GRÜBEL e BEZ, 2006).

### 6º ANO

Em um segundo momento deste trabalho, aplicamos os questionários para os alunos do 6º ano e, considerando algumas dificuldades metodológicas observadas com o 9º ano, o questionário foi reformulado para facilitar a compreensão dos alunos e tornar o processo mais prático. Esta pesquisa contou com a participação de 30 alunos.

Na primeira questão sobre a vivência de jogos educativos na escola, bem como nos alunos do 9º ano, um grande número de alunos havia participado destas atividades, configurando um percentual de 83%. O diferencial foi que, ao expandir a questão para as demais matérias, ao invés de limitá-los a disciplina de ciências, foi observado que 88% dos alunos participaram de jogos educativos na disciplina de Matemática, 36% em Inglês, 8% em Geografia, 7% em História e apenas 4% em Ciências.

A diversidade de disciplinas nas quais os jogos educativos foram aplicados mostra o quanto é vasto a possibilidade do uso dos jogos, e que cabe ao professor

desenvolver uma forma lúdica de ensinar determinado tema. O alto número de participantes de jogos educativos em matemática corrobora com a importância do desenvolvimento de uma forma alternativa de aprendizagem, principalmente onde os alunos apresentam maiores dificuldades, podendo estes jogos ter utilidade em todos os níveis de ensino (GRANDO, 2001).

A assimilação significativa de conhecimentos é facilitada quando transmitida de forma lúdica, visto que os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida (CAMPOS; FELICIO; BORTOLOTO, 2003).

Em relação à segunda pergunta, optamos por uma questão onde ficasse explícito o resultado da experiência com jogos para os alunos, desta forma, observamos que 52% dos alunos gostaram da atividade e memorizaram o conteúdo ensinado, 40% não absorveram o conteúdo, mas concluíram que a atividade foi proveitosa, e os demais não se divertiram com os jogos.

Por fim, para a terceira pergunta, 88% consideraram que o jogo auxilia na compreensão da matéria. A contribuição positiva dos jogos educativos foi, em vista disso, reafirmada no público-alvo desta etapa da pesquisa, apesar da diferente faixa etária e série escolar. A diversão proporcionada pelos jogos motiva a participação dos alunos em aula e facilita a compreensão de conteúdos mais complexos, permitindo que os alunos consigam relembrar as atividades e os temas abordados em sala de aula.

## CONCLUSÃO

Conforme os resultados observados, foi possível inferir que os jogos educativos foram trabalhados, em diversas matérias, com os jovens do segundo segmento do ensino fundamental do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira.

Muitos dos alunos disseram ter sido benéfica a utilização desses jogos, seja para facilitar o entendimento ou para auxiliar a assimilação e memorização do conteúdo ensinado, promovendo um melhor desempenho escolar.

Apesar dos bons índices, muitos deles comentaram não ter sentido nenhum interesse pessoal pela matéria após a realização dos jogos, mostrando que talvez ainda seja preciso elaborá-los de uma forma mais interativa, prazerosa e indutiva. Segundo Almeida (1998, p. 23): “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Desta forma o professor ao utilizar um jogo e avaliar o resultado deste com seus alunos, deve atentar para pequenas correções que necessitam ser acrescentadas de acordo com a expectativa de cada turma.

Neto (1992, p.43) diz que:

Os jogos educativos são uma área que pode tornar-se alvo de inúmeras pesquisas. Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, num crescimento muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora.

Os jogos educativos são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do jovem (RIEDER; ZANELATTO; BRANCHER, 2005). A utilização de jogos educativos como atividade lúdica permite o desenvolvimento do raciocínio e o aprendizado do jovem, possibilitando a interação dos alunos entre si e com o professor, que através desta tática pode aprimorar sua própria prática pedagógica. Deve-se salientar que um jogo educativo não irá substituir o método de ensino tradicional, porém será uma alternativa para reforçar os conceitos ensinados ou mesmo introduzir um novo conceito.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.L.; **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BORGES, R.M.R.; SCHWARZ V. O Papel dos jogos educativos no processo de qualificação de professores de Ciências In: ENCONTRO IBERO-AMERICANO DE COLETIVOS ESCOLARES E REDES DE PROFESSORES QUE FAZEM INVESTIGAÇÃO NA SUA ESCOLA.4.,2005, Rio Grande do Sul. **Anais eletrônicos...** Rio Grande do Sul: UNIVATES,2005. Disponível em: <<http://ensino.univates.br/~4iberoamericano/trabalhos/trabalho074.pdf>> Acesso em: 12 dez. 2008

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

FREIRE, P.; **Pedagogia do Oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. 184p. P86 a 88.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, 2001  
<[www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica\\_e\\_paula/JOGO.doc](http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc)> Acesso em 10 jan 2009.

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos Educativos. RENOTE : Revista novas tecnologias na educação. **NET**, Porto Alegre, Dez. 2006. Disponível em: <<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/artigosrenote/25153.pdf>>. Acesso em: 13 jan. 2009

MORATORI, P.B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** .2003. 33f. Trabalho conclusão disciplina (Mestrado de Informática aplicado a educação)- Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

NETO, E. R. **Laboratório de matemática**. In: Didática da Matemática. São Paulo: Ática, 1992. 200p. p. 43-84.

PATRÍCIO, C.O.P.; O letramento na alfabetização de Jovens e adultos - a importância dos jogos educativos no processo de educação de jovens e adultos. **NET**, Paraíba, Out. 2004. Disponível em: <[http://www.cereja.org.br/arquivos\\_upload/20041029\\_cristiane.pdf](http://www.cereja.org.br/arquivos_upload/20041029_cristiane.pdf) > Acesso em: 15 dez. 2008

RIEDER R. et al. Observação e análise da aplicação de jogos educacionais bidimensionais em um ambiente aberto. **NET**, Rio Grande do Sul ,abr, 2005. Journal of Computer Science. Disponível em: <<http://www.dcc.ufla.br/infocomp/artigos/v4.2/art08.pdf> > Acesso em 10 dez. 2008