

JOGOS PEDAGÓGICOS EM EDUCAÇÃO: O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS E APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA

Jordana Romero Silva¹

Antonio Guilherme da Cruz Lima²

Claudia Ribeiro³

Jessé Marques Lima Costa⁴

Joberto da Silva Pessanha Junior⁵

Resumo: O objetivo deste trabalho é discutir a importância das metodologias ativas na educação, para isso a discussão irá se basear em como o uso de jogos na educação pode revolucionar o aprendizado. Faz-se necessário apresentar um contexto histórico do uso de jogos com a finalidade pedagógica, bem como explicar quais são os desafios que o docente enfrenta para a utilização das metodologias ativas no dia a dia, com ênfase no uso de jogos pedagógicos na educação. Outro aspecto importante a ser discutido são quais são as características que o docente necessita para a aplicabilidade desta metodologia ativa no dia a dia nas instituições de ensino. Assim, o artigo visa refletir a respeito do uso pedagógico da utilização de jogos na educação contemporânea, os desafios enfrentados pelos docentes para a utilização das metodologias ativas e a formação docente, visto que abrange apresentar as características necessárias aos docentes para a utilização de jogos pedagógicos, bem como os resultados na aprendizagem com o uso das metodologias ativas. Trata-se de uma revisão bibliográfica, exploratória de artigos científicos e bibliografias com embasamento na temática. A partir desse panorama, pretendeu-se compreender diversos aspectos relacionados ao uso de

1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: jordanaromeros@gmail.com

2 Mestrando em Administração pela Universidade de Fortaleza. E-mail: antonio.lima28@prof.ce.gov.br

3 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: claudiaedificacao@gmail.com

4 Doutorando em Educação pela Universidad Leonardo Da Vinci. E-mail: jessemarques85@gmail.com

5 Mestrando em Ciências da Educação pela Christian Business School. E-mail: profjj.pedagogia@gmail.com

jogos pedagógicos em prol da aprendizagem e os desafios que o docente enfrenta para desenvolver sua prática nas instituições de ensino contemporâneas e quais as características necessárias ao docente para poder aplicá-la.

Palavras-chave: Metodologias Ativas. Jogos Pedagógicos. Educação. Desafios. Formação Docente.

Abstract: The objective of this work is to discuss the importance of active methodologies in education, for this the discussion will be based on how the use of games in education can revolutionize learning. It is necessary to present a historical context of the use of games for pedagogical purposes, as well as to explain the challenges that teachers face when using active methodologies in their daily lives, with an emphasis on the use of gamification in education. Another important aspect to be discussed is what are the characteristics that the professor needs for the applicability of this active methodology in the day-to-day in educational institutions. Thus, the article aims to reflect on the pedagogical use of games in contemporary education, the challenges faced by teachers for the use of active methodologies and teacher training, since it includes presenting the characteristics necessary for teachers to use gamification, as well as the results in learning with the use of active methodologies. This is a bibliographical, exploratory review of scientific articles and bibliographies based on the theme. From this panorama, it was intended to understand several aspects related to the use of gamification in favor of learning and the challenges that teachers face to develop their practice in contemporary educational institutions and what characteristics teachers need to be able to apply it.

Keywords: Active Methodologies. Pedagogical Games. Education. Challenges. Teacher Training.

Introdução

Os jogos pedagógicos têm sido utilizados na educação desde os tempos antigos, como forma de ensinar habilidades e conhecimentos de forma mais lúdica e engajadora. Segundo Amorim e Porto (2016), no Egito Antigo, jogos como o “Senet eram usados para ensinar estratégia e raciocínio lógico. Na Grécia Antiga, jogos como o

6 Um dos primeiros jogos de tabuleiro da história. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/senet-o-mais-antigo-jogo-de-tabuleiro-estrategia-e-sorter/>

xadrez e o gamão eram usados para ensinar matemática e estratégia.

Com o passar dos anos, esses jogos foram evoluindo e se tornando mais sofisticados. De acordo com Silva e Paula (2018), no século XVIII, Johann Heinrich Pestalozzi criou jogos para ensinar conceitos matemáticos e linguísticos para crianças, e no século XIX, Maria Montessori - educadora italiana conhecida por desenvolver o método Montessori de educação infantil- desenvolveu um método de ensino que incluía jogos e atividades práticas para ajudar as crianças a aprender.

No século XX, a tecnologia começou a ser utilizada para criar jogos pedagógicos mais avançados e interativos. Segundo Bittencourt (2016), o primeiro jogo educativo eletrônico, o “Spacewar!”, foi desenvolvido em 1962. Nos anos 80, o computador pessoal se popularizou e esses tipos de jogos começaram a se tornar mais acessíveis e populares.

Com a popularização da internet, eles se tornaram ainda mais acessíveis e hoje em dia é possível encontrar uma grande variedade de jogos educativos online, abrangendo diversos temas e habilidades. De acordo com Frago (2010), esses jogos são utilizados em escolas e ambientes de aprendizagem, como forma de complementar as aulas e tornar o aprendizado mais interessante e engajador.

Metodologia

A pesquisa exploratória realizou a revisão de literatura de diversas obras que tratam das metodologias ativas na educação e direcionou a análise para o uso da utilização de jogos pedagógicos em educação como metodologia ativa eficaz e inovadora. Buscou discutir os desafios enfrentados pelos docentes para a efetivação dessa prática no dia a dia nas instituições de ensino na educação contemporânea e quais são as características que o docente necessita para desenvolver essa prática de metodologia ativa na sala de aula.

Esse artigo está estruturado em 4 capítulos, sendo o primeiro tem por objetivo apresentar uma Introdução histórica da utilização dos jogos para melhorar a aprendizagem, o segundo versa sobre como os jogos pedagógicos podem engajar e motivar os alunos, o terceiro apresenta os desafios que os docentes enfrentam para utilizar os jogos pedagógicos no dia a dia nas instituições escolares e o quarto e último capítulo discute as características que o professor precisa ter para poder desenvolver essa metodologia ativa de maneira efetiva em prol da aprendizagem e autonomia

do educando.

2 Metodologias ativas: a transformação do papel do aluno e do professor

A princípio, é necessário definir o que são metodologias ativas. De acordo com Bonilha e Rocha (2021), “as metodologias ativas são abordagens de ensino que se concentram na aprendizagem do aluno como um processo ativo, em que ele é incentivado a participar ativamente da construção do seu próprio conhecimento” (p. 12). Essas metodologias buscam proporcionar ao aluno uma experiência de aprendizagem mais significativa, tornando-o protagonista do seu próprio processo de aprendizagem.

Elas têm transformado o papel do aluno e do professor no processo de ensino-aprendizagem, e uma das práticas mais utilizadas nesse contexto é o uso de jogos pedagógicos. Essa abordagem tem sido amplamente estudada por pesquisadores brasileiros, que destacam sua eficácia no engajamento e motivação dos alunos.

O uso de jogos pedagógicos para engajar e motivar os alunos

O uso de jogos pedagógicos é uma estratégia que pode ser utilizada para engajar e motivar os alunos em sala de aula. Segundo Santos e Mendes (2019), eles são uma forma de tornar o aprendizado mais dinâmico e interessante, pois permitem que os alunos aprendam de forma lúdica e participativa.

De acordo com Amaral e Borelli (2018), os jogos pedagógicos também podem ser usados para despertar a curiosidade e a criatividade dos alunos, além de estimular a colaboração e o trabalho em equipe. Quando os alunos se engajam nessa metodologia, eles se sentem mais motivados a aprender e se tornam mais participativos nas atividades propostas pelo professor.

Para Lopes e Silva (2017), os jogos pedagógicos também podem ajudar a desenvolver habilidades socioemocionais, como a empatia, a cooperação e a resolução de conflitos. Essas habilidades são fundamentais para a formação dos alunos como cidadãos críticos e atuantes na sociedade.

Segundo Amorim e Porto (2016), os jogos pedagógicos são uma ferramenta lúdica e interativa que podem auxiliar na construção do

conhecimento, ao mesmo tempo em que proporcionam um ambiente descontraído e prazeroso para o aprendizado. Já Silva e Paula (2018) ressaltam que a utilização de jogos pedagógicos pode ser vista como uma estratégia didática eficiente, pois o jogo promove a aprendizagem de forma dinâmica, interativa e colaborativa, tornando-se um recurso útil para despertar a curiosidade dos alunos.

Fragoso (2010) destaca que os jogos educativos online também são uma forma de complementar as aulas e tornar o aprendizado mais interessante e engajador, sendo utilizados em escolas e ambientes de aprendizagem.

O uso de tecnologias no contexto educacional não pode ser visto como um fim em si mesmo, mas sim como um meio para promover a aprendizagem ativa e significativa dos alunos. É necessário que os professores sejam capazes de integrar as tecnologias de forma consciente e crítica em suas práticas pedagógicas, criando ambientes de aprendizagem que estimulem a participação ativa dos alunos, a colaboração, a criatividade e a resolução de problemas (Munhoz, 2019, p. 23).

Percebe-se assim que a utilização de jogos pedagógicos é uma metodologia ativa que tem se mostrado eficiente para engajar e motivar os alunos no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando um ambiente lúdico e prazeroso para a construção do conhecimento.

Desafios enfrentados pelos docentes na implementação de jogos pedagógicos

Com a crescente utilização de jogos pedagógicos como ferramenta de ensino, os desafios enfrentados pelos docentes na sua implementação são uma preocupação constante. Mello, Neto e Petrillo (2019) destacam alguns desses desafios, entre eles:

“(…) a falta de conhecimento do professor sobre a dinâmica dos jogos eletrônicos e a ausência de uma cultura de jogo no ambiente escolar. Além disso, a resistência do professor em mudar sua prática pedagógica tradicional é um fator que dificulta a incorporação dos jogos no processo de ensino e aprendizagem. Outro obstáculo é a falta de infraestrutura nas escolas, como a disponibilidade de equipamentos e tecnologia adequados, bem como a falta de apoio institucional e formação específica para o uso dos jogos” (p. 121).

Esses desafios mostram que a implementação de jogos pedagógicos requer mais do que simplesmente disponibilizar jogos para os alunos. É necessário que haja uma mudança de paradigma por parte dos docentes, que precisam estar preparados para utilizar essas ferramentas de maneira efetiva e transformadora no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, é necessário que haja investimentos em infraestrutura e formação para que as escolas estejam preparadas para receber essas tecnologias em suas salas de aula.

Planejamento, conhecimento e aprendizado

No entanto, é importante ressaltar que a utilização dessa metodologia de aprendizagem requer um planejamento cuidadoso por parte do professor, que deve escolher jogos que estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem e às necessidades dos alunos. Além disso, é fundamental que o professor ofereça suporte e orientação aos alunos durante o processo de jogo, para garantir que o aprendizado seja efetivo (Borba e Pentead, 2018).

O artigo “Jogos lúdicos e jogos pedagógicos: o que são e como usá-los até no ensino remoto” de Cecílio (2020) explora as diferenças entre jogos lúdicos e jogos pedagógicos, bem como a importância desses jogos no processo de ensino-aprendizagem. O autor enfatiza que os jogos pedagógicos devem ser utilizados como um recurso complementar às metodologias tradicionais de ensino e destaca a sua aplicação no contexto do ensino remoto. São apresentados exemplos de jogos que podem ser utilizados em sala de aula ou remotamente, bem como dicas para os educadores criarem seus próprios jogos pedagógicos. O artigo conclui que os jogos pedagógicos são uma excelente forma de engajar os alunos e tornar o aprendizado mais divertido e significativo.

Esse autor traz uma discussão importante para a educação, pois aborda a utilização dos jogos como estratégia pedagógica para o ensino e a aprendizagem. Ele destaca que os jogos são capazes de engajar os alunos, tornando o processo de ensino mais atrativo e motivador, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras.

Dessa forma, o artigo contribui para a reflexão e o aprimoramento das práticas pedagógicas, mostrando como é possível utilizar os jogos como recurso didático para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais

efetivo e prazeroso para os alunos.

A formação docente e a utilização de jogos na educação

Segundo Mello, Neto e Petrillo (2019), “a implementação das metodologias ativas no contexto educacional brasileiro ainda enfrenta desafios relacionados à falta de formação adequada dos professores, à resistência de alguns educadores e à falta de infraestrutura nas escolas para a realização de atividades práticas e colaborativas” (p. 56). Eles ainda destacam a importância de investimentos em formação docente e na criação de espaços adequados para a realização dessas práticas pedagógicas.

Características necessárias aos docentes

De acordo com Mello, Neto e Petrillo (2019), o docente que deseja trabalhar com jogos pedagógicos em sala de aula precisa apresentar algumas características específicas. Em primeiro lugar, ele deve ser um facilitador, ou seja, um guia que auxilia os alunos a alcançarem seus objetivos de aprendizagem de forma autônoma. Além disso, é importante que o professor seja um mediador, capaz de criar espaços de interação e colaboração entre os alunos.

Outra característica importante do docente que trabalha com jogos pedagógicos é a capacidade de criar desafios e situações que estimulem o pensamento crítico e a resolução de problemas. Ele deve ser capaz de criar atividades que envolvam os alunos e os desafiem a desenvolver habilidades e competências relevantes para o mundo contemporâneo.

Por fim, é fundamental que o docente tenha habilidades tecnológicas para trabalhar com as ferramentas e plataformas digitais necessárias para a implementação da jogos pedagógicos em sala de aula. Ele deve estar disposto a experimentar novas tecnologias e a adaptar-se às mudanças que surgem constantemente na área educacional.

Segundo os autores, “o professor deve ser um profissional com visão ampla, capaz de reconhecer a importância da tecnologia como aliada para uma aprendizagem mais significativa e atual” (Mello, Neto & Petrillo, 2019, p. 145).

Considerações finais

O objetivo deste trabalho foi mostrar como os jogos pedagógicos são uma estratégia eficaz para engajar e motivar os alunos em sala de aula, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Ademais, apresentar discutir os desafios que o docente enfrenta para poder inovar suas aulas com a utilização das metodologias ativas e, principalmente, com o uso de jogos pedagógicos, bem como qual o perfil necessário que ele deve ter para conseguir utilizar essa metodologia de forma eficaz.

Assim, esta pesquisa mostrou que a capacitação docente e o treinamento adequado para incorporar jogos nas aulas fazem falta para a implementação dessa metodologia em educação, bem como a escassez de recursos adicionais necessários. Outro aspecto que influencia a resistência do docente seria a sobrecarga de trabalho e falta de tempo. Sendo assim, percebe-se que suprindo as necessidades atuais, os jogos pedagógicos se tornam uma metodologia eficaz para que o aprendizado seja efetivo e significativo para os alunos.

Referências

- Amorim, A. S. S., & Porto, C. C. (2016). A utilização dos jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 1(2), 73-82.
- Silva, F. L. M., & Paula, V. A. C. (2018). A utilização dos jogos pedagógicos na aprendizagem. *Revista Científica do ITPAC*, 11(3), 99-112.
- Bittencourt, J. V. (2016). Jogos eletrônicos educativos: perspectivas e desafios. *Revista Científica da Faculdade de Educação e Meio Ambiente*, 7(1), 81-92.
- Fragoso, S. (2010). Jogos educativos online: análise de sua aplicação como recurso didático em escolas públicas. *Revista Científica do Instituto de Educação Superior de Brasília*, 3(1), 45-58.
- Amaral, F. T.; Borelli, E. G. (2018). A importância dos jogos pedagógicos na educação infantil. *Revista Interdisciplinar Científica Aplicada*, v. 12, n. 1, p. 39-50.
- Bonilla, F. F., & Rocha, H. (2021). Metodologias ativas: Desafios e

perspectivas no contexto da educação superior. *Revista Brasileira de Inovação Tecnológica em Saúde*, 11(2), 10-19. Disponível em: <https://doi.org/10.22239/2317-269X.01221>. Acesso em: 10 abril 2023.

Borba, M. C.; Penteadó, M. G (2018). Jogos e aprendizagem significativa: reflexões a partir da teoria da carga cognitiva. *Revista de Informática Aplicada*, v. 14, n. 1, p. 7-23.

Lopes, S. V.; Silva, M. C. M. O uso de jogos educativos na formação socioemocional. *Revista de Educação e Aprendizagem*, v. 8, n. 2, p. 135-150, 2017.

Santos, C. M.; Mendes, I. R. Jogos pedagógicos como estratégia de ensino. *Revista Brasileira de Educação*, v. 24, e240010, 2019.

Cecílio, C. (2020). Jogos lúdicos e jogos pedagógicos: o que são e como usá-los até no ensino remoto. Disponível em: <https://bit.ly/53gf8h>. Acesso em: 02 abril 2023.

Mello, C.de M; Neto, J. R. M. de A; & Petrillo, R. P. (2019). *Metodologias Ativas: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora*. [livro eletrônico] 2ª ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos.

Munhoz, A. S. (2019). *Aprendizagem Ativa via Tecnologias*. [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaberes.