



O USO DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

The use of games and play activities as a teaching resource for teaching-learning

Debora Alves Duarte¹
Rudervania da Silva Lima Aranha²

Resumo

A interação com jogos e atividades lúdicas que envolvem desafios cognitivos oferece, aos discentes, a oportunidade de construir conhecimento de forma ativa, promovendo o desenvolvimento de suas estruturas mentais e o raciocínio lógico. O artigo apresenta o emprego dessas abordagens lúdicas como recurso didático nas disciplinas de português, matemática, ciências e geografia, proporcionando um olhar interdisciplinar e abrangente para a formação educacional dos estudantes. A pesquisa enfatiza a importância do educador em mediar o conhecimento e criar um ambiente educacional estimulante e agradável e sair da estrutura convencional atual – pedagogia tradicional – desenvolvendo atividades que permitam o envolvimento ativo dos estudantes na construção do conhecimento dentro da sala de aula. Assim, ao adotar uma abordagem interdisciplinar, destaca-se a importância de se trabalhar jogos e atividades lúdicas como estratégia pedagógica eficaz para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso, pois, ao participarem de atividades divertidas e desafiadoras, os estudantes demonstram maior motivação para se envolverem ativamente no processo educacional.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Interação com jogos; Atividade Lúdicas; Abordagem Interdisciplinar.

Abstract

Interaction with games and recreational activities that involve cognitive challenges offers students the opportunity to actively build knowledge, promoting the development of their mental structures and logical reasoning. The article presents the use of these playful approaches as a teaching resource in the subjects of Portuguese, mathematics, science and

¹ Acadêmica do Curso de Pós-Graduação em Gestão de Projetos e Formação de Docentes da Universidade do Estado do Amazonas-UEA. Graduação em Licenciatura em Matemática. E-mail: alvesduarte1797@gmail.com

² Doutora em Educação (UFAM). Formadora da Divisão de Desenvolvimento Profissional do Magistério/DDPM/SEMED/Manaus. Integrante do Grupo de Pesquisa - GEPPE. <https://orcid.org/0000-0002-7111-0720>. E-mail: rudervania.aranha@gmail.com



geography, providing an interdisciplinary and comprehensive look at the educational training of students. The research emphasizes the importance of the educator in mediating knowledge and creating a stimulating and pleasant educational environment and leaving the current conventional structure – traditional pedagogy – by developing activities that allow the active involvement of students in the construction of knowledge within the classroom. Thus, when adopting an interdisciplinary approach, the importance of working with games and playful activities as an effective pedagogical strategy to make learning more meaningful and enjoyable is highlighted, as, by participating in fun and challenging activities, students demonstrate greater motivation to actively involve in the educational process.

Keywords: Teaching-learning; Interaction with games; Playful Activities; Interdisciplinary Approach.

Introdução

O processo de ensino-aprendizagem é uma jornada dinâmica que requer adaptações constantes para engajar os estudantes de forma ativa e interessada. Nesse contexto, o emprego de jogos e atividades lúdicas têm se mostrado uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso. Ao participarem de atividades divertidas e desafiadoras, os estudantes demonstram maior motivação para se envolverem ativamente no processo educacional. A interação com jogos e atividades lúdicas que envolvem desafios cognitivos oferece, aos discentes, a oportunidade de construir conhecimento de forma ativa, promovendo o desenvolvimento de suas estruturas mentais e o raciocínio lógico. A pesquisa enfatiza a importância de o educador mediar o conhecimento e criar um ambiente educacional estimulante e agradável e sair da estrutura convencional atual – pedagogia tradicional – desenvolvendo atividades que permitam o envolvimento ativo dos estudantes na construção do conhecimento dentro da sala de aula.

O processo de ensino-aprendizagem é uma jornada dinâmica que exige constantes adaptações para despertar o interesse e a participação ativa dos estudantes.



De acordo com Piaget (1990), o processo de aprendizagem é intrincado e repleto de desafios, sobretudo no cenário educacional contemporâneo. Nesse contexto, é imperativo despertar o interesse e a motivação dos estudantes como meio de se atingir resultados de maior relevância. Nesse sentido, o emprego de jogos e atividades lúdicas, em grande parte, tem se mostrado uma abordagem pedagógica bem eficaz para se intensificar o campo do ensino-aprendizagem dos estudantes e tornar esse processo mais produtivo e eficiente.

O presente artigo aborda o emprego de jogos e atividades lúdicas como recurso didático nas disciplinas de português, matemática, ciências e geografia, visando oferecer uma abordagem interdisciplinar e abrangente para a formação educacional das crianças. Segundo Freire (1996), o papel do educador é mediar o conhecimento e criar um ambiente educacional que estimule a autonomia do aluno, tornando-o sujeito ativo em seu próprio processo de aprendizagem. Portanto, a pesquisa busca criar um ambiente educacional agradável e estimulante fora da estrutura educacional convencional, ou seja, a escola de ensino regular, desenvolvendo atividades em que os discentes se envolvam ativamente na construção do conhecimento. Serão apresentadas quatro atividades, das quais uma adota o formato de um jogo, todas desenvolvidas pelos próprios estudantes com base nas orientações pedagógicas, destacando-se, assim, a sua relevância no processo de aprendizagem.

Essas atividades utilizam jogos lúdicos como forma de motivar os estudantes e tornar o processo de aprendizagem mais significativo e prazeroso. Para Morin (2003), jogos lúdicos que promovem uma abordagem interdisciplinar permitem, aos estudantes, a compreensão das complexas relações entre os diferentes saberes, tornando a aprendizagem mais contextualizada e integrada. O emprego de jogos e atividades lúdicas é uma ótima maneira de aumentarmos o interesse e o prazer dos estudantes em aprender. Quando os estudantes estão engajados em atividades



divertidas e desafiadoras, eles têm mais motivação para participar ativamente do processo de aprendizagem.

Abordagem lúdica no processo de ensino-aprendizagem

O artigo em questão destaca a aplicação dessas abordagens lúdicas como recursos didáticos nas disciplinas de português, matemática, ciências e geografia. Esse enfoque interdisciplinar proporciona uma visão ampla e integrada da formação educacional dos estudantes. Ao inserirmos jogos e atividades lúdicas nesses contextos, buscamos tornar o aprendizado mais atrativo, envolvente e, o mais importante, significativo.

De acordo com os PCNs (Parâmetro Curriculares Nacionais), a educação básica tem a função de garantir condições para que o aluno construa um processo de educação permanente.

Para tanto, o cerne da pesquisa ressalta a importância crucial do papel do educador como mediador do conhecimento. Os educadores desempenham papel fundamental na criação de um ambiente educacional estimulante e agradável, afastando-se da estrutura convencional e da pedagogia tradicional, ao desenvolver atividades que incentivam o envolvimento ativo dos estudantes na construção do conhecimento.

Ao adotarmos uma abordagem interdisciplinar que integra jogos e atividades lúdicas, reconhecemos que tornar o aprendizado significativo e prazeroso é mais do que um desejo, é uma necessidade. Quando os estudantes participam de atividades divertidas e desafiadoras, sua motivação para se envolverem ativamente no processo educacional aumenta substancialmente.

O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (Vygotsky, 1984, p. 103).



Portanto, a abordagem lúdica não é apenas uma estratégia pedagógica eficaz, é um caminho que leva a um ensino mais envolvente, a uma aprendizagem mais profunda e, em última análise, ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Aplicação prática das atividades e jogos lúdicos interdisciplinar

Por meio do jogo de “leitura e interpretação de texto” para a disciplina de português, os estudantes escolheram algumas histórias pré-definidas brevemente apresentadas, que foram impressas e coladas na cartolinas para lerem e interpretarem com variedades históricas interessantes, relevantes para os estudantes e que atendessem aos níveis de habilidades de leitura, criando um ambiente escolar mais participativo, com um tempo limite estabelecido para incentivar o foco e o esforço dos discentes. Além disso, a utilização de jogos e atividades lúdicas na disciplina de português proporciona uma oportunidade para que os docentes possam observar o progresso e a evolução dos estudantes de forma mais dinâmica.

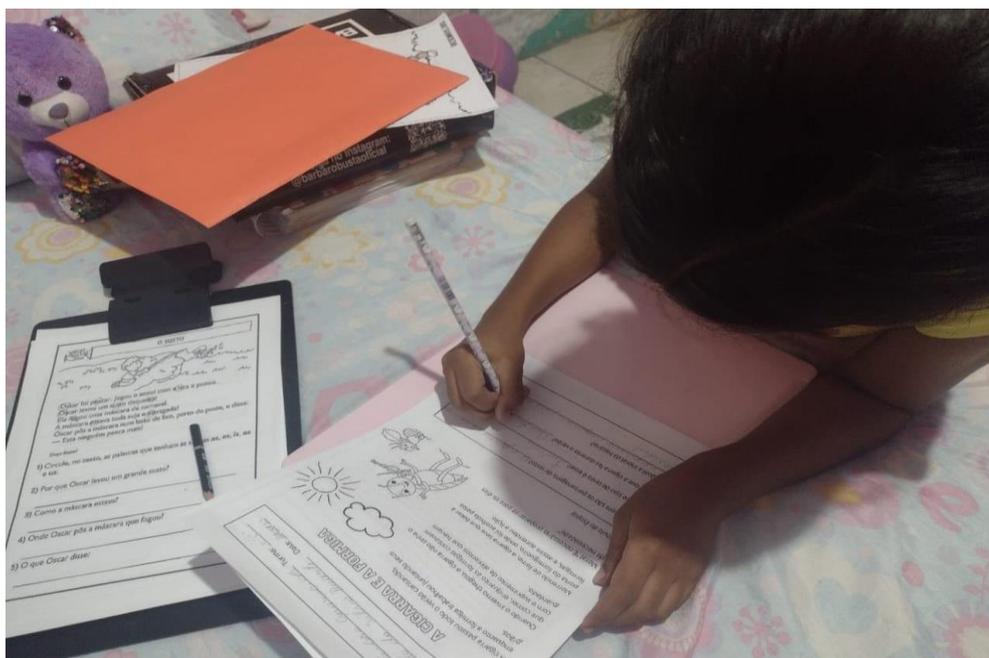
A capacitação para a linguagem possibilita instrumentos auxiliares para isso as funções “cognitivas e comunicativas da linguagem tornam-se, então, a base de uma forma nova e superior de atividade nas crianças, distinguindo-as dos animais” (Vygotsky, 1984, p.31).

Essas abordagens permitem avaliarmos não apenas o conhecimento em si, mas também as habilidades de compreensão, análise e interpretação. A seleção de histórias relevantes é um aspecto crucial dessa abordagem.

Os estudantes tiveram a liberdade de escolher narrativas que despertassem seu interesse pessoal, tornando o processo de leitura mais cativante. Além disso, a variedade de temas abordados nas histórias permitiu que os estudantes explorassem diferentes contextos culturais e sociais, enriquecendo sua compreensão do mundo ao seu redor.



Figura 1: Interpretação de textos



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

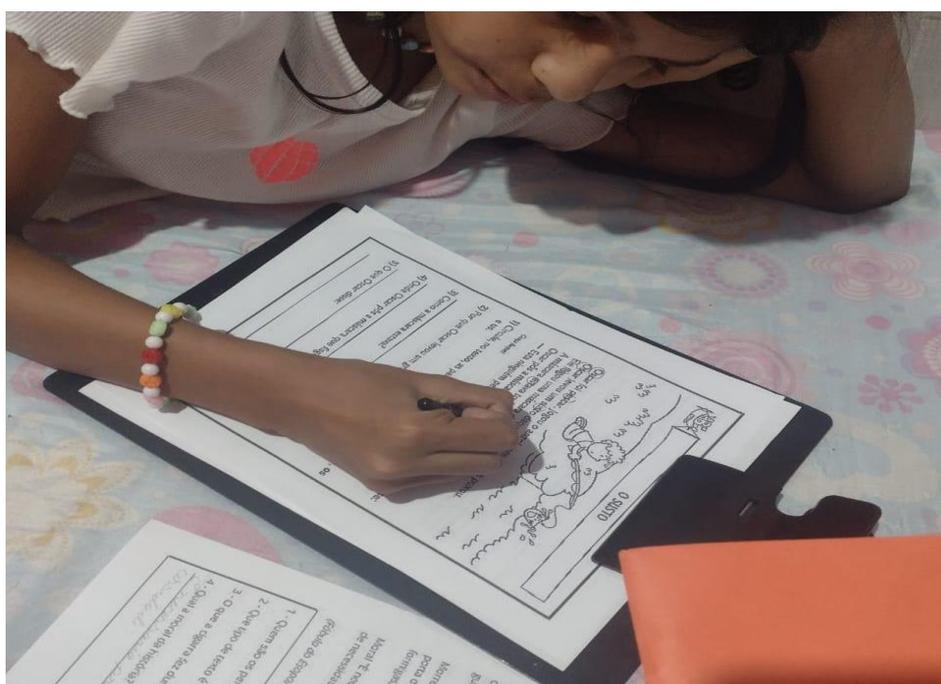
Na disciplina de matemática, foram realizadas operações matemáticas com a sequência de jogadas definidas, em que cada participante pôde realizar sua jogada, assim, foi lembrado que só avançaria o participante que conseguisse acertar a resposta de expressão numérica, então, daria início à sua jogada. A partir daí, é só ir avançando de acordo com o valor obtido, sempre seguindo a regra, facilitando, assim, seu modo de chegar ao fim.

Para Hernández (2022, p. 72), as estratégias são “estruturações de funções e recursos cognitivos, afetivos, e psicomotores que o sujeito realiza nos processos de cumprimento de objetivos de aprendizagem”. Essa prática constante reforça suas habilidades analíticas e pensamento crítico, tornando-os mais aptos a resolver problemas matemáticos complexos de maneira lógica e estratégica. Por meio do jogo,



as operações matemáticas de adição, subtração, multiplicação e divisão são constantemente exercitadas.

Figura 2: Interpretação de textos



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Assim, para atingir esse objetivo, são abordadas operações fundamentais como adição, subtração, multiplicação e divisão. No entanto, o jogo vai além do simples cálculo, pois os estudantes são desafiados a aplicar estratégias para resolver expressões numéricas, exigindo o uso do raciocínio lógico na busca pela solução mais eficiente. Dessa forma, o jogo proporciona uma abordagem dinâmica e prática para o aprendizado da matemática, incentivando o pensamento estratégico e a tomada de decisões.

Figura 3: Produção de material didático



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Os estudantes aplicam esses conceitos em situações práticas e reais, o que os ajuda a fortalecer suas bases matemáticas. Além disso, o ambiente lúdico permite que eles se sintam mais à vontade para cometer erros e aprender com suas experiências. O emprego de jogos de matemática como uma das metodologias traz diversos benefícios pedagógicos. Além de tornar o aprendizado mais atrativo, ele também ajuda a desenvolver a confiança dos estudantes em suas habilidades matemáticas. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem descontraído e interativo, os estudantes são incentivados a se envolver ativamente no processo educacional, aumentando a assimilação dos conteúdos abordados.

Figura 4: Construção do jogo matemático



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Em ciências, desenvolvemos com os estudantes um jogo de baralho com animais denominado de “Baralho Animal”, em que foi recortada uma figura do animal e colada em um pequeno pedaço de cartolina, estratégia que tem a finalidade de ajudar no estudo de diversos grupos de vertebrados, permitindo com que se crie uma interação maior.

Esse jogo ajuda a conhecer os grupos dos animais em contexto de aprendizagem e relacionar as descrições morfológicas do corpo dos animais através das imagens, além de desenvolver um pensamento mais estratégico de informações próprias de um grupo animal. O “Baralho Animal” possui 20 cartas divididas em quatro para cada grupo animal, representada por peixes, anfíbios, répteis, aves e mamíferos.



A dinâmica do jogo funciona assim: primeiro, as cartas do "Baralho Animal" são embaralhadas para garantirmos que a distribuição seja planejada e justa. Cada aluno recebe um conjunto de quatro cartas. Dessas, três delas têm imagens coloridas de animais de diferentes grupos, e a quarta carta contém apenas informações descritivas sobre os grupos de animais.

Figura 5: Produção "Baralho Animal"



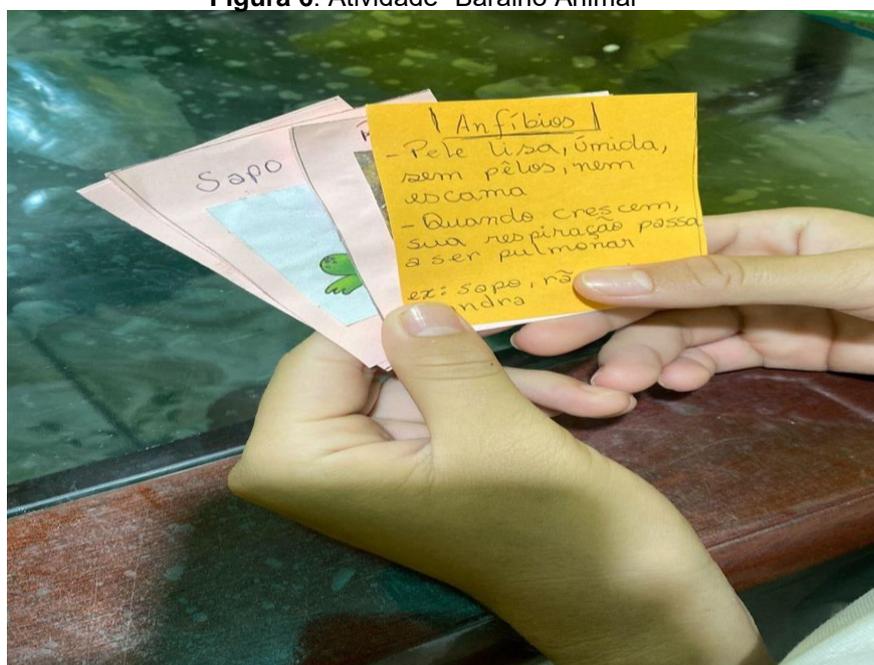
Fonte: Arquivo pessoal (2023)

O objetivo do jogo é permitir que os estudantes identifiquem os diferentes grupos de vertebrados e relacionem as descrições morfológicas do corpo dos animais através das imagens apresentadas nas cartas. Além disso, o jogo incentiva o desenvolvimento do pensamento estratégico quando o aluno busca informações específicas de cada grupo animal para completar suas cartas. O "Baralho Animal" é uma ferramenta educacional valiosa para o ensino de ciências e o estudo dos grupos



de vertebrados. Ao proporcionar uma abordagem lúdica e visual, o jogo estimula o interesse dos estudantes pelo tema e aumenta a motivação para a aprendizagem, a interação com as cartas e a busca por informação sobre cada grupo, além disso, os estudantes desenvolvem habilidades de observação, análise e raciocínio.

Figura 6: Atividade “Baralho Animal



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Na disciplina de geografia foi realizada uma atividade de referências do cotidiano denominada de “O lugar onde vivemos”. A proposta consistiu em explorar o conceito de lugar, suas características e significados, por meio da observação e reflexão sobre referências do cotidiano dos estudantes. O objetivo era proporcionar uma experiência prática e significativa, incentivando o pensamento geográfico e a compreensão do ambiente local. Estudamos as relações entre o espaço e as sociedades em que vivemos, compreendendo a diversidade de lugares e a forma como os estudantes interagem com o ambiente que ocupam.



Figura 7: Atividade “O lugar onde vivemos”



Fonte: Arquivo pessoal (2023)

Foi realizada uma atividade na cartolina marcando-se onde ficavam a casa e a escola dos alunos como pontos principais de georreferenciamento, e, a partir disso, foi estipulado onde havia outros pontos de referências pelo bairro, assim, os estudantes compartilharam suas informações e apresentaram suas percepções sobre a diversidade de elementos que compõem o ambiente local, valorizando, dessa forma, sua identidade. Tal estratégia pedagógica incentiva os estudantes a entender melhor e referenciar o cotidiano da escola de sua casa, compreendendo o conceito geográfico do “Lugar onde vivemos”. Isso permite a construção de conhecimento de forma mais significativa, uma vez que, apresentado um contexto do cotidiano, estabelecemos uma conexão de aprendizagem geográfica interativa.



Considerações finais

Em suma, o processo de ensino-aprendizagem é uma jornada dinâmica que requer constante adaptação para envolver os estudantes de forma ativa e interessada. O emprego de jogos e atividades lúdicas emerge como uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso, promovendo a motivação dos estudantes e o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas e raciocínio lógico.

As atividades propostas nas disciplinas de português, matemática, ciências e geografia demonstram a relevância e o potencial das abordagens lúdicas na educação. No jogo "leitura e interpretação de texto" para o português, os estudantes têm a oportunidade de escolher histórias que despertem seu interesse, o que torna o processo de leitura mais cativante e enriquecedor. Na matemática, o jogo de operações matemáticas estimula o cálculo mental e o raciocínio lógico, proporcionando uma forma divertida e eficaz de fortalecer as bases matemáticas dos estudantes.

A abordagem lúdica também é aplicada na disciplina de ciências com o "Baralho Animal", que permite, aos estudantes, identificar e relacionar os grupos de vertebrados, desenvolvendo habilidades de observação, análise e raciocínio. Além disso, o jogo promove a interação e a busca por informações, tornando o aprendizado mais dinâmico e interessante.

Por fim, na geografia, a atividade "O lugar onde vivemos" incentiva os estudantes a explorar o conceito de lugar, suas características e significados por meio da observação do ambiente local. Essa abordagem estimula o pensamento geográfico, valoriza a identidade dos estudantes e estabelece conexões mais significativas com o conhecimento geográfico.

O artigo destaca a importância do emprego de jogos e atividades lúdicas como estratégias pedagógicas para aumentarmos o interesse, a motivação e o envolvimento



dos estudantes no processo educacional. Ao adotarem abordagens interdisciplinares e proporcionarem um ambiente educacional agradável e estimulante, essas práticas contribuem para tornar o ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso para todos os envolvidos. O educador desempenha papel fundamental ao mediar o conhecimento e criar um ambiente propício para que os estudantes se tornem sujeitos ativos em seu próprio processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades cognitivas e promovendo uma visão mais integrada do conhecimento.

Referências

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, MEC/SEF 1997.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HERNÁNDEZ, F. **Os projetos de trabalho: uma forma de organizar os conhecimentos escolares**. Oficina de projetos. Curso de formação em serviço. LEPETE, 2022.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Tradução Eloá Jacobina. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e sonho, Imagem e Representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.