

JOGAR PARA APRENDER: COMO OS JOGOS PODEM TRANSFORMAR A EDUCAÇÃO

Adriane Gabriele Kuffel¹

Resumo

Este trabalho apresenta alguns conceitos e a importância dos jogos educativos para o ensino-aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental e da educação infantil. O texto cita alguns autores que defendem que os jogos educativos favorecem o desenvolvimento integral dos alunos, pois estimulam o seu pensamento, a sua expressão, a sua socialização e a sua afetividade, além de proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico, desafiador e significativo. O texto também propõe um exemplo de plano de aula que utiliza os jogos educativos como recurso didático.

Resumen

El presente trabajo trae algunos conceptos acerca de la importancia de los juegos educativos para la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos de la educación infantil y de la educación primaria. El texto cita algunos escritores que tratan en defensa de que los juegos educativos son favorables al desarrollo por completo de los alumnos, una vez que sirven de estímulo a su pensamiento, su expresión, su socialización y su afectividad, además, de proporcionar un ambiente de aprendizaje dinámico, desafiante y significativo. El texto también propone un ejemplo de plan de clase que utiliza los juegos educativos como recurso didáctico.

Introdução

O jogo é uma atividade humana que envolve imaginação, criatividade, desafio, regras e interação. O jogo pode ser considerado como um instrumento pedagógico que favorece o desenvolvimento integral dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental bem como da educação infantil, pois estimula o seu pensamento, a sua expressão, a sua socialização e a sua afetividade. Neste texto, apresentaremos algumas citações diretas de autores que falam sobre os jogos educativos e a sua importância para o processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Macedo, Petty e Passos (2005, p. 9),

“o jogo é uma forma de atividade que, além de ser prazerosa, possibilita a construção de conhecimentos, pois envolve a ação do sujeito sobre os objetos, a interação com os outros e a reflexão sobre as próprias ações e as dos parceiros”.

14º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2023
Centro Universitário FAI-UCEFF

Os autores defendem que o jogo pode ser utilizado como uma situação de aprendizagem que propicia a construção de conceitos, habilidades e atitudes, desde que seja planejado e mediado pelo professor.

Para Aizencang (2005, p. 15), “jogar é uma forma de aprender que implica em participar ativamente, em se comprometer com o que se faz, em se interessar e se divertir”. A autora afirma que os jogos podem potencializar as aprendizagens escolares, pois permitem que os alunos explorem diferentes possibilidades, solucionem problemas, criem estratégias e cooperem com os colegas. Além disso, os jogos favorecem a motivação, a criatividade, a autoestima e a autonomia dos alunos, contribuindo para o seu bem-estar e felicidade.

De acordo com Almeida (2004, p. 23), “os jogos educativos são aqueles que, além de divertir, têm uma intenção pedagógica, ou seja, pretendem ensinar algo aos jogadores”. O autor explica que os jogos educativos podem ser classificados em três tipos: os jogos de exercício, que visam a fixação de conteúdos; os jogos de descoberta, que visam a exploração de novos conhecimentos; e os jogos de simulação, que visam a representação de situações reais ou imaginárias.

Portanto, os jogos educativos são recursos didáticos que podem enriquecer o trabalho do professor e a aprendizagem dos alunos, desde que sejam adequados aos objetivos, aos conteúdos, ao nível e aos interesses dos estudantes. Os jogos educativos podem proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico, desafiador e significativo, no qual os alunos possam desenvolver suas capacidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, de forma lúdica e divertida.

Desenvolvimento

Sabendo da importância que o jogo tem na vida estudantil dos educandos, pensou-se em um exemplo de plano de aula que contemplaria o 1º

14º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2023
Centro Universitário FAI-UCEFF

ano do ensino fundamental com o tema “Jogos educativos”. Os objetivos seriam de que os alunos deverão reconhecer os jogos educativos como uma forma de aprender e se divertir identificar os diferentes tipos de jogos educativos e suas características, participar dos jogos educativos de forma cooperativa, respeitando as regras e os colegas e refletir sobre as aprendizagens realizadas nos jogos educativos e compartilhá-las com os colegas e o professor.

Os conteúdos abordados nos jogos educativos serão da língua Portuguesa: leitura e escrita de palavras, frases e textos simples entre outros. Na matemática terão que fazer reconhecimento e escrita de números naturais; contagem, ordenação e comparação de quantidades. Em ciências, a observação e exploração do ambiente natural e social; identificação e classificação de seres vivos e não vivos, entre outros. E em artes será desenvolvida a expressão e apreciação de diferentes formas de arte, como música, dança teatro, pintura, escultura, etc.; utilização de diferentes materiais e técnicas para criar obras artísticas; valorização da diversidade cultural e artística.

Quanto a metodologia o professor iniciará a aula apresentando o tema “Jogos educativos” e perguntando aos alunos o que eles sabem e o que eles gostam de jogar. O professor registrará as respostas dos alunos no quadro ou em um cartaz e explicará aos alunos que existem diferentes tipos de jogos educativos, que além de divertir, têm uma intenção pedagógica, ou seja, pretendem ensinar algo aos jogadores. O mesmo citará alguns exemplos de jogos educativos, como jogos de memória, de quebra-cabeça, de tabuleiro, de cartas, de dominó, etc.

O Docente dividirá a turma em grupos e distribuirá um jogo educativo para cada grupo, de acordo com o conteúdo a ser trabalhado. O professor orientará os alunos sobre as regras e os objetivos do jogo e acompanhará o desenvolvimento dos grupos, intervindo quando necessário. Após o término dos jogos, o professor reunirá a turma e promoverá uma roda de conversa, na qual os alunos poderão compartilhar as suas experiências, as suas

14º SEMIC

Seminário de Iniciação Científica de Pedagogia. Edição 2023
Centro Universitário FAI-UCEFF

dificuldades, as suas estratégias e as suas aprendizagens nos jogos educativos. Também é importante que o mesmo faça algumas perguntas para avaliar a compreensão dos alunos sobre os conteúdos trabalhados nos jogos.

O professor encerrará a aula solicitando aos alunos que façam um registro escrito ou desenhado sobre os jogos educativos que eles participaram, destacando o que eles aprenderam e o que eles mais gostaram. O professor recolherá os registros dos alunos e os utilizará como instrumento de avaliação.

Quanto as demais avaliações, as mesmas serão feitas de forma contínua e processual, considerando os seguintes alguns aspectos. Dentre estes aspectos estão a participação e o envolvimento dos alunos nos jogos educativos, a cooperação e o respeito dos alunos com os colegas e com o professor, a compreensão e a aplicação dos alunos sobre os conteúdos trabalhados nos jogos educativos, a reflexão e a comunicação dos alunos sobre as aprendizagens realizadas nos jogos educativos e o registro escrito ou desenhado dos alunos sobre os jogos educativos.

Referências Bibliográficas

AIZENCANG, N. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2005.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 14. ed. São Paulo: Loyola, 2004.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.