

# USO DE JOGOS COMO AUXÍLIO EDUCATIVO

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino Educação e Diversidade

Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA**

Bruna Maria Francisco Gouvêa  
Mariana Oliveira  
Letícia da Silva Rodrigues  
Matheus luidy de oliveira Alves<sup>4</sup>  
Rose Aparecida Ramos de Lima<sup>5</sup>  
Elias Granato Neto<sup>6</sup>

## RESUMO

O modelo de educação em muitas escolas brasileiras encontra-se defasado, gerando o desinteresse do aluno. No entanto, o uso de jogos atrai a atenção do aluno e gera interesse pelo conteúdo estudado. Desta forma, o presente trabalho visou a demonstração da importância de se utilizar jogos como ferramenta de ensino que possibilitem ao aluno ser o protagonista de sua aprendizagem e desenvolver capacidades múltiplas. Para alcançar este objetivo realizou-se diferentes aulas práticas com tipos variados de jogos, os quais foram analisados qualitativamente. Sendo que observou-se a integração dos alunos e a melhora na apropriação do conteúdo estudado.

**Palavras-chave:** 1. Gamificação 2. Ensino 3. PIBID 4. Habilidade.

## • INTRODUÇÃO

Pesquisas realizadas revelam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram em Roma e Grécia, com propósito de ensinar letras. Com o início do cristianismo, o interesse decresceu, pois tinham um propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência. Devido a esse acontecimento, os jogos foram vistos como ofensivos, imorais, que levam à comercialização profissional de sexo, da bebedeira (NALLIN, 2005). Durante tempo os jogos foram considerados inapropriados, ou ainda, tendo como principal objetivo a distração, de modo que não poderia ser introduzido em uma sala de aula.

Mas nos anos 1980, numa iniciativa para combater o aprendizado passivo, na qual a única estratégia didática, era apresentação oral feita pelo professor, surgiram as metodologias ativas. Antagônico ao ensino tradicional, esta metodologia procura dar ao aluno uma postura ativa no seu processo de aprendizagem e busca sua autonomia. Sendo a gamificação uma de suas vertentes, podemos observar os jogos adentrando neste universo escolar, agora com propósito de transformá-lo, pois, através da gamificação é

possível observar no aluno: trabalho em equipe, aumenta socialização, auxilia na ficção da matéria e promove competências socioemocionais.

A gamificação permite ao indivíduo desenvolver competências necessárias para ao longo de sua vida. Por meio dos jogos os alunos conseguem desenvolver persistência para não desistir nos primeiros obstáculos. Por meio disto, o objetivo do presente trabalho é demonstrar a necessidade da gamificação em sala de aula.

## • MATERIAL E MÉTODOS.

O trabalho foi desenvolvido pelos alunos do PIBID Biologia do Instituto Federal do Sul de Minas campus Machado juntamente com o professor supervisor na Escola Estadual Paulina Rigotti de Castro. Os trabalhos ocorreram ao longo dos anos de 2021 e 2022 de forma remota e presencial.

Diferentes tipos de jogos foram criados pelos pibidianos, sendo produzidos jogos da memória sobre citologia e fisiologia para o sexto ano. Nestes jogos os alunos deveriam correlacionar o nome da célula com figuras correspondentes e o nome das organelas com suas imagens (citologia). Em fisiologia os alunos deveriam correlacionar os órgãos com seus respectivos sistemas.

Criou-se jogos da memória sobre máquinas simples, doenças causadas por protozoários, vírus e bactérias e sobre os cinco reinos dos seres vivos. Estes jogos da memória foram aplicados nas turmas do sétimo ano, sendo que no primeiro os alunos deveriam correlacionar objetos ao tipo de máquina simples referente, no segundo os alunos deveriam correlacionar a doença com seu causador e no terceiro deveria correlacionar o ser vivo com o reino a que pertencia.

Já nas turmas do 8º ano foram criados jogos da memória sobre fontes renováveis e não renováveis e Sistemas do corpo. A respeito do primeiro tema os alunos deveriam combinar diferentes cartas (trios) sobre o tipo de energia, se é renovável e se é limpa. O segundo foi o jogo supracitado nas atividades do sexto ano.

Criou-se também o “Jogo do Milhão” baseado do programa de televisão para as turmas do nono ano. Este jogo foi criado no aplicativo PowerPoint e projetado por meio de datashow, sendo os pibidianos os “apresentadores” e os alunos os participantes que deveriam responder as perguntas. Este jogo continha perguntas e respostas sobre as temáticas genética e evolução.

Para os alunos do segundo ano do ensino médio foi realizada uma aula de revisão sobre fungos utilizando o jogo de Playstation “The last of us” (O último de nós – tradução livre). O videogame foi ligado a um projetor e os alunos jogaram algumas partes específicas, selecionadas e salvas previamente, nas quais puderam observar a anatomia e propagação dos fungos.

Todas essas atividades citadas foram realizadas durante o período presencial, porém outras ferramentas foram trabalhadas durante o período de ensino remoto. Foram criados jogos na plataforma Seneca para revisão de diferentes matérias do ensino médio, uma apresentação por meio do aplicativo “Space Engine” (simulador de universo que demonstra as grandezas físicas e os movimentos dos astros), apresentado para os alunos do sexto ano e uma simulação sobre evolução no site phetcolorado (<[https://phet.colorado.edu/pt\\_BR/simulations/natural-selection](https://phet.colorado.edu/pt_BR/simulations/natural-selection)>) para alunos do nono ano.

Os resultados foram obtidos por meio de análise qualitativa, na qual os pibidianos e o professor supervisor observaram a interação entre os alunos, o engajamento para com a aula e o aprendizado durante o desenvolvimento das atividades.

## • RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se que o uso da gamificação dentro das salas de aula foi de grande valia, uma vez que os alunos demonstraram interesse pelas práticas e melhor assimilação da matéria. Mesmo havendo alguns alunos que se apresentaram receosos inicialmente em participar de alguns jogos, estes demonstraram maior interesse e participaram ao longo da aula, demonstrando que os jogos possuem a capacidade de atrair a atenção dos jovens.

Após a aplicação das atividades notou-se um enriquecimento no aprendizado dos alunos, visto que fixaram melhor o conteúdo da matéria, em alguns casos houve acréscimo significativo no conhecimento e auxiliou na readaptação das aulas presenciais por serem conteúdos dinâmicos, que despertavam o interesse e os mantinham concentrados durante as aulas.

A atividade de revisão a respeito dos fungos utilizando o jogo de vídeo game (the last of us) apresentou-se como a mais desafiadora, pois havia receio sobre a reação dos alunos, visto que muitos poderiam não se interessar na parte de aprendizagem. Contudo o resultado foi positivo, pois despertou a curiosidade, sendo que os alunos tiveram liberdade para usufruir da imaginação e fazerem perguntas sobre o conteúdo.

Constatou-se que o uso destas atividades foram de extrema importância para o aprendizado e proporcionou novos materiais didáticos para a escola. Sendo importante ressaltar que muitas escolas públicas carecem de material didático. Por fim, a gamificação ajuda a igualar o aprendizado e a recapitular temáticas que ficaram defasadas durante a pandemia. Assim, afirmamos que o uso de jogos na educação deve ser amplamente explorado, visando ao ensino lúdico e atrativo.

- 
- 

## • CONCLUSÕES

Levando-se em consideração a falta de recursos didáticos em muitas escolas públicas, aulas utilizando-se da gamificação são muito importantes, pois geram novos materiais, deixam as aulas mais atrativas e auxiliam na aprendizagem por diferentes meios. Vale ressaltar que o uso desta metodologia não carece de grande aporte financeiro, haja visto que os jogos podem ser feitos de maneira online ou com materiais de baixo custo.

Durante a execução das atividades foi possível perceber que os alunos participavam mais das aulas, perguntavam e tiravam dúvidas. A forma dos jogos era voltada para o pensamento rápido e lógico, porém necessitando atenção, de modo que estimulasse os alunos a aprenderem de forma diferente do ensino tradicional. Pode-se perceber que os jogos além de serem uma diversão podem se tornar um meio de educação, aproximando professor e aluno, trazendo uma relação aberta e que facilita nas aulas futuras.

Deste modo, conclui-se que o uso de jogos na educação é de grande valor, possibilita o aprendizado por meio de inteligências múltiplas, facilita a assimilação de conceitos, aproxima professor e aluno e torna a aula mais atrativa. Assim, infere-se que a gamificação deva ser uma estratégia presente nos planejamentos de aula e largamente utilizada, independentemente do nível educacional.

## REFERÊNCIAS

MARQUES, Humberto Rodrigues. et al. Inovação do ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. **Revista da Avaliação da Educação Superior**, 2021-12, Vol.26 (3), p.718-741.

Amorim, D. C., & Paulo Leopoldo Mercado, L. . (2020). JOGOS DO FACEBOOK COMO AMBIÊNCIAS HÍBRIDAS FORMATIVAS NO ENSINO DE BIOLOGIA. *Educação Em Foco*, 25(1), 65–81. <https://doi.org/10.22195/2447-524620202530432>

TORI, Romero. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. 2ed. São Paulo: Artesanato Cultural, 2017.

PRENSKY, Marc. Não me atrapalhe, mãe- Eu estou jogado! Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI- e como você pode ajudar! São Paulo: Phorte, 2010.