



O USO DE JOGOS NOS ANOS INICIAIS: A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Priscilla Divanil dos Santos¹, Letícia Fleig Dal Forno²

¹Acadêmica do Curso de Pedagogia, UNICESUMAR, Maringá (PR). Bolsista do PIBIC¹²/ICETI-UniCesumar. priscilladivanil@gmail.com

²Orientadora, Doutora em Educação, Docente do Programa de Pós-Graduação em Gestão do Conhecimento nas Organizações, UNICESUMAR. Pesquisadora, Bolsista Produtividade do Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação - ICETI. leticia.forno@unicesumar.edu.br

RESUMO

Essa pesquisa teve como objetivo verificar como os professores identificam função e o uso dos jogos em contexto da sala de aula na educação básica, por meio de uma pesquisa aplicada e qualitativa, com objetivos descritivos e exploratórios. Foi utilizado um questionário, aplicado a profissionais da educação básica atuantes em duas escolas privadas de um município do Estado do Paraná, as perguntas foram o objeto de análise para a compreensão do quanto a percepção dos professores a respeito da utilização de jogos como objeto de aprendizagem, no sentido de quais habilidades os jogos desenvolvem na crianças, em quais atividades eles podem ser aplicados, quais disciplinas elas conseguem desenvolver determinadas atividades, e se reconhecem os jogos como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, o uso e a aplicação de jogos e da gamificação em suas práticas de ensino de modo a contribuir com novas estratégias para a promoção de uma escola inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Sala de aula; Tecnologia.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia e os recursos digitais têm possibilitado a inserção cada vez maior de jogos e games no processo educacional. Essa inserção não é complexa para o discurso social, no entanto, para uma compreensão pedagógica adequada torna-se relevante uma análise da percepção dos professores.

Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) indicam que os professores precisam ser apresentados às estratégias de gamificação durante a sua formação docente, para então, terem em seus hábitos educacionais o uso funcional dos jogos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Duas pesquisas de Iniciação Científica do programa PIBIC realizadas no ano de 2020-2021 sobre gamificação e jogos no processo educacional sinalizam que não basta o uso ou a apresentação desses recursos tecnológicos, mas sim que os professores saibam como usar, planejar e aplicar os jogos para o processo de ensino e de aprendizagem (Santos, Dal Forno, no prelo; Santos, Dal Forno e Tenório, 2021, no prelo). A problematização está no contexto de uso e aplicação dos jogos e da gamificação para o processo de aprendizagem (MARTINS, 2015; RADIANTI, MAJCHRZAK, FROMM, WOHLGENANT, 2020).

2 MATERIAIS E MÉTODOS

A entrevista aconteceu através de um questionário via Google Forms, com autorização da direção e coordenação das escolas participantes, tivemos a participação de dez professores, da modalidade da educação básica do ensino fundamental anos iniciais de 1º a 5º anos. Conhecemos então através da mesma os professores de dois colégios da rede privada da cidade de Maringá no



Paraná, perguntamos a idade, quanto tempo tem de atuação, quais as turmas que trabalham, quantos alunos atendem e quais disciplinas ensinam.

A média de idade dos professores entrevistados varia entre 21 anos até 49 anos, com tempo de atuação de 1 a 32 anos, e diversas áreas de conhecimento: Língua inglesa, Português, matemática, História, Geografia, Ciências, Apoio Educação Especial (AEE), Apoio sala de Recursos (ASR) e Ludicidade.

Idade professores	Tempo de atuação	Turmas	Quantidade de alunos	Disciplinas que ensinam
29 anos	3 anos	1º e 2º anos	35	Língua Inglesa
21 anos	2 anos	1º e 2º anos	1	Apoio AEE
32 anos	8 anos	1º e 2º anos	30	Port, Mat, Hist, Ciên, Geo.
49 anos	8 anos	1º e 5º anos	20	Apoio SR Ludicidade
42 anos	25 anos	1º e 5º anos	400	Apoio SR Ludicidade
40 anos	1 anos	5º anos	17	Apoio SR Ludicidade
52 anos	32 anos	5º anos	33	Port, Mat, Hist, Ciên, Geo.
32 anos	12 anos	4º anos	11	Port, Mat, Hist, Ciên, Geo. El
38 anos	7 anos	3º anos	16	Port, Mat, Hist, Ciên, Geo. El
31 anos	6 anos	1º anos	1	Apoio AEE

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 PRINCIPAIS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA A APRENDIZAGEM E COMO PODEM SER RELACIONADOS A PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO.

Muitas áreas do conhecimento vêm pesquisando a importância dos jogos para a aprendizagem dentro da sala de aula. Pois identificou-se o quanto tem um papel importante para o desenvolvimento humano. De acordo com (Jean Piaget 1896-1980).

“O jogo tornou-se objeto de interesse de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência da sua importância para a criança e da ideia de que é uma prática que auxilia o desenvolvimento infantil, a construção ou potencialização de conhecimentos. A educação infantil, historicamente, configurou-se como o espaço natural do jogo e da brincadeira, o que favoreceu a ideia de que a aprendizagem de conteúdos matemáticos se dá prioritariamente por meio dessas atividades. A participação ativa da criança e a natureza lúdica e prazerosa inerentes a diferentes tipos de jogos. (Volume 03, págs. 210-211)”.

Os jogos fazem parte da cultura de cada povo e local, em civilizações ou aldeias podemos identificar formas de jogar e brincar, em ambientes de socialização em nenhum tempo, é apenas para passar tempo e sim um objeto para ensinar, aprender e desenvolver habilidades. Para Vygotsky (1991)

“(…) a partir da observação, pode-se constatar que o jogo está presente historicamente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do homem. Além disso, até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter um sentido biológico”.

Os jogos mesmo que fora da escola auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, no desenvolvimento biopsicossocial, a brincadeira é essencial para o desenvolvimento da criança,



produção de conhecimento, repertório cultural, desenvolvimento motor, sensorial, psicológico, relações interpessoais, aprender valores éticos, morais e sociais. Também podem ser objetos de adaptação para crianças com deficiências físicas e intelectuais, transtornos de desenvolvimentos.

Sobre isto, Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdico ao conteúdo.

3.2 COMO AS PROFESSORAS UTILIZAM DOS JOGOS COMO PROCESSO EDUCACIONAL

Podemos analisar que as professoras relataram, que preferem utilizar os jogos para auxiliar na fixação dos conteúdos, na aplicação após a aula expositiva, assim elas também conseguem fazer uma avaliação dos alunos em conjunto e até mesmo individualmente. Utilizam os jogos para sistematizar os conceitos matemáticos para comparações, classificações, em operações de adição, subtração, multiplicação, divisão e até a aprendizagem da tabuada.

Nas atividades de práticas musicais, danças e brincadeiras as professoras relatam que utilizam os jogos para estimular as áreas sensório- motoras, como percepção de sons, ritmos e movimentos, noções espaciais, força, peso, velocidade, tempo, atenção, foco, persistência, engajamento trabalho em equipe, responsabilidades e deveres, respeitar os outros, as regras e seu próprio tempo e limite, coletividade, criatividade, criação, desenvolvimento.

3.3 A PERCEPÇÃO E OBSERVAÇÕES DAS PROFESSORAS

As professoras relataram que reconhecem a função dos jogos, gamificação para a aprendizagem, e ainda pontuam algumas funções dos jogos para o conhecimento, a principal é o raciocínio lógico, montar e entender estratégias, capacidade solução de problemas e persistência.

Ainda acrescentam que os jogos ajudam na compreensão de conceitos e facilitam na aquisição de conteúdos, e ainda podem auxiliar na avaliação do conhecimento de conceitos, mesmo que sejam experienciados fora da sala de aula.

Nota-se que os alunos demonstram mais interesse nas aulas e nos conteúdos pois a gamificação traz a possibilidade de aula mais dinâmica, o aluno quando faz parte da ação pedagógica ele aprendem com mais facilidade, e a aquisição do conteúdo se torna mais significativa.

As professoras relataram as habilidades e competências desenvolvidas e mais percebidas nos alunos são: maior facilidade de assimilar e relacionar informações e conteúdo, ficam mais ativos; espertos e participativo; mais criativos; reflexivos; pensam e agem mais rápido; capacidade de raciocínio lógico; concentração; foco; disciplina e persistência; mais agilidade; memorização e estratégias para solucionar problemas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados obtidos por meio da aplicação do questionário permitiram compreender quais as possíveis barreiras, motivações ou desinteresse dos professores quanto à associação de tecnologia e educação, e quanto às suas ações pedagógicas.



Analisamos uma certa valorização dos jogos por parte dos professores, e que contribuem em aspectos importantes para desenvolvimento e aprendizagem, além de socialização, aumento de repertório cultural e artístico. Outro aspecto é a aprendizagem prazerosa, significativa, simbólica, muitas vezes a brincadeira é uma forma afetiva de aproximar e resgatar valores, regras morais e éticas, além da valorização da brincadeira para o desenvolvimento biopsicossocial da criança.

As professoras nem sempre têm formação para uso das tecnologias em sala de aula, as escolas também precisam investir na formação continuada dos professores, há também os recursos financeiros são barreiras que muitas vezes são insuficientes para a compra de materiais, e por isso os professores podem se encontrar desmotivados.

Definiu-se que no século XXI que as escolas precisam ser inovadoras, tecnológicas e diferenciadas, e neste propósito este estudo aplicado poderá colaborar para entendimento de como os professores dos anos iniciais estão em relação ao desafio de transformação da escola.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MARTINS, C. **Gamificação nas práticas pedagógicas**: um desafio para a formação de professores em tempos de cibercultura. 2015. Dissertação (Mestrado) Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2015. Disponível em: https://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/6488/2/DIS_CRISTINA_MARTINS_COMPLETO.pdf Acesso em: 08 ago. 2022.

SANTOS, P. D. dos; DAL FORNO, L. F. **Educação ambiental e gamificação**: como planejar pedagogicamente um jogo para crianças dos 6 aos 8 anos. (Relatório de Iniciação Científica). Maringá: Universidade UniCesumar. No prelo.

SANTOS, H.; DAL FORNO, L. F.; TENÓRIO, N. **Realidade virtual e seus significados de uso em sala de aula: uma análise através das teorias de aprendizagem**. (Relatório de Iniciação Científica). Maringá: Universidade UniCesumar. No prelo.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.