

É possível notar um crescente número de docentes que estão desmotivados com os resultados de suas aulas, seja pela grande demanda que estão tendo que resolver com relação a novas metodologias de ensino, para despertar maior interesse dos estudantes pelo aprendizado ou as condições que são oferecidas a eles pelas instituições de ensino em que se situam (SILVA, 2012). De todo modo, esse cenário pode ser mudado? A implementação de diferentes recursos pedagógicos pode agregar nessa situação? Quais estratégias os docentes podem planejar e desenvolver para que o processo de aprendizagem de seus estudantes seja mais descomplicado?

No início da década de 60, as instituições de ensino do Brasil começaram a aplicar nas salas de aula a metodologia da Pedagogia Liberal, que não tem como objetivo promover o avanço democrático dos indivíduos, mas se baseia nos interesses da sociedade capitalista, no que diz respeito à propriedade privada dos meios de produção (LIBÂNEO, 1983).

Uma das categorias da Pedagogia Liberal é a Pedagogia Tradicional, que tem como proposta preparar os estudantes para seus futuros papéis sociais, a partir dos conhecimentos e valores acumulados socialmente pelas gerações adultas, vistos como verdade. Entretanto, tudo que é ensinado aos estudantes não tem relação com a vida concreta deles, o que faz com que a organização dos conteúdos siga a lógica dos adultos e não o desenvolvimento gradual das crianças. Quando essa forma de ensinar se iniciou, acreditava-se que apenas um professor falando os estudantes conseguiriam assimilar e memorizar o conteúdo mais rapidamente, porém apenas o professor que falava e a ênfase das aulas eram na produção de exercícios, na cópia de textos e na repetição de atividades. Dessa forma, a prática docente adotada é a que o docente transmite o conhecimento e o estudante assimila (LIBÂNEO, 1983).

Com o passar dos anos, a sociedade foi se modificando e, conseqüentemente, a educação também. Novas formas de ensinar foram desenvolvidas e entre elas se iniciou a Pedagogia Progressista, com ênfase na Pedagogia Histórico-Crítica, que visa a análise crítica das diferentes realidades sociais e a reflexão do estudante diante da sociedade em que está inserido. A proposta que essa prática escolar tem é tornar o estudante sujeito ativo de sua própria aprendizagem, trazendo suas impressões e conhecimentos prévios, refletindo e analisando-os à luz dos novos conhecimentos trabalhados em sala.

Sendo assim, os conteúdos são elaborados a partir das histórias acumuladas pela humanidade, que contribuem para análise e compreensão da realidade de cada estudante, de forma que eles possam agir de maneira autônoma e que respeite seu desenvolvimento gradual como indivíduo e sujeito capaz de contribuir para a transformação social (LIBÂNEO, 1983).

A vista disso, muitas formas de ensinar foram pensadas e o jogo começou a ser explorado como um possível recurso pedagógico. Sua finalidade, portanto, seria promover a interação do estudante com o conhecimento aplicado pelo docente, de modo que o estudante se interesse e compreenda o conteúdo de forma mais simples. De acordo com Rodrigues (2015, p. 53), o jogo pode ter significativa relevância na área educacional, pois é capaz de promover um desenvolvimento integral e dinâmico em diversas áreas do corpo do ser humano, mais especificamente na área linguística, cognitiva, moral, social, criativa e na construção da autonomia.

Ao jogar e realizar uma determinada ação, é feita a conexão no cérebro humano do prazer com a vontade. Dessa forma, ao incluir um jogo no processo de aprendizagem modifica-se a maneira como o estudante irá receber o estímulo para o desenvolvimento e compreensão de um determinado conteúdo que está sendo ensinado através do jogo. Além disso, ao utilizar o jogo como ferramenta didática é potencializada a investigação e a construção do conhecimento, sendo assim, o jogo pode ser usado como um recurso didático e pedagógico em sala de aula desde que vise a construção do conhecimento e avanço do ensino-aprendizado do estudante (RODRIGUES, 2015).

Segundo Kishimoto (1997, p. 24), no momento em que o indivíduo se envolve com o jogo ele não se preocupa em obter um novo conhecimento ou se aperfeiçoar em alguma habilidade física ou intelectual. Dessa forma, o jogo didático pode ser inserido em qualquer área do conhecimento, pois servirá como um recurso pedagógico que cativa o estudante, sem tornar o processo de aprendizagem cansativo e desinteressante para ele, tendo como base um conteúdo escolhido anteriormente pelo docente e será uma proposta que sairá da metodologia tradicional de se ensinar.

Atualmente existem muitos jogos com fins pedagógicos que são utilizados em salas de aula de diversas formas e esses jogos trazem bons resultados para os estudantes e docentes e são comprovados. Um exemplo referente à área do

conhecimento de Matemática é o Jogo da Onça adaptado e desenvolvido por Lucas (2018) para estudantes do 7º e 8º ano do Ensino Fundamental. O jogo tinha como finalidade auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, de modo que eles conseguissem compreender de maneira mais evidente o conteúdo proposto. Sendo assim, o Jogo da Onça, já criado anteriormente, foi adaptado para “O Cachorro e os Bodes”, “O Cliente e os Preços da Gasolina”, “O Consumidor e os Impostos” e “A Raposa e as Galinhas” com a finalidade dos estudantes trabalharem conceitos que envolvessem operações de adição e subtração e os números decimais. Segundo o autor, essa adaptação foi feita para que os estudantes conseguissem compreender de maneira mais evidente o conteúdo que estavam aprendendo e que fizesse mais sentido para a realidade que eles estavam situados. Ao final da experiência com o jogo o autor comenta que:

[...] despertou a motivação e o engajamento, significou algumas representações e ordens numéricas e permitiu explorar estimativas, aproximações e arredondamentos. Também nos possibilitou despertar a criticidade, introduzir, explorar e resolver problemas relacionados ao conteúdo explorado, avaliar os alunos e formar condutas éticas, colaborativas e socializantes (LUCAS, 2018, p. 2).

Outro exemplo é o jogo de Silva (2020) da área do conhecimento de Biologia, referente ao conteúdo de Biologia Molecular e Genética para estudantes do 3º ano do Ensino Médio. O jogo elaborado pelo autor foi pensado para fazer a análise de como essa ferramenta pedagógica poderia contribuir para a construção do conhecimento de seus estudantes, fazendo com que eles pudessem entender os conceitos de Biologia de maneira prática.

Neste exemplo, o autor não usou um jogo já criado anteriormente, mas elaborou o jogo para que os estudantes construíssem suas partes. Isso nos mostra que os jogos com finalidades pedagógicas e didáticas não estão presos a jogos já criados ou jogos desenvolvidos do zero pelo docente, sendo assim, o jogo se torna didático e pedagógico a partir de sua finalidade nas aulas.

No jogo de Silva (2020) os estudantes receberam kits com alguns materiais que deveriam colar, pintar e montar antes do jogo ser iniciado. O jogo era em grupos, durava em torno de 1 hora e após as primeiras etapas serem realizadas os estudantes recebiam um tabuleiro e algumas instruções para darem início ao jogo. O objetivo do jogo era que os estudantes fizessem a sequência de aminoácidos da

proteína e a sequência do DNA⁵ e mRNA⁶ seguindo as orientações descritas no papel entregue pelo docente.

O grupo que terminasse primeiro sinalizava para o docente e ele verificava se as sequências estavam corretas. Em caso positivo, o grupo recebia uma determinada quantidade de pontos, caso contrário, o processo seria iniciado novamente seguindo as orientações estabelecidas pelo jogo. Ao final das partidas o autor fez um levantamento com os estudantes sobre a utilização do jogo como auxiliar durante as aulas e o autor comenta que:

O jogo favoreceu um maior envolvimento dos alunos com o tema estudado, desenvolveu o espírito de grupo, melhorou a socialização tornou real um processo que para os alunos do ensino médio, só era concebido no imaginário, ou seja, o jogo teve impactos positivos ao proporcionar um ensino prazeroso e descontraído (SILVA, 2020, p. 7).

Dessa forma, podemos notar como a aula pode tomar rumos diferentes quando o docente planeja utilizar um jogo didático, que é uma metodologia diferente, ao invés de fazer leituras, passar atividades no quadro ou demais práticas tradicionais que não despertam a curiosidade dos estudantes. Outra característica que os jogos didáticos e pedagógicos podem ter é a classificação em dois grupos, os jogos que possuem regras e os de enredos.

Os jogos com regras dispõem de normas já pré estabelecidas antes do jogo começar, ou seja, o caminho que o jogo seguirá pode não ser pré-definido, porém os jogadores precisam seguir algumas orientações para conseguirem jogar. Por outro lado, os jogos de enredo são jogos livres, em que se pode fantasiar qualquer situação sem nenhum tipo de padrão estabelecido. Esse tipo de jogo é interessante para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo de crianças, pois elas conseguem ter a experiência de representar situações vivenciadas ou que gostariam de vivenciar. Já os jogos com regras são os jogos didáticos que têm mais potencial de serem desenvolvidos nas salas de aula e em qualquer nível de ensino. (RODRIGUES, 2015).

Com relação ao aprendizado dos estudantes, Moran (2007, p. 8) afirma que se deve:

⁵ Ácido desoxirribonucleico.

⁶ Ácido ribonucleico.