

JOGOS COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE: ESTIMULANDO O APRENDIZADO ATRÁVES DA LUDICIDADE

James Barros dos Santos ¹
Juliana Nicácio de Araújo ²

RESUMO

O uso de metodologias ativas tem se destacado como estratégia fundamental no processo de ensino-aprendizagem, especialmente na educação profissional e na aprendizagem profissional. Entre essas metodologias, os jogos educativos vêm sendo utilizados como recurso didático para promover o protagonismo estudantil, a motivação e a aprendizagem significativa (MORAN, 2018). Este resumo apresenta uma experiência pedagógica vivenciada com turmas de cursos técnicos e de aprendizagem, em que atividades lúdicas foram aplicadas com o objetivo de desenvolver competências técnicas e socioemocionais. A proposta envolveu o planejamento de jogos alinhados aos conteúdos curriculares, sua aplicação em sala de aula e a coleta das percepções dos estudantes por meio de rodas de conversa e formulários. Os resultados apontam um aumento expressivo no engajamento, na retenção do conteúdo e na cooperação entre os participantes, validando a eficácia dessa abordagem no contexto formativo. A experiência está em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Profissional Técnica de Nível Médio (BRASIL, 2012), que incentivam práticas pedagógicas inovadoras e centradas no estudante. Ademais, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2023) reforçam a importância do uso de metodologias que desenvolvam competências como pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Por fim, a proposta também dialoga com a perspectiva freireana de educação libertadora, que valoriza o aprender pela prática e pela vivência (FREIRE, 2011). Conclui-se que os jogos, quando utilizados de forma planejada e com intencionalidade pedagógica, constituem uma potente ferramenta para qualificar o processo de ensino e ampliar as possibilidades de aprendizagem.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Educação profissional, Jogos educativos, Aprendizagem significativa, Ensino técnico.

¹ Esp. em Gestão Ambiental da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) e Esp. em Docência no Ensino Técnico do Centro Universitário Senac - SP, jbsmcz@outlook.com;

² Esp. em Gestão em Turismo e Hospitalidade e Esp. em Docência no Ensino Técnico do Centro Universitário Senac - SP, juliananicaciodearaujo@gmail.com;

INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo demanda práticas pedagógicas que priorizem o protagonismo dos estudantes, o desenvolvimento de competências e a aprendizagem significativa. No contexto da educação profissional e da aprendizagem, esse desafio é ainda maior, pois é necessário articular teoria, prática e desenvolvimento humano. Nesse sentido, o uso de jogos como metodologia ativa surge como estratégia eficiente para estimular engajamento, participação e construção coletiva do conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares da Educação Profissional Técnica de Nível Médio defendem que a prática pedagógica contemple metodologias inovadoras que desenvolvam competências cognitivas, técnicas e socioemocionais, proporcionando um processo formativo integral e contextualizado (BRASIL, 2018; 2012).

Dessa forma, este trabalho tem como objetivo analisar os impactos do uso de jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem em cursos técnicos e de aprendizagem profissional, desenvolvidos do Senac Alagoas. O estudo busca compreender como a ludicidade pode potencializar a construção do conhecimento, favorecer o engajamento dos alunos e fortalecer habilidades essenciais à vida profissional, como comunicação, cooperação e pensamento crítico.

A relevância da pesquisa está em demonstrar que os jogos, quando planejados de forma pedagógica, são recursos potentes na formação profissional, contribuindo para práticas inovadoras e alinhadas às demandas do século XXI. Como síntese conclusiva, os resultados apontam que a ludicidade não apenas favorece a assimilação dos conteúdos, mas também reforça o vínculo entre professor e aluno, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e eficaz.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e descritivo, em formato de relato de experiência. A atividade foi desenvolvida com duas turmas de cursos técnicos e de aprendizagem profissional do Senac Alagoas, no primeiro semestre de 2025, envolvendo as etapas de planejamento pedagógico, com a seleção dos temas e objetivos de aprendizagem; desenvolvimento e adaptação dos jogos educativos aos conteúdos curriculares; aplicação prática, na qual os alunos participaram ativamente das dinâmicas

propostas; e avaliação e reflexão coletiva, por meio de rodas de conversa e questionário semiestruturado para captar percepções sobre a aprendizagem e o engajamento. Os dados coletados foram analisados de forma interpretativa, buscando compreender as percepções e transformações observadas ao longo do processo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de metodologias ativas está fundamentado na ideia de que o aluno deve assumir um papel protagonista no processo de aprendizagem, participando ativamente da construção do conhecimento (MORAN, 2018). Esta visão é compartilhada por modelos pedagógicos institucionais, como o do Senac (SENAC, 2018), que define as Metodologias Ativas de Aprendizagem como procedimentos didáticos centrados no aluno, com forte caráter colaborativo e foco no desenvolvimento de competências. O modelo destaca o aluno como sujeito ativo de sua aprendizagem e o docente como mediador do processo. A utilização de jogos como estratégia metodológica proporciona aos alunos um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e colaborativo, promovendo tanto o desenvolvimento de competências técnicas quanto socioemocionais.

O próprio documento do Senac (SENAC, 2018) referencia a "Aprendizagem Baseada em Jogos" e a "gamificação" como abordagens que motivam os alunos a "enfrentarem desafios, testar limites, vencer etapas, solucionar problemas, formular hipóteses, competir e cooperar". Segundo Freire (2011), a educação deve ser libertadora e dialógica, estimulando o aprender pela prática, pela troca e pela vivência coletiva. Esse entendimento se alinha às orientações da BNCC (BRASIL, 2018), que reforça a importância de práticas que articulem saberes, desenvolvam a autonomia e ampliem as capacidades dos estudantes para a resolução de problemas. Além disso, o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (BRASIL, 2023) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2012) defendem que a educação profissional deve ser pautada na integração de saberes, na contextualização dos conteúdos e na adoção de estratégias que promovam a aprendizagem significativa, o pensamento crítico, a criatividade e a colaboração.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de jogos educativos mostrou-se eficaz na promoção da aprendizagem ativa, aumentando o engajamento e entusiasmo dos estudantes. Eles acharam o conteúdo mais atrativo e mais fácil de compreender. Além disso, houve uma melhora na interação entre colegas, na resolução de problemas e na cooperação.

O jogo Xalingo Brincando de Engenheiro, por exemplo, foi utilizado para trabalhar comunicação assertiva e escuta ativa. A dinâmica consistiu em duplas posicionadas de costas: um aluno monta a cidade de blocos e outro reproduz a construção apenas por comandos verbais. A atividade favoreceu a compreensão dos elementos da comunicação (emissor, mensagem, receptor, ruídos), estimulando cooperação, raciocínio lógico e interação entre os alunos.

A experiência evidenciou que a ludicidade potencializa o protagonismo estudantil e contribui para a aprendizagem significativa, uma vez que integra teoria, prática e emoção. Além disso, observou-se que os alunos menos participativos em aulas expositivas passaram a se destacar nas dinâmicas, o que reforça o papel inclusivo do jogo na educação profissional. Moran (2018) destaca que metodologias ativas criam experiências que conectam o saber ao fazer, estimulando a curiosidade e o pensamento crítico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência mostra que o uso de jogos como metodologia ativa no ensino profissionalizante é estratégia potente para promover aprendizagem efetiva e significativa. Além de facilitar a assimilação dos conteúdos, os jogos estimulam competências essenciais à vida pessoal e profissional dos estudantes.

Recomenda-se que educadores ampliem práticas inovadoras, como os jogos, contudo, essa implementação não deve ser vista apenas como o uso de técnicas atraentes para transmitir conteúdos, mas como uma mudança de postura que repensa a prática pedagógica. É fundamental associar essas metodologias aos conteúdos de forma planejada, pois a intencionalidade pedagógica é o que constitui o elo entre o que está prescrito no Plano de Trabalho Docente e o que é realizado nos ambientes de aprendizagem.

A ludicidade, quando estruturada, deixa de ser apenas entretenimento e torna-se recurso pedagógico para a formação integral. É importante notar que, embora as metodologias ativas deem maior sentido às aulas, isso não significa que o processo de aprendizagem será, necessariamente, sem dificuldades. A adoção dessas práticas exige que a equipe pedagógica

esteja ciente dos desafios, como o rompimento com antigas concepções e práticas e o reposicionamento dos papéis de docente e aluno.

No fim, a metodologia organiza a prática, mas a "ação nuclear que funda os alicerces e consolida a mudança de paradigma é a prática docente". O sucesso da formação de alunos aptos para o mundo do trabalho requer docentes capacitados e criativos, que estimulem os alunos a explorar novas formas de aprender.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos pela parceria, motivação e colaboração da coautora Juliana Nicácio de Araújo em todas as etapas do trabalho, e ao Senac Alagoas pela oportunidade e incentivo à inovação pedagógica, promovendo um ambiente fértil para o desenvolvimento de práticas educacionais transformadoras.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 29 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Catálogo Nacional de Cursos Técnicos. 4. ed. Brasília: MEC, SETEC, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-profissional-e-tecnologica/catalogo-nacional-de-cursos-tecnicos>. Acesso em: 29 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 6, de 20 de setembro de 2012. Define Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 21 set. 2012.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 37. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

SENAC. Departamento Nacional. **Metodologias ativas de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Senac, Departamento Nacional, 2018. (Coleção de documentos Técnicos do Modelo Pedagógico Senac, 7).