

IMPORTÂNCIA DE JOGOS DIDÁTICOS DE BAIXO CUSTO NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

FELIX, Mirele da Silva¹
SANTOS, Marcos Oliveira²
ROCHA, Debora Lima da³
MELO, Edilaine Andrade⁴

RESUMO: Os recursos didáticos, em específico os jogos didáticos, são ferramentas de cunho pedagógicos que auxiliam no desenvolvimento das aulas, essas ferramentas podem ser construídas/desenvolvidas com recursos de baixo custo e funciona como uma excelente alternativa para melhorar o ensino/aprendizagem. Nesse sentido, o presente trabalho vem com o intuito de trazer a percepção dos discentes pibidianos e evidenciar a importância desses materiais na construção do conhecimento. Para a sua elaboração utilizou-se a revisão da literatura a respeito da importância junto às experiências obtidas no âmbito dos PIBID. Durante as atividades no Programa de Iniciação à Docência, foram notados o entusiasmo e a interação entre os estudantes, desenvolvendo aspectos como raciocínio lógico e fortalecimento do trabalho coletivo. Desse modo, foi possível perceber como os jogos didáticos de baixo custo contribuem para um melhor aprendizado e engajamento dos estudantes em sala.

PALAVRAS-CHAVE: Pibid; material didático; licenciatura

1 INTRODUÇÃO

São inúmeros os desafios que os professores enfrentam enquanto mediadores na construção do conhecimento com os estudantes, especialmente quando recorrem a metodologias tradicionais. Essas abordagens frequentemente apresentam diversas desvantagens, como a falta de estímulo à concentração, o que por sua vez pode levar à desmotivação dos alunos. Deste modo, os professores precisam desenvolver ferramentas para suprir esses problemas, neste sentido, os jogos didáticos são uma excelente alternativa para melhorar o ensino-aprendizagem. Essas ferramentas têm como objetivo a simplificação e associação dos temas abordados em sala de aula (ALMEIDA; DE OLIVEIRA; DOS REIS, 2021) e apresenta inúmeros benefícios, como

¹ Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, IF Baiano, *Campus* Santa Inês, mirele11felix@gmail.com;

² Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, IF Baiano, *Campus* Santa Inês, oliveiramarcos78743@gmail.com;

³ Graduanda em Licenciatura em Geografia, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, IF Baiano, *Campus* Santa Inês, deboraldarocha@gmail.com ;

⁴ Coordenadora de área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, IF Baiano, *Campus* Santa Inês, edilaine.melo@ifbaiano.edu.br;

tornar as aulas mais atrativas, permitir maior participação por parte dos alunos, dinamizar as aulas e incentivar a discussão em grupo.

Apesar dos inúmeros benefícios promovidos pelo uso dos jogos didáticos em sala de aula, a falta de recursos didáticos é uma realidade na maior parte das escolas públicas brasileiras, sendo o livro didático um dos poucos recursos que o docente tem para auxiliá-lo no desenvolvimento de suas aulas (LOPES, 2007). Desse modo, os jogos didáticos de baixo custo além de auxiliar no ensino, também suprem a falta de recursos. Levando isso em consideração, esse trabalho surge com o objetivo de evidenciar a importância dos jogos didáticos de baixo custo no processo de ensino/aprendizagem a partir de experiências vivenciadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

O PIBID é um programa de bolsas ofertadas aos estudantes de licenciatura, com o objetivo de conectar os futuros professores com as escolas, antes das suas formações, tendo como órgão de fomento a CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Esse programa proporciona aos discentes a oportunidade de experienciar o contato com o universo escolar, logo no início da sua formação, construindo o seu perfil docente a partir dessas experiências. As experiências apresentadas neste trabalho passaram-se em três escolas situadas no Vale do Jiquiriçá, Território de Identidade Baiano que corresponde a um conjunto de 20 municípios - Amargosa, Brejões, Cravolândia, Elísio Medrado, Irajuba, Itaquara, Itiruçu, Jaguaquara, Jiquiriçá, Lafaiete Coutinho, Laje, Lajedo do Tabocal, Maracás, Milagres, Mutuípe, Nova Itarana, Planaltino, Santa Inês, São Miguel das Matas e Ubaíra, com população de de 292.946 habitantes em uma área de 10.287km² em 2022 (SEI, 2023) -, sendo duas delas de ensino fundamental anos finais e uma de ensino médio.

O jogo didático realizado na escola municipal I consiste em um jogo de tabuleiro sobre o uso de insumos químicos na produção agrícola e os impactos causados por essas substâncias ao meio ambiente e à saúde humana. O jogo didático intitulado "Show dos Sistemas do Corpo Humano" realizado na escola municipal II consiste em um jogo avaliativo ou de revisão. Já na terceira escola, da rede estadual, de ensino médio, foram realizados a confecção/elaboração de dois jogos, sendo eles o dominó didático e o jogo da roleta. O primeiro foi relacionado aos temas Vírus, reino Protocista e Fungi, neste, a elaboração partiu da observação das aulas ministradas pela docente

supervisora do PIBID e o estudo do tema através de pesquisas, para a criação de perguntas.

O objetivo do trabalho é trazer um relato dessas experiências enfatizando a importância e as possibilidades dos jogos didáticos de baixo custo.

2 METODOLOGIA

Este jogo didático foi aplicado em uma turma de 9º ano e sua execução ocorreu em duas etapas. Na primeira etapa ocorreu a realização de uma oficina, na qual foram abordadas questões importantes sobre a temática, como "o que são agrotóxicos e sua contaminação nos alimentos", por exemplo. Após a apresentação da temática para os estudantes e as discussões, iniciou-se a segunda etapa que consistia na aplicação do jogo de tabuleiro.

Para a sua aplicação, a sala precisou ser dividida em 4 grupos, com aproximadamente 4 ou 5 alunos e estes grupos precisaram ser divididos em 2 equipes para a competição. Cada grupo recebeu 1 dado e 2 botões, um para cada equipe, de cores diferentes para a identificação da trajetória da equipe no tabuleiro; 1 caixa com diversas perguntas sobre a temática apresentada e que seriam questionadas caso a equipe caísse em uma casa com uma interrogação (?); uma caixa com inúmeras prendas, que seriam utilizadas quando a equipe caísse em uma casa com o desenho de uma caixa de surpresa; e, uma folha contendo todas as regras e orientações do jogo.

Este jogo foi confeccionado utilizando materiais de baixo ou nenhum custo, são eles: papel cartolina, hidrocor, lápis, borracha, giz de cera colorido e desenhos retirados de livros didáticos antigos.

O jogo didático “Show dos Sistemas do Corpo Humano”

Esse jogo didático abarca questionamentos referente a temáticas trabalhadas na sala de aula como o sistema respiratório, urinário e cardiovascular. Para a realização da aplicação, os alunos foram direcionados para o auditório e foram divididos em 04 grupos. A exposição dos questionamentos foi feita por meio de um slide exposto em um aparelho televisivo com alternativas de múltipla escolha, mas com uma única alternativa correta havendo a exposição durante um intervalo de 30 segundos, após o intervalo estipulado, todos os grupos levantaram plaquinhas referente a opção de

escolha e os licenciandos ao clicar na opção correta é dado o sinal verde. As plaquinhas foram confeccionadas com palitos de churrasco e com papel ofício (A4).

Dominó didático

Os pibidianos, na ferramenta digital CANVA, selecionaram um modelo de dominó para esboçar as peças, nas quais, foram colocadas as perguntas em uma extremidade e uma resposta na outra. Assim como no jogo de dominó convencional, o objetivo é ligar as peças umas às outras, entretanto, nesse jogo as peças devem ser colocadas de formas específicas, já que cada pergunta só possui uma única resposta, não podendo haver variações nas posições das peças. Para a elaboração desse material foi usado folhas de ofício(A4), tesouras e papel contact.

Jogo da roleta

Essa ferramenta aborda o conteúdo de núcleo celular e suas partes - cromossomos, tipos de células em relação a quantidade de conjuntos cromossômicos, entre outros aspectos. A elaboração deste jogo, usou-se os mesmos princípios do anterior, aulas e pesquisas para a criação de questões, e essas foram passadas para o CANVA para a confecção de cartões, que posteriormente foram colocadas em envelopes, e para a sua aplicação, fez-se uso de uma roleta que a escola já possuía. A metodologia de aplicação desse material consiste em: a sala será dividida em equipes, cada uma equipe deve girar a roleta e o número que for selecionada será o mesmo do envelope onde encontra-se às questões para serem respondidas. Para a produção dessa ferramenta foi utilizado folhas de ofício(A4), tesouras e papel contact.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A abordagem dos conteúdos em sala de aula de maneira somente expositiva vem acarretando inúmeros problemas para a compreensão dos conteúdos por partes dos alunos, levando ao que Freire (2003) vai chamar de “educação bancária”, na qual o professor vê o estudante com um banco e deposita neste os conhecimentos que

possui para, posteriormente, vir a realizar o “saque” através da realização de exames pontuais, não levando em conta a trajetória de aprendizagem.

Após a execução dos jogos mencionados, foi possível perceber o entusiasmo e a interação dos alunos, bem como a discussão entre eles para responder as questões. Também ficou nítido como a promoção de atividades como essas proporcionam o desenvolvimento de trabalhos em grupos, raciocínio lógico, pensamento crítico, aproveitamento de conhecimentos prévios, além do desenvolvimento de uma prática divertida e que incentiva o aluno a ser um sujeito ativo na construção do conhecimento. Nessa linha,

“Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo.”(Brasil, 2006, p. 28)

Durante a aplicação do jogo de tabuleiro (Imagem 1), os estudantes demonstraram engajamento e interesse durante a atividade, evidenciando uma compreensão mais profunda dos conceitos apresentados e despertando uma consciência crítica com relação ao uso dos agrotóxicos, o que pode ser evidenciado pelos questionamentos e reflexões trazidas pelos mesmos.

Imagem 1: Tabuleiro do jogo didático aplicado na escola municipal I.



Fonte: Foto elaborado pela pibidiana Mirele da Silva Felix.

Jogos de baixo custo são frequentemente projetados de forma simples e acessível, o que facilita sua replicação em diferentes contextos educacionais. Isso permite que

professores e educadores compartilhem recursos entre si, ampliando o impacto dessas iniciativas.

O jogo "Show dos Sistemas do Corpo Humano" (Imagem 2) serviu como uma ferramenta eficaz para a revisão de conteúdos. Os alunos participaram ativamente do jogo, demonstrando conhecimento adquirido e consolidado sobre o funcionamento do corpo humano. O jogo serviu também para elucidar dúvidas e identificar onde o conhecimento precisava ser reforçado. Esse jogo demonstra que escolas com recursos financeiros limitados podem apresentar materiais educativos interativos, proporcionando oportunidades de aprendizagem para todos os alunos, independentemente de sua situação socioeconômica.

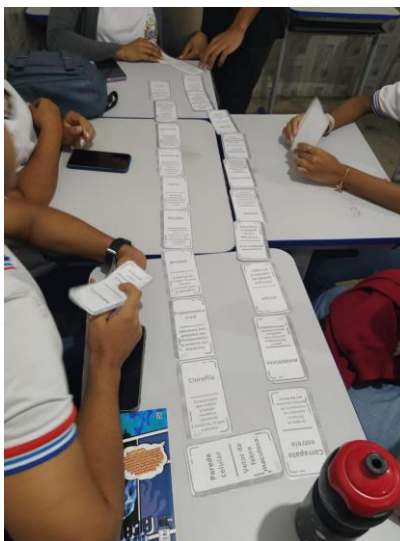
Imagem 2: Foto do jogo aplicado na escola municipal II.



Fonte: Foto elaborada pela pibidiana Ana Rute Borges.

O dominó didático (Imagem 3) proporcionou uma abordagem interativa e lúdica para a fixação dos conteúdos, estimulando a participação dos alunos. Esse tipo de jogo tem baixo custo e pode ser facilmente replicado para outros conteúdos, garantindo que todos os alunos tenham acesso igualitário a recursos educativos interativos. Isso contribui para promover a inclusão, o trabalho em equipe e reduzir disparidades educacionais.

Imagem 3: Jogo dominó didático aplicado na escola estadual.



Fonte: Foto elaborada pela pibidiana Luana Souza Lima.

Já o jogo da roleta (Imagem 4) possibilitou uma dinâmica envolvente para a revisão de conceitos, promovendo a aprendizagem de forma divertida e eficaz. Assim como outros recursos didáticos apresentados, ela pode ser facilmente adaptada e utilizada para diferentes conteúdos e componentes curriculares. Nesse sentido, é possível comprovar que, como afirmam Felix *et al.* (2023),

“Os jogos lúdicos são excelentes alternativas de metodologias de ensino, pois além de tornarem os conteúdos mais interessantes, eles também proporcionam momentos de diversão, interação e cooperação entre os colegas, e incentivam o respeito às regras do jogo.”

Imagem 4: Foto da roleta usada no jogo aplicado na escola estadual.



Fonte: Foto elaborada pela pibidiana Rebeca Oliveira de Almeida.

Os resultados obtidos evidenciam o potencial dos jogos didáticos como recursos pedagógicos para o ensino de diferentes disciplinas e níveis de ensino. Além disso, destacam o papel ativo dos estudantes pibidianos na criação e implementação de estratégias inovadoras de ensino, contribuindo para a melhoria da qualidade da educação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da elaboração deste trabalho, foi possível perceber como os jogos didáticos de baixo custo contribuem para um melhor aprendizado e engajamento dos estudantes em sala, promovendo inúmeros benefícios, tais como melhoramento da dinâmica em sala, melhoramento da interação entre os discente e docente e entre os discentes entre si, sobretudo, em escolas que não possuem recursos didáticos, sendo uma alternativa viável para a realidade dos docentes da rede pública de ensino.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho somente teve sua elaboração graças ao apoio da CAPES, do IF baiano - *campus* Santa Inês e dos coordenadores de área do PIBID.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Franciane Silva; DE OLIVEIRA, Patrícia Batista; DOS REIS, Deyse Almeida. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. e41210414309-e41210414309, 2021.

BRASIL. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da Natureza, Matemática e Suas Tecnologias*. Brasília: MEC/SEB, 2006.

FELIX, M. JOGO DIDÁTICO: TRILHANDO CONTRA O VENENO. In: FALA PROFESSOR(A)!, 10., 2023, Fortaleza - Ce. **Anais [...]**. São Paulo – SP: Associação dos Geógrafos Brasileiros – AGB , 2023. v. 10, p. 1-9, Disponível em: https://www.falaprofessor2023.agb.org.br/resources/anais/9/fp2023/1693487307_ARQUIVO_59ab894e625d8fd90a8bc6b1b13b0d04.pdf. Acesso em: 24 mar. 2023.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários a prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

LOPES, Alice Casimiro. Currículo e Epistemologia. Ijuí: Editora Unijuí, 2007.

SEI. Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia. Território de Identidade Vale do Jiquiriçá: info territórios. Salvador-BA: SEI, 2023. Disponível em: <https://sei.ba.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2289&Itemid=265&lang=pt#>. Acesso em: 29 Fev. 2024.