

# O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS NA PRÁTICA DO ENSINO



Revista  
**Desafios**

Artigo Original  
Original Article  
Artículo Original

*The use of educational games in teaching practice*

*El uso de juegos educativos en la práctica docente*

Jainara Vanessa A dos Santos<sup>1</sup>, Eduardo B. Oliveira<sup>1</sup>, Tiago César P. de Sousa<sup>1</sup>,  
Érica Cupertino Gomes<sup>1</sup>, Jonierson A. da Cruz<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Laboratório de Ensino de Física, Licenciatura em Física, Universidade Federal do Tocantins, Campus Cimba, Brasil.

<sup>2</sup>Instituto Federal do Tocantins, Campus Araguaína, Brasil.

\*Correspondência: e-mail: [jainaravanessaa@gmail.com](mailto:jainaravanessaa@gmail.com).

Artigo recebido em 27/02/2020 aprovado em 09/04/2020 publicado em 20/04/2020.

## INTRODUÇÃO

Diversas são as pesquisas que buscam estratégias para melhorar o ensino de Física nas escolas. No entanto, ainda existe uma grande lacuna entre as pesquisas e a realidade vivida em sala de aula. Sob essa perspectiva é importante utilizar metodologias diferentes, pois elas podem ajudar na aprendizagem dos alunos. Um exemplo é a utilização das abordagens lúdicas, principalmente os jogos educativos que, de acordo com Cardoso (1996), não pode ser visto como mais um procedimento que é capaz de promover a aquisição do conhecimento, mas deve apresentar-se como uma atividade capaz de provocar no estudante um desafio, permitindo uma maior participação na aula.

Com o objetivo de ensinar Física, os jogos podem ser bastante ricos. O principal propósito é despertar o interesse dos alunos e motivá-los a aprender mais sobre o conteúdo abordado no jogo. Segundo Puloski,

“...quando a criança se interessa pelo que faz, é capaz de empreender esforços até o limite de sua resistência física. Apenas quando as crianças se empenham em sua própria aprendizagem, apenas então tomará forma a verdadeira disciplina – a disciplina que as próprias crianças desejam e aprovam (Puloski 1983).”

Ausubel (2003) acredita que o aluno precisa “querer” aprender e relacionar o novo conhecimento com o que ele já tem, tornando assim sua aprendizagem significativa. Ainda assim, a aprendizagem não depende apenas da vontade do aluno, mas também do modo como é apresentado o conteúdo, pois se não houver significado para o aluno haverá apenas um acúmulo do conteúdo, de maneira mecânica.

Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo apresentar a utilização de um jogo didático para o ensino de Física realizado por acadêmicos residentes do Programa Residência Pedagógica com alunos da 2º série do Instituto Federal do Tocantins campus Araguaína.

## METODOLOGIAS E MATERIAIS

O jogo escolhido, foi um jogo de tabuleiro confeccionado em um projeto de iniciação científica. A metodologia do jogo é a mesma de um tabuleiro simples, foi explicado para os alunos as regras do jogo e todos os detalhes possíveis, os alunos foram divididos em grupos para jogar.



**Figura 1.** Tabuleiro do jogo

As perguntas do jogo foram voltadas para os conteúdos de Física nas seguintes áreas: termodinâmica; temperatura; calor e sua propagação; dilatação térmica dos sólidos e dos líquidos; ondas; reflexão da luz e fundamentos da óptica geométrica.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso do jogo na aula de Física foi utilizado como uma revisão de todo o conteúdo que os alunos estudaram durante o ano. Do ponto de vista dos residentes e do preceptor da escola campo, a aplicação do projeto foi bem-sucedida pois, a maioria dos alunos participaram, interagiram e se divertiram com a nova maneira de revisar o que aprenderam.

Foram feitas mais de 20 perguntas sobre os conteúdos que o professor, no decorrer do ano letivo, explicou. Destas, aproximadamente 80% foram respondidas corretamente.

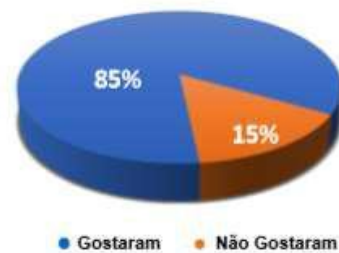


**Figura 2.** Projeto sendo aplicado em sala de aula.

Por fim, foram realizadas três perguntas básicas para saber o impacto e o nível de satisfação dos mesmos. Os gráficos 1 e 2 demonstram os resultados obtidos:

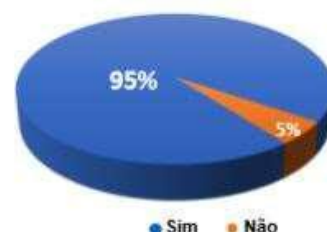
**Gráfico 1.** Respostas dos alunos sobre a satisfação com o uso da metodologia

**Você gostou da aula utilizando o tabuleiro como instrumento de ensino?**

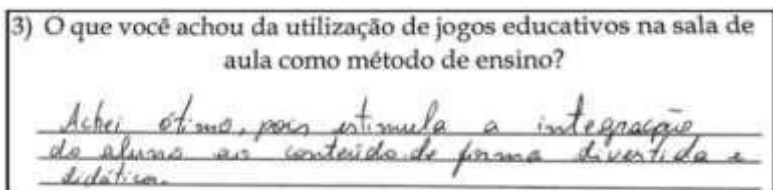


**Gráfico 2.** Respostas dos alunos sobre o impacto da metodologia

**Gostaria que houvesse mais aulas assim com jogos e outros meios de ensino mais dinâmicos?**



Resposta de um dos alunos à terceira pergunta:



## CONCLUSÃO

Pode-se observar que o método de ensino por meio de jogos didáticos é uma boa estratégia para o ensino de Física e das demais disciplinas curriculares, mas como em toda metodologia, ela vem com seus desafios.

O primeiro desafio encontrado foi a elaboração do tabuleiro, pois tinha que ser algo diferente e que chamasse a atenção dos adolescentes. Então foi optado a utilização de um tabuleiro feito em um projeto de iniciação científica – PIVIC/UFT.

O segundo foi a confecção das cartas, pois além de ser mais de 20 perguntas não poderiam ser difíceis e nem fáceis demais para não desanimar os alunos. Então foi decidido qual conteúdo cada residente ficaria e assim cada um fez 5 perguntas de seu conteúdo.

E o terceiro desafio encontrado foi durante a aplicação do jogo, pois ficou difícil manter a organização dos alunos e controle das conversas paralelas durante a aula.

Apesar dos desafios encontrados os alunos conseguiram interagir com os conteúdos considerados

e fortaleceram os vínculos sociais da turma. Além disso, os residentes puderam perceber que este tipo diferente de abordagem desperta o interesse dos alunos tanto em aprender como em participar da aula.

Os gráficos e o comentário de um aluno demonstram a aprovação e o desejo deles de haver mais atividades diferentes na sala de aula. Os resultados obtidos foram satisfatórios, tanto para os alunos como para nós futuros professores.

## AGRADECIMENTO

A DEUS, a CAPES, a UFT, ao IFTO, a Profa. Dra. Érica Cupertino Gomes, ao Prof. Dr. Matheus P. Lobo, ao Prof. Ms. Jonierson A. da Cruz e a todos os colegas da Residência Pedagógica – Física/UFT.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: editora plátano, 2003.

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para aprender língua estrangeira na escola**. Dissertação (mestrado em linguística aplicada) – universidade estadual de campinas, instituto de estudos da linguagem, são paulo. 1996.

PULOSKI, M.A.S. **Compreendendo Piaget: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.