



JOGO DIDÁTICO: QUEBRA-CABEÇA DA VEGETAÇÃO E ESTADOS BRASILEIROS

DIDACTIC GAME: PUZZLE OF VEGETATION AND BRAZILIAN STATES

DOI: 10.5281/zenodo.7942274

Nereu dos Santos Paz¹

RESUMO: O estudo aborda a aplicação de um jogo didático referente aos conteúdos de geografia, no qual foi produzido um jogo com o conteúdo já trabalhado pelo professor, a estratégia didática foi realizada em uma escola do interior do município de Palmeira das Missões-RS. O objetivo do trabalho é que cada grupo por meio da interação entre seus membros possam estar respondendo as questões referentes a vegetação e as regiões brasileira de maneira correta, para posteriormente determinar se houve um aprendizado significativo em relação as aulas estudadas anteriormente. Foram definidas que os alunos devem estar acertando o maior número de questões para que ocorresse uma montagem do quebra-cabeça, com maior número de peça possível. Para no final chegar a um conceito em relação aos estudantes se houve aprendizado significativo do conteúdo anteriormente estudado.

Palavras-chave: Jogo. Interação. Aprendizado.

ABSTRACT: The study addresses the application of a didactic game related to the contents of geography, in which a game was produced with the content already worked on by the teacher, the didactic strategy was carried out in a school in the interior of the municipality of Palmeira das Missões-RS. The objective of the work is that each group, through the interaction between its members, is able to answer the questions referring to vegetation and Brazilian regions correctly, to later determine if there was a significant learning in relation to the previously studied classes. It was defined that the students should be correcting as many questions as possible so that the puzzle could be assembled, with as many pieces as possible. To finally arrive at a concept in relation to the students if there was significant learning of the content previously studied.

Keywords: Game. Interaction. Apprenticeship.

1 Graduando em ciências biológicas (Universidade Federal de Santa Maria - UFSM-PM). Graduado em Geografia e Artes visuais (Centro universitário FAVENI). Graduado em Educação Física (Faculdade Campos Eliseu - FCE).



INTRODUÇÃO

Através do jogo didático o aluno demonstra participação ativa, assim vivenciando a construção de seu próprio conhecimento conscientemente, envolvendo a sensorialidade, a percepção, afeto, pensamento e a imaginação. buscando colaborar com a aprendizagem do estudante. Conforme Antunes (2014, p. 11):

A palavra jogo provém de *jocu*, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra.

De acordo com Cunha (2012) os jogos didáticos podem ser utilizados para a construção de conhecimento em qualquer das áreas de ensino. Ainda, Cunha (2012) afirma que “os jogos didáticos, quando levados à sala de aula, proporcionam aos estudantes modos diferenciados para aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de valores. É nesse sentido que reside a maior importância destes como recurso didático” (CUNHA, 2012, p.96). A educação no século XXI, se apresenta como quebra de paradigma, se antes os jogos e brincadeiras eram vistos apenas como forma de mostrar estratégia diferente, para intervalos ou momentos livres dos alunos em sala de aula, hoje já se pode observar que é um modo divertido e diferente de se aprender determinado assunto.

Os jogos eram totalmente ignorados pelas escolas e seus profissionais, agora a escola tende a mudar suas estratégias de trabalho optando pelos jogos, para que professores valorizem a importância de se trabalhar com o lúdico para o desenvolvimento do aluno tanto na área emocional, quanto cognitiva, transformando o aprendizado em algo envolvente e prazeroso. Segundo Dondi e Moretti (2007), os jogos na educação são definidos como aqueles que possuem uma ideia explícita e podem ser adotados ou adaptados para melhorar a aprendizagem, ou apoiar e promover os processos de aprendizagem em um contexto de aprendizagem formal ou informal, do ambiente escolar ou fora dele.



Os jogos didáticos devem valorizar as características dos conteúdos originais estudados, onde o professor deve oferecer um ambiente de aprendizagem rico em diversidade de questões a serem trabalhadas, com estratégias metodológicas que favoreçam o desenvolvimento cognitivo do aluno, sua autonomia e aprendizagem. Dessa forma, o trabalho envolvendo jogos didáticos possibilita ao professor conhecer melhor o aluno conseguindo descobrir como ele aprende, traçando objetivos adequados que realmente possam atender as suas necessidades de aprender, desenvolvendo as suas habilidades.

OBJETIVOS

O objetivo do jogo é que cada grupo por meio da interação entre seus membros responda as questões referentes a vegetação e as regiões brasileira de maneira correta, recebendo peças do quebra-cabeça, o que culminará na montagem final.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O objetivo pedagógico é revisar o conteúdo (Caatinga, Campos, Cerrado, Floresta Amazônica, Mangues, Mata Atlântica, Mata de Araucária, Mata de Cocais e Pantanal e as regiões Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul) por meio da montagem de um quebra-cabeça.

METODOLOGIA

O jogo consiste na montagem de dois quebra-cabeças de 12 peças, (4 linhas e 3 colunas), que serão montados no quadro pelas equipes. O jogo é composto por 30 questões objetivas e mais 5 questões, caso haja necessidade de desempate, com opções (A, B ou C). Os quebra-cabeça possui como imagem o mapa do Brasil. O jogo lúdico possui caráter educativo e possibilita o aprendizado, o autoconhecimento, o respeito por si mesmo e pelo outro, juntamente com a flexibilidade e a vivência integrada entre os colegas e professores, sendo motivado a aprender tudo isso associado à alegria e prazer (FREITAS; SALVI, 2008).



Nesse sentido, Cabrera (2007) explica que o lúdico pode ser utilizado como estratégia de aprendizagem, pois se enquadra nos pressupostos da aprendizagem significativa, estimulando uma predisposição para aprender, além de ser favorável a imaginação e a aprendizagem por meio dos jogos como uma estratégia didática para superar o ensino tradicional. Assim, com auxílio lúdico no desenvolvimento da cooperação da socialização e das relações afetivas entre os indivíduos, a possibilidade de utilizar jogos didáticos, de modo que possa auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área de ensino (PEDROSO, 2009).

[illegible]

Foi solicitado que a turma se divida em 2 grupos. Um dos representantes acabou sendo escolhido pelo grupo e tirará par ou ímpar com o representante do grupo adversário, quem ganhar começará o jogo. Os jogadores se posicionarão na frente da mesa onde estará o quebra-cabeça com o desenho voltado para cima, será disponibilizada uma caixa com as 30 questões o primeiro participante pegará a pergunta e irá discutir com o grupo para chegar em uma resposta das três opções (A, B ou C) chegando a uma resposta chamará a atenção do aplicador para conferir no gabarito se a resposta está correta.



Se o primeiro grupo errar a resposta passa a chance para os adversários, caso o grupo acerte a questão terá direito de encaixar a peça no quebra-cabeça. Após cada grupo ter uma peça em seu quebra-cabeça, a seguinte regra passa a ser válida: em caso de resposta errada será retirada uma peça do jogo passando a chance para os adversários. As questões deverão ser discutidas pelo grupo para chegar a uma resposta em consenso. Vence a equipe que montar o quebra-cabeça primeiro. Em caso de empate serão realizadas perguntas extras. Através deste modo avaliar como os estudantes se portaram perante a aplicação da estratégia, obtendo um resultado positivo ou negativo, através de relatos e observações expostas pelos participantes e do aplicador.

DAS OBSERVAÇÕES

Em alguns momentos surgem algumas dúvidas em relação as questões, as quais foram sanadas pelo aplicador. Os alunos interagiram bem em grupo, ocorrendo eventualmente algumas divergências, em relação a chegar a uma conclusão de resposta correta, mas chegaram a um consentimento e escolheram a alternativa. Todos os alunos se mostram bem interessados pelos conteúdos e comentam que a atividade é diferente e divertida. Os grupos não utilizaram o recurso de retirar a peça do grupo adversário pois estavam acertando várias questões em sequência fazendo com que o placar de pontos disparasse. Na atividade o grupo 1 foi a vencedora onde conseguiu montar o quebra-cabeça por completo, se tornando o grupo vencedor.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Esse trabalho apresentou a proposição de utilizar jogos didáticos para os anos finais do ensino fundamental, objetivando proporcionar o aprendizado dos estudantes em conteúdo de geografia. Partiu-se da premissa que os jogos possibilitariam maior interatividade dos estudantes com os colegas e professor, bem como o entendimento de alguns conceitos por meio de discussões de questões que apresentassem dúvidas.

De acordo com Santos (2000):



[...] o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (SANTOS, 2000, p.37-38).

Por meio da aplicação dos jogos pode-se perceber resultados positivos na questão de revisão de conteúdos que já haviam sido trabalhados em aula, em que houve boa comunicação, troca de saberes e interatividade entre os estudantes e professor, agregando conhecimento e dando a oportunidade de dividirem opiniões e dúvidas.

Figura 2 - Início da atividade, discussão da questão selecionada



Fonte: P. Nereu

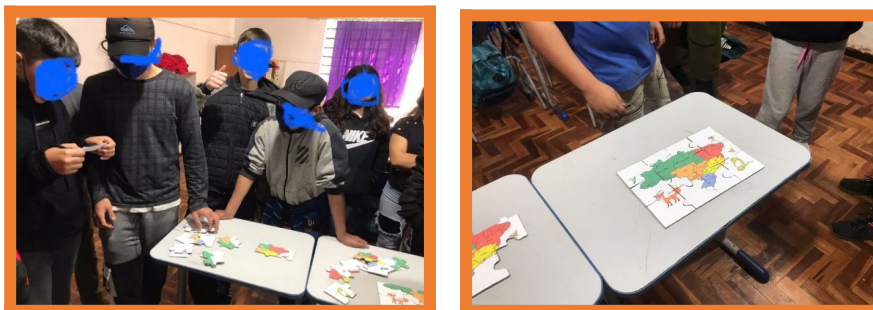
Os jogos nesse sentido, apresentaram-se como boa estratégia didática para revisão de conteúdos, bem como mais um meio possível que permite ao professor sanar as dúvidas sobre certo conteúdo. Para Campos e colaboradores (2003), quando se aprende outros conhecimentos torna-se mais fácil quando é apresentada na forma de atividade lúdica pois os alunos ficam motivados e dispostos a aprender quando recebem determinado conhecimento de uma forma mais divertida e interativa. Para (TEIXEIRA, 2014, p.49).



Por meio das brincadeiras, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamento e se socializa, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo, desta forma que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus objetivos, precisa considerar o fato de que outros também tem objetivos próprios (TEIXEIRA, 2014, p.49).

Os jogos didáticos, além de instigar a competição e testar seus conhecimentos desenvolvendo o espírito competitivo de cada um, desenvolveu também atitudes de respeito e escuta aos demais colegas. Nesse sentido, ensinar brincando pode ser mais eficiente quando comparado ao método tradicional de ensino, pois as brincadeiras estão presente desde a nossa infância, e pode ser eficaz na adolescência e ainda enquanto adulto, no que diz respeito a aprendizagem de conteúdos na sala de aula.

Figura 3- Pergunta sendo feita, Montagem quebra-cabeça, grupo 1



Fonte: P. Nereu

Embora o jogo apresente-se como promissor para o ensino/aprendizagem, uma das dificuldades encontradas por alguns estudantes durante a atividade foram de se relacionar com os colegas, pois uns se mostravam mais participativos e outros nem tanto, o que não interferiu na pesquisa.



REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 20ª ed. Petrópolis: Vozes, 2014. 312 p.

CABRERA, W.B. (2007). **A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa**. 158 f. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Brasil. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=45338>. Acesso em: 15. junho, 2022.

CUNHA, M.B. Jogos no ensino de Química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**, v.34, n.2, p.92-98, 2012.

CAMPOS, F. et al. **Cooperação e aprendizagem on-line**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

Dondi, C., Moretti, M. (2007). A methodological proposal for learning games selection and quality assessment. **British Journal of Educational Technology**38, 502- 512.

FREITAS, E.S.; SALVI, R.F.(2008). A Ludicidade no ensino de geografia: perspectiva para uma aprendizagem significativa. In:II Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa. **Anais...** Canela, Brasil. Disponível em: <<http://www.ioc.fiocruz.br/eiasenas2010/atas-2.ENAS.pdf>>. Acesso em: 19 junho. 2022.

PEDROSO, C.V. (2009). Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: IX CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Anais...** Curitiba, Brasil. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf>. Acesso em: 25 junho. 2022.

SANTOS, M. P. dos (org.). **Brinquedoteca: 7 ed. a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ; Vozes, 2000.

TEIXEIRA, S. R.de O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**.7ª ed.RJ: Wak Editora, 2014.

Recebido em: 11/05/2023

Aprovado em: 15/05/2023

Publicado em: 16/05/2023