



ESCOLA DE APERFEIÇOAMENTO DE OFICIAIS
ESCOLA DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR DO EXÉRCITO



Cap QCO Mag Pedro Canabarro Cunha

**AS ATIVIDADES LÚDICAS E SUA INTERAÇÃO COM O PROCESSO ENSINO-
APRENDIZAGEM: UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE HISTÓRIA.**

**Porto Alegre
2019**

Cap QCO Mag PEDRO CANABARRO CUNHA

**AS ATIVIDADES LÚDICAS E SUA INTERAÇÃO COM O PROCESSO ENSINO-
APRENDIZAGEM: UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE HISTÓRIA.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Formação
Complementar do Exército / Escola de
Aperfeiçoamento de Oficiais como
requisito parcial para a obtenção do Grau
Especialização em Ciências
Militares

Orientador: **Sérgio Inácio** da Silva – Maj QCO

**Porto Alegre
2019**

Cap QCO Mag Pedro Canabarro Cunha

**AS ATIVIDADES LÚDICAS E SUA INTERAÇÃO COM O PROCESSO ENSINO-
APRENDIZAGEM: UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE HISTÓRIA.**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Formação
Complementar do Exército / Escola de
Aperfeiçoamento de Oficiais como
requisito parcial para a obtenção do Grau
Especialização em Ciências
Militares

Aprovado em

COMISSÃO DE AVALIAÇÃO

Sérgio Inácio da Silva – Maj QCO Mag – Presidente
Escola de Formação Complementar do Exército

OSVALDO SILVA FELIX JUNIOR – TC R/1 - Membro
Escola de Formação Complementar do Exército

AS ATIVIDADES LÚDICAS E SUA INTERAÇÃO COM O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE HISTÓRIA.

Pedro Canabarro Cunha¹

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo apresentar uma proposta lúdica de utilização de jogo em sala de aula que pode servir para o Sistema Colégio Militar do Brasil. A ideia é engajar o aluno no processo de ensino-aprendizagem fazendo com que ele participe do processo e a partir daí possa incrementar a sua aprendizagem de maneira positiva

Palavras-chave:

Ensino de História. Aprendizagem Significativa. Jogos Educacionais.

ABSTRACT

Keywords:

¹ Capitão QCO Magistério da turma de 2011. Especialista em Aplicações Complementares às Ciências Militares pela EsFCEX em 2011.

AS ATIVIDADES LÚDICAS E SUA INTERAÇÃO COM O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: UTILIZAÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE HISTÓRIA.

1. INTRODUÇÃO

Os dias de hoje são marcados por múltiplos e variados estímulos que por várias vezes fazem com que o jovem fique desestimulado e não consiga aprender simplesmente prestando atenção em uma aula expositiva.

O jogo, nesse contexto, apresenta uma perspectiva diferente para o aluno e serve como estímulo para que o discente participe ativamente das atividades de ensino-aprendizagem, tornando-se sujeitos da ação de aprender e tendo sucesso na chamada aprendizagem significativa.

Apesar de ser praticamente consenso entre os professores de que estratégias e atividades diferentes podem e devem ser desenvolvidas em sala de aula, muitas vezes há também a ideia de que a atividade lúdica e prazerosa de um jogo ou uma brincadeira não seria produtora para a aprendizagem.

Afirma Fortuna (FORTUNA, 2014) que como a brincadeira é, por excelência, ação, devido à sua condição de atividade fundamental do ser, ela é, também, por extensão, aprendizagem.

Nesse sentido a utilização de jogos na prática docente pode se constituir importante elemento para motivar os alunos e construir uma aprendizagem que além de ser significativa consiga ser não-massacrante e gere resultados positivos, tornando todo o processo mais agradável para o aluno.

O tempo é escasso. O programa é longo. Os conteúdos são muitos. Há uma tendência muito forte de que o professor, em sala de aula, opte sempre pelos caminhos seguros que ele já conhece para construir o conhecimento com seus alunos. Como consequência disso, muitas vezes as aulas tornam-se repetitivas e maçantes, não só para os alunos mas também como professores.

Introduzir um jogo na dinâmica da sala de aula é, antes de mais nada, uma

provocação. Tem como objetivo inquietar o aluno e tirá-lo do seu estado de passividade através do instinto humano mais fundamental: a curiosidade. Fazendo com que o aluno genuinamente se envolva com o processo, a partir do momento em que participa ativamente e se importa com ele, o professor consegue uma postura mais receptiva por parte dos discentes, que muitas vezes acabam aprendendo e se apropriando dos conteúdos de forma muito mais orgânica.

Dentre as diferentes possibilidades existentes, a proposta aqui abordada vai usar o jogo lúdico em sala de aula como um fechamento de trabalho, aplicando a estratégia como clímax da construção daquele assunto juntamente aos discentes. A avaliação do trabalho será formativa, sem a atribuição de nota ou grau especificamente pela participação no jogo. Parte importante do trabalho será a aplicação posterior de um questionário nos alunos para que eles avaliem a efetividade da estratégia utilizada e manifestem-se quanto a possíveis oportunidades de melhorias no processo.

O jogo “Responde ou Passa” pode ser aplicado em qualquer uma das séries do Ensino Fundamental ou Médio (embora seja mais indicado para as séries finais do Ensino Fundamental) e pode ser trabalhado com qualquer conteúdo, sendo uma estratégia flexível e que pode ser utilizada pelas diferentes áreas do conhecimento individualmente ou de forma conjunta, estimulando também, nesse caso, a interdisciplinaridade.

A ideia é, portanto, apresentar uma prática que é facilmente replicável e que, portanto pode ser instrumento para incrementar a sala de aula de diferentes maneiras. Dentro da ideia de divulgar Boas Práticas no âmbito do SCMB, analisar uma experiência lúdica da disciplina de História com alunos do Nono Ano do Ensino Fundamental para poder sugerir e divulgar estratégias e técnicas diferentes para utilização em sala de aula. O presente trabalho tem como objetivo compartilhar uma experiência desenvolvida em sala de aula com a utilização de jogos lúdicos para construir a aprendizagem de História.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A revisão de literatura para o trabalho previsto vai abarcar uma primeira parte conceitual, onde vamos nos ater nas definições e conceitos importantes para poder

desenvolver o trabalho. Definições de *jogos educacionais* e *aprendizagem significativa* destacam-se entre as mais importantes.

Revisaremos também a produção teórica no campo da educação e do ensino de história no que diz respeito a utilização de jogos em sala de aula e da necessidade contemporânea de diversificação da aprendizagem.

2.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As teorias do biólogo, psicólogo e epistemólogo Jean Piaget, desenvolvidas durante o século XX, partem do princípio de que o conhecimento não é inerente ao próprio sujeito e tampouco provê apenas da observação do meio no qual o agente do conhecimento está inserido. Essas duas variáveis, segundo Piaget, devem ser levado em conta.

Antes da popularização do trabalho de Piaget, as teorias de aprendizagem podiam ser divididas em duas correntes: a apriorista e a empirista. Para os aprioristas, a origem do conhecimento está centrada no próprio sujeito, ou seja, sua bagagem cultural está geneticamente armazenada em seu interior, sendo função do professor estimular o afloramento destes conhecimentos. Já para os empiristas, as bases do conhecimento estão na observação de fatos e objetos, sendo o conhecimento passado de um aluno a outro pelo contato entre ambos.

A partir de sucessivas interações entre os processos de assimilação e acomodação, o sujeito se adapta ao meio, através de um processo interminável de desenvolvimento. Assim, Piaget acreditava que o conhecimento, em qualquer nível, é gerado através da interação do sujeito com o seu meio, a partir de estruturas previamente existentes no sujeito, sendo a construção de conhecimentos dependente tanto de estruturas inerentes ao sujeito como de sua relação com o meio que o cerca, sem priorizar ou prescindir da corrente empirista ou apriorista.

Esta teoria foi denominada Construtivismo, dando a ideia de que a inteligência humana se desenvolve indefinidamente a partir de interações do indivíduo com o meio. Assim, esta concepção parte do princípio que o homem não nasce inteligente e também não é passivo à influência do meio, mas age reagindo a estímulos externos para construir e organizar seu próprio conhecimento. Neste contexto, conhecimento não se resume a atingir a verdade absoluta, mas em se adaptar ao

meio em que se vive. Assim, o sujeito do conhecimento está a todo tempo modelando suas ações e conceitos com base em suas experiências anteriores.

O construtivismo deve ser visto como uma ferramenta muito importante no processo de ensino-aprendizagem, mas não deve ser a única. Se o indivíduo buscar assimilar apenas aquilo que for de utilidade para a sua interação com o seu meio, sua formação ficará deficiente de alguns conteúdos. Tendo em vista que a principal função da educação é a formação de um cidadão crítico, consciente de suas ações e apto para o trabalho, cabe ao educador estimular novas situações e despertar o interesse do educando.

2.2 JOGOS EDUCACIONAIS

Jogos educacionais são aqueles que são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (aptidão que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões). O jogo é uma das atividades que mais estimula a inteligência e também o comportamento social, pois ele impõe regras e faz com que os jogadores controlem seus impulsos, desenvolva e enriqueça suas personalidades. (ANTUNES, 1998).

2.2 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A aprendizagem significativa acontece como contraponto à aprendizagem mecânica: enquanto esta, mais tradicional, está baseada na memorização e na repetição aquela acontece quando há uma atitude proativa do aluno, que participa da construção do saber a partir dos seus próprios conhecimentos prévios e que não apenas recebe o conhecimento, mas participa ativamente da sua construção, modificando-o e sendo modificado por ele. (AUSUBEL, 2003).

3. METODOLOGIA

Este estudo vai apresentar em detalhes a aplicação da atividade lúdica em sala de aula e a repercussão dela perante os alunos do Nono Ano do Ensino Fundamental do Colégio Militar de Porto Alegre.

3.1 Apresentando o jogo “Responde ou Passa”:

O “Responde ou Passa” é um jogo de perguntas e respostas no qual os alunos participam nas duas etapas, tanto elaborando perguntas quando respondendo-as posteriormente. O material necessário para o jogo são folhas coloridas, com uma quantidade de cores igual ao número de grupos de alunos com os quais o trabalho vai acontecer.

Etapas do jogo:

- A turma é dividida em 3 ou 4 grupos de 8 a 10 alunos cada.
- Cada grupo recebe 10 cartões coloridos, em branco.
- O professor determina o Tema Gerador sobre o qual o jogo tratará, delimitando um assunto histórico relativamente amplo (como “Primeira Guerra Mundial” ou “Sociedade Feudal”, por exemplo).
- Nessa primeira etapa cada grupo escolherá dez conceitos relativos ao Tema Gerador e escreverão cada um deles em um cartão.
- Nessa primeira etapa é permitida a livre consulta dos alunos ao seu material (caderno, livros etc.).
- Os cartões serão dobrados, com o conceito escrito voltado para o interior de modo que não seja possível lê-lo antes de desdobrar.
- O professor recolhe os cartões dobrados e os coloca dentro de um saco transparente.
- Na segunda etapa do jogo, um aluno representante de um dos grupos retira do saco um cartão dobrado de uma cor que não seja a do seu grupo.
- Ao desdobrar o cartão o grupo que o sorteou tem 30 segundos para explicar o que significa aquele conceito.
- Se a resposta estiver correta, o grupo marca 10 pontos. Se estiver errada, o grupo perde 10 pontos.

-- O grupo pode ainda optar por PASSAR a pergunta para outro grupo (que necessariamente será diferente daquele que elaborou a questão), o que faria com que não pontuasse nessa rodada.

-- O professor é responsável por avaliar as respostas dos alunos.

-- Uma vez que o aluno participou sorteando/respondendo ele não poderá mais fazê-lo pelo seu grupo.

-- Ao final da atividade (que pode ser limitada por tempo ou por número de rodadas) o professor contabiliza e anuncia a equipe vencedora.

3.2 QUESTIONÁRIO:

Com a finalidade de verificar a recepção dos alunos à atividade, será elaborado um questionário anônimo onde os alunos fornecem alguns dados e respondem sobre a pertinência ou não da atividade, o quanto gostaram de participar dela e apontam possibilidades de melhoria.

Os questionários serão tabulados em planilhas eletrônicas onde as respostas serão contabilizadas percentualmente, podendo dali serem extraídas análises gráficas e quantitativas dos resultados obtidos.

O questionário foi elaborado utilizando-se a escala de Likert, que é usada pelas ciências sociais com o objetivo de mensurar especialmente atitudes, opiniões e avaliações a partir de uma escala gradativa. (GUNTHER, 2003). A escala de Likert apresenta uma série de cinco proposições, das quais o inquirido deve selecionar uma, podendo estas ser: concorda totalmente, concorda, sem opinião, discorda, discorda totalmente. É efetuada uma cotação das respostas que varia de modo consecutivo: +2, +1, 0, -1, -2. É necessário ter em atenção quando a proposição é negativa. Nestes casos a pontuação atribuída deverá ser invertida.

A escolha, na elaboração, foi por um questionário curto (10 questões) a fim de não perder o engajamento dos alunos participantes. Também se optou por algumas perguntas reforçadoras, no sentido que suas respostas podem auxiliar a confirmar o que já havia sido dito em outras respostas. O questionário ficou disponível no link [HTTPS://pt.surveymonkey.com/r/HMPPF5V](https://pt.surveymonkey.com/r/HMPPF5V). Para a disponibilização do questionário para os alunos optou-se por uma versão facilitada do endereço URL, no link [HTTPS://is.gd/lcXnsM](https://is.gd/lcXnsM).

Optou-se por produzir e hospedar o questionário utilizando-se a plataforma Survey Monkey ([HTTPS://pt.surveymonkey.com/](https://pt.surveymonkey.com/)), amplamente utilizada em estudos acadêmicos em função da praticidade tanto para elaborar as questões como para tabular resultados.

4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A atividade foi desenvolvida em três turmas diferentes de nono ano do ensino fundamental. Um total de 85 alunos participou da atividade que transcorreu, nas três turmas, de maneira semelhante e bem sucedida. O tempo destinado para a atividade (dois períodos de aula de 45 minutos cada um, totalizando 90 minutos) é o tempo ideal para o desenvolvimento dessa atividade. Para estimular a participação dos alunos foi disponibilizada, em cada turma, uma caixa de bombons para a equipe vencedora.

A disponibilização dos questionários online fez com que 27% dos alunos não respondessem aos questionários. Nesse sentido, a aplicação dos questionários em papel, imediatamente após a conclusão da atividade, teria resultado numa quantidade maior de respostas. Ainda assim, 73% dos alunos (62 alunos) responderam o questionário, o que faz com que possamos trabalhar com uma boa quantidade de informações.

Para cada uma das frases perguntadas utilizando a escala Likert tornou-se possível atingir uma pontuação máxima de 124 pontos e mínima de 124 pontos negativos. As perguntas 7, 9 e 10 do questionário apresentam pontuação invertida, uma vez que são versões negativas das perguntas 2, 3 e 8, respectivamente. A inclusão desse tipo de pergunta tem por objetivo confirmar as respostas obtidas.

A resposta para a afirmação 1 – “Foi muito prazeroso participar dessa atividade” – atingiu 103 pontos de 124 possíveis. Esse resultado mostra que o caráter lúdico do jogo de fato engaja os alunos na atividade, uma vez que essa pergunta relaciona a atividade com o prazer dos alunos em realiza-la. Chama a atenção também o fato de não termos obtido nenhuma resposta “Discordo Totalmente” nessa pergunta, o que podemos considerar um resultado positivo da atividade.

A afirmação 2 – “Acredito que aprendi mais sobre o conteúdo participando da atividade” – obteve 92 pontos de 124 possíveis. Comparando-se o resultado com a pontuação da afirmação 7 – “Essa atividade não foi importante para a minha aprendizagem”, que é a sua oposta, chegamos a um resultado interessante: se a afirmação 2 obteve 92 pontos a afirmação 7 obteve 88, o que valida o resultado obtido, uma vez que a afirmação 7 tinha a pontuação invertida. A resposta obtida em ambas as questões conclui que os alunos acreditam que sua aprendizagem foi beneficiada pela atividade, uma vez que entendem que a interferência da atividade do jogo desenvolvida foi positiva.

A pontuação da afirmativa 3 – “Foi positivo ter trabalhado em grupo na atividade” foi de 102 pontos, o que faz com que percebamos que os alunos gostam muito de desenvolver atividades em grupo e percebem o trabalho em grupo como algo positivo. A afirmativa 9 – “Eu teria aprendido mais se tivesse realizado a atividade sozinho “ – teve a pontuação invertida porque foi concebida para ser uma confirmação negativa da afirmativa 3. O resultado obtido, porém diverge um pouco do esperado: Se a afirmativa 3 obteve 102 pontos, a afirmativa 9 obteve 53 pontos. A discrepância no resultado, acreditamos, pode ser resultado de um problema de elaboração do questionário. As duas afirmações não são, de fato, contrárias. Um aluno pode ao mesmo tempo achar que foi positivo ter trabalhado em grupo e que poderia ter aprendido mais se tivesse trabalhado sozinho. O resultado discrepante, quando se esperava que fosse mais próximo, nos leva a prestar mais atenção nesses detalhes de formulação em futuros questionários.

A afirmativa 4 – “Me sinto mais seguro para fazer uma avaliação sobre esse conteúdo” – obteve 62 pontos dos 124 possíveis. Uma das leituras possíveis para esse resultado é que, apesar de acreditarem que o jogo contribuiu para o seu aprendizado, os alunos continuam inseguros em relação a avaliações. Para os alunos, na maioria das vezes, o termo “avaliação” está associado com uma prova formal e a maioria deles constrói, durante a vida escolar, uma relação não muito positiva com essas provas. O resultado, portanto, pode ser lido dessa maneira: apesar do jogo contribuir para o aprendizado, não traz para o aluno tanta segurança para a realização de uma prova.

A pontuação mais alta de todo o questionário (110 pontos de 124 possíveis) foi obtida pela afirmativa 5 – “Gostaria de realizar atividades como essa mais frequentemente” -. A alta pontuação dessa afirmação reafirma o resultado da

afirmação 1: o jogo desenvolvido em sala de aula foi uma atividade que os alunos tanto gostaram de realizar que gostariam de realizar outras vezes. Podemos relacionar também essa resposta com o resultado das afirmativas 8 – “Nunca realizei atividades como essa durante minha vida escolar” – e 10 – “Atividades assim são comuns durante as aulas” -. Como a afirmação 8 tem pontuação invertida, esperava-se que ambas tivessem um resultado semelhante. A afirmativa 10 fez 91 pontos de 124 possíveis e a afirmativa 8 fez 89 pontos de 124 possíveis. Os resultados dessas três afirmativas (5, 8 e 10) no levam a concluir que os alunos gostam de atividades lúdicas como jogos ocorrendo em sala de aula e gostariam também que elas ocorressem com uma frequência maior do que acontecem. A grande incidência da resposta “Concordo Totalmente” para a afirmativa 8 nos mostra que muitos alunos sequer recordam de terem desenvolvido outra atividade lúdica alguma vez em sala de aula.

5. CONCLUSÃO

Desde que o Sistema Colégio Militar do Brasil mudou seu paradigma e passou a adotar o ensino por competências, muito tem se falado sobre deixar para trás a aprendizagem mecânica, memorizadora e tradicional em busca de uma aprendizagem significativa, onde o conhecimento construído fosse apreendido, passasse a fazer parte dele e construísse sentido em sua vida. Movendo-se nessa direção, a busca incessante de boas práticas faz com que tenhamos que experimentar, arriscar e procurar novas maneiras de trabalhar em sala de aula que se distanciem da antiga “educação bancária”.

Não obstante a necessidade premente de busca de novas práticas, novas metodologias, novas maneiras de ensinar e aprender, os professores continuam com uma sobrecarga de trabalho que faz com que muitas vezes acabem optando pelo caminho mais fácil (e mais seguro) de repetirem velhas práticas docentes que não exigem maior preparo, visto que já internalizadas pelos docentes. O risco que se corre é cada vez mais o afastamento do que se desenvolve dentro da escola e das necessidades do aluno, num mundo cada vez mais conectado e de necessidades novas e rápidas.

É nesse sentido que entendemos que a introdução que uma atividade lúdica, na forma de um jogo, pode ser um elemento de transformação na atividade de

construção do conhecimento. O jogo engaja os alunos, conforme pudemos comprovar nas respostas do questionário, por que eles gostam de participar. O prazer do aluno em participar da atividade dentro de sala de aula é o primeiro passo para o comprometimento do discente no processo de ensino-aprendizagem. Se o aluno *gosta* de estar ali, ele começa a *enxergar sentido* em estar ali. E é a partir desse ponto que podemos começar a construir a aprendizagem significativa, aquela da qual o aluno toma parte como sujeito participante e não como expectador-receptáculo.

As respostas do questionário, no entanto, também nos chamam a atenção para o fato de que essas atividades de caráter lúdico e de participação dos alunos não são ainda regra nas atividades escolares, mas sim exceção. Uma das conclusões para a qual aponta este trabalho é que as atividades lúdicas ainda não são vistas como comuns pelos alunos, e sim como momentos excepcionais. Devemos trabalhar, portanto para que mais projetos como esse possam ser implementados em sala de aula.

Ainda, apesar dos resultados do presente trabalho apontarem para uma melhoria na percepção da aprendizagem por parte do aluno, persiste ainda a questão da avaliação. Nesse sentido, futuros estudos podem ser conduzidos buscando formas para que transformemos atividades lúdicas em avaliações, também, assim começando a nos livrar do “fantasma” da prova, que tantas vezes acaba nos levando de volta a um modelo de educação antigo e que já não faz sentido algum para os alunos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

ARAÚJO, N. M. S.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. **Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem**. Bakhtiniana, São Paulo, 7 (1): 4-23, Jan./Jun. 2012.

AUSUBEL, D. **Aquisição e retenção de conhecimentos: Uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Editora Plátano, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

GIACOMONI, Marcelo e PEREIRA, N. M. (org.). **Jogos e Ensino de História**. Evangraf. Porto Alegre. 171 p.

GÜNTHER, H. **Como elaborar um questionário**. Planejamento de Pesquisa em Ciências Sociais nº 01, UNB, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Parâmetros curriculares nacionais: ciências humanas / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 75p.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 2013. 132 f. (Dissertação de Mestrado) – Faculdade de Letras, Universidade do Porto.

PEREIRA, N. M. & SEFFNER, F. **O que pode o ensino de história? Sobre o uso de fontes na sala de aula**. Anos 90 (UFRGS. Impresso), v. 15, p. 113-128, 2008.

PIAGET, J. **O Nascimento da Inteligência na Criança**, Rio de Janeiro, Zahar,1982.

RAU, M. C. T. D. **A Ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.