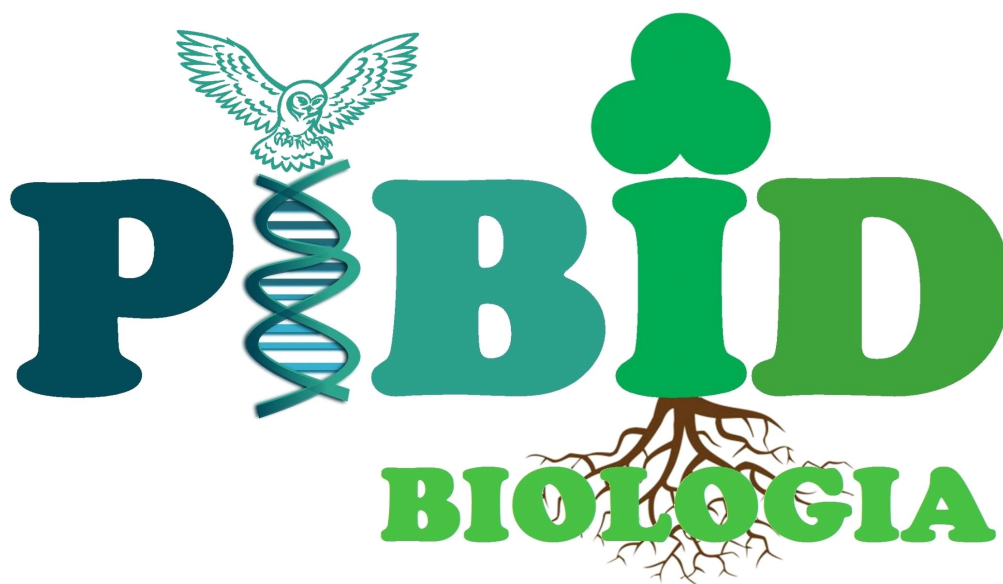


**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA  
CAMPUS SÃO GABRIEL**



**PROJETO**

**Jogos Didáticos – Uma Proposta de Ensino  
ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PRESIDENTE JOÃO  
GOULART**

**Coordenadores Analía del Valle Garnero e Ronaldo Erichsen**

**Supervisora: Larissa Madril  
Bolsista-ID: Maria Alice Syring de Moraes**

**São Gabriel  
2016**

## INTRODUÇÃO

Entreter os alunos e fazê-los prestar atenção no conteúdo sempre foi um dos maiores desafios dos professores. Já para os alunos o desafio trata-se de aprender aquele conteúdo, pois será avaliado posteriormente. Para ajudar a resolver esses desafios, professores, pesquisadores e comunidade acadêmica em geral vêm buscando soluções melhores e que consigam ajudar tanto o aluno quanto o professor.

Uma dessas possíveis soluções seriam os jogos didáticos. Entende-se que através desses jogos, os estudantes consigam ser incentivados a aprender determinado conteúdo por meio da ludicidade.

Segundo Makarenko (1957), vivemos em uma época em que o prático corrige sensivelmente os dados das teorias científicas nos jogos, o indivíduo passa a se conhecer melhor e assumir novos papéis na sua relação com o mundo. A utilização de jogos torna-se constante, oportunizando ao indivíduo comparar, associar, diferenciar e refletir gradativamente os aspectos de seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, motor e cultural.

Vygotsky (1987) diz:

...aprender brincando é de grande importância para o indivíduo, a brincadeira cria uma situação onde o educando pode agir a partir das ideias e não só dos objetos e pode avançar em sua estrutura de pensamento antecipando uma atitude reflexiva, de forma motivadora facilitando assim a aprendizagem.

Há muitos docentes contrários à aplicação de jogos didáticos em aula, pois acreditam que a educação deve ser separada da diversão. No entanto, vários estudos, destacando-se os de Nicoletti e Filho (2004), Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco (1997), Kishimoto (2003), Piaget (1967), foram realizados, constatando que o aluno aprende mais quando a aula é divertida, ao ar livre ou interagindo com outros colegas.

Segundo o Relatório do Levantamento Sócio Ambiental da Escola Municipal Presidente João Goulart (2015), os alunos não possuem muito interesse na área de Ciências, alegando não gostar da disciplina ou ter dificuldades para entender os conteúdos. Em vista do citado anteriormente, entende-se que a disciplina de Ciências pode tornar-se complicada para os estudantes do ensino fundamental. E é nesse momento de dificuldade de aprendizagem, que os jogos didáticos desempenham um papel importante, por meio dos jogos, os alunos podem experimentar outras formas de conhecimento, ajudando no seu aprendizado, tornando essa e outras matérias mais fáceis de serem entendidas pelos estudantes.

## OBJETIVOS

- Educar de forma lúdica;
- Melhorar a compreensão dos conteúdos;
- Utilizar materiais reutilizáveis para confecção de jogos;
- Melhorar o ambiente escolar;
- Ajudar na interação entre alunos em sala de aula;
- Estimular a competição saudável.

## MATERIAL E MÉTODOS

Através da aplicação de jogos didáticos sobre diversos conteúdos/temas, será possível educar de forma lúdica, melhorando a compreensão dos conteúdos. Para que os jogos sejam

executados os alunos deverão formar grupos/equipes e interagir entre si (para que saibam responder questões, montar quebra-cabeças, etc.). Essa interação fará com que conflitos sejam minimizados e ensinará aos alunos como desenvolver a competição saudável, percebendo que muitas vezes ganhamos, mas também podemos perder. Com os conflitos minimizados, os alunos aprenderão mais e, de certa forma, mais felizes. O ambiente escolar mudará completamente.

As metodologias utilizadas serão jogos de tabuleiro, quebra-cabeças, jogos para completar, entre outros desenvolvidos de acordo com o tema proposto pelo professor e com materiais reutilizados, assim como também aulas de campo e práticas em laboratório.

Os registros serão realizados através de fotografias, relatório de prática, em determinadas atividades, avaliações por meio da participação e interesse dos alunos na aplicação dos jogos, e também conversas com professores antes e depois das aplicações dos jogos didáticos, para saber sobre o desempenho dos alunos.

## **RESULTADOS**

O relato das atividades desenvolvidas com os resultados e as fotografias e demais produções será apresentado durante ou após a conclusão do projeto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Será escrito durante ou após a execução do projeto, destacando a importância de ter desenvolvido as atividades, as impressões do grupo e o que foi utilizado como aprendizagem para os participantes das atividades.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

KISHIMOTO, T. M. **Jogo brinquedo, brincadeira e a Educação** – (Org.). – 9ª edição, São Paulo: Cortez, 2006.

MAKARENKO, A. S. **Oeuvres pédagogiques choisies**. Moscou: [s.n.], 1957.

NICOLETTI, A. A. M.; FILHO, R. R. G. Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. v.2, n.5, p.91-94, abr./jun., 2004.

PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 2. ed., Rio de Janeiro: Real, 1967.

RELATÓRIO do Levantamento Sócio Ambiental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente João Goulart. São Gabriel, 2015.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES DE PERNAMBUCO. **A importância dos jogos**. Recife, PE, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.