



A UNIVERSIDADE É UM LUGAR DE TODXS E PARA TODXS?

V Seminário Interdisciplinar  
de Ensino, Extensão e Pesquisa

28 a 30 de agosto de 2019  
UNEB - Caetité, BA

## EXPERIÊNCIAS DO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA (PIBID): JOGOS DIDÁTICOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Irlane de Jesus Silva <sup>1</sup>  
Roberto Pereira de Novais <sup>2</sup>  
Maria Goreth e Silva Nery <sup>3</sup>  
Núbia Maria de Brito Silva <sup>4</sup>

**Resumo:** Tendo em vista a necessidade de inserção de novas ferramentas pedagógicas em sala de aula para a obtenção de uma aprendizagem significativa, o presente trabalho objetiva, através das experiências vivenciadas e atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID, demonstrar a relevância da aplicação de jogos educativos no ensino de Geografia, de maneira que o lúdico seja entendido como uma possibilidade no processo ensino-aprendizagem. O trabalho teve amparo metodológico à abordagem qualitativa, e para tal foram realizados alguns levantamentos documentais e bibliográficos. Concluímos que os jogos didáticos como ferramenta pedagógica, oferecem ao trabalho docente novas possibilidades para realizar uma aprendizagem significativa na sala de aula.

**Palavras-chave:** Aprendizagem significativa; Aprendizagem Lúdica; Metodologias; Ensino de Geografia.

### Introdução

As práticas pedagógicas assumem uma relevância no trabalho docente, é crucial rever suas ferramentas metodológicas ao alcance de um ensino significativo, de maneira que a construção do conhecimento agregue outros recursos didáticos em sala de aula. Por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), na turma de Ensino Profissionalizante em Técnico em Meio Ambiente foi percebido que é possível realizar uma aprendizagem lúdica. O docente deve provocar no seu aluno um ensino dinâmico, pautado numa prática pedagógica diversificada.

---

<sup>1</sup> Licencianda em Geografia pela Universidade do Estado da Bahia, Campus-VI. Contato: lanedjesus757@gmail.com

Licenciando em Geografia pela Universidade do Estado da Bahia, CAMPUS- VI; e, licenciando em Pedagogia pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). Contato: galonovaes@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Geografia pela UFBA. Professora na Universidade do Estado da Bahia, Campus-VI. Contato: gorethgeo@yahoo.com.br

<sup>4</sup> Mestre em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação pela Universidade do Estado da Bahia. Professora na Universidade do Estado da Bahia, Campus-VI. Contato: nbrito@uneb.com



O trabalho teve amparo metodológico na abordagem qualitativa, e para tal foram realizados alguns levantamentos documentais: Parâmetros Curriculares Nacionais (1998); as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (2006) e bibliográfico: Ausubel (2000), Libâneo (2013), Nogueira e Leal (2015), Santos (2010), Rau (2011) e Ronca (1994). Posteriormente, foi idealizada e executada a construção do jogo “**Geobingo**”, bem como a aplicação junto a uma turma de ensino profissionalizante numa escola pública em Caetité- Bahia.

Por fim, foi verificado que o jogo “Geobingo” constitui como ferramenta envolvente e estimulante ao aprendizado na sala de aula e pôde-se notar a contribuição significativa na obtenção dos resultados alcançados pelos alunos.

Assim o estudo apresenta além da introdução, um embasamento teórico, os resultados e discussões, e por fim as considerações finais além das referências.

### **Aprendizagem significativa: Algumas considerações**

Através de uma análise bibliográfica a construção do presente artigo, objetiva refletir a inserção de jogos didáticos por meio da atividade lúdica como proposta pedagógica para o alcance de uma aprendizagem prazerosa e significativa.

A utilização adequada e criativa de jogos em sala de aula é uma ferramenta de ensino, pois proporciona a participação significativa, além de despertar a imaginação e o raciocínio lógico dos estudantes. Segundo Ronca (1980, p. 59 *apud* Nogueira e Leal 2015, p. 218), para Ausubel, “[...] é por meio das estratégias pedagógicas que será possível levar à prática ambos os princípios, a fim de facilitar a aprendizagem significativa”. Com isso torna-se possível o educador provocar a aprendizagem significativa no aluno a partir de jogos educativos causando prazer e satisfação enquanto aprende. Essa possibilidade se faz necessária de maneira que o lúdico seja inserido no processo ensino-aprendizagem, para que o educando entenda que a utilização de jogos é também uma alternativa para a construção do conhecimento.



Segundo Santos (2010, p. 25), “nos jogos, a atividade é agradável, oferece satisfação como resultado”, sendo assim, a construção dos jogos didáticos constitui uma ferramenta pedagógica importante, pois torna a aprendizagem divertida diferente do que os alunos já estão acostumados, transformando as aulas exaustivas em aulas prazerosas, contribuindo também para um ensino-aprendizagem significativo. Para que essa aprendizagem assuma tal significado segundo os PCNs (1998):

As aprendizagens que os alunos realizam na escola serão significativas na medida em que eles consigam estabelecer relações entre os conteúdos escolares e os conhecimentos previamente construídos, que atendam às expectativas, intenções e propósitos de aprendizagem do aluno (BRASIL, 1998, p. 72).

O processo ensino-aprendizagem deve oferecer possibilidades, mostrar caminhos ao seu aluno para que de fato aconteça a construção do conhecimento no ambiente escolar, os métodos de ensino precisam ser diversificados para que o professor não fique restrito a um único modelo de ensino. Muito se discute o método “perfeito” a ser desenvolvido em sala, para compreender a sua definição.

Os métodos são determinados pela relação objetivo-conteúdo, e referem-se aos meios para alcançar objetivos gerais e específicos do ensino, ou seja, ao “como” do processo de ensino, englobando as ações a serem realizadas pelo professor e pelos alunos para atingir os objetivos e conteúdo. Temos assim, as características dos métodos de ensino: estão orientados para objetivos; implicam uma sucessão planejada e sistematizada de ações, tanto do professor quanto dos alunos; requerem a utilização de meios” (LIBÂNEO, 2013, p. 164).

Fica claro que a metodologia deve estar intrinsecamente de acordo com o conteúdo, para alcançar o objetivo esperado, Libâneo (2013), defende que:

O professor, ao dirigir e estimular o processo de ensino em função da aprendizagem dos alunos, utiliza intencionalmente um conjunto de ações, passos, condições externas e procedimentos, a que chamamos método de ensino (LIBÂNEO, 2013, p.165).

O professor deve construir sua didática para alcançar uma aprendizagem em que o aluno seja o sujeito na construção do conhecimento, e essa aprendizagem acontece quando possui significado, diante dos objetivos esperados. Com isso, essa ideia de aprendizagem significativa traz inúmeras reflexões quando se trata de um ensino que



**A UNIVERSIDADE É UM LUGAR DE TODXS E PARA TODXS?**

**28 a 30 de agosto de 2019  
UNEB - Caetité, BA**

tenha como foco a inserção do aluno no processo ensino-aprendizagem, pois, é sabido o quanto o processo educativo passou por várias rupturas, principalmente cultural, pois, “A aprendizagem será significativa quando a referência do conteúdo estiver presente no cotidiano da sala de aula e quando se considerar o conhecimento que o aluno traz consigo, a partir da sua vivência” (BRASIL, 2006, p. 51).

Compreender o ensino cujo cenário tem como foco o aluno, possibilita portanto, inserir o próprio aluno no processo de construção e reconstrução do conhecimento. Visto isso, percebe-se a necessidade do professor desenvolver nas aulas, novas alternativas de aprendizagem aos alunos. É nessa perspectiva, que ele precisa adequar suas metodologias a outros recursos pedagógicos, pois, é visível perceber que muitos professores ainda permanecem com “velhas” práticas metodológicas, não que estas sejam insignificantes, mas que ele possa desenvolver métodos inovadores, que seus alunos experimentem novos desafios para a construção do conhecimento.

De acordo com Rogers (1977 *apud* NOGUEIRA E LEAL 2015, p. 224), “a aprendizagem inicia-se com uma autoavaliação”, certamente, essa ideia introduz muito bem as pretensões para o aluno alcançar uma aprendizagem que tenha significado. O professor não precisa abdicar de práticas taxadas erroneamente como ultrapassadas, no entanto, ele deve repensar e realizar uma autoavaliação do seu trabalho docente, pensando unicamente no aprimoramento de suas práticas metodológicas. Os alunos tendo em vista um novo meio de aprendizagem, e que cause neles estímulo, torna possível filtrar o máximo de ideias possíveis que lhes será não somente necessário naquele momento, mas que permaneçam, como novos conceitos a serem expandidos novamente.

A aprendizagem significativa não só serve para um determinado conteúdo num dado momento. Ela pode ser de grande importância em outras circunstâncias também. Sendo assim, o conteúdo de forma significativa fomentará a busca de novos conhecimentos, pois ali os alunos já teriam novos pontos de ancoragem para novas ideias. É preciso entender que a aquisição de conhecimentos não acontece aleatoriamente, pois:



**A UNIVERSIDADE É UM LUGAR DE TODXS E PARA TODXS?**

**28 a 30 de agosto de 2019  
UNEB - Caetité, BA**

As tarefas de aprendizagem por memorização, como é óbvio, não se levam a cabo num vácuo cognitivo. Podem relacionar-se com a estrutura cognitiva, mas apenas de uma forma arbitrária e literal que não resulta na aquisição de novos significados. (AUSUBEL, 2000, p. 4)

No processo de ensino-aprendizagem, é preciso que aconteça uma relação indissociável entre a estrutura cognitiva que seja coerente com a aquisição dos novos conhecimentos apreendidos por eles. Segundo Ausubel (2000):

Na aprendizagem significativa, o mesmo processo de aquisição de informações resulta numa alteração quer das informações recentemente adquiridas, quer do aspecto especificamente relevante da estrutura cognitiva, à qual estão ligadas as novas informações (AUSUBEL, 2000, p. 3).

Para corroborar com a ideia acima, segundo Ronca (1994), que analisa com bastante afinco essa teoria de David Ausubel, acrescenta que:

Nesta perspectiva, a aprendizagem significativa é um processo cognitivo no qual o conceito de mediação está plenamente presente, pois para que haja aprendizagem significativa é necessário que se estabeleça uma relação entre o conteúdo que vai ser aprendido e aquilo que o aluno já sabe, seja uma imagem, um conceito ou uma proposição (RONCA, 1994, p. 92)

Essa é uma condição importante, além disso, o aluno também deve estar disposto a aprender, para que a aprendizagem significativa, segundo Ausubel (2000), não aconteça de forma arbitrária. Metodologias inovadoras através de recursos pedagógicos na prática docente oferece uma aprendizagem prazerosa e descontraída, mas sem se desviar do real objetivo que deve alcançar: o aprender.

### **A aplicação do jogo “Geobingo”: Uma alternativa metodológica**

O processo ensino-aprendizagem nas aulas de Geografia, todavia, era desenvolvido unicamente por meio da assimilação e transmissão dos conteúdos, onde a sistematização do conhecimento era inexistente entre aluno/professor, um viés estanque, sem tantas mudanças metodológicas, mas, a partir de 1980 o ensino passa por uma reestruturação, as práticas pedagógicas adquire uma postura mais inovadora. Essas mudanças são refletidas na criação da Lei de Diretrizes e Bases Curriculares Nacional



**A UNIVERSIDADE É UM LUGAR DE TODXS E PARA TODXS?**

**28 a 30 de agosto de 2019  
UNEB - Caetité, BA**

(LDB), nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) no currículo escolar. Esse documento proporcionou mudanças significativas na aprendizagem do aluno, propondo várias alternativas para a sistematização e construção do conhecimento ao aluno. E as metodologias do ensino de Geografia, também avançaram na busca de inovações nos recursos pedagógicos significativos.

A aprendizagem através do lúdico, segundo Rau (2011), procura desmistificar a ideia de um ensino voltado a simples ocupação de tempo em sala de aula. É preciso que essa alternativa de aprendizagem assuma um direcionamento que objetive a construção e sistematização de um dado conteúdo entre aluno e professor. A ferramenta pedagógica não deve ser aplicada de maneira aleatória, e sim, em consonância ao conteúdo que o professor está abordando.

Desse modo, com base no pressuposto de que a prática pedagógica possa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender por meio do jogo e, logo o aprender brincando. Podemos deduzir, assim, que a formação lúdica do professor favorece essa prática (RAU, 2011, p. 31).

Os Jogos sempre foram uma forma de divertir e brincar, no entanto, o propósito que deve entender por meio desse recurso é alcançar a aprendizagem, a diversão e o brincar são apenas consequências em tornar a aula mais atrativa. Por esse motivo, podem ser utilizados como ferramenta na prática pedagógica, e é por isso que eles entram como uma das possibilidades para se conseguir uma aprendizagem significativa. Os jogos seriam aqui uma forma de aprender através do lúdico, ou seja, um aprendizado prazeroso, pois a aprendizagem significativa se baseia numa forma de oferecer ao aluno ferramentas pedagógicas que propicie a sua aprendizagem, de modo que o conteúdo seja abordado ou revisado de forma clara, o que é possível quando se aprende divertindo. Fica claro nas palavras de Rau (2011), que o jogo deve ter significado na prática docente:

Nessa perspectiva, utilizado em sala de aula, o jogo torna-se então um meio para a realização dos objetivos educacionais, e ao educando, ao praticá-lo nesse contexto, deve ser garantido a ação livre, iniciada e mantida unicamente pelo prazer de jogar é atrelada aos objetivos educacionais sistematizados pelo educador (RAU, 2011, p, 31).



Diante do exposto por Rau (2011) e outros autores que comungam da mesma linha de pensamento, que foi idealizado, foi construído e realizado o “Geobingo” na turma de ensino profissionalizante em Técnico em Meio Ambiente III, no Centro Territorial do Sertão Produtivo (CETEP). A sua aplicação, aconteceu por meio das experiências adquiridas no (PIBID) - 2018, pelo projeto “Construindo e Planejando Práticas Pedagógicas em Geografia” – UNEB- CAMPUS VI.

A experiência no PIBID, possibilitou maior compreensão no tocante a aprendizagem significativa, e por esta razão foi de notável relevância para a idealização, elaboração e aplicação de jogo como ferramenta de ensino. Visando aproximar o discente da prática docente, o programa possibilitou inúmeras experiências para o aluno pibidiano, de maneira que este tenha convicções para sua vida acadêmica como acontece na prática o processo ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, a construção do “Geobingo” embora planejado para o ensino de Geografia, pode ser adaptado para qualquer outra disciplina, assim como aconteceu nessa turma de ensino técnico. A aplicação do jogo foi realizada para a revisão do conteúdo que a professora havia passado aos alunos na semana anterior.

O jogo foi aplicado de maneira que cada aluno ou dupla recebeu uma cartela, juntamente com o cartão resposta e 18 botões enumerados de 1 a 18. Feito isso foi sorteado as perguntas retiradas da caixa confeccionada enquanto os alunos demarcavam com os botões as respostas corretas nas cartelas.

O importante na realização dessa atividade, não é ter um aluno vencedor, e sim, uma aplicação que se torne como ferramenta pedagógica para auxiliar o trabalho didático do professor. É preciso que o professor tenha convicção do jogo que está propondo aos seus alunos, por isso ele deve planejar o jogo de modo que este se adapte ao conteúdo escolhido. Fica claro novamente nas palavras de Rau (2011, p. 143) “O jogo como recurso pedagógico implica planejamento e previsão de etapas por parte do professor para alcançar objetivos predeterminados.” Assim que os alunos marcaram a cartela, foi formada uma sequência de números. No cartão resposta, o aluno colocou a mesma sequência de respostas que ele enumerou em sua cartela, pois a correção foi feita



**A UNIVERSIDADE É UM LUGAR DE TODXS E PARA TODXS?**

**28 a 30 de agosto de 2019  
UNEB - Caetité, BA**

através do cartão resposta. É importante lembrar que o professor deve ter na sua cartela a sequência enumerada, de preferência num slide para a correção do jogo no final de sua realização com os alunos.

A aplicação do jogo “Geobingo” na sala de aula foi uma maneira de motivar o aluno ao conteúdo aplicado e ampliar ainda que possível o conhecimento que possuíam. Além disso, é uma possibilidade do professor (a) reinventar suas propostas pedagógicas utilizando de outras ferramentas no processo ensino-aprendizagem, para assim, os alunos sentirem ainda mais necessidade de pensar, refletir, aguçando neles a busca por bons resultados.

O jogo foi planejado para que fossem formadas quatro equipes. Os resultados foram expressivos, exceto o tempo gasto pela escolha da resposta, mas contando que os alunos estariam no momento, obtendo informações já adquiridas e que estavam armazenadas na estrutura cognitiva de cada um. Fazemos uso mais uma vez das palavras de Rau (2011) quando diz: O jogo também evoca as áreas cognitivas, social, motora e afetiva e, nessa perspectiva, também evoca dificuldades.

Entretanto, os estudantes alegaram não sentir dificuldade de manejo das cartelas e botões, por serem alunos que já possuíam uma estrutura cognitiva, motora, social e afetiva mais organizada e consideraram a proposta de aprendizagem atrativa, dinâmica e interessante. Dessa forma, foi possível revisar os conteúdos, utilizando o jogo como ferramenta pedagógica e ainda, alcançando o objetivo primordial: a aprendizagem dos alunos.

### **Considerações finais**

O professor precisa diversificar suas metodologias de maneira que o ensino permaneça atrativo ao alcance de práticas significativas, para que ele não fique refém de um único recurso pedagógico: o livro didático. Segundo Libâneo (2013, p. 103) “boa parte dos professores de nossas escolas entende o trabalho docente como ‘passar’ a matéria do programa, geralmente de acordo com o livro didático”. É importante que o aluno



A UNIVERSIDADE É UM LUGAR DE TODXS E PARA TODXS?

28 a 30 de agosto de 2019  
UNEB - Caetité, BA

conheça outras formas de construção do conhecimento, e os jogos oferecem essa possibilidade, cabe ao professor desenvolver essas alternativas metodológicas e adaptar os jogos ao conteúdo proposto, assim como foi possível fazer a adaptação do conteúdo já trabalhado pela professora, ao “Geobingo”. Entretanto, a utilização de jogos em sala de aula aplica-se a qualquer conteúdo, é preciso saber adaptar o conteúdo proposto ao jogo que seja de fácil compreensão para seus alunos. A atividade lúdica na prática docente torna-se relevante, porque agrega resultados significativos na construção do conhecimento, onde os alunos terão uma aprendizagem mais atrativa de forma divertida, em que o brincar não seja entendido apenas como ocupação de tempo, e sim uma forma de construção do conhecimento.

## Referências

AUSUBEL, David P. **Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2000.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**: Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

NOGUEIRA, Makeliny Oliveira Gomes. LEAL, Daniela. **Teoria da aprendizagem**: um encontro entre os pensamento filosófico, pedagógico e psicológico. 2.ed. Curitiba: Inter saberes, 2015.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 2. ed. Curitiba, 2011.

RONCA, A. C. C. O. **A contribuição de David Ausubel**. Temas em psicologia. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica, 1994.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. Estudo sobre gestão educacional 2010. 50f. Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS). Santa Maria, 2010.