

**Os jogos pedagógicos como recurso nas aulas do ensino médio**

Irlane Moreno Santos

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil  
Endereço eletrônico: imslanemoreno@gmail.com

Gabriela Silveira Rocha

Universidade do Estado da Bahia, Bahia, Brasil  
Endereço eletrônico: gabriellasrocha@yahoo.com.br

2023

**Palavras-chave:** Ensino. Ensino Médio. Escola. Jogos

## INTRODUÇÃO

O tema deste estudo é o uso de jogos como um caminho para ressignificar a prática pedagógica do professor e a dinâmica da sala de aula. Sob essa ótica, escolhemos esta perspectiva devido à necessidade de buscar alternativas que atraiam o interesse do aluno para os estudos e pelo estar em sala de aula.

Nesse contexto, entendemos que a sala de aula do ensino médio, etapa final da educação básica, tem sido desafiadora para os professores, tendo em vista que, ao longo do tempo, essa modalidade de ensino sofreu várias modificações. Dentre estas alterações, podemos citar a mais recente, a qual se relaciona com a Medida Provisória (MP) nº 746/2016, para a reformulação do ensino médio.

Na explicação da ementa da MP aponta que haverá a ampliação da “[...] carga horária, progressivamente do ensino médio. O currículo do ensino médio será composto pela Base Nacional Curricular Comum – BNCC e por itinerários formativos definidos em cada sistema de ensino” (Brasil, 2016). Essa medida provisória provocou impactos na educação brasileira pois – uma vez que ela se tornou a Lei 13.415, de 16 de fevereiro de 2017 – os estados precisaram adequar as escolas para a implantação das mudanças, vide, por exemplo, a transformação na dinâmica de aulas, saindo de um turno para aulas em período integral.

**Realização:**



**Apoio:**



Nessa linha de pensamento, para os professores, ficou o desafio de ajustar o planejamento para os novos componentes curriculares que foram criados dentro dos itinerários formativos, sem comprometer a ementa das disciplinas os componentes curriculares que fazem parte do núcleo comum. Tal atividade advém do fato de que cada itinerário formativo possui as suas especificidades, o que requer uma abordagem única e pensada para componentes curriculares que compõem a formação discente.

Com essa nova configuração do ensino médio, cabe à instituição escolar promover um ambiente interessante, dinâmico, inovador e que atraia os alunos para a sala de aula, pois esses não se concentram nas aulas e têm, facilmente, a atenção centrada no celular, porque nele há conteúdos que são mais interessantes que a aula expositiva do professor e do ambiente presencial. Sobre isso, Santos (2014, p. 25) ressalta que “[...] na escola fazem uso desses aparelhos durante a aula, nos intervalos e aulas vagas. Quando estão em grupos, gostam de jogar”. Assim sendo, os alunos não percebem que esse comportamento traz prejuízo para eles próprios, com a formação de saberes.

Dessa forma, a sala de aula deve atender as necessidades de cada época, sendo necessário que, na atualidade, ela se alie aos recursos tecnológicos e às informações digitais como os jogos pedagógicos para resgatar o interesse dos alunos pelo estudo e pelo estar em sala de aula.

Com base no exposto, esta pesquisa, em andamento, tem como objetivo geral discutir os jogos pedagógicos como caminho para ressignificar a prática pedagógica do professor e a dinâmica da sala de aula, de forma a verificar a importância dela e da escola nas significativas aprendizagens no ensino médio.

Logo, ao entendermos que a sala de aula e a escola são espaços de vivência, de troca, de relações sociais e afetivas, três objetivos específicos foram traçados a fim de responder o objetivo geral da pesquisa, quais sejam: (i) verificar o interesse dos alunos pelos objetos de conhecimento e o ambiente da sala de aula; (ii) averiguar através dos jogos pedagógicos o pensamento, a concentração e o desenvolvimento do raciocínio lógico; (iii) discutir caminhos teóricos e metodológicos para pensar, fazer e entender o ensino com o auxílio dos jogos pedagógicos interativos.

Por fim, a busca pelas respostas e pelos objetivos apresentados justifica-se pela necessidade de criar uma nova visão para o ensino, por meio de atitudes que auxiliem no

**Realização:**



**Apoio:**



enfrentamento dos desafios que a modernidade necessita. Igualmente, tencionamos à promoção de discussões e reflexões relacionadas às práticas pedagógicas que exigem dos professores uma atitude crítica e, também, de práticas pedagógicas adaptadas para a realidade do aluno atual.

## **METODOLOGIA**

Esse estudo consiste em uma abordagem qualitativa por permitir explicar o contexto em que essa pesquisa será aplicada, tendo em vista a discussão de jogos como um caminho para ressignificar a prática pedagógica do professor e a dinâmica da sala de aula.

No que se refere ao nível, essa pesquisa se enquadra em pesquisa qualitativa descritiva, visto que se faz necessário descrever as características do campo de estudo para que possa compreender o objetivo da pesquisa. Sobre isso Bogdan e Biklen (1994, p. 48) asseveram que “[...] a investigação qualitativa é descritiva. Os dados são recolhidos em forma de palavras ou imagens e não de números. Os resultados escritos da investigação contêm citações feitas com base nos dados para ilustrar e substanciar a apresentação”. Dessa maneira, a pesquisa qualitativa possibilita a compreensão do objeto de estudo na perspectiva do pesquisador.

Como o objeto de pesquisa é a educação básica, a pesquisa será realizada em duas turmas do Ensino Médio de Tempo Integral, as quais servirão de vivências. Com isso, se fará necessário uma aproximação do professor com os alunos, os sujeitos da pesquisa. Dessa maneira, o conhecimento será tomado a partir do ponto de vista do grupo pesquisado, o que implica em um diálogo que possibilita uma interpretação do ambiente de estudo – a sala de aula e de seus sujeitos. Para tanto, a abordagem da pesquisa é caracterizada pela pesquisa qualitativa.

Em educação, a investigação qualitativa é frequentemente designada por naturalista, porque o investigador frequenta os locais em que naturalmente se verificam os fenômenos nos quais está interessado, incidindo dados recolhidos nos comportamentos naturais das pessoas (Bodgan; Biklen, 1994, p. 17)

2025

**Realização:**



**Apoio:**



Nessa toada, é essencial que o pesquisador dedique tempo à observação do seu objeto de estudo durante todo o processo da pesquisa, visto que os dados serão recolhidos através da investigação do pesquisador com o que será explorado. Assim, o material analisado inclui transcrição de observações, de aulas, plano de aula e resolução de atividades.

Para tanto, na turma 1 será aplicada a mesma metodologia de trabalho que vem sendo usada ao longo do tempo, a saber: aula expositiva dialogada, resolução de exercícios do livro didático em grupo e avaliação escrita. Na turma 2, por sua vez, a metodologia será pautada em uma aula dialogada e participada, em que os exercícios serão no formato de jogos e com uma avaliação escrita. O estudo comparativo dos dois ambientes permitirá a observação e análise dos resultados para averiguar como o uso de jogos podem manifestar opiniões, crenças e valores que foram vivenciados em sala de aula.

2026

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Com o resultado da pesquisa será elaborado um jogo que possa motivar os alunos a estarem em sala de aula, a interagir com os colegas e que possa ser usado pelo professor como recurso de aprendizagem e avaliação dos objetos de aprendizagem trabalhados nas aulas do ensino médio de tempo integral. Espera-se que esse jogo possa motivar os alunos a participar das atividades propostas em sala de aula. Também é possível que essa metodologia proposta sirva de auxílio do professor na sua busca por atividades que diversifiquem a sua prática pedagógica, fortalecendo a relação de convivência dos alunos com os objetos de conhecimento e a interação entre eles na escola e na sala de aula.

## **CONCLUSÕES**

Ao longo do texto foi discutido a respeito do uso dos jogos pedagógicos para ressignificar a sala de aula, tornando-a mais atrativa para os seus sujeitos. Acreditamos, frente ao exposto, que o trabalho com os jogos pedagógicos desenvolve habilidades como a concentração, a atenção e o respeito às regras e às normas de conduta na convivência social.

**Realização:**



**Apoio:**



No que se refere ao trabalho em equipe, os jogos reforçam a cooperação, a colaboração e a competição sadia entre os pares. No que concerne à prática de ensino, os jogos reafirmam a ideia de que a escola se alia ao professor na busca de alternativas para tornar a sala de aula um ambiente prazeroso, a qual o aluno sente vontade e a necessidade de estar neste ambiente tão necessário para a sua formação.

Concluimos que, trabalhando dessa maneira, o professor despertará no aluno a criação de estratégias de resolução de problemas em situações do seu cotidiano, buscando caminhos para chegar ao resultado que o favoreça; no caso do jogo de competição, o objetivo – para o discente – é vencer; e o professor, acaba por diversificar a sua prática docente.

2027

## **REFERÊNCIAS**

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação Qualitativa em Educação**. Coleção Ciências da Educação. Portugal: Porto Editora. 1994.

BRASIL. Medida Provisória MPV 746/2016. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF. 2016. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil03/\\_ato2015-2018/2016/Mpv746.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil03/_ato2015-2018/2016/Mpv746.htm). Acesso em: 23 abr. 2024.

BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional [...]. **Diário Oficial da União**: Brasília, DF. 2017. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2017/lei/113415.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113415.htm). Acesso em 26 set. 2023.

SANTOS, V. R. **JOGOS NA ESCOLA**. Os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2014.

**Realização:**



**Apoio:**

