

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Bruna Caroline Gonçalves Guedes ¹

Robson Corrêa Mendes ²

Resumo: Este estudo investigou como os jogos didáticos, com ou sem o uso de tecnologias digitais, podem contribuir para o ensino de Ciências no 6º ano do ensino fundamental. A pesquisa, de abordagem qualitativa, fundamentou-se na Teoria Fundamentada nos Dados (TFD) e foi realizada na Escola Municipal Noêmia da Silva Martins, em Cametá/PA, com observações em sala de aula e entrevistas com a professora. Os resultados mostraram que os jogos, tanto analógicos quanto digitais, aumentaram o engajamento dos alunos, estimulando participação, cooperação e maior interesse pelos conteúdos. A análise revelou categorias como "motivação por meio do lúdico" e "mediação docente como fator-chave", destacando a importância do papel do professor no uso intencional dos jogos para promover uma aprendizagem significativa. Os jogos digitais intensificaram o engajamento, enquanto os analógicos favoreceram o raciocínio lógico e a interação social. Conclui-se que, quando planejados de forma intencional e integrados ao currículo, os jogos didáticos potencializam a prática pedagógica, tornando o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

Palavras-chave: Ensino fundamental; Jogos didáticos; Metodologias ativas; Tecnologias educacionais.

Área Temática: Tecnologias e Educação

¹ Discente de Licenciatura em Ciências Naturais na Faculdade de FACIN/UFGA/Cametá/PA, Cametá, Pará, PA. brunacarolinee86@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/9788199695027769>. <https://orcid.org/0009-0006-9735-7883>.

² Professor substituto na Faculdade de FACIN/UFGA/Cametá/PA. Doutorando em Educação em Ciências e Matemáticas (UFGA), Cametá, Pará, PA. rcm.ufpa@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/6276476832120323>. <https://orcid.org/0000-0003-4771-8741>.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem tem se transformado significativamente, impulsionado pela valorização de metodologias ativas que colocam o aluno no centro da construção do conhecimento. Nesse contexto, os recursos lúdicos, em especial os jogos didáticos, têm ganhado destaque como estratégias capazes de tornar o ambiente escolar mais dinâmico, participativo e significativo. O jogo, quando inserido de forma planejada na prática pedagógica, ultrapassa sua dimensão recreativa e assume um papel educativo relevante, articulando o aprender com o brincar.

Para Kishimoto (2007), o jogo é essencial no desenvolvimento infantil, pois contribui para aprendizagens significativas ao envolver a criança cognitivamente, afetivamente e socialmente. No mesmo sentido, Almeida e Valente (2002) destacam que os recursos tecnológicos, quando mediados de forma crítica pelo professor, tornam-se ferramentas importantes no processo de construção do conhecimento. A combinação entre jogos analógicos e digitais amplia, portanto, as possibilidades metodológicas do ensino, promovendo experiências de aprendizagem mais interativas e contextualizadas.

Diversas metodologias ativas vêm sendo incorporadas ao ambiente escolar com o objetivo de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz e significativo. Entre elas, destaca-se o uso de jogos didáticos, que se mostram capazes de promover maior engajamento e interesse por parte dos alunos. Nesse sentido, Silva e Martins (2022, p. 14) afirmam que recursos pedagógicos “têm o potencial de despertar o interesse dos alunos e facilitar uma aprendizagem mais significativa”.

A pesquisa fundamenta-se na Teoria Fundamentada nos Dados (TFD), conforme proposta por Kathy Charmaz (2009), e adota uma abordagem qualitativa com base em vivências escolares. Busca-se compreender os sentidos construídos em torno das práticas pedagógicas com jogos didáticos no contexto do ensino de Ciências, analisando como essas estratégias se articulam ao cotidiano escolar e influenciam a atuação docente e a participação discente em sala de aula.

OBJETIVO

Investigar de que forma os jogos didáticos, com ou sem o uso de recursos tecnológicos, contribuem para o processo de ensino-aprendizagem no 6º ano do ensino fundamental, promovendo maior engajamento e compreensão dos conteúdos escolares.

METODOLOGIA

A presente pesquisa é de natureza qualitativa, com abordagem exploratória, fundamentada nos pressupostos da TFD, sob a perspectiva construtivista de Kathy Charmaz (2009). Essa abordagem busca interpretar os significados construídos pelos participantes a partir de suas experiências, considerando a interação entre pesquisador, sujeitos e contexto. Segundo Charmaz (2009), os dados não são descobertos, mas construídos em processos dinâmicos de diálogo e observação, exigindo do pesquisador sensibilidade teórica e envolvimento reflexivo.

A investigação foi desenvolvida com turmas do 6º ano da Escola Municipal Noêmia da Silva Martins, localizada no município de Cametá, no estado do Pará. As atividades envolveram observações em sala de aula durante a aplicação de jogos didáticos, tanto analógicos quanto digitais, além da realização de uma entrevista com a docente responsável pela turma, professora de Ciências do referido ano.

Como parte das atividades práticas, foram aplicadas propostas lúdicas em sala de aula, como um caça-palavras com termos do conteúdo em estudo, seguido da coloração de desenhos relacionados ao tema. Também foi utilizada uma “caixinha” com palavras-chave, que circulava entre os alunos; aquele que retirava uma palavra precisava associá-la corretamente ao conteúdo abordado, sendo recompensado com pequenos brindes, como bombons ou lembranças simbólicas. A coleta de dados incluiu anotações de campo, registros fotográficos e reflexões da observação participante. Os jogos utilizados — tabuleiros temáticos, cartas educativas e softwares/jogos online — alinham-se às propostas metodológicas de Kishimoto (2007), que reconhece o valor formativo do jogo, e de Almeida e Valente (2002), que destacam a importância da mediação docente no uso das tecnologias.

A análise dos dados seguiu as etapas de codificação inicial, codificação focalizada e elaboração de memorandos analíticos, conforme orientações de Charmaz (2009). Essas etapas permitiram a construção de categorias que emergem diretamente dos dados e que explicam os fenômenos vivenciados, ancorando-se na experiência concreta dos sujeitos. Assim, o estudo não se propõe a testar hipóteses previamente estabelecidas, mas a construir interpretações teóricas enraizadas na prática escolar observada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados, orientada pelos princípios da TFD de Kathy Charmaz (2009), permitiu a construção de interpretações que emergem diretamente da experiência escolar observada. Os jogos didáticos mostraram-se como

instrumentos potentes de mediação da aprendizagem. Essa constatação surgiu a partir da codificação inicial das observações, em que se destacou o aumento no engajamento dos alunos, evidenciado por comportamentos como participação espontânea, cooperação entre pares e maior interesse pelos conteúdos propostos.

A codificação focalizada possibilitou a identificação de categorias como “motivação por meio do lúdico”, “aprendizagem significativa na prática” e “mediação docente como fator-chave”, todas recorrentes nos dados coletados. Essas categorias revelam que os jogos não apenas despertaram o interesse dos alunos, mas também favoreceram a compreensão conceitual, especialmente quando os conteúdos foram apresentados de forma contextualizada. Tanto os jogos digitais quanto os analógicos atuaram como catalisadores de aprendizagens mais interativas e colaborativas. Os digitais, por sua linguagem multimodal e interface próxima da realidade dos estudantes, intensificaram o engajamento. Já os analógicos promoveram interações sociais e o raciocínio lógico em dinâmicas cooperativas.

A partir dos memorandos analíticos elaborados durante a análise, emergiu uma compreensão de que o jogo, quando integrado ao planejamento pedagógico, transforma-se em uma prática formadora e não meramente recreativa. Essa percepção é corroborada pela fala da professora da turma, que afirmou que os jogos facilitaram a mediação e proporcionaram aulas mais prazerosas, embora tenha destacado a necessidade de intencionalidade no uso desses recursos.

Essas evidências convergem com Kishimoto (2007), que entende o jogo como prática educativa fundamental na infância, desde que articulado com objetivos pedagógicos claros. Do mesmo modo, Almeida e Valente (2002) ressaltam que os recursos tecnológicos, como os jogos digitais, precisam estar associados à mediação crítica do professor para que não se tornem meros instrumentos de distração.

Com base na perspectiva construtivista da TFD, compreende-se que os significados atribuídos aos jogos pelos alunos e pela professora são construídos na interação com a prática vivenciada. O aprendizado não se limita à aquisição de conteúdos, mas se constrói no diálogo entre a proposta pedagógica, os recursos utilizados e as experiências dos sujeitos envolvidos. Assim, a presença dos jogos didáticos no cotidiano escolar ampliou a participação, fortaleceu vínculos entre os estudantes e possibilitou que os conteúdos fossem assimilados de maneira mais autêntica.

Essas categorias construídas a partir dos dados apontam para a necessidade de que os jogos didáticos sejam incorporados como parte de um currículo dinâmico, que valorize a ludicidade como caminho para a aprendizagem ativa. O jogo não substitui a ação docente, mas amplia suas

possibilidades, desde que utilizado com propósito pedagógico e sensibilidade para as demandas da turma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que os jogos didáticos são estratégias pedagógicas eficazes no processo de ensino-aprendizagem no 6º ano do ensino fundamental, especialmente quando integrados com intencionalidade pedagógica e sensibilidade ao contexto escolar. A partir da perspectiva construtivista da TFD, foi possível compreender que os significados atribuídos a essas práticas são construídos na interação entre alunos, docente e a realidade vivida na sala de aula.

As análises mostraram que o uso de jogos, analógicos e digitais, tornou o ambiente mais dinâmico e participativo, aumentando o engajamento e a compreensão dos conteúdos. O lúdico, aliado à mediação pedagógica, favoreceu aprendizagens mais contextualizadas, ampliando o papel do professor como mediador, conforme destacam Kishimoto (2007) e Almeida e Valente (2002).

Contudo, para que o uso dos jogos seja realmente efetivo, é indispensável o planejamento criterioso das atividades, a clareza dos objetivos de aprendizagem e o investimento na formação continuada dos docentes. Os jogos não substituem o papel do professor, mas potencializam suas práticas, desde que utilizados com propósito e sensibilidade às demandas da turma.

Por fim, esta pesquisa reafirma que a ludicidade, quando articulada ao currículo de forma crítica e criativa, pode transformar as relações pedagógicas, contribuindo para uma educação mais ativa, significativa e voltada à formação integral dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando.

Tecnologia e formação de professores: o uso do computador como instrumento de mediação da aprendizagem. São Paulo: Avercamp, 2002.

CHARMAZ, Kathy. **A construção da teoria fundamentada:** um guia prático para a análise qualitativa. Tradução Joice Elias Costa. Porto Alegre: Artmed, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 5. ed. São Paulo: Pioneira, 2007.



VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SILVA, João; MARTINS, Carla. Jogos didáticos como ferramenta pedagógica no 6º ano do Ensino Fundamental. **Revista Educação em Foco**, v. 10, n. 2, p. 45–58, 2022.