

Educando e aprendendo a jogar: jogos e aprendizagem ativa no ensino técnico e profissional

Cassius Ricardo Santana da Silva (IFPB, Campus Cabedelo), Christinne Costa Eloy (IFPB, Campus Cabedelo), Daniel Cézar da Silva (IFPB, Campus Cabedelo), Diego Dantas Queiroz Vilar (IFPB, Campus Cabedelo), Janylle Rebouças Ouverney (IFPB, Campus Cabedelo), Janaina Sales Holanda (IFPB, Campus Cabedelo).

E-mails: cassius.santana@ifpb.edu.br, christinne.eloy@ifpb.edu.br, daniel.cezar@ifpb.edu.br, diego.vilar@ifpb.edu.br, janylle@ifpb.edu.br, janaina.holanda@ifpb.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.00-1 Ensino-Aprendizagem

Palavras-chave: jogos educacionais; interdisciplinaridade; ensino profissional e técnico; educação lúdica; *design thinking*; processos criativos

1. Introdução

A utilização de jogos na educação do Século XXI possibilita o amálgama entre dois elementos essenciais do aprendizado contemporâneo: a descoberta do conhecimento e o prazer em aprender. Durante muitas décadas, o ensinar e o aprender, em se tratando do cenário brasileiro, estavam atrelados a conceitos tradicionais de educação bancária, mecanizada, descontextualizada e, quiçá, punitiva. Felizmente, novas ferramentas têm sido introduzidas no chão da sala de aula que ressignificam o fazer pedagógico e recuperam motivações intrínsecas e extrínsecas de todos os atores educacionais (discentes, docentes, membros do corpo pedagógico, dentre muitos outros que atuam na produção do conhecimento). Tais ferramentas promovem não somente a permanência dos alunos nos ambientes de ensino e aprendizagem, como também possibilitam aumentar os índices de êxito. São ferramentas apoiadas em conceitos como aprendizagem significativa - ou profunda, ensino centrado no estudante, aprendizagem baseada em problemas/projetos, Gamificação e Educação baseada em Jogos (EBJ) (Huizinga 2000; Abt 1970), para citar alguns exemplos. Para esse projeto o foco será a EBJ e a proposição se concentra em processos de ideação e prototipação de jogos didáticos - analógicos ou digitais, modelos lúdicos, que possam facilitar a produção e a disseminação do conhecimento, minimizar dificuldades de aprendizagem cognitiva, ou quaisquer outros tipos de obstáculos vivenciados pela comunidade escolar.

O uso de jogos em como instrumento pedagógico já foi justificado para diversos fins educacionais, de acordo com as teorias de Friedmann (1996). Dentre elas destacamos, a interpretação dos jogos como simulação sobrevivência das atividades da sociedade adulta, pensamento comum no final do século XIX, e atualmente como ferramenta de análise ecológica, etológica e experimental, dando ênfase ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais, também por meio de simulação, porém focado no aspecto cognitivo e de estímulo à imaginação prospectiva. Produzir conhecimento por meio da ludicidade confirma os postulados de Vygotsky, visto que ele crê que o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento infantil. A partir do momento em que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (Vygotsky, 1989).

Considera-se, portanto, que as ferramentas didáticas lúdicas e jogáveis podem ser usadas como método assimilativo do aprendizado (Piaget apud Kishimoto, 2007) e na mitigação do estresse gerado residualmente durante o uso de métodos tradicionais, quando a demanda da circunstância de sala de aula supera a capacidade de resposta a esta demanda (Eltink; Nunes, 2020). Os discentes podem, por meio de processos focados na Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas (ABP), participar de projetos de ideação, prototipação e teste de produtos didáticos lúdicos e, por meio da utilização de materiais didáticos, eles ampliam as possibilidades de geração de conhecimento associado a uma aprendizagem profunda e significativa. Os projetos desenvolvidos podem focar na otimização dos processos de ensino e aprendizagem voltados para solucionar dificuldades, obstáculos, dentre outras dificuldades. Por meio da expansão de metodologias, mecanismos, produtos, materiais/modelos didáticos que apliquem metodologias ativas da aprendizagem visando materializar conhecimentos abstratos, além da possibilidade de registro de propriedade intelectual. O uso de metodologias didáticas lúdicas pode melhorar o rendimento escolar dos discentes, diminuindo o índice de reprovação, retenção e, conseqüentemente, de evasão.

Na esteira que arrola e amplia métodos, metodologias e reconfigurações nas práticas do ensinar e do aprender, partimos da hipótese de que aprender por meio de jogos e elementos lúdicos facilita o processo de produção do conhecimento e gera, igualmente, prazer para educando e educador. Destarte, apresentamos reflexões iniciais do projeto intitulado “Educando e aprendendo a jogar: uma abordagem experimental”, selecionado pela Chamada Interconecta 01/2025 e que objetiva organizar ambiente laboratorial de ensino e aprendizagem lúdico para apoio e

execução de práticas que contemplem a EBJ. Aqui apresentamos a fase inicial do projeto em que indicamos o processo de curadoria dos jogos.

2. Materiais e métodos

A pesquisa em tela é classificada como aplicada, visto que busca resolver problemas que potencialmente irão otimizar a aprendizagem e a formação profissional; de natureza qualitativa, já que buscamos compreender os processos educacionais contemporâneos, seus processos de interação e propor, com base em tal observação, soluções inovadoras que podem reconfigurar os ambientes de ensino e aprendizagem; a abordagem metodológica configura-se em exploratória e participativa, ao mesmo tempo em que propõe, a partir da combinação docente e discente, novas formas de integração e interação na prática pedagógica, voltadas ao campo da educação profissional.

O projeto, que segue a Abordagem Baseada em Projetos/Problemas (ABPs), e é interdisciplinar, está estruturado em três fases: curadoria, contato e criação. A primeira fase envolve o processo de escolha criteriosa de jogos disponíveis e que servem ao objetivo do projeto. A seleção de jogos serve também ao propósito de criação de uma ludoteca, na qual os alunos poderão conhecer e se familiarizar com múltiplas regras, mecânicas e estratégias que fazem parte do universo dos jogos. O contato representa a fase em que todos os participantes do projeto - docentes e discentes - terão acesso aos momentos lúdicos em que poderão experimentar jogos novos e antigos, discutir e refletir sobre os processos e experiências envolvidos. A fase do contato é perene e vai oferecer ao menos uma 'oficina de jogatina' por mês com os participantes para que novos jogos e experiências sejam compartilhados. A partir do experimentar lúdico, alcançamos a terceira fase - criação - em que utilizando estratégias de *design thinking*, metodologia ágil - a exemplo do gerenciamento de projetos e o Kanban, dentre outros processos criativos e de ideação, os participantes do projeto irão propor, adaptar ou criar novos jogos sérios (Abt 1970) com propósitos pedagógicos. Aqui, apresentamos a primeira fase do projeto: a curadoria dos jogos e os critérios de seleção.

3. Resultados e discussão

O educador lúdico, ao aportar jogos em sua sala de aula, não está se valendo de uma ferramenta de apoio, ao contrário, ele tira proveito de uma ferramenta completa, um veículo de produção de conhecimento, mas para além de conteúdos e esquemas, o jogo também aporta habilidades sociais, comunicativas, criativas, colaborativas ou competitivas - a depender do objetivo, e, acima de tudo, ele entretém, diverte e torna o ambiente de aprendizagem um espaço lúdico e motivador para estar. Nessa perspectiva, percebe-se no jogo um vultuoso potencial social, uma vez que estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (Kishimoto, 2007, p. 37).

Vamos nos deter na EBJ. E para discuti-la, promovemos uma contextualização tripartite: (i) iniciamos com Huizinga (2000), quando o mesmo destaca que “o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá” e, nesse sentido, apontamos a necessidade do jogar no contexto do ensino profissional e técnico como oportunidade para simular, aprender, errar, corrigir e se preparar para a vida adulta/profissional; (ii) prosseguimos com Abt (1970), que nos apresenta a noção de jogos sérios (*serious games*), ao ilustrar que um jogo sério pode “ser significativo sem ser imponente, interessante sem ser hilário, sincero e intencional sem ser desprovido de humor, e difícil sem ser frustrante”, desencadeando uma miríade complexa de emoções, ao mesmo tempo em que ativa múltiplas competências, a exemplo da colaboração, comunicação, criatividade, além é claro da competitividade, para citar alguns exemplos; (iii) arrematamos com Lima et al (2022), que nos apresenta um perfil educacional moderno - o “ludoeducador”, aquele/a professor/a que “desperta a energia do interesse”, envolvendo a turma nas muitas etapas e fases que se desdobram no jogar, bem como nos processos de criação de um jogo, elemento central deste projeto. A Tabela 1 apresenta os resultados parciais da seleção de jogos utilizados como inspiração para a execução desse projeto e como tal seleção dialoga com os princípios pedagógicos aqui elencados.

Tabela 1 – Curadoria dos jogos.

Jogo	Habilidades/ competências	Valor pedagógico
Imagine	criatividade, pensamento abstrato, análise visual, comunicação não-verbal, interpretação	educação inclusiva, ensino de línguas e artes
Rectoverso	comunicação verbal, tomada de decisão, gestão de conflitos	visualização e orientação espacial, resolução de problemas
Timeline	raciocínio temporal e lógico, memória, conhecimento geral, trabalho cooperativo	conhecimento geral e associação cronológica de eventos, ampliação

		do repertório cultural/científico
Duelo	raciocínio lógico e estratégico, tomada de decisões rápidas	agilidade mental, interação social e concentração
Estacionamento	Raciocínio lógico e espacial, concentração e atenção	resolução de problemas, autoconfiança
Puzzles	raciocínio lógico, percepção visual, memória	perseverança, autoconfiança e planejamento

Fonte: Autores, 2025.

4. Considerações finais

Ainda em sua fase inicial, o projeto destaca a curadoria inicial dos jogos que serviram ao primeiro momento de contato. Como próximos passos, o projeto continua com mais dois momentos de contato, para então avançar para a fase de criação e adaptação de jogos existentes, aperfeiçoando as estratégias de execução, expandindo o horizonte do projeto, formando grupos focais para testar os jogos, colhendo feedbacks, promovendo ajustes e levando os jogos criados para o chão de sala.

Agradecimentos

Agradecemos ao Instituto Federal da Paraíba – Campus Cabedelo pelo apoio institucional e pelas condições oferecidas para o desenvolvimento deste projeto. Estendemos nossa gratidão à Chamada Interconecta 01/2025, cuja iniciativa foi fundamental para viabilizar esta proposta, fomentando a integração entre ensino, pesquisa e extensão. O incentivo proporcionado por este edital será decisivo para a consolidação de práticas inovadoras no âmbito da educação profissional, contribuindo significativamente para a formação crítica e criativa dos nossos estudantes.

Referências

- ABT, C. **Serious Games**. New York: The Viking Press, 1970.
- ELTINK, C.F.; NUNES, C.W.B. Concepções sobre estresse segundo alunos do ensino médio de uma cidade de pequeno porte. **Revista Família, Ciclos de Vida e Saúde no Contexto Social**, vol. 1, pp. 549-561, 2020.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Ed. Moderna, 1996.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectivas S.A. 4a ed. São Paulo – SP, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- LIMA, Laise, NERI, Felipe, BASTOS, Luciano, PICCOLO, Paula, CARVALHO, Arnaldo (orgs). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo, SP: Devir, 2022.
- VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p.