Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA LÚDICA DE APRENDIZAGEM

Larissa de Melo Andrade;
Joyce Karen Domingos de Sousa;
Francitania Vitoria dos Santos Claudio;
Leandro Moraes Matias;
Jose Jordao Filho;
Isabelle da Costa Wanderley Alencar (Orientadora)

Programa: ***PIBID***
Campus III

RESUMO: Não existe um método de ensino totalmente eficaz, mas, diversas metodologias que quando utilizadas corretamente podem proporcionar excelentes níveis de aprendizagem. Encontrar as estratégias de ensino que melhor atendam determinado tema é tarefa difícil e ambiciosa, mas necessária para a formação profissional dos estudantes. Algumas metodologias são mais eficazes na exposição e debate do tema, outras estratégias são mais adequadas para fixação de aprendizagem e, todas, deveriam ser testadas. Portanto, o ensaio foi conduzido com o objetivo de testar jogos de raciocínio como ferramenta didática para revisão de conteúdos lecionados ao final da disciplina. Foram aplicados jogos pedagógicos a 20 alunos participantes da disciplina "Tecnologia de Rações" do 1º Ano do Curso Técnico em Agroindústria, modalidade integrada, do Colégio Agrícola Vidal de Negreiros – CAVN/CCHSA/UFPB. Os temas abordados foram adaptados às regras de três jogos de raciocínio: Dominó, Xadrez e Tabuleiro. Para facilitar o jogo foram criadas regras de participação. Os participantes eram convidados a se revezar nos jogos para estimular o lúdico e a aprendizagem coletiva. Para testar a aprendizagem via jogos educativos foram desenvolvidas as seguintes etapas de execução: (1) Aplicação de um Pré-Teste, contendo 30 questões dos mais diferentes temas relacionados aos conteúdos da disciplina com questões de "Verdadeiro e Falso", "Multipla Escolha" e de completar sentença "Dissertativa" em tempo determinado de 20 min; (2) Aplicação dos jogos didáticos, conforme as regras de participação, envolvendo de três a cinco alunos, entre jogadores e juiz para fiscalizar o jogo em cada partida, durante 60 min. A prática recreativa foi elaborada inserindo as questões das disciplinas nas regras próprias dos jogos. (3) Ao término do jogo foi aplicado o Pós-Teste contendo as mesmas questões do pré-teste no mesmo tempo máximo de duração. As respostas às questões antes "Pré-Teste" e após o jogo "Pós-Teste" foram corrigidas e os dados tabulados para conhecimento da eficiência da estratégia de ensino. Para isso, utilizamos valores percentuais de erros e acertos das questões levantadas antes e após a aplicação da atividade didática recreativa. Os resultados da aprendizagem dos alunos na disciplina "Tecnologia de Rações" abordados em atividades recreativas como meio de revisão demonstra evolução do aprendizado. Calculou-se no "Pré-Teste" que os estudantes acertaram 60% do conhecimento dos conteúdos da disciplina, sem estudar. Pode ser algo a comemorar, no entanto, os educandos elevaram o grau de entendimento do conteúdo para 85% das questões aplicadas após brincar com os jogos didáticos "Pós-Teste". Numericamente, observa-se aumento de mais de 40% no aprendizado via acerto de questões em relação ao início da aula, quando se aplicaram jogos adaptados para a disciplina. Quando se extrai apenas as questões "Dissertativas", a metodologia lúdica é ainda mais eficiente como meio de revisão. Observamos 84% dos acertos após jogar em comparação com 37% antes da intervenção, o que representa mais do dobro do aprendizado via conhecimento revisado. Portanto, a metodologia de ensino recreativo usando jogos de raciocínio como instrumento pedagógico para revisão de conhecimento eleva o nível de aprendizagem dos discentes de forma prazerosa.