

# **MEDIANDO O ENSINO-APRENDIZAGEM: A CONTRIBUIÇÃO DO JOGO “EVOLUINDO SAÚDE” NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA.**

Leonardo Davi Gomes de Castro Oliveira<sup>1</sup>

## **RESUMO**

Esta é uma pesquisa de abordagem quanti-qualitativa de caráter exploratório e teve por objetivo analisar a aplicabilidade do jogo “Evoluindo Saúde” e verificar a contribuição deste no processo ensino-aprendizagem. A ferramenta pedagógica foi aplicada por professores aos alunos dos níveis fundamental e médio das escolas das redes públicas e privadas dos estados do Piauí e Maranhão. Na busca de uma melhor compreensão para a realização de pesquisa recorremos ao embasamento de estudiosos como: Valentim, Deslandes e Kishimoto entre outros. A utilização de um jogo nos espaços de intervenção educacional se torna importante, por acreditarmos que tal atitude contribui para o resgate e valorização da ampliação do conhecimento. Quando comparada com escolas particulares, observou-se que a escola pública apresentou deficiências, não inerentes ao jogo, mas de estrutura física e no sistema escolar, sendo este o mais grave, de modo que alguns alunos apresentaram baixo desempenho devido ao baixo aproveitamento de leitura e interpretação de textos. Apesar de o público alvo ter suas dificuldades, pode-se perceber que a aplicação do jogo foi benéfica e positiva, despertando o interesse dos alunos. Dos temas avaliados, destacou-se Dst’s como o mais informativo. De forma geral, a experiência de relacionar a teoria-prática e aprender brincando foi bem satisfatória, pois o aprendizado teve um aumento significativo e as relações entre aluno-professor foram ampliadas.

**Palavras-chave:** ensino–aprendizagem; atividade lúdica; jogos; aluno-professor.

## **1 INTRODUÇÃO**

A relação ensino-aprendizagem é muito discutida e um dos pontos importantes e fundamentais para que essa relação seja positiva é a associação da teoria com a prática, visando um melhor aproveitamento do conteúdo abordado.

A didática preconiza a relação entre vários conteúdos, a interdisciplinaridade, pois o processo de construção do conhecimento exige a superação dos limites estreitos de uma área específica de conhecimento das disciplinas e isto melhora consideravelmente a relação professor-aluno-conteúdos.

---

<sup>1</sup> Graduado em Letras Inglês e em Psicologia Pela UESPI. Especialista em Docência do Ensino Superior e em Língua Inglesa e Literatura pela mesma instituição. Professor da SEDUC/PI, Faculdade CET <http://lattes.cnpq.br/8462544089215006>

O processo de ensino e aprendizagem pode ser interpretado de acordo com cinco patamares: o primeiro é o de inércia subjetiva, onde a aprendizagem não começou porque o aluno não fez a relação do saber com o professor e, por conseguinte, não há demonstração de interesse pelo conteúdo ensinado; o segundo é de demanda passiva, no qual o aluno imagina que o professor irá fornecer uma resposta às suas esperanças de conhecimento, pois lhe atribuem toda a responsabilidade de seu progresso; o terceiro é o da aceitação do risco, quando o aluno aceita mostrar seus conhecimentos sem tentar se esconder, mesmo que tenha dúvidas a respeito; o quarto é o de aprendizagem ativa, quando o aluno percebe que aprender significa procurar a partir do desejo do professor e das opções por ele oferecidas, sendo que a relação entre ambos é de troca de conhecimentos; e finalmente, o de aprendizagem criativa que se caracteriza pelo esforço em produzir conhecimentos que poderão ter valor enquanto instrumento importante para regular suas escolhas ao longo da vida (FREITAS & VILLANI, 1998).

De acordo com Brenelli (1996) o jogo é importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social e vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se a ponte entre a infância e a vida adulta. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, o imprevisível. O que agrada a criança são as dificuldades e o desafio a ser vencido. Através dele, a criança aprende o que é uma tarefa, a organizar-se e a aceitar o código lúdico, com um contrato social implícito.

A aprendizagem é o processo de modificação da conduta por treinamento e experiência, variando da simples aquisição de hábitos a técnicas mais complexas, pela designação do ato de desenvolver, pelo progredir e crescer paulatinamente. Portanto a brincadeira é um importante mecanismo para desenvolvimento da aprendizagem da criança, já que o jogo é, sob duas formas essenciais de exercício, sensório-motor e simbolismo, assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta o alimento necessário e transformador em função das necessidades múltiplas do eu (VALENTIM, 2002).

Para que o aluno seja colocado como um elemento fundamental do jogo, é necessário comprometimento do mesmo, porque dele depende todo o bom desenvolvimento das atividades, tendo como conseqüência dessa atitude, o fortalecimento da relação de forças entre o professor e os alunos, proporcionando a melhoria do desempenho da prática pedagógica (FIGUEIREDO, 1998, GAUTHIER & MARTINEAU, 1999).

Segundo Kishimoto (2001), a forma mais eficiente de conseguir realizar o desenvolvimento cognitivo, promovendo o processo intelectual e formação do sujeito, é o

emprego de materiais pedagógicos, como jogos relacionados à disciplina estudada, pois estes estimulam o simbolismo e a associação entre os usuários.

Devemos sempre como professores procurar diversificar nossas aulas fazendo com que estas se tornem atrativas para os alunos proporcionando assim um melhor desempenho e facilitação da aprendizagem. Os jogos são atividades lúdicas que quando introduzidas no processo de ensino-aprendizagem facilitam a compreensão dos alunos, na grande maioria dos casos.

Este trabalho teve como objetivo analisar a aplicabilidade do jogo “Evoluindo Saúde” como uma ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, avaliando assim sua introdução como uma atividade lúdica no processo de ensino dentro das escolas.

Existem vários tipos de jogos, e o “Evoluindo Saúde” é um jogo eclético que está relacionado à área temática da saúde, o mesmo compartilha determinados temas do conhecimento afins, levando aos alunos a oportunidade de aprofundarem seus conhecimentos em vários temas relacionado à saúde, esta foi uma das prioridades desta ferramenta pedagógica quando a mesma foi disponibilizada às escolas da rede públicas e privadas do estado do Piauí e Maranhão, buscando estimular a participação do aluno, do professor e da escola em atividades onde a meta a ser alcançada é a ampliação do conhecimento.

Esse jogo foi desenhado para servir como base para a Olimpíada Nacional “Evoluindo Saúde”, destinada a estudantes do ensino médio e fundamental, cujo financiamento foi proveniente do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, tendo como coordenador nacional o Prof. Dr. Octávio Henrique Pavan, da Universidade de Campinas, SP.

Para garantir uma participação ampla, o jogo inclui regras e o fator sorte nos dados como elementos atenuadores das diferenças de níveis de conhecimento. O material utilizado no jogo consta de um tabuleiro dividido em cinco áreas, designadas com inicial do nome **SAÚDE**, dois dados e seis pinos de cores vermelho, branco, azul, verde, amarelo e preto. Cada área esta dividida em quatro temas: S-Genética, Sexualidade, Coração e Sangue, A-Acidentes Domésticos, Meio Ambiente, Água e Lixo, U-Alimentação, Atividade Física, Drogas, Tabagismo, D- DST's, Dengue, Hanseníase e Tuberculose, Saúde Bucal, E- História da Vida, Trabalho, Energia e Cidadania, e para cada tema foram elaboradas 75 perguntas com respostas, totalizando 1500 perguntas distribuídas em 375 fichas. Esta é uma pesquisa de abordagem quanti-qualitativa de caráter exploratório. O caráter exploratório teve o objetivo de formular questões ou problema com tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno para a realização de uma

pesquisa futura mais precisa ou modificar e clarificar conceitos. (Marconi, 1999). Em caso particular, tivemos o objetivo de familiarizar-se com o uso do jogo e o ensino-aprendizagem dos alunos, fazendo uma relação com o mesmo. Como instrumento de coleta de dados, aplicamos um questionário semi-estruturado, pois, segundo Richardson (1999), os questionários tiveram como funções: “descrever características e medir determinadas variáveis de um grupo social” (p.189). Foram sujeitos da pesquisa 37 participantes, sendo 19 professores e 18 alunos de escolas públicas e privadas, dos estados do Piauí e Maranhão, pertencentes aos níveis fundamental e médio de 28 escolas, cujos professores haviam recebidos cinco jogos, que foram aplicados nas turmas que estavam regendo. Cada escola selecionou o melhor aluno, para participar da semifinal, que foi realizada na Universidade Federal do Piauí, oportunidade em que foi selecionado um representante de cada nível, para participar de etapa final em Campinas, SP.

## 2 APRENDENDO COM O BRINCAR

Os jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem e ainda serem prazerosos interessantes e desafiante e este pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores além de ser um rico instrumento para a construção do conhecimento (LARA, 2004)

Os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro das escolas, numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos professores com a sua utilização é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo mais fascinante; além disso, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio, levando o aluno a enfrentar situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano. Jogos bem elaborados e explorados podem ser vistos como uma estratégia de ensino, podendo atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento.

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária. Neste sentido verificamos que há três aspectos que por si só justificam a incorporação do jogo nas aulas. São estes: o caráter lúdico, o

desenvolvimento de técnicas intelectuais e a formação de relações sociais. (GROENWALD e TIMM (2002) citado por LARA (2004, p.23).

Devemos levar em conta que o homem é um ser social, precisa interagir e trocar, por isso, a melhor forma de aprendizagem é a que implica na interação. Aprender é eminentemente um ato de socialização, não é uma postura individualista, mas organizacional. Através da troca de idéias e informações onde as pessoas estão no mesmo nível, elas entram em contato com outros pontos de vista e diferentes percepções do tema, podendo assim crescer e chegar a melhores idéias, assim como procuram entender o ponto de vista de outras pessoas, o que estreita laços e amplia a possibilidade de relações de maior confiança. Esse tipo de aprendizagem oferece aos participantes a oportunidade de ampliar sua visão além dos limites da perspectiva pessoal, canalizando o potencial das mentes envolvidas para que a inteligência do conjunto seja maior que a individual (VALENTIM, 2002).

## 2.1 DESCRREVENDO OS DADOS

### Escolas participantes

As aplicações dos questionários mostraram que das redes escolares participantes: 100% eram das escolas de rede pública de Teresina-PI. Da rede particular 83,33% são escolas Piauienses e 16,67% são escolas localizadas no Maranhão.

### Contribuição do jogo no processo ensino-aprendizagem

Com relação à contribuição do jogo no processo ensino-aprendizagem, 89,47 % dos professores afirmaram que o jogo contribuiu de forma positiva e 10,53% disseram que foi mediana.

O uso dos jogos proporciona segundo Rego (2000) um ambiente desafiador, capaz de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Isto quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere o qual define seu ponto de chegada.

Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural. Por meio da ótica do psicólogo suíço Jean Piaget pode-se notar que a concepção dos jogos não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. (JUY, 2004).

Os jogos educativos com fins pedagógicos revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades. O jogo deve propiciar diversão, prazer e até mesmo desprazer, quando escolhido voluntariamente, ensinando algo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua percepção do mundo.

#### Conteúdos Abordados

A aceitação dos conteúdos abordados variou conforme o tema, sendo estabelecida a seguinte ordem: Dst's 73,68%; Sexualidade e Meio Ambiente 68,42%; Drogas 42,10%; Saúde Bucal 36,84%; Acidentes Domésticos, Água e Dengue com 31,58%; Tabagismo, Alimentação e Cidadania com 26,31%; Genética, Coração, Sangue, Lixo, Hanseníase e Tuberculose com 21,05%; Atividade física- basquete I, História da Vida, Trabalho e Energia com 15,78%.

Dos conteúdos selecionados pelos alunos, o de maior relevância para os mesmos foram temas relacionados às Doenças Sexualmente Transmissíveis, temas para debates no âmbito da sexualidade. Esta, no entanto ainda é vista em nossa sociedade como um tabu e que está rodeada de mitos e preconceitos. É durante a puberdade que ocorrem alterações no corpo humano, o que pode desencadear dúvidas e curiosidades e se estas não forem sanadas pode possibilitar a uma prática de um comportamento de risco.

Embora o tema orientação sexual esteja entre um dos temas transversais orientados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, este parece não ser trabalhado pelo professor durante todo o processo educacional, e é na escola que se constitui uma um espaço de reflexões e orientações para os jovens, esta não tira a função da família, apenas a complementa.

De acordo Suplicy (1995) a orientação sexual nas escolas é um processo formal e sistemático, que se propõe a preencher lacunas de informações, erradicar tabus e preconceitos

e abrir discussão sobre as emoções e valores que impedem o uso dos conhecimentos, na área da sexualidade.

Pode-se inferir que os temas por não serem tratados no cotidiano do aluno, sua escolha passa por um processo de esclarecimento de informação onde o ambiente escolar e a mediação do professor pode esclarecer suas dúvidas as quais seriam mediadas pela utilização do jogo educativo.

#### Compreensão dos discentes na visão dos docentes

Levando-se em consideração a compreensão dos discentes e o estímulo do espírito competitivo dos mesmos, 94,7% dos professores afirmaram que o jogo facilitou a compreensão, enquanto 5,3% relataram que alguns alunos tiveram dificuldades em entender algumas perguntas devido à deficiência na leitura e não ao jogo em si.

De acordo com a literatura estudada, uma das formas de se fazer com que a aprendizagem aconteça é empregando-se brinquedos e materiais pedagógicos, tais como: materiais gráficos de comunicação nas salas e jogos relacionados à disciplina estudada, pois estes estimulam o simbolismo e a socialização entre os usuários (KISHIMOTO, 2001).

Com o resultado da amostra pode-se verificar que os docentes afirmam que os discentes aprendem melhor com a utilização de uma atividade lúdica, pois as mesmas mediam a aprendizagem o que facilita para os discentes a compreensão de determinados conteúdos no decorrer das aulas.

De acordo com Piaget (1967) o jogo como exercício preparatório desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade.

#### Posicionamento dos alunos em relação ao jogo

O questionário aplicado com os alunos mostrou que para 100% deles o jogo é excelente e que aprenderam brincando, adquirindo assim conhecimentos atuais e interessantes. A estrutura e organização do jogo foi bem aceita, destacando-se três pontos fundamentais: formulação das perguntas, a distribuição dos conteúdos e objetividade.

De acordo com Volpato (2002), o uso de jogos ou brinquedos, garante ao aluno o envolvimento no processo de aprendizagem, porém é preciso assumir o compromisso de

e elevar o conhecimento, produzindo a partir dessa interação, ao nível de conceito, sempre com consciência e abertura de novas possibilidades.

O jogo na sala de aula pode ser um rico recurso de aprendizagem, explorado de maneiras diferenciadas de acordo com as situações e objetivos almejados, favorecendo os processos de ensino-aprendizagem. Os jogos educacionais têm como objetivo possibilitar entretenimento para o usuário, podendo demais influenciar o seu desenvolvimento sócio-afetivo e cognitivo. (OLIVEIRA, 2001).

Como foi observado na análise dos questionários aplicados aos professores e alunos que a utilização do jogo como um mediador do processo de ensino-aprendizagem potencializa este por parte dos alunos. A partir da significação do jogo, o aluno passa a aprender melhor, pois este proporciona ao aluno uma nova elaboração sobre o aprender e sobre o estudar, assim a aprendizagem se torna significativa para o aluno.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A utilização do jogo nos espaços de intervenção educacional se faz necessária, por contribuir para a ampliação do conhecimento. A escola pública apresentou algumas diferenças em relação à escola particular no tocante à aplicação do jogo tais como: estrutura física deficiente e problemas no sistema escolar, sendo este o mais grave. Apesar de o público alvo ter suas dificuldades, pode-se perceber que a aplicação do jogo foi benéfica e positiva.

De forma geral, tanto para alunos como para os professores, a experiência de relacionar a teoria com a prática e aprender brincando foi satisfatória, com ampliação das relações entre aluno-professor.

A utilização do jogo é um fator positivo que potencializa a aprendizagem dos alunos. A mediação com o auxílio deste amplia o desenvolvimento cognitivo, desta forma o brincar como uma ferramenta pedagógica torna a aprendizagem significativa. Cabe aos professores usar a criatividade para oferecer diferentes contextos e oportunidades de ampliar a fantasia. Neste sentido, brincadeira se ensina, ao contrário do que muitos pensam.

Uma escola reflexiva é uma comunidade de aprendizagem e é um local onde se produz conhecimento sobre educação. Nesta reflexão, e no poder que dela retira, tomar consciência de que tem um dever de alertar a sociedade e as autoridades para que algumas mudanças a operar são absolutamente vitais para a formação do cidadão do século XXI. Vem a propósito aqui mencionar a introdução de novas tecnologias justificando assim o uso da ferramenta



pedagógica como um mediador de conhecimento podendo ser considerado uma nova tecnologia.

A noção de professor reflexivo basea-se na consciência da capacidade de pensamento e reflexão que caracteriza o ser humano como criativo e não como mero reprodutor de idéias e práticas que lhe são exteriores assim, acompanhar os avanços científicos e tecnológicos é o que se espera do professor formador do século XXI, o professor reflexivo, o qual deve ser crítico, participativo e em constante mutação, pois os saberes são dinâmicos, e deve-se saber fazer, para assim contribuir com o desenvolvimento social.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARÇÃO, I. **Professores Reflexivos em uma Escola Reflexiva**. 4ªed.São Paulo, Cortez,2005.

BRENELLI, R. P. **O Jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas**, Campinas, SP, Papirus,1996

BEAUCALIR, J. **Reflexões e proposições sobre o brincar: múltiplas idéias e exercícios em redes de saberes contextuais**. Psicopedagogia. Disponível em [www.psicopedagogia.com.br](http://www.psicopedagogia.com.br).

CHAGURI, J. P. **O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino/Aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira para Aprendizes Brasileiros**. In: **Publicações de Alunos Graduados e Pós-Graduados do Instituto de Estudos da Linguagem – UNICAMP**. São Paulo, Versão On-line São Paulo: UNICAMP, 2006. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/>>. Acesso em mar. 2008

FIGUEIREDO, J. N. **Os jogos e os múltiplos aspectos na construção do conhecimento**. 1999. Dissertação (mestrado) Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, 1999. Disponível em: <<http://www.eps.ufsc.br/disserta98/todeschini/cap.htm>>. Acesso em fev. 2005.

FREITAS, D; Villani. **A análise de uma experiência didática na formação de professores de ciências**. **Investigações em ensino de ciências**. São Paulo, v.3,n.2, ago.1998. Disponível em <http://www.if.ufrgs.br/public/ensino/revista.html>>Acesso em maio 2006.

JUY, A. F. **Brincando Também se Aprende Português**. 2004. Monografia. (Trabalho de Conclusão do Curso de Letras) – FACINOR, Londrina.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas**. Educação e pesquisa. São Paulo, v. 27, n. 2, p. 229-245, jul./dez. 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em mar. 2006.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

MARCONI, M.de A. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. – 4 ed. – São Paulo: Atlas, 1999.

PIAGET, J. (1967): **A psicologia da inteligência**, Lisboa, Fundo de Cultura.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RICHARDSON, R.J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

SANTORO, F; SANTOS, N.SEGRE, L. Cooperar brincando: o estudo de caso sobre jogos e aprendizagem. In: **Tale de software educativo**, 1.1997. Valdínia Anais.

SASS, O. **Educação e psicologia social: uma perspectiva crítica.** São Paulo em perspectiva. V 27. N.2. FEV. 2000.

SUPLICY, M. et alii. **Sexo se aprende na escola.** São Paulo: Olho d'Água, 1995.

TAUROUCO, L.R.M. Et.al. **Jogos educacionais. Novas tecnologias na educação,** v2. N1. Março de 2004.

VALENTIM, M.O.S.V. **Brincadeiras infantis: importância para o desenvolvimento neuropsicológico.** Trabalho (Pós-graduação) Psicomotricidade, UCAM, 2002.

VYGOTSKY, L S. (1984): **A formação social da mente.** São Paulo, Martins Fontes.

VOLPATO, G. **Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica.** Educacao & Sociedade. Campinas, volume 23.2002.